

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

KAREN KESLEN KREMES

CULTURA GEEK E TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE OS HÍBRIDOS DE
VIDEOGAME E CINEMA INTERATIVO

PONTA GROSSA

2018

KAREN KESLEN KREMES

CULTURA GEEK E TECNOLOGIA: REFLEXÕES SOBRE OS HÍBRIDOS DE
VIDEOGAME E CINEMA INTERATIVO

Dissertação apresentada para obtenção do título
de Mestre em História na Universidade Estadual
de Ponta Grossa, Área de História, Cultura e
Identidades.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Camera Varela

PONTA GROSSA

2018

K92 Kremes, Karen Keslen
Cultura Geek e Tecnologia Reflexões sobre os Híbridos de Videogame e
Cinema Interativo / Karen Keslen Kremes. Ponta Grossa, 2018.
121 f.

Dissertação (Mestrado em História - Área de Concentração: História, cultura
e identidades), Universidade Estadual de Ponta Grossa.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Camera Varella.

1. História. 2. Videogame. 3. Cinema interativo. 4. Cultura. 5. Tecnologia. I.
Varella, Patrícia Camera. II. Universidade Estadual de Ponta Grossa. História,
cultura e identidades. III.T.

CDD: 909.83



TERMO DE APROVAÇÃO

Karen Keslen Kremes

Cultura geek e tecnologia: reflexões sobre os híbridos de videogame e cinema interativo.

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre no Curso de Pós-Graduação em História - Mestrado em História, Setor de Ciências Humanas, Letras e Artes da Universidade Estadual de Ponta Grossa, no dia 28 de novembro, pela seguinte banca examinadora:

Prof.ª Dr.ª PATRICIA CAMERA VARELLA (UEPG)
(Orientadora)

Prof.ª Dr.ª LUCIANA MARTHA SILVEIRA (UFTPR)

Prof. Dr. ERIVAN CASSIANO KARVAT (UEPG)

Ponta Grossa, 28 de novembro de 2018.

Dedico a Deus. A Ele toda honra. Para sempre.

AGRADECIMENTOS

Palavras jamais poderão expressar toda minha inteira gratidão à Aquele que é o primeiro lugar em minha vida: Deus. Muito obrigada, Senhor, por me dar forças, coragem e capacidade para cursar o mestrado. Tudo isto faz parte do Seu caminho e dos planos que o Senhor tem para minha vida. Agradeço eternamente por esta oportunidade e que eu possa usar todo esse conhecimento com sabedoria.

Obrigada a família maravilhosa que tenho ao meu lado. Pessoas essenciais que me deram ânimo todos os dias através de conselhos com bom-humor e me acompanharam nesta longa caminhada. Vocês são demais!

Obrigada as boas pessoas que Deus colocou em meu caminho. Professores, funcionários e amigos que estão ao meu lado desde minha graduação. Obrigada pela amizade e gentileza, vocês são uma benção para mim e jamais esquecerei esses anos de trabalho e diversão que passei junto de vocês.

Obrigada a minha orientadora pela paciência e colaboração. Foram muitos percalços ao longo deste caminho, mas essa investigação não seria realidade sem sua ajuda.

Obrigada aos professores da minha banca de qualificação e de defesa por disponibilizarem de seu tempo para contribuir com essa pesquisa e por acreditarem neste tema como parte integrante da historiografia.

Obrigada a minha professora e tutora da especialização em Game Design. Suas aulas mudaram minha maneira ver o videogame e suas indicações de leitura foram essenciais para este trabalho.

Muito obrigada a Fundação Araucária por acreditar no potencial deste trabalho e fornecer os meios financeiros para seu desenvolvimento e conclusão.

E obrigada a maravilhosa equipe de produção de *Quantum Break*, profissionais da Remedy que apoiaram e incentivaram essa pesquisa desde o início de sua concepção. Obrigada pela amabilidade e por gostarem das minhas *fanarts*! Vocês são meus heróis!

Se eu encontro em mim mesmo um desejo que
nenhuma experiência desse mundo pode satisfazer,
eu só posso concluir que eu não fui feito para este lugar.

(C.S. Lewis)

RESUMO

Em uma sociedade que vive o constante desenvolvimento tecnológico de novos meios de produção, ao historiador cabe o papel de discutir o aspecto sociocultural da interação humano-máquina e as novas práticas culturais com viés tecnológico. Optando por uma corrente historiográfica recente e pouco explorada, a História Polifônica, o presente trabalho discute o surgimento contemporâneo de suportes midiáticos que são um híbrido entre videogame e cinema interativo. A presente investigação parte de uma análise de discurso e representação do filme-jogo *Quantum Break* (Remedy, 2016) para estabelecer apontamentos e reflexões sobre o papel dessa nova prática cultural e como ela se relaciona a cultura *pop* atual, em especial a cultura *geek*. Debates recentes dentro da historiografia, a discussão em torno de tais temas se faz necessário dentro da história e contribui para compreensão do diálogo entre o sujeito e os atuais meios de comunicação em massa.

Palavras-chave: História. Videogame. Cinema Interativo. Cultura. Tecnologia.

ABSTRACT

In a society that lives the constant technological development of new means of production, the historian has the role of discussing the socio-cultural aspect of the interaction human-machine and new cultural practices with technological bias. Opting for a recent and little explored historiographic current, the Polyphonic History, the present work discusses the contemporary emergence of media support that are a hybrid between videogame and interactive cinema. The present research starts from a discourse analysis and representation of the movie-game *Quantum Break* (Remedy, 2016) to establish notes and reflections on the role of this new cultural practice and how it relates to the current pop culture, especially the geek culture. Recent discussions within historiography, the debate around such topics becomes necessary within history and contributes to understanding the dialogue between the individual and the current mass media.

Keywords: History. Video game. Interactive Cinema. Culture. Technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1	– Comparativo visual do jogo nas versões <i>gameplay</i> , cinemática e <i>live action</i>	17
Figura 2	– Cena de <i>Attentat 1942</i> . O jogador escolhe os caminhos que o filme interativo irá tomar, gerando diferentes ações e finais distintos	22
Figura 3	– O jogo com sensor de movimentos <i>Fly Like a Pterosaur</i> do Museu Americano de História Natural	23
Figura 4	– Modo Discovery Tour oferece uma turnê pelos principais eventos do Reino Ptolemaico, entre 305 a.C. a 30 a.C., no Antigo Egito	25
Figura 5	– <i>Interestelar</i> , ficção científica do cineasta britânico Christopher Nolan reviveu o tema da viagem no tempo na cultura <i>pop</i> contemporânea	32
Figura 6	– <i>Tubarão</i> , o filme responsável pelo fenômeno dos <i>blockbusters</i> e o consequente cinema <i>high concept</i>	44
Figura 7	– <i>Rampage: Destruição Total</i> , protagonizado e produzido pelo ator estadunidense Dwayne Johnson, é uma das maiores bilheterias da história de um filme adaptado de um jogo eletrônico	51
Figura 8	– Link Trainer, também conhecido como Blue Box, foi usado para treinos de pilotos estadunidenses durante a Segunda Guerra Mundial	52
Figura 9	– Masaya Nakamura ao lado de um fliperama com sua maior criação, o jogo Pac-Man, e os kiddie rides, brinquedos que deram início ao estúdio de jogos eletrônicos Bandai Namco	53
Figura 10	– Estação de comando do <i>Aspen Movie Map</i> , a pessoa fazia um <i>tour</i> digital pela cidade Aspen. A mesma lógica do atual <i>Google Street View</i>	54
Figura 11	– Na narrativa evocada o vilão Darth Vader e as Tropas Imperiais no planeta Hoth são reconhecíveis para os fãs de <i>Star Wars</i>	59
Figura 12	– Cena interativa de <i>Dragon's Lair</i> , o filme-jogo também foi o pioneiro em usar animações neste tipo de mídia interativa	62
Figura 13	– O hilário roteiro de Faca do Tempo é uma narrativa embutida que explica vários conceitos da ciência de <i>Quantum Break</i>	63
Figura 14	– Cientistas da Monarch Solutions conversam sobre a misteriosa resposta a sua equação. Cena não existe na série se o jogador não encontrar o item de ondulação quântica responsável por ela	64

Figura 15	– Cena do visual novel de ficção científica <i>Steins; Gate</i>	67
Figura 16	– Forma de jogabilidade de <i>Zork I: The Great Underground Empire</i> , em um <i>text game</i> o sujeito digitava os comandos dos personagens	68
Figura 17	– The Brown Box Lightgun, rifle de luz para uso militar foi o predecessor das pistolas de luz dos videogames	72
Figura 18	– Cena interativa do filme <i>Press X to Not Die</i>	75
Figura 19	– <i>Gameplay</i> em terceira pessoa com o protagonista Jack Joyce	76
Figura 20	– Ponto de bifurcação, momento em que o jogador decide o rumo da história com o vilão Paul Serene	78
Figura 21	– <i>MysteryDisc: Murder, Anyone</i> , o pioneiro do FMV nos jogos eletrônicos	81
Figura 22	– Cena interativa do FMV <i>Late Shift</i> , produção é um dos exemplos recentes do modelo contemporâneo de iCinema ou filme-jogo	82

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	11
1	NÍVEL 1: VIAGEM AO CENTRO DA CULTURA POP	20
1.1	A HISTORIOGRAFIA NA ERA DO PÓS-HUMANO: VIDEOGAME, CINEMA INTERATIVO E HIBRIDIZAÇÃO.....	20
1.2	O SUJEITO NO MUNDO DAS CULTURAS: TECNOLOGIA E CONTEXTO	30
1.2.1	Nadando com o Tubarão: a Cultura de Massa	42
1.2.2	<i>Nerd</i> ou <i>Geek</i> ? Os Subgêneros da Cultura <i>Pop</i>	46
2	NÍVEL 2: <i>PRESS START</i>, INTERATIVIDADE E CINEMA NOS FILMES-JOGOS	52
2.1	NO CONTROLE DA HISTÓRIA: DO MOVIE MAP AO ICINEMA	52
2.1.1	Ação e Reação: Narrativas Convergentes e Divergentes	58
2.2	SUJEITO, CÂMERA E <i>PLAY</i> : <i>QUANTUM BREAK</i> E O NOVO CINEMA INTERATIVO	73
3	CONSIDERAÇÕES FINAIS	86
3.1	NÍVEL 3.....	86
	REFERÊNCIAS	89
	GLOSSÁRIO	107
	APÊNDICE A – Cam Rogers Interview (Original em Inglês)	110
	APÊNDICE B – Entrevista com Cam Rogers (Tradução)	115
	ANEXO A – Termo de Compromisso Ético	120

INTRODUÇÃO

O cinema é um tema conhecido da historiografia desde o século XX. Para os historiadores, a Sétima Arte expressa diversas relações com história, principalmente nas formas de fonte histórica, representação histórica, agente histórico, instrumento para o ensino de história, tecnologia de apoio para a pesquisa histórica e linguagem e modo de imaginação aplicável à história (NÓVOA; BARROS, 2012).

A integração do cinema a historiografia se deu devido a corrente historiográfica da Nova História Cultural, entre as décadas de 1970 e 1980, posterior ao surgimento e expansão da história das mentalidades e da micro-história. Historiadores da quarta geração dos Annales, como Roger Chartier e Jacques Revel, defendiam que as relações econômicas e sociais – predominantes na historiografia dos anos de 1950 a 1960 e meados da década de 1970 – não podiam ser explicadas a partir de uma dimensão extra cultural, então, voltaram-se para uma historiografia das práticas culturais (HUNT, 1992).

Os historiadores como Chartier e Revel não propuseram simplesmente um novo conjunto de temas para investigação; foram além das *mentalités*, com o objetivo de questionar os métodos e objetivos da história em geral (razão pela qual sua obra é tão cheia de prolegômenos sobre o método). Endossaram a avaliação de Foucault de que os próprios temas das ciências humanas – o homem, a loucura, a punição e a sexualidade, por exemplo – são produto de formações discursivas historicamente contingentes. (HUNT, 1992, p. 13)

Como observa Hunt (1992), a abrangência de temas oriundos de um pensamento cultural trouxe consigo a responsabilidade do profissional da história discutir cultura e sociedade de modo integrado. Nesse viés, a Nova História Cultural abriu espaço para novas fontes e temas da história devido sua característica interdisciplinar, no qual a história caminha lado a lado com a antropologia, sociologia e ciências sociais, principais áreas que dialogam com essa vertente historiográfica.

Com o advento dos novos temas de investigação, passíveis de serem estudados a partir da contribuição de vários campos do conhecimento, a abertura de um campo de estudo historiográfico que possuía a cultura como fundamento recebeu com tapete vermelho pesquisas da área cultural como cinema, arte, música, entre outros. Acontecimento que aceitou grande parte das práticas culturais como pertencentes aos estudos da história, entendidas como parte das construções dos pensamentos econômicos, intelectuais, políticos e sociais.

Se a história passou a contribuir com estudos culturais, é essencial compreender o que é compreendido pela historiografia como prática cultural. No presente trabalho me utilizo da

noção de prática cultural ligada à concepção de cultura do crítico literário galês Raymond Williams (1987). Para o teórico, o conceito de cultura é algo muito complexo para se colocar dentro de um modelo universal que funcione para todas as áreas de conhecimento.

Deste modo, Williams (1987) defende a ideia de que há um diálogo ativo entre a pessoa e as formas materiais de sua existência. Segundo ele, a cultura é um "sistema de significações mediante o qual necessariamente uma dada ordem social é comunicada, reproduzida, vivenciada e estudada" (WILLIAMS, 1992, p. 13). A cultura não é um reflexo da realidade, mas produz a própria realidade, assim, o mundo da cultura determina o mundo da materialidade, no qual reinterpretemos os discursos e significados da própria produção cultural (WILLIAMS, 1987).

Nesse âmbito, compreendo a prática cultural como um conjunto de práticas cotidianas de indivíduos que integram diferentes culturas e que se representam e se fazem existir nos sentidos atribuídos a seus costumes, entendidos como "uma massa de conduta pormenorizada" (BENEDICT, 2000, p. 14).

Apesar de seu forte elo com as contribuições de outras áreas das ciências humanas, a Nova História Cultural não abarca toda a pluralidade de campos do conhecimento que determinadas temáticas exigem. A presente investigação trabalha com o videogame e o cinema interativo, temas pouco explorados na historiografia brasileira e que são melhor compreendidos dentro da História Polifônica.

Corrente historiográfica surgida nos anos 2000, a História Polifônica possui o propósito de estudar a história em conjunto com diversas disciplinas de áreas diferentes, mas que se completam em uma pesquisa fruto do diálogo interdisciplinar (BURKE, 2010a).

Somos conscientes de que las modificaciones en las formas de hacer y de entender las humanidades y las ciencias sociales, que han pasado en los últimos veinte años por el giro lingüístico, por el giro visual, por el giro praxiológico o por la revuelta historicista, siempre apuntan al mismo sitio, hacia la renovación y superación de los binomios y las taxonomías dicotómicas del estructuralismo, por un lado, y a la puesta en valor de nuevas formas de estudio que crecieron alrededor de los nuevos estudios sobre la cultura. (SARABIA; GIRALDO; MARCAIDA, 2010, p. 354)¹

Os historiadores espanhóis Javier Moscoso Sarabia, Manuel Lucena Giraldo e José Ramón Marcaida (2010) debatem a expansão de fontes de estudo e interdisciplinaridade da

¹ Estamos conscientes de que as mudanças nas formas de fazer e compreender as humanidades e as ciências sociais que aconteceram nos últimos vinte anos através da virada linguística, a virada visual, a virada praxiológica ou a revolta historicista, sempre apontam para o mesmo local: para a renovação e aperfeiçoamento dos binômios e das taxonomias dicotômicas do estruturalismo, por um lado, e para o valor de novas formas de estudo que cresceram em torno dos novos estudos sobre cultura. (SARABIA; GIRALDO; MARCAIDA, 2010, p. 354, tradução própria)

história cultural até a recém-chegada corrente da História Polifônica. O trio argumenta que a forma de ver as ciências humanas e sociais se transformaram ao longo dos anos. No atual século, as novas formas de práticas culturais dialogam intensamente com a tecnologia, portanto esse cenário tem gerado debates históricos que necessitam da intervenção de outros campos de estudo para se completarem.

Essa transformação do olhar historiográfico se encontra ligada ao giro antropológico, momento em que a antropologia começou a estabelecer um novo método para sua disciplina. Influenciados pela interpretação e o diálogo estabelecido com a antropologia pelos historiadores dos *Annales*, os antropólogos passaram a pensar o próprio conhecimento científico como prática social e a debater o papel desse profissional e sua relação com a cultura. Uma noção de cultura que abarcava elementos objetivos e subjetivos como concernentes aos estudos de historiadores, antropólogos e cientistas sociais (FARIA, 2014; GALLETTI, 2014).

Através da discussão desses novos elementos sociais e culturais dentro da antropologia, a historiografia também passou a refletir sobre esses aspectos e a questionar suas fontes e os temas que cabiam ao historiador perceber dentro da sociedade.

Abarcar esse olhar científico de outros domínios do conhecimento é o objetivo da História Polifônica. Baseada no conceito de polifonia do filósofo russo Mikhail Bakhtin (BAKHTIN, 1981), o qual estabelece que o diálogo é formado de vozes múltiplas, dissonantes ou consoantes que mantêm suas consciências independentes. Uma interlocução de vozes que seguem suas próprias visões de verdade, mas se unem em um tema coletivo convergente ou divergente (PIRES; TAMANINI-ADAMES, 2010).

Deduz-se que uma história cultural centrada em encontros não deve ser escrita segundo uma perspectiva apenas. Nas palavras de Mikhail Bakhtin, essa história tem de ser “polifônica”. Em outras palavras, tem de conter em si mesma várias línguas e pontos de vista, incluindo os dos vitoriosos e vencidos, homens e mulheres, os de dentro e os de fora, de contemporâneos e historiadores (BURKE, 2000, p. 267).

Segundo Burke (2000), a cultura não é limitada a ser unicamente homogênea ou unicamente fragmentada, a cultura é constituída de sincretismos e conflitos que a tornam polifônica. Termo usado pelo autor para se referir a pluralidade de ideias e visões de mundo, um processo que vai além de uma simples generalização de gostos e costumes, mas uma hibridização de opiniões e conceitos conflitantes ou correspondentes. A concepção de cultura de Burke (2010a) unida a definição de Raymond Williams (2015), em que cultura é um modo de vida ativo, um processo em movimento não desarticulado dos aspectos políticos, sociais e

econômicos complementam a compreensão de cultura utilizada neste trabalho, bem como corroboram com a noção de prática cultural.

A polifonia citada por Burke (2010a), como parte do processo cultural, posteriormente embasou o conceito de História Polifônica, trabalhada pelo autor em obras subsequentes. A nova corrente historiográfica implica na congruência da história com outros campos do conhecimento que vão além das ciências humanas, mas também de estudos vindos das ciências exatas, naturais, agrárias, tecnológicas, biológicas, jurídicas e sociais aplicadas.

Assim como a História das Mentalidade, a História Cultural, entre outras correntes historiográficas, a História Polifônica vive um contínuo debate no meio historiográfico. Discussões que lhe dão o contorno de um conceito não definitivo ou fechado, mas que está constantemente em reflexão por parte dos profissionais de história. Por se tratar de uma nova categoria da história, isso confere a História Polifônica um ineditismo temático que passou a ser debatido muito recentemente, a partir de 2010. Assim, estudos sobre método e teoria, bem como pesquisas dentro deste modelo historiográfico ainda são escassos, mas em contínuo crescimento.

Neste palco de novas correntes historiográficas que a referente investigação localiza o seu tema de pesquisa: os híbridos de videogame e cinema interativo, também chamado de iCinema. Ao classificar o cinema interativo e o videogame como parte da história cultural, o presente estudo apresenta os híbridos de videogame e cinema interativo como produtos e práticas culturais contemporâneas.

Estas produções audiovisuais interativas se localizam entre o videogame e o cinema interativo através de um produto final que possui características de ambas as tecnologias. Tal fenômeno tem se popularizado no cenário dos jogos eletrônicos e do cinema a menos de uma década e, por se tratar de um campo novo para o historiador, compreendo essa recente prática cultural dentro da História Polifônica, uma vez que seu desenvolvimento envolve um trabalho interdisciplinar que perpassa questões de identidade, tecnologia e representação dentro de áreas como Game Design e Cinema Interativo.

A investigação justifica-se por seu caráter inovador e interdisciplinar, fazendo deste trabalho um dos pioneiros dentro do campo historiográfico a trazer um diálogo intrínseco entre videogame e cinema interativo, bem como é uma investigação que contribui para a recém-chegada História Polifônica. Ao discutir a gênese dessas práticas culturais em congruência com o papel do indivíduo e sua relação com a tecnologia do século XXI, o tema vanguardista também abre espaço para o debate sobre a cultura *pop* recente.

Me valendo das palavras do *game designer* estadunidense Ian Bogost (2007), ele descreve a relação que o ser humano estabelece com a máquina, foco da presente investigação:

We must recognize the persuasive and expressive power of procedurality. Processes influence us. They seed changes in our attitudes, which in turn, and over time, change our culture. As layers of videogames and other computational artifacts, we should recognize procedural rhetoric as a new way to interrogate our world, to comment on it, to disrupt and challenge it. As creators and players of videogames, we must be conscious of the procedural claims we make, why we make them, and what kind of social fabric we hope to cultivate through the processes we unleash on the world. Despite the computers that host them, despite the futuristic and mechanical fictional worlds they often render, videogames are not expressions of the machine. They are expressions of being human. And the logics that drive our games make claims about who we are, how our world functions, and what we want it to become. (BOGOST, 2007, p. 340)²

Esta pesquisa não tem o intuito de discutir a imagem ou adentrar o âmbito dos aspectos técnicos dos híbridos de videogame e o cinema interativo, mas oferecer uma discussão no aspecto social-histórico da relação entre o sujeito e as máquinas. Como coloca Bogost (2007), os videogames, e acrescento os híbridos filmes-jogos, são expressões do ser humano. Da mesma forma a qual a fotografia, o cinema e o computador foram criados dentro de uma lógica industrial e capitalista, os filmes-jogos possuem um contexto de surgimento. Este recente meio de produção apresenta o sujeito como um “criador” de conteúdo em um trabalho que mescla a aceitação do discurso das desenvolvedoras até a reinvenção da finalidade da obra audiovisual interativa (MACHADO, 2010). São estes discursos o alvo deste trabalho.

Os híbridos de videogame e o cinema interativo são passíveis de serem analisados a partir de diversos métodos, contudo, para o presente trabalho optei pela utilização de um conjunto de métodos de pesquisa que proporcionam um diálogo direto entre as áreas de estudo e conseqüente melhor entendimento e sucesso da investigação.

Esta pesquisa documental se utiliza da análise de discurso, concebida como estrutura de descrição e interpretação de um acontecimento (PÊCHEUX, 2008), a partir de uma visão

² Nós devemos reconhecer o poder persuasivo e expressivo da processualidade. Processos nos influenciam. Eles semeiam mudanças em nossas atitudes, que ao longo do tempo, mudam nossa cultura. Como jogadores de videogames e outros artefatos computacionais, devemos reconhecer a retórica processual como uma nova maneira de interrogar nosso mundo, comentá-lo, perturbá-lo e desafiá-lo. Como criadores e jogadores de videogames, devemos estar conscientes das afirmações processuais que fazemos, por que as criamos, e que tipo de estrutura social esperamos cultivar através dos processos que desencadeamos no mundo. Apesar dos computadores que os hospedam, apesar dos mundos ficcionais futuristas e mecânicos que eles geralmente reproduzem, os videogames não são expressões da máquina. Eles são expressões de ser humano. E as lógicas que impulsionam nossos jogos fazem afirmações sobre quem somos, como funciona nosso mundo e no que queremos que ele se torne. (BOGOST, 2007, p. 340, tradução própria)

historiográfica ligada ao conceito de cultura. Assim sendo, a análise centra-se em questões de tecnologia ligadas aos aspectos humanos ao almejar compreender a conexão entre o sujeito e seus meios materiais de existência a partir do discurso desses produtos e a formação de novas práticas culturais.

O método de análise de discurso compreende identificar os discursos dos filmes-jogos e refletir sobre como o jogador se apropria da informação que lhe é posta, aceitando o objetivo final do produto ou subvertendo para o próprio interesse. Unido a este método, a estrutura de sentimentos, a interatividade e os tipos de narrativa também são utilizadas como categoria de análise para melhor entendimento dos propósitos deste novo meio de produção.

Apesar desta investigação compactuar com a noção de cultura de Raymond Williams (1987), cujas ideias rechaçam a concepção de representação, compreendo um diálogo intrínseco entre a cultura como parte do real defendida por Williams (1987) e o conceito de representação compreendido pela ótica de Chartier (2011):

Qualquer fonte documental que for mobilizada para qualquer tipo de história nunca terá uma relação imediata e transparente com as práticas que designa. Sempre a representação das práticas tem razões, códigos, finalidades e destinatários particulares. Identificá-los é uma condição obrigatória para entender as situações ou práticas que são o objeto da representação (CHARTIER, 2011, p. 16).

De acordo com Chartier (2011), a percepção de representação vai além das práticas para os quais os discursos foram direcionados. Assim, a representação não depende unicamente de seu discurso primário, mas da forma como é apropriada pelos sujeitos. A representação engloba a construção de identidade do sujeito, ao mesmo tempo em que ele revela seus pensamentos através das escolhas disponíveis em um filme-jogo, ele o faz de maneira estratégica para atender aos seus interesses particulares. Deste modo, a presente pesquisa utiliza a visão historiográfica unida ao método de análise de discurso e representação para refletir sobre a prática cultural dos híbridos de videogame e cinema interativo.

A fonte da pesquisa é o suporte audiovisual e interativo do filme-jogo *Quantum Break* (Remedy, 2016), híbrido entre videogame e cinema interativo cujo recorte temporal é entre 2012 e 2016, o período de produção e lançamento da obra. *Quantum Break* narra a história dos amigos de infância Jack Joyce, interpretado pelo ator canadense Shawn Ashmore e Paul Serene, interpretado pelo ator irlandês Aidan Gillen. A trama central gira em torno de uma máquina no tempo construída pelo irmão de Jack, o Dr. William Joyce, interpretado pelo ator alemão Dominic Monaghan. Quando a ativação da máquina dá errado, Jack e Paul são atingidos por raios *cronum* e ganham habilidades especiais relativas a manipulação do tempo.

O acidente causa uma ruptura no tempo, que paulatinamente está levando o mundo ao Estado Zero, um cenário onde o tempo acabará e todas as pessoas e objetos ficarão eternamente congelados no tempo. Deste modo, tanto Jack quanto Paul tentam salvar a humanidade, mas com abordagens diferentes e antagônicas que os levam a se tornarem inimigos.

Jogos eletrônicos com cinemáticas³, trailers e minisséries em *live action*⁴ não são algo inédito, a exemplo do jogo *Command & Conquer: Red Alert 3* (EA, 2008) com atuação de Jonathan Pryce, J.K. Simmons, George Takei, Kelly Hu e Peter Stormare; ou o jogo *Tesla Effect: A Tex Murphy Adventure* (Big Finish Games, 2014) com atuação de Chris Jones, June Lockhart, Steve Valentine, Todd Bridges e Larry Thomas. Todavia, a escolha por *Quantum Break* se deu pela razão dele ter sido um dos primeiros jogos da atual geração de consoles a incorporar uma série *live action* (QUANTUM BREAK, Ben Ketai, 2016) dentro da própria narrativa interativa em conformidade com um *gameplay*⁵ que permite escolhas de caminhos e finais distintos para a produção audiovisual interativa. Fator que colocou em voga a prática da mescla entre videogame e cinema nos meios de produção contemporâneos, bem como reviveu o gênero de filmes-jogos na atual segunda década dos anos 2000. *Quantum Break* será analisado ao longo dos três capítulos da investigação para dialogar diretamente com os conceitos de videogame e cinema interativo abordados ao longo da pesquisa.

Figura 1 – Comparativo visual do jogo nas versões *gameplay*, cinemática e *live action*.



Fonte: *Quantum Break*.

³ Cinemática, também chamada de *cutscene* ou *in-game movies*: "Um breve interlúdio, não-interativo, de um jogo. Normalmente usados entre os níveis para avançar na trama de um jogo" (THOMAS; ORLAND; STEINBERG, 2007).

⁴ Filmes feitos por atores e atrizes reais. Ver (HEATH, 2013).

⁵ A forma que o jogador interage com o jogo. Ver (ERMI, MÄYRÄ, 2005).

Com a seleção deste objeto de pesquisa, a investigação se orienta para o objetivo geral de explorar a relação do sujeito com a materialidade da cultura *pop* atual. A pergunta de partida é: qual o papel dos híbridos de videogame e cinema interativo enquanto produto e práticas culturais contemporâneas? Como esse novo meio de produção revela uma relação humano-máquina pautada pelo discurso e representação do sujeito no ambiente digital? Através deste ponto norteador da pesquisa, a dissertação alarga seus horizontes para objetivos específicos como: refletir sobre o conceito de cultura *geek*⁶; debater a cronologia do surgimento do cinema interativo e dos híbridos filme-jogos como temas inéditos a historiografia; discorrer sobre o contexto e o processo de surgimento dessas mídias; e abordar o cinema interativo e os jogos eletrônicos quanto práticas culturais.

Posto que há vários jogos eletrônicos com uma estética e narrativa inspiradas no cinema, os critérios para seleção *Quantum Break* foram:

- *Jogo da Oitava Geração de Consoles*: obra com tecnologia da *NextGen*, que chegou em 2012. Geração representada majoritariamente pelo Xbox One, da Microsoft; o PlayStation 4, da Sony; e Wii U e Switch, da Nintendo (IEEE, 2015);
- *Jogo que utiliza linguagem cinematográfica*: jogo com narrativa, estética e *gameplay* cinematográficos;
- *Jogo de narrativa emergente*: obra audiovisual interativa com narrativa ramificada e opções de caminhos a serem escolhidos pelo jogador;
- *Jogo com conteúdo em live action*: jogo que possui sequências audiovisuais com elenco real;

Além de *Quantum Break* como base central para a discussão, outros filmes-jogos, *games* e filmes interativos também serão analisados para contribuir com a reflexão em torno da fonte. Para complementar a investigação, o trabalho utilizará uma base teórica composta por Glorianna Davenport e seus colegas de pesquisa Brian Bradley, Stefan Agamanolis, Ryan Evans e Gilberte Houbart; os historiadores ingleses Peter Burke e Eric Hobsbawm; o sociólogo polonês Zygmunt Bauman; o roteirista e teórico de cinema francês Jean-Claude Carrière; os historiadores franceses Michel de Certeau e Roger Chartier; o teórico de comunicação estadunidense Henry Jenkins; o estudioso de jogos eletrônicos dinamarquês Jesper Juul; o sociólogo francês Pierre Lévy; o pesquisador de cinema brasileiro Fernando

⁶ É dentro deste âmbito que os filmes-jogos detém mais visibilidade e reconhecimento.

Mascarello; o teórico da comunicação canadense Marshall McLuhan; o sociólogo francês Edgar Morin; a estudiosa de semiótica brasileira Lucia Santaella; e o crítico literário galês Raymond Williams.

O trabalho também fará uso de outros interlocutores teóricos das áreas de game design, cinema interativo, comunicação, história e ciências sociais para completar seu raciocínio. Ao me utilizar de autores dissonantes, busco perceber como suas visões, apesar de aparentemente contrárias, quando postas diante um novo olhar científico contribuem para compreender as diversas facetas da relação do sujeito e os novos meios de produção da contemporaneidade. O uso de autores com pontos de vista diferentes também permite uma análise que explora as visões díspares de um mesmo objeto, oferecendo ao leitor a opção de conhecer o mesmo assunto por diversos ângulos e formular suas próprias perguntas sobre a hibridização do videogame e o cinema interativo. Unido a todo o trabalho teórico também é importante frisar a contextualização dos períodos e momentos estudados, o que me leva a recorrer a alguns autores cuja reflexão seja necessária no processo da pesquisa.

O *Primeiro Capítulo* discorre sobre os conceitos centrais da investigação como cultura, narrativa, tecnologia e hibridização; a relação do sujeito com os discursos dominantes; apontamentos sobre a noção de cultura de massa e a cultura *pop*; o hibridismo cultural entre a cultura *nerd* e a cultura *geek*. No *Segundo Capítulo* verso sobre a cronologia do surgimento do cinema interativo e sua relação com os jogos eletrônicos para estabelecer um diálogo entre ambos, os suportes que dão origem ao filme-jogo; foco na interpretação dos sujeitos das narrativas interativas dos meios de produção contemporâneos; aponto as semelhanças e diferenças entre cinema interativo e *games* de narrativa ramificada; e também reflito sobre a prática cultural do filme-jogo, dando maior ênfase no exemplo de *Quantum Break*, e como ela demonstra a ascensão de um novo movimento nos jogos eletrônicos pautado na linguagem fílmica. Segue-se enfim para *Considerações Finais* e as *Referências*, fechamento da investigação.

A custo de complemento, após as Referências, há um Glossário com palavras e expressões do universo *gamer*⁷ para facilitar a compreensão dos leitores, bem como o apêndice com a entrevista completa com Cam Rogers, roteirista de *Quantum Break*.

⁷ Jogador.

1. NÍVEL 1: VIAGEM AO CENTRO DA CULTURA POP

1.1 A HISTORIOGRAFIA NA ERA DO PÓS-HUMANO: VIDEOGAME, CINEMA INTERATIVO E HIBRIDIZAÇÃO

O cinema interativo consiste em uma vertente do cinema em que o suporte audiovisual do filme permite interatividade entre a obra cinematográfica e o indivíduo. Este cinema dá ao público controle das ações dos personagens, opção de escolha de um final para a película ou gera reações do filme a determinadas ações da plateia. O cinema interativo é altamente influenciado pelos videogames, possuindo uma tecnologia e estética próxima aos jogos eletrônicos (KNOLLER, 2004).

O que leva a uma pergunta básica: o que é um videogame? A presente pesquisa consente com a concepção do teórico de cinema Mark J. P. Wolf (2008):

Although even definitions of "game" can vary, elements one would expect to find in a game are *conflict* (against an opponent or circumstances), *rules* (determining what can and cannot be done and when), use of some *player ability* (such as skill, strategy, or luck), and some kind of *valued outcome* (such as winning vs. losing, or the attaining of the highest score or fastest time for the completing of a task). All these are usually present in video games in some manner, though to differing degrees. In video games, the scoring of points, adherence to the "rules," and the display of the game's visuals are all monitored by a computer instead of by human beings. The computer can also control the opposing characters within a game, becoming a participant as well as a referee. (WOLF, 2008, p. 3)⁸

De acordo com Wolf (2008), o videogame deve possuir uma quadrilogia de elementos para ser considerado como tal: conflito, que podemos compreender como o enredo e a história do jogo; regras, as leis e limites que regem o aparato tecnológico usado para fazer o *game*; habilidade do jogador, entendida como a interatividade humano-máquina; e resultado valioso, a recompensa para o indivíduo, seja em forma de pontuação ou o resultado final de suas escolhas ao longo do jogo.

⁸ Embora as definições de "jogo" possam variar, os elementos que se esperaria encontrar em um jogo são *conflito* (contra um adversário ou circunstâncias), *regras* (determinar o que pode e não pode ser feito e quando), uso de alguma *habilidade do jogador* (como destreza, estratégia ou sorte), e algum tipo de *resultado valioso* (como vencer versus perder, ou atingir a pontuação mais alta ou o tempo mais rápido para completar uma tarefa). Todas essas características estão presentes em videogames de alguma maneira, embora em graus diferentes. Nos videogames, a pontuação, a aderência às "regras" e a exibição dos elementos visuais do jogo são todos monitorados por um computador, e não por seres humanos. O computador também pode controlar os personagens oponentes dentro de um jogo, tornando-se um participante e um árbitro. (WOLF, 2008, p. 3, tradução própria)

Para debater acerca de tais assuntos é vital a exposição do conceito de tecnologia compreendida nesta investigação, noção que compactua com a visão do teórico austríaco Arnulf Gröbler (1998), em que tecnologia consiste em objetos de existência física cuja finalidade é melhorar as capacidades humanas em diversas áreas e permitir que eles realizem tarefas que seriam impossíveis sem auxílio externo (GRÜBLER, 1998).

Quando discuto videogame e cinema interativo também é imprescindível falar de interatividade, o que é esta interação proposta pelo meio de produção? Na presente investigação a interatividade é entendida segundo a ótica dos cientistas de comunicação Oliver Quiring e Wolfgang Schweiger (2008), o qual se trata de um processo de comunicação mediado por meios técnicos numa relação trina que pode ser: face a face, por exemplo, duas pessoas conversam pessoalmente fazendo uso de um tradutor simultâneo; duas ou mais pessoas através de um aparelho tecnológico, quando os sujeitos estão distantes geograficamente, mas podem se comunicar, por exemplo, vídeo chamadas, e-mails e redes sociais; ou do ser humano e a interface tecnológica, que consiste na comunicação entre o sujeito e a máquina, por exemplo, as salas de bate-papo com *bots*, pequenas inteligências artificiais que reagem aos diálogos escritos pelo sujeito.

Os filmes-jogos são híbridos de videogame e cinema interativo, contudo o que é um híbrido? Esta pesquisa parte do debate do conceito de hibridização de teórico holandês Jan Nederveen Pieterse (2001). Ao discorrer sobre as várias noções de hibridização – na biologia, na esfera automotiva, na cultura, entre outros – o autor destaca que o termo híbrido pode ser compreendido de maneira geral como a mescla de dois ou mais elementos para formar um novo elemento baseado nos atributos originais (PIETERSE, 2001).

O cinema interativo⁹ é algo muito novo dentro do próprio cinema. Sua origem se encontra nas atividades do grupo de estudo Film/Video Group, de 1987 a 2004, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), nos Estados Unidos. Liderado pela pesquisadora Glorianna Davenport, o Film/Video Group, que posteriormente tornou-se Interactive Cinema Group, desenvolveu os primeiros experimentos e protótipos para a criação de um filme interativo (DAVENPORT; SMITH; PINCEVER, 1991).

Na tela, surge um bando de pássaros ciscando no chão. Quando o espectador se aproxima, os pássaros voam. Outra tela oferece uma dançarina indiana executando sua complexa coreografia. Quando o espectador se vira para ir embora, a imagem é substituída por um close-up da dançarina, as narinas arfando de raiva diante da

⁹ No Brasil, o filme interativo *A Gruta* (Filipe Gontijo, 2007) é considerado a primeira obra nacional deste segmento cinematográfico.

afronta do espectador que se atreve a dar as costas a sua exibição (LUNENFELD; LEÃO, 2005, p. 369)

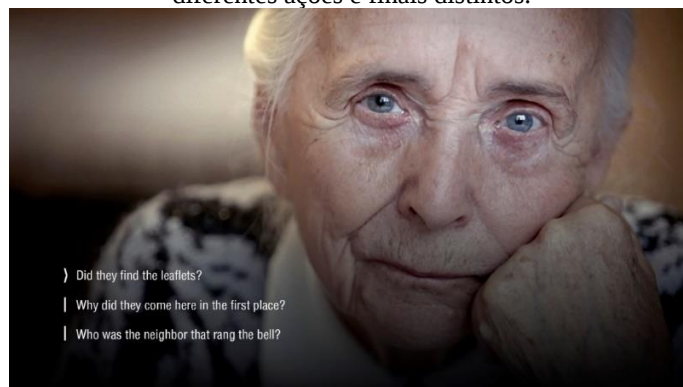
Os exemplos citados por Lunenfeld (2005) são as primeiras películas interativas produzidas pelo grupo de pesquisadores do MIT. A sequência de voo de pombos era um minifilme dirigido por Sammy Spitzer e a sequência de dança com a dançarina indiana profissional Jayshree foram testes iniciais no uso da tecnologia de sensor de movimentos para o cinema (DAVENPORT et al., 2000).

A despeito do cinema ser mais integrado a historiografia, a vertente do cinema interativo carece de estudos históricos. Há um predomínio de pesquisadores da área de comunicação, cinema e tecnologia sobre o tema e uma quase ausência de historiadores que debatam a obra cinematográfica interativa.

As aplicações práticas do cinema interativo remontam usos no setor bélico e educacional desde seus primórdios, história a ser debatida mais adiante nesta investigação. Contudo, o uso recente dessa vertente cinematográfica para a história se fez presente num aspecto memorialista e cultural, bem como integrado a aspectos técnicos próprios dos jogos eletrônicos. Um dos suportes cinematográficos interativos mais recentes é o documentário *Attentat 1942* (Universidade Carolina de Praga, 2017), versão tecnicamente aprimorada do original *Československo 38-89: Atentát* (Universidade Carolina de Praga, 2015).

Produzido pela Universidade Carolina de Praga, o filme interativo *Attentat 1942* traz características dos jogos eletrônicos em conjunto com o cinema para abordar a ocupação nazista na República Checa durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). O jogador assume o papel de um neto que descobre que seu avô foi preso durante o assassinato de Reinhard Heydrich, líder da ocupação nazista em terras checas e um dos principais arquitetos do Holocausto, então decide descobrir mais sobre a história de sua família.

Figura 2 – Cena de *Attentat 1942*. O jogador escolhe os caminhos que o filme interativo irá tomar, gerando diferentes ações e finais distintos.



Fonte: *Attentat 1942*.

A relação e a influência entre o cinema e o videogame são muitos fortes no cinema interativo, porém história e videogame é um diálogo pouco explorado na historiografia brasileira, no entanto, a nível internacional há diversas pesquisas unindo estas temáticas. No campo prático existem produtos educacionais que são uma mescla da junção história-videogame. Um exemplo é a Colonial Williamsburg Foundation, que em parceria com Departamento de Coleções e Conservação e Departamento de Pesquisa Histórica de Williamsburg, nos Estados Unidos, decidiram ampliar a experiência do público no espaço museal levando-os também para o mundo virtual. As instituições desenvolveram o *game* histórico *Betwixt Folly and Fate* (Department of Collections and Conservation of Williamsburg; Department of Historical Research of Williamsburg, [entre 2001 e 2007]), no qual o jogador assume o papel de quatro indivíduos, de diferentes profissões e posições sociais, durante o período colonial dos Estados Unidos.

O Museu Americano de História Natural adaptou os jogos eletrônicos como atividade cotidiana para seus visitantes desde o sucesso da iniciativa em 2014. Na ocasião, a exposição de curta-duração *Pterosaurs: Flight in the Age of Dinosaurs* permitia que os visitantes controlassem um pterodátilo por paisagens pré-históricas através de um sensor de movimentos no jogo intitulado *Fly Like a Pterosaur* (FERREIRA, 2016).

Figura 3 – O jogo com sensor de movimentos *Fly Like a Pterosaur* do Museu Americano de História Natural.



Fonte: The Scapist.

O diretor associado de Educação Digital do Museu Americano de História Natural, Barry Joseph, decidiu tornar os jogos digitais parte essencial da visita ao museu como forma de tornar a experiência museal mais imersiva para o público. Assim, iniciativas educacionais como jogos para celular, estações de consoles, plataformas de realidade aumentada¹⁰ e encontros para famílias jogarem juntas, atualmente integram o calendário de ações de conscientização e educação do museu (FERREIRA, 2016).

Um dos jogos *mobile*¹¹ da instituição *scaneia* coleções do museu e ativa missões em vários espaços da instituição – tecnologia similar ao do jogo de realidade aumentada *Pokémon GO* (Niantic, 2016) –, fazendo com que os visitantes transitem por diferentes mostras museais e aprendam durante a jogabilidade que pede pistas e informações encontradas no Museu Americano de História Natural. A instituição também possui o Family Game Night, um encontro voltado para diferentes famílias jogarem juntas no museu em uma noite composta por *games* digitais e analógicos. Além de todas as ações de cunho presencial, o Museu Americano de História Natural igualmente possui *games* analógicos como jogos de tabuleiro ou cartas que podem ser adquiridos pelos visitantes, bem como jogos digitais disponíveis gratuitamente em seu site oficial, como *What Do You Know About The Universe?*, *Talking to Fireflies*, *Pterosaurs: The Card Game*, *Human Microbiome Minecraft Map*, *Fighting Dinos* e *DNA Detective* (AMNH, 2018).

Barry Joseph também é cofundador da Games for Change, uma organização não governamental dedicada a criação e patrocínio de jogos eletrônicos educacionais. Entre os jogos apoiados pelo projeto está *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), cuja trama explora elementos da mitologia nórdica e história inglesa em conjunto com uma mensagem de conscientização sobre problemas mentais.

Os museus e casas de memória internacionais tem explorado o diálogo entre história e videogame, que tem se tornado uma ferramenta popular de ensino e conscientização aliada ao entretenimento. Henry Lowood (2004), curador da coleção History of Science & Technology da Universidade Stanford, pesquisa a conservação e catalogação de acervos compostos por videogames. Martin Wainwright, professor do Departamento de História da University of Akron ministra o tópico *History in Video Games*. Os pesquisadores Gary Geisler, Paul Stenis, Jesse Martinez e Allison King, da Universidade do Texas em Austin, propõe a criação de um banco de dados para pesquisa sobre videogame, inclusive, são os autores do protótipo Game

¹⁰ "Tecnologia que permite que os usuários interajam com objetos sintéticos, pessoas e configurações que foram sobrepostos a ambientes reais, aumentando suas experiências nesses ambientes com imagens geradas por computador e sons" (DAS et al., 2017, p. 1, tradução própria)

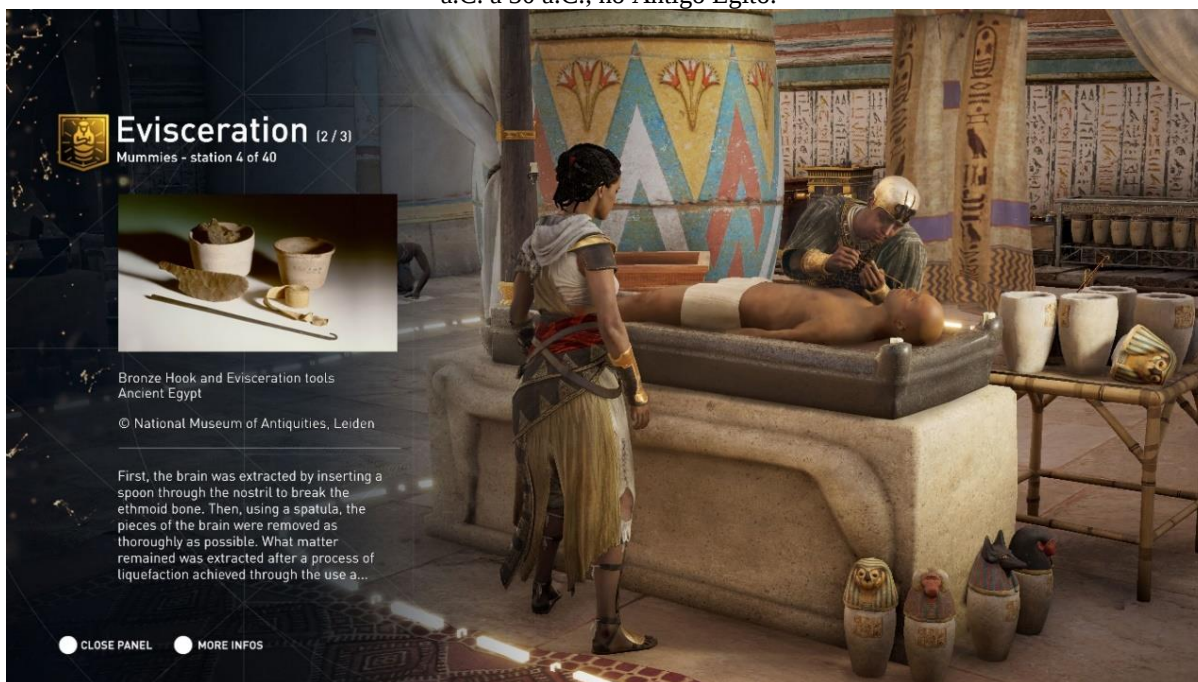
¹¹ Jogos digitais para celulares, *tablets* e outros aparelhos portáteis.

Scholar, que planejam aperfeiçoar e transformar numa plataforma de fontes para estudiosos do videogame (GEISLER et al., 2008).

Se trata do processo de *gamificação* do museu, o uso dos jogos eletrônicos para fins educativos, atrelando-os como parte das atividades e recursos oferecidos por um museu (KELLY, 2014). *Gamificação* é um termo recente, datado de 2008, e definido como o uso dos conceitos de Game Design¹² em contextos fora dos jogos eletrônicos (DETERDING et al., 2011).

O uso do videogame para educação não é uma via de mão única, as próprias desenvolvedoras de *games* tem oferecido recursos de aprendizagem nos jogos de entretenimento.

Figura 4 – Modo Discovery Tour oferece uma turnê pelos principais eventos do Reino Ptolemaico, entre 305 a.C. a 30 a.C., no Antigo Egito.



Fonte: *Assassin's Creed Origins*.

A versão remasterizada¹³ de *BioShock* (2K Boston; 2K Australia; Blind Squirrel, 2016) traz um museu *online* com a história da produção do jogo. O espaço museológico digital oferece artes conceituais de personagens e cenários, a ideia por trás do enredo, *design* de armas e conteúdos usados e não usados na versão final do jogo. Da mesma maneira, o jogo *Assassin's Creed Origins* (Ubisoft, 2017) possui o modo *Discovery Tour* que consiste em um

¹² Curso para projetistas de jogos eletrônicos, formação dos profissionais responsáveis pela concepção de um *game*.

¹³ *Remaster*: versão de jogos eletrônicos onde os gráficos originais são aperfeiçoados para uma tecnologia gráfica de maior resolução e qualidade. Ver (ACKERMAN, 2011).

formato de jogabilidade no qual o jogador pode passear pelo Antigo Egito e conhecer a cultura do local. As informações dispostas durante o passeio virtual são oriundas de parcerias com museus de todo mundo, o qual cederam imagens de seus acervos, bem como textos explicativos sobre cada item exposto no jogo.

Segundo Guilherme Xavier (2004), os *games* são o “conjunto do amadurecimento de artes literais, pictóricas e musicais em comunhão com as ciências da comunicação visual e da matemática” (XAVIER, 2004, p. 2). O historiador neerlandês Huizinga (2000) define o jogo como algo além da atividade física ou biológica, mas aponta para a existência de uma função, um sentido para tal ação.

Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência (HUIZINGA, 2000, p. 5).

O videogame faz parte desta concepção de jogo e como tal ele possui um propósito. Para o sociólogo francês Caillois (2001) o jogo possui uma função social, constituindo-se em uma manifestação que contribui para o desenvolvimento da cultura e seus costumes característicos. O elemento não material citado por Huizinga (2000) é o sentido atribuído pelo indivíduo ao jogo, seja aquele que produziu a materialidade do *game* ou aquele que reinterpreta a informação recebida.

Neste âmbito, almejo discutir o papel do videogame quanto prática cultural na sociedade contemporânea de forma que contribua para o igual entendimento do híbrido filme-jogo como prática cultural. Para isto, me centrarei em uma discussão que toma por base a cronologia do surgimento de tais mídias, os quais colaboram com a reflexão sobre o surgimento de novas práticas culturais que são oriundas de uma nova mentalidade da sociedade. Mentalidade que é transformada à medida que as formas materiais de existência mudam.

O híbrido de videogame e cinema interativo, nascido da mescla de ambos os suportes, possui como principal diferencial a chamada narrativa emergente ou narrativa ramificada, que consiste em dar ao sujeito a opção de escolher os caminhos que a história da obra audiovisual interativa trilhará. Para compreensão deste elemento é importante entender a noção de narrativa utilizada nessa investigação e como ela se relaciona com a fonte.

A narrativa é algo comum a todo ser humano, ela não é algo exterior ou um fenômeno exclusivo dos suportes midiáticos. A narrativa está presente também no cotidiano das pessoas, na forma como interagem e expressam seus sentimentos.

Todos sabemos produzir discursos narrativos, tendo noção dos elementos que constituem um relato. Muitas pessoas, alguma vez, já praticaram algum tipo de narrativa escrita em cartas ou diários pessoais. A narrativa, então, não se concretiza apenas no plano literário, podendo estar presente na comunicação oral ou escrita de qualquer pessoa em qualquer época. (REALES; CONFORTIN, 2011, p. 9)

Segundo Reales e Confortin, a narrativa está em todo lugar e pode ser produzida por qualquer pessoa (REALES; CONFORTIN, 2011). Há um aspecto de universalidade na narrativa, seja ela no plano oral ou escrito. Posso fazer uma narrativa com um desenho simples dedicado a alguém, a criança produz sua própria narrativa quando brinca de castelos e dragões, o pai narra sua vida quando conta do seu dia de trabalho, a esposa faz sua própria narrativa quando diz ao marido que o ama.

Todos narram suas vidas e acontecimentos. Porém o que é esta narrativa? O que é esta estrutura para se contar histórias? Quando a narrativa é colocada sob à luz do estudo sua conceptualização se torna mais complexa.

Podemos formular que para haver uma narrativa é preciso que haja 1) uma relação cronológica e lógica entre os eventos e as ações dos atores; e, 2) que os eventos tenham uma organização macro-proposicional. Na verdade, este segundo requisito é uma consequência do primeiro, pois a estrutura macro-proposicional da narrativa [...] implica um ordenamento seqüencial dos eventos segundo uma lógica própria do enunciado narrativo. (VIEIRA, 2001, p. 603-604)

Com base nos estudos de narratologia¹⁴ iniciados pelo teórico russo Vladimir Propp em suas análises de contos populares, bem como outros pesquisadores entre as décadas de 1960 a 1980, a fórmula apresentada por Vieira sintetiza, de forma simples, os elementos que estruturam uma narrativa. Contudo, tal concepção de narrativa ordenada cronologicamente viria a ser questionada e debatida, principalmente pelos filósofos Nelson Goodman e Paul Ricoeur (VIEIRA, 2001). A noção de narrativa ligada unicamente a uma relação cronológica e lógica de eventos deixa de fora histórias cujas narrativas não contemplem uma ordenação lógica de eventos, como as memórias, por exemplo.

Analisando as obras *Confissões* de Santo Agostinho (1987) e *Poética* de Aristóteles (2008), Ricoeur (1994) trabalha sua ideia de narrativa, bem como sua relação com o tempo.

¹⁴ Estudo teórico-metodológico da narrativa literária e não-literária (REIS; LOPES, 1988).

O achado inestimável de Santo Agostinho, reduzindo a extensão do tempo à distensão da alma, é o de ter ligado essa distensão à falha que não cessa de se insinuar no coração do tríplice presente: entre o presente do futuro, o presente do passado e o presente do presente. Assim, ele vê a discordância nascer e renascer da própria concordância entre os desígnios da expectativa, da atenção e da memória. (RICOEUR, 1994, p. 41)

O filósofo francês concorda com a concepção agostiana de um tempo não cronológico, mas ligado ao caráter temporal humano, ou seja, o tempo é aquele vivenciado ou lembrado, indiferente de estar em uma ordem cronológica de eventos ou fragmentado em diferentes memórias. Para Ricoeur, toda narrativa é um mundo temporal humano, uma vez que é uma estrutura criada essencialmente pelo ser humano (RICOEUR, 1994).

Dentro da perspectiva de Ricoeur, o filósofo compactua com a noção dos três presentes de Agostinho: o presente do futuro, o presente do passado e o presente do presente. Nesse sentido, a percepção do tempo se dá de forma psicológica, ou como chama Agostinho, na distensão da alma. Segundo o teólogo, o passado não existe mais, o futuro ainda não chegou e o presente é muito breve. Sendo assim, a única realidade está no presente da expectativa (RICOEUR, 1994; VIEIRA, 2001).

“Vou recitar um hino que aprendi de cor. Antes de principiar, a minha *expectação* estende-se a todo ele. Porém, logo que o começar, a minha *memória* dilata-se, colhendo tudo o que passa de *expectação* para o pretérito. A vida deste meu ato divide-se em *memória*, por causa do que já recitei, e em *expectação*, por causa do que hei de recitar. A minha *atenção* está presente e por ela passa o que era futuro para se tornar pretérito. Quanto mais o hino se aproxima do fim, tanto mais a *memória* se alonga e a *expectação* se abrevia, até que esta fica totalmente consumida, quando a ação, já toda acabada, passar inteiramente para o domínio da *memória*” (AGOSTINHO, 1987, p. 229).

Ricoeur discute o tema de *distensão* e *expectação* de Agostinho como uma forma de aprofundar a temporalidade percebida pelo ser humano. Ao considerar que o tempo é medido através da memória, Ricoeur o entende como uma representação criada pela experiência humana (RICOEUR, 1994).

Se o tempo não precisa seguir, obrigatoriamente, uma ordem cronológica, então a narrativa também não necessita ser ordenada logicamente. Nesse sentido, a narrativa também pode ser entendida como uma sequência de eventos descronológicos e cuja lógica perpassa diferentes questões.

Para compreender o aspecto funcional de um filme-jogo também é importante o entendimento de narrativa na perspectiva de Christian Metz (1991):

A narrative is not a sequence of closed events but a closed sequence of events. Traditional narratives, with their definite conclusions, are closed sequences of closed events; the trick-ending narratives which cultural modernism enjoys are closed sequences of unclosed events. The closing of the narrated matter is a variable, whereas the closing of the narrative is a constant; thus, the relationship of syntagmatic simultaneity of these two factors in the various narrative corpora is a determination in the Hjelmslevian sense: When there is a sequence of closed events, there is always a closed sequence, but, when there is a closed sequence, there is not always a sequence of closed events.¹⁵ (METZ, 1991, p. 24)

De acordo com a teoria de Metz (1991), a narrativa é uma sequência fechada, com começo e fim, cujos eventos podem, ou não, ficar em aberto. Os acontecimentos seguem uma sequência, mas não necessariamente cronológica, acontecimentos esses que podem ser de cunho fechado ou aberto.

Apesar de uma definição funcional da narrativa, a interpretação da história do suporte audiovisual interativo é feita de diferentes maneiras por cada sujeito. O filme-jogo pode ser feito com um propósito ou com um discurso específico, contudo a leitura dessa ação dependerá de cada sujeito (ECO, 2005).

A interpretação é indefinida. A tentativa de procurar um significado final inatingível leva à aceitação de uma interminável oscilação ou deslocamento do significado. Uma planta não é definida em termos de suas características morfológicas e funcionais, mas com base em sua semelhança, embora apenas parcial, com outro elemento do cosmos. Se ela se parece vagamente com uma parte do corpo humano, então tem significado porque se refere ao corpo. Mas aquela parte do corpo tem significado porque se refere a uma estrela, e esta tem significado porque se refere a uma escala musical e isso porque esta, por sua vez, refere-se a uma hierarquia de anjos, e assim por diante ad infinitum. (ECO, 2005, p. 37-38)

De acordo com Umberto Eco (2005) todo objeto esconde um segredo, um sentido que é atribuído por cada sujeito. Desse modo as práticas culturais podem ter finalidades específicas, mas elas só encontram um sentido quando interpretadas pelos sujeitos que as leem.

Tendo em mente que a apropriação do discurso da obra é feita pelo indivíduo, explicarei o aspecto funcional da definição de Metz (1991) para perceber o funcionamento da narrativa interativa do filme-jogo e as produções filmicas do iCinema. Assim sendo, tomarei

¹⁵ Uma narrativa não é uma sequência de eventos fechados, mas uma sequência fechada de eventos. As narrativas tradicionais, com suas conclusões definitivas, são sequências fechadas de eventos fechados; as narrativas de final de jogo que o modernismo cultural desfruta são sequências fechadas de eventos abertos. O fechamento do que é narrado é uma variável, enquanto o fechamento da narrativa é uma constante; assim, a relação de simultaneidade sintagmática desses dois fatores nos vários corpos narrativos é uma determinação no sentido Hjelmsleviano: quando há uma sequência de eventos fechados, sempre há uma sequência fechada, mas, quando há uma sequência fechada, nem sempre é uma sequência de eventos fechados. (METZ, 1991, p. 24, tradução própria)

como exemplo o filme de ficção científica *A Origem* (Inception, Christopher Nolan, 2010), obra cinematográfica que serviu como inspiração e referência para o efeito visual dos lapsos temporais de *Quantum Break* (RAITANEN, 2016).

O cinema faz uso da narrativa tradicional com conclusões definitivas (METZ, 1991), ou seja, um filme possui começo, meio e fim predeterminados. *A Origem* começa com Cobb sendo perseguido por tentar roubar informações sigilosas do sonho do empresário Saito. Em seguida, acontecem os conflitos que desenvolvem a história: Saito e seus homens rastreiam Cobb e sua equipe de inserção e extração de sonhos os chantageia em troca de não os entregar para a polícia. Então o final, em que Cobb precisa inserir uma falsa lembrança nos sonhos do inimigo de negócios de Saito, Robert Fischer, para finalmente voltar para casa e rever os filhos.

A Origem é uma sequência fechada de eventos fechados. Porque há uma sequência determinada de cenas para a história transmitida na tela, na qual eventos predeterminados a constituem. O enredo é exibido sempre na mesma sequência fechada, ou seja, as cenas sempre são as mesmas e ordenadas sempre da forma estabelecida pelo diretor, por isso é uma sequência fechada. Um ciclo inalterável.

Os eventos são fechados pelo fato de as cenas serem permanentes, não há um meio do espectador mudar os eventos do filme. Eu posso desejar que Saito não fosse baleado durante a troca de tiros na primeira camada do sonho de Fischer, mas não há uma maneira de eu interagir com o filme de forma a evitar este acontecimento e gerar uma linha do tempo alternativa. Existe apenas a linha temporal da narrativa contada pelo diretor.

Em *Quantum Break*, a narrativa segue diferentes linhas do tempo que mesclam eventos do passado, do presente e do futuro. A obra trabalha com uma estrutura narrativa que contempla eventos em ordem descronológica, mas que no conjunto do filme-jogo dão um sentido e uma lógica para as ações dos personagens. A mesma premissa é a base do cinema interativo.

1.2 O SUJEITO NO MUNDO DAS CULTURAS: TECNOLOGIA E CONTEXTO

Para discutir sobre a recente prática cultural do híbrido entre videogame e cinema interativo é necessário conhecer o contexto no qual eles estão inseridos: a cultura *pop* entre os anos de 2012 e 2016. *Quantum Break* foi lançado em 2016, o ápice de um período de reflorescimento do tema de viagem no tempo nos jogos eletrônicos devido a influência televisiva e cinematográfica daquele momento.

A concepção de viagem no tempo possui suas origens na Europa do século XVIII, com o filósofo francês D'Alembert, e carregava consigo uma aura científica característica das mudanças socioeconômicas do Século das Luzes (VADICO, 2001). Porém, o tema científico se desenvolveu e se tornou um conhecido tema literário e cinematográfico graças a obra do escritor britânico H.G. Wells, *A Máquina do Tempo* (WELLS, 1981), publicada originalmente em 1895, que definiu as diretrizes para o então novo subgênero da ficção científica.

O gênero da ficção científica está presente no cinema desde o início de seu surgimento, como *Viagem à Lua* (*Le voyage dans la lune*, Georges Méliès, 1902) e *Metrópolis* (*Metropolis*, Fritz Lang, 1927), bem como é parte da literatura desde ainda mais cedo, sendo alguns de seus maiores representantes do século XIX e XX, como: Mary Shelley, Júlio Verne, H.G. Wells, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Aldous Huxley, George Orwell, Phillip K. Dick, entre outros (BOLSHAW, 2018).

Escrevendo em 1972, o crítico literário croata Darko Suvin (1972) já falava como a ficção científica moldou a mentalidade dos sujeitos, influenciou no desenvolvimento industrial e impactou o setor tecnológico com ideias nascidas da ficção. Exemplo desse diálogo é o nome do primeiro ônibus espacial da Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço (NASA), agência federal dos Estados Unidos voltada para pesquisas espaciais. O nome do transporte espacial é *Enterprise*, em homenagem a principal nave da série de ficção científica *Star Trek* (Gene Roddenberry, 1966). Da mesma maneira, o jornal britânico *The Economist* comumente faz diversas referências a ficção científica para justificar seu discurso de um mundo mais globalizado e conectado pelos meios materiais de existência. Também seguindo a premissa da união entre ficção e realidade, o presidente estadunidense Harry Truman justificou o lançamento de bombas atômicas nas cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki em 1945 se utilizando das palavras do poema de ficção científica *Locksley Hall* (TENNYSON, 2012), publicado originalmente em 1842, o qual fala sobre *super armas* de destruição em massa em um mundo apocalíptico (WELDES, 2003).

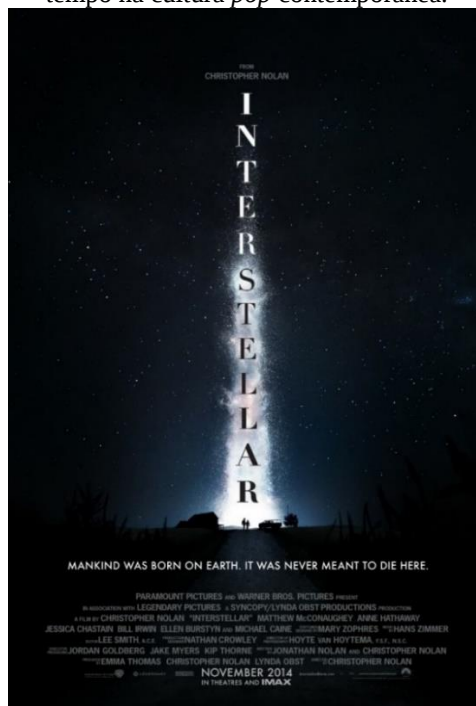
Essa junção da ficção científica aos meios de produção da cultura cotidiana trouxe uma nova maneira de pensar que não é apenas um reflexo da ficção na realidade, mas constitui a própria realidade. Realidade nesta pesquisa compreendida a partir da ótica de filósofo austríaco Karl Popper (1979), na qual o real é subdividido entre três partes: o mundo físico, que consiste de objetos físicos; o mundo mental, formado por pensamentos e eventos dentro da mente humana; e o mundo material, composto por produtos feitos pela sociedade e instituições socialmente construídas (NIINILUOTO, 2011).

As mudanças tecnológicas trouxeram uma mudança de mentalidade na mesma medida que a mudança de mentalidade trouxe as mudanças tecnológicas. Como afirma Le Goff (1995): “Assim o que parece desprovido de raízes, nascido da improvisação e do reflexo, gestos maquinais, palavras irrefletidas, vem de longe e testemunha em favor da extensa repercussão dos sistemas de pensamento” (GOFF; NORA, 1995, p. 72). A mentalidade, um modo de agir coletivo orientado por padrões de comportamento de um determinado período histórico (OLIVEIRA; BASTOS, 2015) é um dos fatores que estabelecem novas visões de mundo e, conseqüentemente, novas práticas culturais pautadas pelo novo discurso dominante.

Com a caminhada lado a lado entre ficção científica e realidade, 2015 foi o ano marco do filme *De Volta para o Futuro Parte II* (Back to the Future Part II, Robert Zemeckis, 1989). O ano ao qual a história da produção fílmica representava como o futuro dentro da narrativa de 1989. Devido a ocasião, o cinema e a televisão do período entre 2014 e 2016 reviveram o tema da viagem no tempo em suas produções.

Tal contexto proporcionou filmes que trouxeram o assunto de volta à tona como o ganhador do Oscar *Interestelar* (Christopher Nolan, 2014) e *X-Men: Dias de um Futuro Esquecido* (Bryan Singer, 2014), inclusive as duas obras fílmicas foram usadas como referência para a criação de diversos elementos técnicos e narrativos de *Quantum Break* (KREMER, 2018).

Figura 5 – *Interestelar*, ficção científica do cineasta britânico Christopher Nolan reviveu o tema da viagem no tempo na cultura *pop* contemporânea.



Fonte: IMP Awards.

No mesmo ano foi lançada a série *Outlander* (Ronald D. Moore, 2014), do canal Starz, e em 2015 estreou a série *12 Monkeys* (Travis Fickett; Terry Matalas, 2015) do SyFy, uma *remake*¹⁶ do filme original, *Os 12 Macacos* (Terry Gilliam, 1995), e em 2016 o tema foi a trama central das adaptações cinematográficas das obras literárias *Alice Através do Espelho* (James Bobin, 2016) e *O Lar das Crianças Peculiares* (Tim Burton, 2016). Bem como houve a estreia das séries *Timeless* (Eric Kripke; Shawn Ryan, 2016), da NBC; *Frequency* (Jeremy Carver, 2016), da The CW; *Travelers* (Brad Wright, 2016), da Netflix; e a minissérie *11.22.63* (Bridget Carpenter, 2016), da Hulu, adaptação do livro *Novembro de 63* (KING, 2013).

O cenário dos jogos eletrônicos do período seguiu a tendência cinematográfica e muitas desenvolvedoras aproveitaram o momento para lançar *games* com tramas sobre viagem no tempo. *Steins; Gate* (Nitroplus; 5pb, 2016) aborda onze teorias de física quântica sobre viagem no tempo. O drama universitário *Life is Strange* (Dontnod Entertainment, 2015) narra a história de Max, uma estudante que adquire poderes de manipular o tempo. A versão remasterizada da trilogia *BioShock* (2K Games; Irrational Games, 2007 - 2013), intitulada *BioShock: The Collection* (Blind Squirrel Games, 2016) trouxe a clássica distopia para a Oitava Geração de Consoles. No terceiro *game* da trilogia, *BioShock Infinite* (Irrational Games, 2013), há alternância de períodos históricos para avançar nas fases. Em *Dragon Ball Xenoverse* (Dimps, 2015) e *Dragon Ball Xenoverse 2* (Dimps, 2016), baseado no mangá¹⁷ de Akira Toriyama, o jogador deve proteger a linha cronológica da Terra da interferência dos vilões vindos do espaço. O jogo de realidade virtual¹⁸ *Time Machine VR* (Minority Media, 2016) coloca o indivíduo no papel de um viajante do tempo com a tarefa de explorar as criaturas do Período Jurássico; e *Titanfall 2* (Respawn Entertainment, 2016) contém um enredo futurístico composto por fases com lapsos temporais entre presente e passado.

Este elo de ligação entre cinema e videogame não é por acaso. Os jogos eletrônicos, majoritariamente, veem no cinema uma referência para o trabalho com o audiovisual, o que os fez transitar dos textos – códigos de computador – para imagens bidimensionais aos atuais gráficos tridimensionais (KING; KRZYWINKSA; MÄYRÄ, 2002).

Para adentar mais à fundo ao tema se faz indispensável o conceito de sujeito, portanto a presente investigação compreende o sujeito na ótica do antropólogo e sociólogo francês Edgar Morin (2003):

¹⁶ Filme cujo roteiro é bem próximo do enredo de um filme precedente. Ver (AUMONT; MARIE, 2003).

¹⁷ História em quadrinhos do Japão, caracterizada por desenhos em preto e branco, com leitura da direita para esquerda no Oriente, comumente publicados no Ocidente no mesmo formato oriental (BRENNER, 2007).

¹⁸ "Induzir um comportamento direcionado em um organismo usando estimulação sensorial artificial, enquanto o organismo tem pouca ou nenhuma consciência da interferência" (LAVALLE, 2017, p. 2, tradução própria).

Uma grande parte, a parte mais importante, a mais rica, a mais ardorosa da vida social, vem das relações intersubjetivas. Cabe até dizer que o caráter intersubjetivo das interações no meio da sociedade, o qual tece a própria vida dessa sociedade, é fundamental. Para conhecer o que é humano, individual, interindividual e social, é preciso unir explicação e compreensão. O próprio sociólogo não é uma mente apenas objetiva; ele faz parte do tecido intersubjetivo. Ao mesmo tempo, é preciso reconhecer que, potencialmente, todo sujeito é não apenas ator, mas autor, capaz de cognição/escolha/decisão. A sociedade não está entregue somente, sequer principalmente, a determinismos materiais; ela é um mecanismo de confronto/cooperação entre indivíduos sujeitos, entre os “nós” e os “Eu”. (MORIN, 2003, p. 127-128)

A partir da definição de sujeito de Morin (2003), os indivíduos possuem capacidade de refletir e tomar decisões com bases em sua própria experiência de vida. São sujeitos pensantes que recebem, interpretam e geram informações dentro das várias culturas em que estão inseridos.

Esse viés faz uma ponte até a concepção de estrutura de sentimentos de Raymond Williams (2013), no qual o pensamento é mediado pelo processo cultural ao qual o indivíduo foi submetido. Assim, ao conhecer o lugar social de quem fala é possível compreender suas ações e palavras. A cultura é produzida pelo indivíduo e ela está em constante transformação, pois as pessoas mudam sua leitura de mundo devido ao diálogo que estabelecem com as formas materiais de existência, culminando em estruturas de sentimentos particulares. A estrutura de sentimentos é composta por antagonismos e paradoxos, porém, representa o contato do indivíduo com a sociedade. Como ele usa as informações que lhe são transmitidas, seu passado, a experiência de vida familiar, tudo aquilo que atrela as pessoas a suas crenças e posicionamentos diante do mundo (WILLIAMS, 2013; 1987). Para entender a relação entre cinema e videogame o sujeito se faz essencial, uma vez que o diálogo estabelecido entre essas mídias é fruto dos discursos destes indivíduos na sociedade.

A linguagem cinematográfica a qual esta investigação se refere está no sentido cunhado pelo crítico de cinema francês Marcel Martin (2005), que classifica a imagem fílmica a partir de três núcleos centrais:

A imagem *reproduz* o real, depois, num segundo grau e eventualmente, *afecta* os nossos sentimentos e, finalmente, num terceiro grau e sempre facultativamente, toma uma *significação* ideológica e moral. Este esquema corresponde à função da imagem tal como definiu Eisenstein, para quem a *imagem* nos conduz ao *sentimento* (ao sentimento afectivo) e deste à *ideia* (MARTIN, 2005, p. 35).

A abordagem de Martin (2005) estabelece a imagem fílmica como algo além de uma atividade mecânica, mas também detentora do discurso de seu produtor. O trio que caracteriza

a imagem cinematográfica perpassa a noção de representação e manipulação humana. Segundo Marcel Martin (2005) o filme é um recorte da realidade, representado de uma maneira estética que agrade ou repudie as ideias do sujeito realizador no contexto de sua produção.

Assim sendo, o uso das *cutscenes*, também chamadas de cinemáticas, é um dos maiores fatores de ligação entre o cinema e o videogame. Comumente constituídas de uma sequência audiovisual não-interativa, as cinemáticas são um intervalo na jogabilidade para exibir um conteúdo que explica o enredo e tramas do jogo para o sujeito. O primeiro jogo a usar essa técnica narrativa foi *Space Invaders Part II* (Taito, 1979), um *game* integrante da Segunda Geração de Consoles, entre os anos 1976 e 1984 (KREMER, 2015).

Porém foi somente na década de 1990 que as cinemáticas passaram a usar um estilo cinematográfico de animação digital. Algo que estabeleceu um novo cenário em que os videogames passaram a moldar-se numa estética pautada pela Sétima Arte (PICARD; WOLF, 2008).

O processo da inserção da linguagem fílmica nos videogames deve-se ao apelo realista do cinema. Falando sobre a impressão de realidade causada pelos filmes, Jacques Aumont (1993) estabelece o que ele chama de efeito do real como uma percepção do sujeito de que "o espectador acredita, não que o que vê é o real propriamente, [...] mas, que o que vê existiu, ou pôde existir, no real" (AUMONT, 1993, p. 111).

Essa interpretação da imagem pelo sujeito revela a conciliação da realidade do mundo mental, portanto invisível, com uma imagem visível. O que leva o sujeito a ver tais representações audiovisuais como parte de um mundo físico e material (POPPER, 1979).

A imagem – primeiramente esculpida; em seguida, pintada – é, na origem e por função, mediadora entre os vivos e os mortos, os seres humanos e os deuses; entre uma comunidade e uma cosmologia; entre uma sociedade de sujeitos visíveis e a sociedade das forças invisíveis que os subjugam. Essa imagem não é um fim em si, mas um meio de adivinhação, defesa, enfeitiçamento, cura, iniciação. (DEBRAY, 1993, p. 33)

Como coloca Debray (1993), a imagem não existe por si mesma, mas a partir dos sentidos que lhes são atribuídos. A mesma premissa é aplicável as imagens em movimento, o conteúdo audiovisual de um filme ou cinemática de um jogo eletrônico é um meio de expressão, compreendido a partir de sentidos ligados a estrutura de sentimentos dos sujeitos que os produzem e leem. Meios materiais que geram conexão emocional e afetiva ou

sentimentos de medo, alegria, amor, reflexão, entre outros aspectos subjetivos da lógica do sujeito.

Os três graus de ação da imagem fílmica definidos por Martin (2005) conectam-se com a noção da realidade de Popper (1979). O filme como uma reprodução manipulada de um mundo físico; o apelo ao sentimento atrelado ao mundo mental do sujeito; e as ideias do indivíduo tomam forma no mundo material.

Um diminuto número de jogos eletrônicos do final da década de 1970 e início da década de 1980 continham cores, sons e história. A maioria se utilizava de comandos de textos e eram pautados, majoritariamente, pelo fator lúdico devido as limitações tecnológicas do período (AGUIAR, 2014).

Foi somente nos anos de 1990 que houve uma ascensão da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. Algo que começou com jogos como *The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990), *Sam & Max Hit the Road* (LucasArts, 1993), *Full Throttle* (LucasArts, 1995) e *Grim Fandango* (LucasArts, 1998), produções audiovisuais interativas feitas pelo estúdio de jogos eletrônicos criado pelo cineasta George Lucas (PICARD; WOLF, 2008).

A entrada de George Lucas no ramo de jogos eletrônicos criou um precedente para outros profissionais do cinema fazerem o mesmo (PICARD; WOLF, 2008). Um exemplo é o diretor estadunidense Steven Spielberg, fundador da desenvolvedora de *games* DreamWorks Interactive, responsável pelo jogo *Medal of Honor* (DreamWorks Interactive, 1999) e cujo estúdio é uma subdivisão da companhia de animações digitais voltada para o cinema.

Com o crescente interesse da indústria cinematográfica nos jogos eletrônicos, os *games* passaram a contar com profissionais ligados ao cinema na produção de novos jogos eletrônicos, como roteiristas, compositores, editores, ilustradores e dubladores. Deste modo, a adaptação para um formato audiovisual interativo de uma história com narrativa e visual oriundos das produções fílmicas se popularizou na área de Game Design.

Nos anos 2000 as cinemáticas já compunham grande parte da narrativa dos jogos eletrônicos. *Gears of War 3* (Epic Games, 2011) continha noventa minutos de cinemáticas; quase duas horas de duração compunham o conteúdo cinemático de *God of War III* (SCE Santa Monica Studio, 2010); e *Resident Evil 5* (Capcom, 2009) trouxe oitenta minutos de *cutscenes* (MAJEK, 2011).

Com o advento da Oitava Geração de Consoles, esse processo se intensificou nos jogos eletrônicos. Assim, a partir de 2012, os *games* passaram a adotar um padrão narrativo e estético próximo do cinema, inclusive trocando a dublagem de atores e atrizes para uma completa recriação digital do elenco junto a voz de seus personagens nos *games*. Processo que

contribui com o efeito de real debatido por Aumont (1993) e como ele afeta a estrutura de sentimentos do sujeito ao interpretar tais representações como parte de um real. Dessa forma, quando o cinema reviveu o tema da viagem no tempo em suas produções fílmicas, o videogame seguiu a tendência num fenômeno que Henry Jenkins (2009) chama de convergência.

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais. (JENKINS, 2009, p. 30)

Quantum Break se encontra dentro desse processo cultural. Segundo Williams (2013), o documento é uma linguagem e a linguagem constrói a realidade a partir da inscrição de sentido que o produtor lhe imprime, como um discurso ficcional com base no científico e o sentido atribuído pelos sujeitos que a consomem, interpretando o produto final a partir de suas estruturas de sentimentos. Assim, seria correto afirmar que *Quantum Break* não é um reflexo de uma tendência de um contexto específico, mas parte constitutiva do real que embasou a linha de pensamento sobre o tema entre 2014 e 2016. O filme-jogo, da mesma maneira que foi influenciado pelo tema da viagem do tempo também influenciou outras produções audiovisuais e interativas a debaterem o assunto. Ajudando a construir a tendência cinematográfica e dos jogos eletrônicos neste subgênero da ficção científica no período de 2014 a 2016.

Como produtora da realidade, a cultura é composta por disputas de sentido e significação. A produção cultural modela a própria materialidade da vida, na qual a preocupação com as formas materiais da existência é baseada nos discursos midiáticos. Afinal, os meios de comunicação não são unicamente formas de produção de informação, mas um meio de produção, ou seja, a mídia como parte constituinte de um contexto social, econômico e cultural. Os meios de comunicação contemporâneos não se tratam apenas de novas formas de tecnologia, embasadas unicamente por um processo de evolução mecânica, mas as novas mídias tecnológicas são também uma prática social (WILLIAMS, 2011).

E verdade que os meios de comunicação, das formas físicas mais simples da linguagem às formas mais avançadas da tecnologia da comunicação, são sempre social e materialmente produzidos e, obviamente, reproduzidos. Contudo, eles não são apenas formas, mas meios de produção, uma vez que a comunicação e os seus meios materiais são intrínsecos a todas as formas distintamente humanas de trabalho e de organização social, constituindo-se assim em elementos indispensáveis tanto

para as forças produtivas quanto para as relações sociais de produção. (WILLIAMS, 2011, p. 69)

Essa materialidade da vida discutida por Williams (2011) leva ao entendimento de que o discurso dominante influencia e também ocupa seu espaço como a própria ação dos meios de produção. Segundo Denys Cuche (1999), a cultura se divide entre cultura dominante e cultura dominada, porém o sociólogo francês alerta para interpretações reducionistas dos termos “dominante” e “dominada”. Afinal, nenhuma cultura é totalmente dominada, logo nenhuma cultura é completamente dominante.

Na medida em que a cultura real só existe se produzida por indivíduos ou grupos que ocupam posições desiguais no campo social, econômico e político, as culturas dos diferentes grupos se encontram em maior ou menor posição de força (ou de fraqueza) em relação às outras. Mas mesmo o mais fraco não se encontra jamais totalmente desarmado no jogo cultural. (CUCHE, 1999, p. 144)

A visão de Cuche (1999) sobre a hierarquização da cultura não refuta a forma como o indivíduo recebe a informação que lhe é apresentada. O autor evidencia que o sujeito possui poder de resistir à imposição cultural dominante, bem como que a cultura dominada não significa alienação, mas convivência com a cultura dominante, porém com foco em suas próprias particularidades.

Ao classificar a cultura em uma duologia, Cuche (1999) não está criando um juízo de valor quanto a uma cultura superior e uma cultura inferior, mas tomando por base os grupos sociais que integram esses diferentes padrões culturais. Grupos estes formados por indivíduos que se encontram em diferentes posições sociais e, por conseguinte, conseguem difundir sua visão de mundo em maior ou menor grau na sociedade.

Essa visão de resistência e não-alienação do sujeito frente a cultura dominante se conecta ao conceito de apropriação de Michel de Certeau (1998). De acordo com o historiador francês, os sujeitos desenvolvem diferentes formas de consumir as informações impostas pelo sistema. O indivíduo possui a capacidade de subverter e usar o que é imposto a seu favor. As pessoas consomem a cultura dominante à sua maneira.

Ao estudar a recepção de informação e mostrar a resistência da população frente às regras e discursos dominantes, Certeau (1998) percebe o indivíduo como ser pensante e que não aceita passivamente o sistema imposto. Isto é o que autor denomina de estratégia e tática. Sendo a estratégia uma ação tomada pelo discurso dominante, e tática, referente a apropriação que o sujeito faz do que lhe é imposto.

A estratégia é a decisão já tomada e a tática são as decisões a serem tomadas no momento da ação. Por exemplo, em uma guerra a estratégia é entregue pronta aos soldados, mas no campo de batalha são eles que tomam as próprias decisões. Assim é a sociedade. A grande massa é excluída do processo da produção de bens que lhe são impostos diariamente, ela consome o que lhe é oferecido, porém, ela tem a opção de reinventar o produto, burlar o sistema e não concordar com o seu discurso (CERTEAU, 1998).

A reapropriação do discurso pelo sujeito também é o que o filósofo e sociólogo alemão Jürgen Habermas (1989) classifica como agir orientado, no qual só há diálogo entre a cultura dominante e a cultura dominada a partir de uma harmonia entre ambos. Assim, embora o sujeito seja orientado a cumprir os objetivos de um discurso imposto, ele só reapropria tal informação ao perseguir suas próprias metas e objetivos.

Falo em agir comunicativo quando os atores tratam de harmonizar internamente seus planos de ação e de só perseguir suas respectivas metas sob a condição de um acordo existente ou a se negociar sobre a situação e as consequências esperadas. Em ambos os casos, a estrutura teleológica da ação é pressuposta na medida em que se atribui aos atores a capacidade de agir em vista de um objetivo e o interesse em executar seus planos de ação. (HABERMAS, 1989, p. 165)

Para Habermas (1989), o ato da reinterpretação é o ato do sujeito ler o discurso que lhe é imposto de forma a responder as suas necessidades e cumprir com seus próprios objetivos. Há um grau de cooperação entre o discurso e o sujeito que parte de sua própria estrutura de sentimentos. O indivíduo irá assimilar a informação com base em seus próprios valores e posicionamentos, cooperando com o discurso de maneira particular, alicerçado em seus próprios planos e projetos de vida.

Para o crítico literário britânico F.R. Leavis (1930) não há diálogo entre cultura dominante e cultura dominada, ao contrário, existe uma separação entre cultura popular e cultura das minorias. Leavis (1930) era a favor da manutenção das tradições do período pré-industrial no século XIX. O teórico considerava a evolução tecnológica uma ameaça ao o que ele classificava como alta cultura: a apreciação por literatura clássica, arte e filosofia. Para o autor, a suposta minoria culta era capaz de ser suplantada pelos então fenômenos recentes da produção cultural massificada: a cultura popular.

It applies even more disastrously to the films: more disastrously, because the films have a so much more potent influence. They provide now the main form of recreation in the civilised world; and they involve surrender, under conditions of hypnotic receptivity, to the cheapest emotional appeals, appeals the more insidious because they are associated with a compellingly vivid illusion of actual life. It would

be difficult to dispute that the result must be serious damage to the 'standard of living'.¹⁹ (LEAVIS, 1930, p. 14)

Como alguém que viveu o momento de criação e expansão do cinema – final do século XIX até mais da metade do século XX –, Leavis (1930) tinha um discurso desfavorável as então novas tecnologias surgidas. O crítico acreditava no papel das tradições quanto exemplos a serem seguidos pelas gerações futuras, portanto o teórico temia uma suposta extinção das tradições analógicas em detrimento aos produtos tecnológicos que o novo século trazia.

Aplicando o conceito de tradição enquanto estruturas de sentimentos organizadas de Raymond Williams (1989), a perspectiva de F.R. Leavis (1930) segue uma idealização dos valores, por isso a reação negativa a aquilo que vai além do tradicional.

A perspectiva de Leavis (1930) também vai de encontro a colocação de Eric Hobsbawm (2008) de uma produção em massa de tradições na Europa do século XIX e XX. Para o historiador, as tradições são inventadas, sejam elas formalmente institucionalizadas ou surgidas em períodos diferentes e com durações distintas (HOBSBAWN; RANGER, 2008).

Por "tradição inventada" entende-se um conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras tácita ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza ritual ou simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição, o que implica, automaticamente, uma continuidade em relação ao passado. Aliás, sempre que possível, tenta-se estabelecer continuidade com um passado histórico apropriado. (HOBSBAWN; RANGER, 2008, p. 9)

Para Hobsbawm e Ranger (2008), o período que marca a transição entre os séculos XIX e XX foi marcado por uma grande quantidade de invenções de tradições. Mudanças políticas e sociais, em especial a política de massas, colocaram em voga elementos culturais como forma de representação e discursos endereçados aos sujeitos. Por exemplo, a criação das cerimônias públicas e monumentos em favor do Estado.

A principal distinção na linha de pensamento entre Leavis (1930) e Hobsbawm (2008) reside no tipo de tradição a que os autores se referem. O crítico literário discorre sobre o possível desaparecimento da tradição com ênfase na relação humana face a face, ao invés de costumes que necessitem de um mediador tecnológico para proporcionar a interação entre os sujeitos. Para o historiador britânico Hobsbawm (2008), a tradição é inventada por diversos

¹⁹ Aplica-se ainda mais desastrosamente aos filmes: mais desastrosamente porque os filmes têm uma influência muito mais potente. Eles agora são a principal forma de entretenimento no mundo civilizado; e envolvem a rendição, sob condições de receptividade hipnótica, aos apelos emocionais mais baratos, apelos mais insidiosos porque estão associados a uma ilusão convincentemente da vida real. Seria difícil contestar que o resultado deve ser um sério dano ao 'padrão de vida'. (LEAVIS, 1930, p. 14, tradução própria)

meios, não fazendo distinção entre tradições analógicas ou digitais. Assim sendo, a concepção de tradição de Eric Hobsbawm (2008) se conecta a percepção de Raymond Williams (1987) de novas práticas culturais.

Williams (1987) discute a visão hierárquica da própria literatura, na qual o teórico ressalta que a popularização da literatura não diminui sua importância como linguagem, mas se trata de um processo de renovação dos meios de produção, em que novas tecnologias surgiram para disseminar outras formas de ler e escrever. A chegada de novas tecnologias de linguagem não exclui o debate em torno da literatura ou substitui o formato físico do livro, mas apresenta uma nova prática social, ligada aos novos meios de produção e como a sociedade ressignifica essa relação social e cultural. O mesmo princípio pode ser aplicado as diferentes tradições e culturas.

A dificuldade de estabelecer um conceito de cultura popular se coloca justamente devido a “profunda transformação na cultura das classes populares que ocorre entre os anos de 1880 e 1920” (HALL, 2003, p. 250). A concepção de uma cultura popular pautada por tradições majoritariamente analógicas enfrenta o advento das novas práticas culturais, que trazem consigo novas formas de cultura popular e manutenção da tradição através de meios de produção tecnológicos.

Aliado ao fenômeno de uma cultura popular comercial devido uma nova sociedade industrializada que tem por prática cultural a produção em massa, outra possibilidade de classificação das culturas é de acordo com o alcance de seus discursos.

The distinctions between the three classifications of culture (high, folk, and popular) have to do especially with the size of their audiences, and perhaps also the means by which they are transmitted. High or elite culture, often transmitted in written form (a literary magazine, the score of an opera, a gourmet cookbook), has a limited audience by its very intention, and is addressed to persons who are perceived to have superior backgrounds or more sophisticated taste. Folk culture, often transmitted orally (family recipes, local legends, regional marriage customs), also has a limited audience, because the oral communication is roughly limited to the more immediate family, community, or other local or regional group. Popular culture might be communicated in many ways, but it most often becomes widespread, and thus popular, through mass media (television, radio, movies, books, magazines, and cyber-communication). As its very name implies, popular culture is marked by its larger audience. (FORBES; MAHAN, 2005, p. 12)²⁰

²⁰ As distinções entre as três classificações de cultura (alta, folclórica e popular) têm a ver especialmente com o tamanho de seu público e, talvez, também com os meios pelos quais elas são transmitidas. Alta cultura ou cultura de elite, muitas vezes é transmitida por escrito (uma revista literária, a partitura de uma ópera, um livro de receitas gourmet), tem um público limitado por sua própria intenção e é dirigida a pessoas que são percebidas como tendo origens superiores ou gostos mais sofisticados. A cultura folclórica, muitas vezes transmitida oralmente (receitas familiares, lendas locais, costumes regionais de casamento), também tem um público limitado, porque a comunicação oral é limitada à família mais próxima, comunidade ou outro grupo local ou regional. A cultura popular pode ser comunicada de várias maneiras, mas na maioria das vezes se torna difundida

A definição dos tipos de cultura atribuída pelos teólogos Bruce D. Forbes e Jeffrey H. Mahan (2005) é a que melhor acolhe a cultura *pop* do século XXI. Uma cultura popular ligada a indústria cultural de massa, caracterizada por uma distribuição comercial com viés mundial. A cultura de massa é caracterizada por um conjunto de valores culturais e morais adotados por grande parte de uma geração que as propaga em produtos da indústria cultural *mainstream*²¹ (MARANGON; MACIEL; DOS SANTOS, 2013).

1.2.1 Nadando com o Tubarão: a Cultura de Massa

A cultura *pop* contemporânea é fortemente influenciada pela cultura popular estadunidense. Segundo Berndt Ostendorf (2002), a indústria cultural dos Estados Unidos usou o cinema como principal difusor de seu discurso.

Entre os diversos dispositivos voltados para o consumo estético-emocional que a era industrial instaura, o cinema aparece como outra figura exemplar. De todas as formas de expressão artística, é a única que exprime sua natureza propriamente estética num sistema de produção industrial e de distribuição comercial: sua história não é outra que a história do sistema econômico em que surge. De fato, seu nascimento coincide com o advento da era industrial. Arte técnica, ele procede por invenções tecnológicas e patentes, que estruturas industriais, financeiras e comerciais possibilitam explorar. (LIPOVETSKY; SERROY, 2015, p. 194)

Para Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2015), o cinema é um dos maiores representantes da massificação dos meios de produção, uma ferramenta tecnológica adaptada para os novos tempos industriais e as consequentes práticas culturais que vieram com seu surgimento. Segundo Marusa Pusnik (2015), o cinema ocupa um papel central no estabelecimento de uma cultura de massa, para a autora os filmes ritualizaram o uso das mídias.

A ritualização das mídias trouxe novas formas de discursos, direcionados a estrutura de sentimentos dos sujeitos, através dos recentes meios de produção cultural. Como lembra Debray (1993), os regimes totalitários raramente faziam transmissões ao vivo de seus discursos ou acontecimentos públicos, mas preferiam o cinema e a televisão para propagar suas mensagens. A preferência pelo discurso em formato cinematográfico e televisivo se deve

e, portanto, popular, através da mídia de massa (televisão, rádio, filmes, livros, revistas e cibercomunicação). Como o próprio nome indica, a cultura popular é marcada por ter um público maior. (FORBES; MAHAN, 2005, p. 12, tradução própria)

²¹ Maiores tendências culturais de um período.

a uma manipulação do suporte audiovisual que permite a materialização da ficção, no qual imagem se torna um símbolo idealizado e é transmitida ao indivíduo com a finalidade de ser o real.

Esse processo também pode ser entendido pelo prisma de Certeau (1998), que debate sobre a invenção do cotidiano, no qual os meios de produção criam formas materiais da existência cujo discurso almeja popularizar práticas culturais de grupos específicos. Contudo, a leitura de tais produtos é feita de diferentes maneiras pelos indivíduos, que são sujeitos ativos na reapropriação de significados e práticas impostos pela sociedade.

Apesar do discurso da indústria cultural *mainstream* tenha a intenção de materializar a ficção, é no universo subjetivo do sujeito que se dará a relação de cooperação com a cultura dominante. A informação será assimilada pelo sujeito de forma que corresponda seus próprios objetivos (HABERMAS, 1989; S. SILVA, 2001).

Hannah Arendt (1989) afirma que a existência humana na medida em que se empenha ativamente em fazer algo, tem raízes no mundo de homens ou de coisas feitas por homens. O homem pensa e produz em relação constante com outros homens, jamais fora desse circuito social. E é na órbita da construção política feita por homens reais no mundo real que segundo Habermas, a racionalidade comunicativa se estabelece como instrumento de consenso social da realidade. (S. SILVA, 2001, p. 5)

Sérgio Silva (2001) debate que a racionalidade comunicativa abordada por Habermas (1989) dialoga diretamente com os sentidos imprimidos pelo sujeito nas informações recebidas. Sentidos estes ligados a esfera social em que ele está inserido, a estrutura de sentimentos de um sujeito define a forma como ele ressignifica os discursos recebidos. Assim sendo, o cinema como mídia ritualizada discursa em favor de uma materialização da ficção através de seu efeito de real.

A chegada da Nova Hollywood, uma produção pós-1975 que teve como carro-chefe os *blockbusters*²², foi a gênese da cultura *pop* contemporânea. Um cinema integrado às novas práticas culturais de consumo, inclusive aos jogos eletrônicos, que davam seus primeiros passos na indústria de entretenimento (MASCARELLO, 2006; KENT, 2001).

Produções cinematográficas como *Tubarão* (Jaws, Steven Spielberg, 1975) e *Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança* (Star Wars: Episode IV - A New Hope, George Lucas, 1977) foram um marco na indústria do cinema por seu impacto massivo no público. O filme do cineasta Steven Spielberg arrecadou uma bilheteria de mais de 470 milhões de

²² Filmes de grande orçamento, produzidos pelos maiores estúdios, com enormes retornos financeiros e muito populares entre o público. Ver (HENDERSON, 2005).

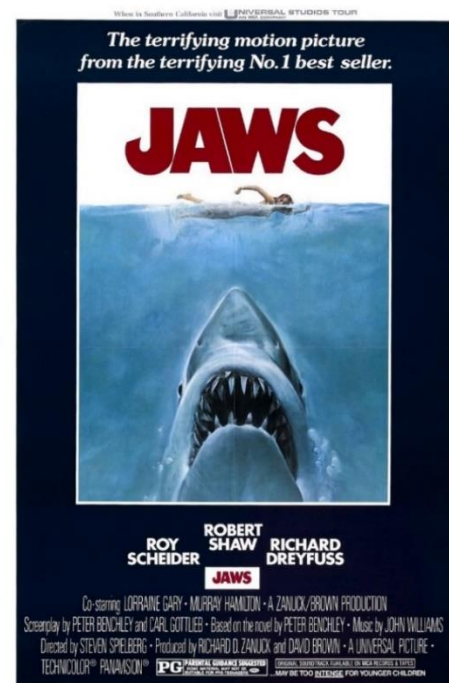
dólares mundialmente enquanto a obra de Lucas chegou a uma marca superior a 750 milhões de dólares em todo o mundo.

O fenômeno de público gerou diversos produtos oriundos de tais produções como brinquedos, revistas, roupas e outros itens. Era o início de uma transformação mercadológica do cinema. A indústria cinematográfica passou a se integrar a outros meios de produção para atender, e também criar, a então nova prática cultural do consumo em massa.

As history moves on, especially in capitalist societies as in the United States, cultural items become ever more popularized and commodified. The resulting mass production and distribution are not just of art itself but of its creators and performers, who as icons of culture. (LEVENTMAN, 2006, p. 2)²³

As produções cinematográficas de Spielberg e Lucas atingiram um público massivo que passou a caracterizar a cultura de massas. Como ressalta Leventman (2006), unido a esse processo cultural houve a transformação dos sujeitos que criam e atuam em tais meios de produção em ícones dessa cultura.

Figura 6 – *Tubarão*, o filme responsável pelo fenômeno dos *blockbusters* e o consequente cinema *high concept*.



Fonte: IMP Awards.

²³ Conforme a história avança, especialmente nas sociedades capitalistas, como nos Estados Unidos, os itens culturais tornam-se cada vez mais popularizados e mercantilizados. A produção e distribuição em massa resultante não são apenas da arte em si, mas de seus criadores e intérpretes, que são ícones da cultura. (LEVENTMAN, 2006, p. 2, tradução própria)

Surgia a corrente cinematográfica do *high concept*, que consiste no cinema unido a outras plataformas midiáticas e com a criação de produtos oriundos das produções fílmicas. Aliada a esta tendência de massa, também houve uma retomada do *star system*, a construção do elenco e produção de um filme quanto estrelas do espetáculo audiovisual (MASCARELLO, 2006; LIPOVETSKY; SERROY, 2015).

Justin Wyatt (1994), por exemplo, ao definir o filme *high concept*, aponta como seu atributo principal a forma fílmica motivada pela necessidade de provimento dos ícones, das imagens e descrições telegráficas de trama utilizados não só como ganchos de *marketing* nas diversas mídias, mas também para a criação de produtos conexos. A narrativa do *high concept*, para tanto, é simples e fragmentada em módulos, caracterizados por um trabalho de espetacularização ou estilização que "excede" os requisitos da narrativa, promovendo a sua autonomia no interior da estrutura da obra. Além desse caráter superficial, modular e espetacularizado - prejudicial à costura narrativa -, o filme *high concept* tem a sua própria unidade diegética "sabotada" pela reconfiguração da história e dos personagens nos materiais promocionais e nos negócios conexos. (MASCARELLO, 2006, p. 338)

Mascarello (2006) discorre sobre a noção de cinema *high concept* de Justin Wyatt (1994) e afirma que a distinção de filmes desta corrente cinematográfica se encontra na sua adaptabilidade ao cenário cultural econômico em que está inserido. Para Wyatt (1994) reside nesta relação intrínseca do cinema com o *marketing* o ponto central que transforma o *high concept* em um tipo de produção cinematográfica fragmentada em produtos oriundos das respectivas obras.

O que distingue o filme *high concept* é sua perfeita adequação estética ao cenário econômico-mercadológico atual. Embora não seja necessariamente um *blockbuster* (e vice-versa: nem todo *blockbuster* é um *high concept*), ajusta-se prontamente à idéia da extraordinária concentração de recursos num único filme. E isso se dá, precisamente, porque sua conformação estética o habilita a explorar com desenvoltura as possibilidades sinérgicas (de *marketing* e vendas) do mercado multimidiático contemporâneo. (MASCARELLO, 2006, p. 349)

Este período de ascensão do cinema *high concept* coincide com o início do sucesso dos jogos eletrônicos, que na década de 1980 deixavam os fliperamas para se estabelecerem também como consoles *home version*, máquinas de *games* voltadas para um público caseiro (KENT, 2001).

O êxito de vendas de *Pac-Man* (Namco, 1980) como um dos jogos mais populares do mundo rendeu ao videogame o espaço de nova prática cultural, uma mídia que poderia ser usada conjuntamente ao cinema. Deste modo, em 1982 foi lançado uma das primeiras formas de adaptação da linguagem cinematográfica para os jogos eletrônicos: *E.T. the Extra-*

Terrestrial (Atari, 1982), versão em *game* do filme *E.T.: O Extraterrestre* (E.T. the Extra-Terrestrial, Steven Spielberg, 1982). A cultura *pop* começava a se estabelecer quanto um diálogo multimídia (KENT, 2001).

1.2.2 *Nerd* ou *Geek*? Os Subgêneros da Cultura *Pop*

Através da disseminação da cultura *pop*, surgiram também seus subgêneros, dividindo-a em vários grupos de sujeitos com interesses em comum. Como *otaku*, termo japonês que no Ocidente designa fãs da cultura *pop* japonesa; *gamer*, o fãs e praticante de jogos eletrônicos; o recente *kpopper* ou adeptos da Hallyu, fãs da cultura *pop* sul-coreana, em especial a música; entre outros subgêneros. Entretanto reside na cultura *nerd* o diálogo mais intrínseco com a cultura *geek*.

Comumente a cultura *nerd* e *geek* são referidas como sinônimos, porém um estudo mais aprofundado dos termos e seus respectivos sujeitos mostra as diferenças e semelhanças dessas culturas e suas práticas culturais.

A concepção contemporânea de *nerd* e *geek* difere de sua origem associada a traços de personalidade negativos. De acordo com Tocci (2009), o termo “*geek*” foi listado pela primeira vez em 1876, como uma variação das palavras “*Gawk*”, “*Gowk*” e “*Gowky*”, que significava uma pessoa inculta, tola e sem educação formal. Porém foi somente a partir dos anos de 1950, que *geek* passou a ter um significado próximo do que viria a ser a noção contemporânea de *nerd*: um estudante dedicado e devoto conhecedor de determinados assuntos de ordem acadêmica.

A definição primária de *geek* é muito próxima da noção primária de *nerd*. Igualmente em tom negativo, o termo *nerd* também possui origens que remontam a década de 1950 e era considerado um insulto, pois designava pessoas antissociais e estudiosos de temas acadêmicos em demasia (FEDEL; J. SILVA, 2016).

Apesar da cultura *pop* começar a se estabelecer com o cinema pós-1975, foi apenas no final da década de 1990 e início dos anos 2000, que os termos *nerd* e *geek* passaram a ter uma conotação positiva e vinculada a fãs da cultura *pop*, processo ligado a popularização dos computadores pessoais e a *internet*.

Para Tocci (2009), a despeito dos termos *geek* e *nerd*, em seu âmago conceitual, designarem comportamentos similares, mas com focos distintos. Por exemplo, *nerd* como o sujeito majoritariamente estudioso de temas acadêmicos e o *geek* como o fã de cultura *pop* e seus derivados como cinema, televisão, histórias em quadrinhos, entre outros; o autor afirma

que, contemporaneamente, a cultura *geek* e *nerd* caracteriza-se como uma. São termos que se tornaram sinônimos ao longo do processo de mudança da cultura *pop* e caracterizam entusiastas de tecnologia, ficção científica, literatura fantástica, *card games*, jogos de tabuleiro, histórias em quadrinhos, cinema, séries televisivas, jogos eletrônicos e estudiosos de teorias científicas que perpassam a ficção científica como química e física (TOCCI, 2009; FEDEL; J. SILVA, 2016).

As Lori Kendall (2011, 519) writes, “The image of the nerd persists in our culture because of the richness of references, and the plethora of narratives to which it connects.” It is defined not only by contrast with “practical men” but also by specific stereotypes. Nerds—and their close cousins, the geeks—are strongly associated with particular interests and activities, such as collecting comic books, playing certain kinds of games, being fans of certain texts or genres, and showing interest in science and technology. These interests are pursued in a characteristically fastidious or fanatical way (WOO, 2012, p.20)²⁴

Ainda que Woo (2012) estabeleça uma diferenciação entre *geek* e *nerd* com base em Kendall (2011), esta investigação compactua com a visão de Tocci (2009) quanto a uma unidade de comportamento dos sujeitos que integram as culturas *nerd* e *geek*. Vale ressaltar que a unidade cultural a que este trabalho se refere não significa homogeneização de costumes, mas um diálogo convergente entre as práticas culturais do grupo *nerd* com os indivíduos que integram a coletividade *geek*.

Esta integração de culturas segue a noção de trocas simbólicas de Pierre Bourdieu (2007), a qual o sociólogo estabelece que um sistema de obras, – entendidos aqui como as práticas culturais da cultura *pop* – sofre continuamente mudanças de sentido, mudanças estas atribuídas a relação consigo mesmo e com o contexto em que são produzidos.

Se a evolução de um estilo não se apresenta como o desenvolvimento autônomo de uma essência única e sempre idêntica a si mesma, nem como uma criação contínua de uma novidade imprevisível, mas como uma jornada que não exclui os pulos para frente, nem as voltas atrás, é porque o *habitus* do criador como sistema de esquemas orienta de maneira constante escolhas que, embora não sejam deliberadas, não deixam de ser sistemáticas e, embora não sejam ordenadas e organizadas expressamente em vista de um objetivo último, não deixam de ser portadoras de uma espécie de finalidade que se revelará só *post festum*. (BOURDIEU, 2007, p. 356)

²⁴ Como escreve Lori Kendall (2011, 519), “a imagem do nerd persiste em nossa cultura por causa da riqueza de referências e da multiplicidade de narrativas às quais se conecta”. Ela é definida não apenas em contraste com “homens práticos”, mas também por estereótipos específicos. Os nerds — e seus primos mais próximos, os geeks — estão fortemente associados a interesses e atividades particulares, como colecionar histórias em quadrinhos, jogar certos tipos de jogos, ser fãs de certos textos ou gêneros e demonstrar interesse pela ciência e tecnologia. Esses interesses são perseguidos de maneira caracteristicamente fastidiosa ou fanática (WOO, 2012, p.20, tradução própria).

A partir de tal pensamento, a cultura *geek* e a cultura *nerd* sofreram um processo de mudança de discurso e costumes, conscientes e inconscientes, que as fazem serem sinônimos na cultura *pop* contemporânea. Essa união de culturas transporta os sujeitos desses grupos a uma noção de identidade atrelada as mudanças contemporâneas: “As velhas identidades, que por tanto tempo estabilizaram o mundo social, estão em declínio, fazendo surgir novas identidades e fragmentando o indivíduo moderno, até aqui visto como um sujeito unificado”. (HALL, 2006, p. 7).

O sujeito contemporâneo assume inúmeras identidades ligadas ao cenário tecnológico, social, político e econômico. Com as novas práticas culturais oriundas de uma contínua globalização, ao qual Bauman (2011) classifica como um mundo líquido, onde as práticas culturais e identidades estão sempre em mudança, a hibridização da cultura *nerd* e *geek* é mais um fenômeno da sociedade líquida do século XXI.

Para Peter Burke (2010b), esse hibridismo cultural também é oriundo das mudanças tecnológicas e econômicas que o mundo contemporâneo vive. Na perspectiva do historiador, o fenômeno descrito como globalização pela maioria das pessoas se trata de um processo de alteração das tecnologias de comunicação, que permitem que grande parte da sociedade se comunique, troque experiências e, conseqüentemente, crie novas práticas culturais de interação.

O hibridismo das culturas *nerd* e *geek* também gerou um grupo de sujeitos com interesses em comum e cujo conhecimento permitiu produzir novas práticas culturais de acordo com seus discursos e identidades no âmbito social.

La autonomía de cada dominio va institucionalizándose, genera profesionales especializados que se convierten en autoridades expertas de su área. Esta especialización acentúa la distancia entre la cultura profesional y la del público, entre los campos científicos o artísticos y la vida cotidiana. Sin embargo, los filósofos de la ilustración, protagonistas de esta empresa, se propusieron al mismo tiempo extender los saberes especializados para enriquecer la vida diaria y organizar racionalmente la sociedad. (CANCLINI, 1990, p. 33)²⁵

O antropólogo argentino Néstor García Canclini (1990) debate a profissionalização do sujeito que detém certa autonomia sobre sua cultura. Como isto coloca o indivíduo em uma posição de produtor dos meios de produção para propagar o discurso de sua própria cultura.

²⁵ A autonomia de cada domínio é institucionalizada, gera profissionais especializados que se tornam autoridades especializadas em sua área. Essa especialização enfatiza a distância entre a cultura profissional e a do público, entre campos científicos e artísticos e a vida cotidiana. Contudo, os filósofos da ilustração, protagonistas desta empresa, propuseram, ao mesmo tempo, ampliar o conhecimento especializado para enriquecer a vida cotidiana e organizar racionalmente a sociedade. (CANCLINI, 1990, p. 33, tradução própria)

No tocante a cultura *geek*, muitos dos diretores de cinema ou *game designers* são declaradamente parte dessa cultura e, portanto, produzem para aqueles que se identificam com seu discurso, bem como auxiliam na divulgação de sua cultura.

Um exemplo é o próprio cineasta Steven Spielberg. Responsável por *Tubarão* e *E.T.: O Extraterrestre*, bem como outros filmes que são referências da cultura *pop* contemporânea como *Indiana Jones e os Caçadores da Arca Perdida* (*Raiders of the Lost Ark*, Steven Spielberg, 1981) e *Jurassic Park: Parque dos Dinossauros* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993), o diretor é fã de ficção científica, jogos eletrônicos, histórias em quadrinhos e todos os elementos que permeiam o universo *geek*. Spielberg é um dos principais responsáveis pelo estabelecimento da cultura *pop* contemporânea e em 2018 bateu o recorde de mais de 10 bilhões de dólares em bilheteria, colocando-o como o primeiro cineasta a atingir tal marca em bilheteria mundiais (ROMANO, 2018).

A profissionalização do sujeito *geek* permite a difusão de sua cultura através de práticas culturais que diminuem a distância entre profissionais e o público. Os indivíduos se sentem representados e acolhidos por indivíduos que são parte de sua cultura, mas detém certa autonomia sobre os temas e assuntos da comunidade *geek*. A convenção anual Electronic Entertainment Expo (E3) nos Estados Unidos é o evento mais aguardado e conhecido pelos jogadores. A E3 une profissionais da indústria de *games* e fãs em diversas atividades como conversas, competições de *games*, acesso a novidades ainda não lançadas da indústria de jogos eletrônicos e partidas cooperativas de *games*. Sendo também o palco para as maiores produtoras e distribuidoras de jogos eletrônicos anunciarem seus novos projetos.

A convenção alemã Gamescom também é uma das feiras de jogos eletrônicos mais relevantes da cultura *geek*, a edição 2018 contou com 370 mil visitantes oriundos de mais de 114 países (MÜNKER, 2018). A Tokyo Game Show, no Japão, possui foco no mercado japonês de jogos eletrônicos, contudo apresenta novidades dos maiores estúdios de *games* nipônicos como Namco Bandai, Capcom, Sony e Square Enix (VINCENT, 2018). A maior convenção de jogos eletrônicos da América Latina, a Brasil Game Show (BGS) acontece anualmente na cidade de São Paulo (YONEZAWA, 2018). A Coreia do Sul, onde os *games* já são considerados um esporte olímpico, sedia o evento G-Star (BOUCHER, 2017). O Taipei Game Show (TGS), realizado em Taiwan, possui um espaço físico menor do que as duas maiores convenções de videogames do mundo, a E3 e a Tokyo Game Show, porém anualmente registra o terceiro maior número de visitantes (ROBSON, 2018). E o salão expositivo da Paris Games Week (PGW) reúne dezenas de conferências em um *game show* na França (MORALES, 2017).

Os principais *websites* sobre videogames possuem, em média, mais de dez milhões de visitantes mensalmente, como Kotaku, GameSpot e GameFAQs. O mais conhecido, Imagine Games Network (IGN), chega a atingir a marca de vinte milhões de acessos por mês (eBizMBA, 2018). No mesmo ritmo estão as revistas mais lidas dedicadas ao tema. Comumente disponíveis em formato físico e digital, as revistas Game Informer, PC Gamer, Official PlayStation Magazine e Official Xbox Magazine dominam o mercado editorial voltado aos jogos eletrônicos (JONES, 2011).

Na área competitiva, há uma crescente profissionalização dos praticantes de *e-esporte*, o esporte eletrônico. Algumas das principais ligas e competições oficiais desse âmbito são The International, campeonato do jogo *Dota 2* (Valve Corporation, 2013); LoL World Championship, voltado a equipes que competem no *game League of Legends* (Riot Games, 2009); o campeonato anual Smite World Championship do jogo *Smite* (Titan Forge Games, 2014); o Halo World Championship, voltado para jogadores de *Halo 5: Guardians* (343 Industries, 2015); entre outras competições que ultrapassam a marca de mais de um milhão de dólares em premiações.

Desde a Oitava Geração de Consoles, o forte diálogo estabelecido entre cinema e videogame tem proporcionado uma crescente onda de filmes adaptados de jogos eletrônicos. A segunda década dos anos 2000 trouxe produções fílmicas como *Resident Evil 5: Retribuição* (Resident Evil: Retribution, Paul W.S. Anderson, 2012), *Need for Speed: O Filme* (Need for Speed, Scott Waugh, 2014), *Hitman: Agente 47* (Hitman: Agent 47, Aleksander Bach, 2015), *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2016), *Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (Warcraft, Duncan Jones, 2016), *Resident Evil 6: O Capítulo Final* (Resident Evil: The Final Chapter, Paul W.S. Anderson, 2016), *Resident Evil: A Vingança* (Resident Evil: Vendetta, Takahashi, 2017), e os recentes *Tomb Raider: A Origem* (Tomb Raider, Roar Uthaug, 2018) e *Rampage: Destruição Total* (Rampage, Brad Peyton, 2018).

Aliado a essa produção fílmica embasada nos jogos eletrônicos também está o sucesso de bilheteria de tais filmes. Todos os filmes citados, com exceção de *Resident Evil: A Vingança* – lançado diretamente no formato *home video* –, obtiveram um lucro que representa entre o dobro e o triplo do valor gasto na produção. O filme de encerramento da franquia *Resident Evil*, *Resident Evil 6: O Capítulo Final* teve um custo de 40 milhões de dólares e arrecadou mais de 300 milhões de dólares; *Tomb Raider: A Origem* gastou 94 milhões de dólares para ser produzido e atingiu uma marca superior a 273 milhões de dólares nas bilheterias mundiais; e *Rampage: Destruição Total* teve um custo de produção de 120

milhões de dólares e conseguiu um retorno de mais de 426 milhões de dólares (BOX OFFICE MOJO, 2018).

Esse fenômeno de uma cultura universal não totalizante pode ser caracterizado pelo o que Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (2011) chamam de cultura-mundo. Um mundo hipermoderno, no qual há uma grande expansão da comunicação através de novas mídias informativas que conectam maior parte da sociedade.

Um universo dominado pela tecnicização universalista, a desterritorialização acelerada e uma crescente comercialização planetarizada. É nessas condições que a época vê triunfar uma cultura globalizada ou globalista, uma cultura sem fronteiras cujo objetivo não é outro senão uma sociedade universal de consumidores (LIPOVETSKY; SERROY, 2011, p. 32).

Para os teóricos, a cultura-mundo caracteriza um discurso de universalização dos sentidos. Através de atividades de cunho internacionais, os sujeitos com autonomia sobre a cultura *geek* utilizam dos meios de produção para reforçar seu discurso na sociedade. O território identitário *geek* é construído a partir das práticas culturais produzidas e reproduzidas por sua coletividade de indivíduos. Coletividade que passa por um processo contínuo de homogeneização das práticas culturais ligadas ao cinema e o videogame.

Figura 7 – *Rampage: Destruição Total*, protagonizado e produzido pelo ator estadunidense Dwayne Johnson, é uma das maiores bilheterias da história de um filme adaptado de um jogo eletrônico.



Fonte: IMP Awards.

2. NÍVEL 2: *PRESS START*, INTERATIVIDADE E CINEMA NOS FILMES-JOGOS

2.1 NO CONTROLE DA REALIDADE: DO *MOVIE MAP* AO ICINEMA

No início da década de 1980, um momento em que a *internet* e os computadores pessoais eram vistos como novidades, os *nerds* passaram a ter um papel fundamental como conhecedores e estudiosos daquela forma de tecnologia. Foi a partir deste interesse mútuo dos integrantes da cultura *nerd* e *geek* em criar novas formas de tecnologia e interação que o cinema interativo e os videogames começam a serem integrados em um suporte único (E. SILVA; SOUSA, 2013).

Antes das atividades do grupo de estudo Interactive Cinema Group, liderado por Glorianna Davenport, iniciarem seus trabalhos na área do cinema interativo em 1988, um projeto anterior do próprio MIT teve lugar entre 1979 e 1981 que inspirou a noção de cinema interativo dos pesquisadores: o *Aspen Movie Map Project*, desenvolvido pelo grupo de estudos Architecture Machine Group (DAVENPORT, 1997).

O projeto que visava fazer um mapeamento digital da cidade de Aspen, no Estado de Colorado, nos Estados Unidos, usava o mesmo princípio tecnológico que seria a base para os estudos de cinema interativo de Davenport e seus colegas pesquisadores. Por meio do *Aspen Movie Map*, a pessoa recebia sequências personalizadas de imagens, geradas de acordo com as escolhas que ela tomasse enquanto caminhava pelas ruas digitais de Aspen (BENDER, 1980).

O *Aspen Movie Map* foi inspirado nas tecnologias dos simuladores de voo da metade da década de 1970, no qual os primeiros computadores eram usados para fins militares. Precedendo essa época, haviam sido criados simuladores de pilotagem da década de 1930 e 1940, cuja base provinha da lógica dos jogos analógicos (ALLERTON, 2009).

Figura 8 – Link Trainer, também conhecido como Blue Box, foi usado para treinos de pilotos estadunidenses durante a Segunda Guerra Mundial.



Fonte: Naval Air Station Fort Lauderdale Museum.

O simulador de voo Link Trainer, usado durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), foi baseado no *kiddie ride*, uma máquina operada a moedas que usava o movimento mecânico para divertir as crianças. A tecnologia ficou popular em *shoppings* e parques de diversões de todo o mundo e um dos principais fabricantes do brinquedo mecânico daquele período era a Nakamura Manufacturing, do empresário japonês Masaya Nakamura (KENT, 2001).

Com o sucesso dos fliperamas na década de 1970, Nakamura decidiu investir em jogos eletrônicos, assim a empresa de *kiddie ride* passou a se chamar Nakamura Amusement Machine Manufacturing Company, de onde veio o acrônimo NAMCO, o estúdio de jogos eletrônicos fundado por Masaya Nakamura que em 2005 se fundiu a empresa de brinquedos e *games* Bandai, tornando-se a atual Bandai Namco. O empresário japonês foi o criador do *game* clássico *Pac-Man* (KENT, 2001; KREMER, 2017).

Figura 9 – Masaya Nakamura ao lado de um fliperama com sua maior criação, o jogo *Pac-Man*, e os *kiddie rides*, brinquedos que deram início ao estúdio de jogos eletrônicos Bandai Namco.



Fonte: Wired.

O projeto do Architecture Machine Group inaugurou a vertente do cinema conhecida como *movie map*, o filme que possui a função de um mapa ao ambientar seu expectador sobre o ambiente ao qual ele discorre, através de imagens reais e animações computadorizadas (LIPPMAN, 1980).

A conexão entre o *movie map* e a militarização não fica apenas no âmbito da inspiração, o próprio *Aspen Movie Map* foi financiado pela Agência de Investigação de Projetos Avançados de Defesa (DARPA), agência integrante do Departamento de Defesa dos

Estados Unidos. A DARPA entrou em contato com o grupo de estudos do MIT após tomarem conhecimento da versão em protótipo do projeto, filmada pelo estudante Peter Clay. Então, antes do mapeamento de Aspen tomar forma, o projeto de *movie map* foi utilizado três anos antes, em 1976, quando as Forças de Defesa de Israel (IDF) treinaram seus soldados com um *movie map* que era uma réplica do Aeroporto de Entebbe, na Uganda. A missão de resgate de reféns intitulada Operação Entebbe aconteceu no mesmo ano e obteve êxito na ação militar, o que contribuiu para o apoio do setor bélico a projetos de tecnologia cinematográfica e interativa (NAONE, 2008).

O mapeamento digital de Aspen não consistia apenas em vídeos da cidade a partir das rotas escolhidas pela pessoa. O sistema do *Aspen Movie Map* também permitia ouvir entrevistas com os moradores, mudar a estação do ano e ver fotos históricas da Aspen do passado. O projeto foi pioneiro na implementação de um filme navegacional, ou seja, um conteúdo audiovisual que age de acordo com a navegação do sujeito (DAVENPORT, 1997; NAONE, 2008). Tal conceito foi o núcleo do entendimento de Davenport para desenvolver a vertente do cinema interativo.

Figura 10 – Estação de comando do Aspen Movie Map, a pessoa fazia um *tour* digital pela cidade Aspen. A mesma lógica do atual Google Street View.



Fonte: Inventing Interactive.

Uma versão primitiva do que viria a ser o cinema interativo tomou forma no projeto New Orleans Interactive, entre 1982 a 1988, liderado por Glorianna Davenport, Richard Leacock e Brian Bradley. Interessada na utilização do suporte audiovisual interativo com fins educacionais, Davenport desenvolveu um documentário interativo intitulado *New Orleans in*

Transition, 1983-1986. O suporte foi direcionado a graduação de Planejamento Urbano do MIT, portanto focava nas mudanças do cenário urbano da cidade de New Orleans, no Estado de Luisiana, nos Estados Unidos (DAVENPORT, 1987, 1997).

Essa evolução tecnológica foi fruto de um processo conhecido como Nova Mídia, que se iniciou quando o matemático britânico Alan Turing publicou o artigo *On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem* (TURING, 1937), no qual ele discorre teoricamente sobre o primeiro computador com códigos numéricos, que recebeu posteriormente o nome de Universal Turing Machine (MANOVICH; HASSAN; THOMAS, 2006). O alto grau de desenvolvimento de novas tecnologias neste contexto se deu devido ao período após a Segunda Guerra Mundial (1939-1945), no qual a tensão entre os países envolvidos gerou grandes investimentos em tecnologia computacional com o intuito de rastrear, prever e combater futuras ameaças bélicas (HASSAN; THOMAS, 2006).

De acordo com Lev Manovich, a Nova Mídia é caracterizada por três pontos essenciais que perpassam em menor ou maior grau a mídia contemporânea e afetam os estágios de comunicação, aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição: composição em código digital, descrição matemática e manipulação de algoritmos (MANOVICH; HASSAN; THOMAS, 2006).

Isso significa que os objetos da Nova Mídia, independente de terem nascido digitalmente ou vindos de uma transformação do analógico para o formato digital, são caracterizados por possuírem uma representação numérica. Por exemplo, os jogos eletrônicos são compostos por códigos de programação que os fazem funcionar; um *ebook* ou documento digital podem ser gerados matematicamente através de seus códigos-fonte; e uma foto que é editada em *softwares* de imagens permite a manipulação dos algoritmos que lhe dão cor e forma, produzindo uma nova versão de si mesma. Como sintetiza Monovich: “*media becomes programmable*”²⁶ (MANOVICH; HASSAN; THOMAS, 2006, p. 10).

Com o advento da Nova Mídia, chegou a hipermídia, que consiste em uma base de dados que permite acesso a inúmeras informações e fornece referências cruzadas de um mesmo assunto presente em múltiplas mídias conectadas digitalmente (FARKAS, 2004). Por exemplo, um texto escrito para um *website* é considerado um hipertexto, pois ele é concebido digitalmente e possui *links* que o ligam a outras matérias e notícias de interesse do leitor.

A tecnologia da hipermídia foi o mote central do funcionamento do *New Orleans in Transition, 1983-1986*, no qual os alunos e pesquisadores podiam selecionar cenas específicas

²⁶ A mídia se torna programável. (MANOVICH; HASSAN; THOMAS, 2006, p. 10, tradução própria)

do documentário, pausar o filme, fazer anotações e deixar comentários no material de hipermídia presente no documentário interativo, como mapas, documentos, plantas arquitetônicas, jornais e dossiês (DAVENPORT, 1987).

O documentário interativo produzido por Glorianna Davenport e sua equipe de pesquisadores tinha três horas de duração e possuía ênfase nas mudanças de New Orleans antes, durante e após a Exposição Internacional de 1984, uma feira mundial de tecnologia que ocorreu na cidade para comemorar os cem anos desde a feira original de 1884. O *New Orleans in Transition, 1983-1986* permitia escolher cenas, eventos e até personagens específicos e acompanhá-los na tela, enquanto o documentário também exibia *links* para diversos conteúdos adicionais e proporcionava a interação das pessoas (DAVENPORT, 1987).

O sucesso da iniciativa rendeu um novo projeto de Davenport no campo de hipermídia, o *The Elastic Charles: A Hypermedia Journal*. Um jornal digital no formato de hipertexto que ficou em atividade entre 1988 e 1989 e abordava a história do Rio Charles, localizado na cidade de Boston, no Estado de Massachusetts, Estados Unidos. Neste mesmo período, em 1988, Glorianna Davenport também fundou o Interactive Cinema Group, grupo pioneiro no estudo e na prática do cinema interativo (DAVENPORT, 1997).

No final da década de 1980 e início dos anos de 1990, o cinema vivia a expansão do *high concept*, neste cenário de narrativas segmentadas e expansão do mercado cinematográfico, o MIT inaugurou o MIT Media Lab em 1985, laboratório de pesquisa em computação e comunicação digital, ao qual Glorianna Davenport foi cofundadora juntamente com Jerome Wiesner e Nicholas Negroponte (DAVENPORT, 1997).

Através dos investimentos do MIT em pesquisa e desenvolvimento de tecnologia, Davenport e seu grupo de pesquisadores conseguiram elaborar os primeiros protótipos funcionais de cinema interativo. A produção fílmica interativa precisava de um componente essencial: interação entre pessoa e máquina. Essa interatividade depende da tecnologia usada na máquina e como ela responde aos comandos do sujeito (DAVENPORT; SMITH; PINCEVER, 1991).

A situação dos homens na fase actual do seu desenvolvimento social é fortemente influenciada por uma peculiar desigualdade no desenvolvimento do seu arsenal de conhecimentos. E sobretudo nas universidades onde melhor se pode observar esta desigualdade, embora ela não seja, de uma maneira geral, entendida nestes termos. O saber objectivo, próximo da realidade, sobre as conexões não humanas da natureza aumenta hoje devido ao crescimento dos institutos de investigação, numa proporção que ultrapassa em muito o saber acumulado em todos os séculos anteriores. Ao mesmo tempo, regista-se um análogo crescimento da tecnologia física, um aumento imenso do controlo e da manipulação pelos homens de processos naturais não humanos para fins militares e pacíficos que, simultaneamente,

determinam modificações significativas da vida social e colectiva dos homens.
(ELIAS, 1991, p. 21)

Norbert Elias (1991) aponta que as mudanças culturais provindas da evolução tecnológica estabeleceram novas formas de sociabilidade, portanto ele defende a compreensão a partir do sentido social atribuído a essa tecnologia. Para o teórico canadense de comunicação Marshall McLuhan (2005) os meios de comunicação atuam como uma extensão do ser humano, desempenhando funções que os sujeitos julgam válidas e importantes no exercício da sociedade. No mesmo raciocínio social-tecnológico, Lucia Santaella (2003a) esclarece que as mídias são meios para um fim, portanto, por mais avançados tecnologicamente que tais instrumentos sejam, são os sujeitos que lhe atribuem sentido. Significado este em contínua transformação em função do uso da tecnologia pelo sujeito (LEVY, 2010).

O cenário de rápido avanços tecnológicos abordado por Elias (1991) também é um momento de progresso técnico para os jogos eletrônicos. A proliferação de computadores pessoais na década de 1990 trouxe a popularização dos *games* não apenas em consoles, mas também para os computadores. Em um período em que a *internet* começava a se estabelecer como ferramenta de comunicação, os jogos eletrônicos tiveram um solo fértil para seu desenvolvimento quanto prática cultural (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008).

A década de 1990 foi marcada como a era da consolidação da indústria de videogame, a fase assinalou a transição dos jogos eletrônicos direcionados a um jogador para vários jogadores. Surgia também os primeiros *games* intitulados AAA, jogos que envolvem um grande orçamento e uma ampla equipe de produção aliados a uma propaganda comercial massificada. Inspirados no cinema, os jogos AAA são o equivalente aos *blockbusters* da indústria cinematográfica (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008).

Da mesma maneira que estúdios profissionais de *games* emergiam, houve a proliferação de jogos eletrônicos *indies*, jogos independentes e de baixo orçamento, produzidos por fãs ou profissionais com distribuição limitada (EGENFELDT-NIELSEN; SMITH; TOSCA, 2008). O fenômeno da ascensão dos jogos eletrônicos na cultura *pop* trouxe sujeitos especializados na área que passaram a pensar os jogos eletrônicos em conjunto com o cinema.

Segundo Lucia Santaella (2003b), esse processo da criação e popularização de diferentes mídias através do aprimoramento da tecnologia, a qual a teórica denomina cultura das mídias, surgiu da hibridização da cultura de massa com a cultura digital. Os novos meios de comunicação são ferramentas para transmissão de informação, porém reside em seus

discursos a capacidade de moldar pensamentos, influenciar a sensibilidade do ser humano e a habilidade de criar novos ambientes socioculturais (SANTAELLA, 2003b). Apesar da chegada de novos meios de produção, ainda está no fator humano o sentido atribuído as práticas culturais contemporâneas.

Esta faceta leva ao conceito do corpo tecnobiológico de Lucia Santaella (2007), ao qual ela estabelece que o corpo orgânico se desdobra a uma extensão virtual através das mídias contemporâneas. O sujeito compreende suas ações de cunho virtual como parte de sua estrutura de sentimentos no real.

2.1.1 Ação e Reação: Narrativas convergentes e divergentes

Hobsbawn (2013), falando sobre a cultura do século XX, segue um raciocínio próximo ao da abordagem de Santaella (2003b): "A revolução industrial que ocorreu nas produções da mente, como a das produções materiais, tem duas causas: o progresso técnico, que substitui as habilidades manuais, e a demanda de massa, que as torna inadequadas" (HOBBSAWM, 2013, p. 375). O historiador ressalta a mudança de mentalidade que, unida ao aspecto material, delineou a era da industrialização.

A partir das invenções tecnológicas surgidas nos séculos XIX e XX houve uma mudança de mentalidade ocasionada pelo discurso científico, bem como o advento das novas mídias que transformaram o cotidiano das pessoas ao conferir ferramentas tecnológicas para as práticas culturais. O cinema e o videogame passaram a ser parte da vida de muitas pessoas e com isso uma nova mentalidade sobre tais mídias se desenvolveu.

Os filmes-jogos contemporâneos são resultado de uma popularização dos jogos eletrônicos e do cinema através da cultura *geek*. Sujeitos munidos de uma nova concepção de cultura *nerd* e *geek* tem consumido os produtos do mercado massivo do cinema e dos *games*, bem como propiciado o contexto do surgimento de indivíduos profissionalmente capacitados para difundir o discurso de sua cultura. Assim, os filmes-jogos contemporâneos seguem uma hibridização atrelada fortemente ao fenômeno dos *games* e transformado tais produções em um novo cinema interativo que compartilha com os jogos eletrônicos características de sua interatividade.

Quantum Break faz parte dos jogos eletrônicos da *NextGen*, o qual, em sua maioria, integram a forma de narrativa ambiental, que consiste em uma categoria de *games* em que o jogador interage com o enredo do jogo a partir de elementos como história, personagens,

itens, cenários, entre outros (AGUIAR, 2014). O jogo se desenvolve alicerçado na interação do sujeito com o ambiente digital.

A narrativa ambiental congrega elementos de narrativa e *level design*²⁷ para criar uma experiência lúdica. Antes dos jogos possuírem narrativa, eles eram produzidos a partir da dimensão ludógica, no qual o essencial era a construção do ambiente digital e as mecânicas²⁸ de jogabilidade (WARDROP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004).

A experiência lúdica, portanto, não se reduz às experiências vividas em uma história em formato linear. Antes, a história precisa estar conectada a todos os componentes do jogo, como suas regras, seu sistema, seus objetivos, seus níveis e todos os outros elementos que caracterizam um jogo. A narrativa é o ambiente do jogo e, como tal, deve conduzir o jogador à interação, à imersão e à experiência lúdica significativa durante as partidas para que o jogo cumpra sua função. (AGUIAR, 2014, p. 98-99)

Dentro desse tipo de estrutura narrativa há quatro formas principais de narrativas ambientais nos *games*, porém que também estão presentes em filmes-jogos e na estrutura do cinema interativo: Narrativa Evocada, Narrativa Forçada, Narrativa Embutida e Narrativa Emergente (JENKINS; WARDROP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004).

A narrativa evocada é baseada em uma história preexistente ou familiar ao jogador. "A história ou o ambiente apresentado já existe em um contexto anterior ao jogo, assim, a situação que se apresenta ao jogador configura-se como uma premissa para sua ação" (AGUIAR, 2014, p. 109).

Figura 11 – Na narrativa evocada, o vilão Darth Vader e as Tropas Imperiais no planeta Hoth são reconhecíveis para os fãs de *Star Wars*.



Fonte: *Star Wars Battlefront*.

²⁷ Processo de construção do ambiente digital de um jogo.

²⁸ Ferramentas tecnológicas que permitem a experiência de *gameplay*.

Produções de narrativa evocada são constituídos de histórias que integram um universo conhecido previamente pelo sujeito, seja ele de outras mídias ou oriundo de crenças do senso comum. Por exemplo, o *game Star Wars Battlefront* (DICE, 2015) é uma narrativa evocada do mundo da saga de ficção científica *Star Wars* (LUCAS, 2014), escrita originalmente em 1976, mas lançada no ano seguinte com o longa-metragem *Star Wars: Episódio IV - Uma Nova Esperança*. Enquanto isso, o jogo de terror *Slender: The Arrival* (Blue Isle Studios, 2013) segue a premissa da lenda urbana originada na *internet*, Slenderman. Uma narrativa que evoca o imaginário social sobre o homem sem rosto que vaga pelas florestas em busca de vítimas (FREITAS; AMARO, 2016).

O imaginário a que me refiro diz respeito as imagens produzidas pela sociedade sobre diversos assuntos, um recorte do real vivido como a própria realidade (NÓVOA; BARROS, 2012). O conhecimento prévio do jogador sobre o ambiente e a temática do *game* pode ser relacionado com o que Castoriadis (1998) chama de “imaginário central”. O que denota símbolos de significado global baseados nas imagens evocadas nas pessoas através do discurso das instituições que as projetam. Instituições aqui entendidas como organizações humanas que projetam discursos dominantes sobre a memória coletiva, a experiência individual vivida em coletivo (CASTORIADIS, 1998; POLLAK, 1989).

Um filme-jogo que se utiliza da narrativa evocada é *Star Trek: Starfleet Academy* (Interplay Productions, 1997), a produção é reconhecida pelo imaginário dos fãs da série de ficção científica da década de 1960, *Star Trek*, ao trazer cenas dos episódios clássicos com a presença dos atores William Shatner, George Takei e Walter Koenig.

O imaginário despertado no sujeito durante uma produção de narrativa evocada é uma resposta a sua memória coletiva. Esse tipo de narrativa foca em um público-alvo que compartilhe o mesmo ideal de imaginário sobre determinado tema, um grupo de jogadores cujas experiências individuais se unem em uma experiência coletiva oriunda de um mesmo lugar.

Por exemplo, a franquia de *games* de ação tática *Metal Gear* (Konami, 1987) congrega milhões de fãs provenientes de inúmeros países, idiomas, crenças e idades diferentes. Mas todos, a partir de suas experiências pessoais com o jogo, possuem uma memória coletiva compartilhada sobre seu imaginário da obra do *game designer* japonês Hideo Kojima.

Inclusive, em 2017 foi lançado o livro *A Hideo Kojima Book: From Mother Base with Love* (CHAMI, 2017), obra produzida pelo fã belga de *Metal Gear* e Kojima, Tarak Chami. O projeto foi realizado em conjunto com fãs do mundo todo, que auxiliaram com financiamento,

matérias, entrevistas, *fanarts*²⁹ e testemunhos sobre a franquia. A obra literária é um exemplo da comunhão do imaginário social sobre a franquia de Kojima e demonstra a força da memória coletiva em torno de algo em comum.

Enquanto isso, narrativa forçada é uma sequência fechada de eventos fechados. São histórias com ênfase no espaço do jogo designado como único caminho para o desfecho da trama. O indivíduo interage e atua dentro de um cenário construído unicamente para tal objetivo, sem resposta para quando o jogador tenta contato com objetos ou personagens de fora da narrativa central.

Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories that respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map.³⁰ (JENKINS; WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004, p. 124)

De acordo com Jenkins (WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004), jogos de narrativa forçada privilegiam a exploração do ambiente através de objetivos baseados no movimento do personagem pela área virtual disponível. Nesta forma de narrativa, o sujeito não possui liberdade para explorar ou interagir além dos ambientes e objetos colocados para tal propósito. Por exemplo, no jogo de guerra avançada *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games, Raven Software, 2014), o indivíduo deve concluir, obrigatoriamente, as missões principais de forma linear para avançar até as próximas fases. Não há opção de caminhos alternativos ou eventos em aberto.

O filme-jogo em desenho animado *Dragon's Lair* (Digital Leisure, 1983) faz uso da narrativa forçada ao colocar o sujeito no comando de Dirk, um cavaleiro que precisa resgatar a princesa de um dragão. A história é contada em um formato linear e com objetivos obrigatórios a serem cumpridos pelo jogador para chegar ao final do filme-jogo.

Apesar dessa definição funcional da narrativa forçada, o conceito de apropriação do sujeito de Certeau (1998) leva a outra conclusão. Jogos e filmes-jogos de narrativa forçada possuem como estratégia uma história baseada no ambiente digital, ou seja, o discurso do meio de produção é de uma obra audiovisual interativa cujo único meio de se chegar a conclusão da história é através de fases, ou capítulos, delimitados e obrigatórios.

²⁹ Arte produzida por fãs baseada em um material registrado.

³⁰ Histórias espaciais não são histórias mal construídas; em vez disso, são histórias que respondem a princípios estéticos alternativos, privilegiando a exploração espacial sobre o desenvolvimento do enredo. As histórias espaciais são unidas por objetivos e conflitos definidos pelo movimento do personagem através do mapa. (JENKINS; WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004, p. 124, tradução própria)

Figura 12 – Cena interativa de *Dragon's Lair*, o filme-jogo também foi o pioneiro em usar animações neste tipo de mídia interativa.



Fonte: *Dragon's Lair*.

Contudo é a tática do sujeito que dará sentido ao cenário da produção e será a leitura deste indivíduo, através de sua estrutura de sentimentos, que irá ressignificar a produção e atribuir novos sentidos e representações. Cada sujeito jogará com um ponto de vista diferente, logo entenderá a narrativa de formas distintas, contrariando a proposta do próprio meio de produção.

Do fundo dos oceanos até as ruas das megalópoles, as táticas apresentam continuidades e permanências. Em nossas sociedades, elas se multiplicam com o esfrelamento das estabilidades locais como se, não estando mais fixadas por uma comunidade circunscrita, saíssem de órbita e se tornassem errantes, e assimilassem os consumidores a imigrantes em um sistema demasiadamente vasto para ser o deles e com as malhas demasiadamente apertadas para que pudessem escapar-lhe. (CERTEAU, 1998, p. 47)

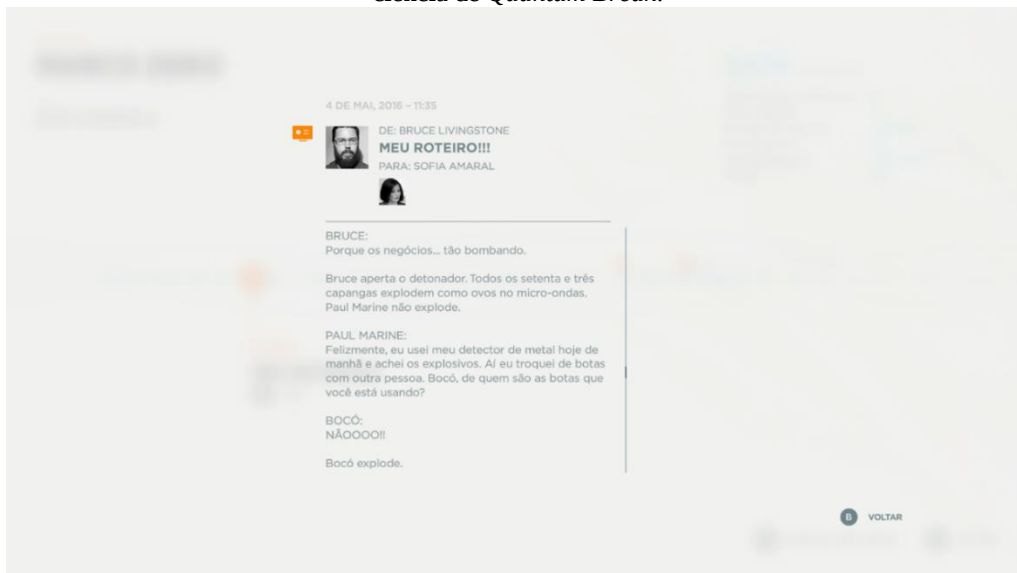
Outro tipo de narrativa é a narrativa embutida, que consiste em histórias paralelas à história principal. À parte da trama central do jogo ou do filme-jogo, existem outros enredos que completam a trama com informações adicionais ou recompensas em pontos e conquistas³¹ para os jogadores. Contudo, essas narrativas embutidas só são encontradas através de pistas deixadas ao longo da produção (JENKINS; WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004).

Em *Quantum Break*, um exemplo de narrativa embutida é a Faca do Tempo, um roteiro para filme escrito por Bruce Livingstone, funcionário da Monarch Solutions. O item faz parte dos colecionáveis do filme-jogo, um conjunto de objetos e informações que agregam

³¹ Recompensa por completar objetivos primários ou secundários de um jogo.

um conhecimento mais aprofundado sobre trama da obra. Ademais de ser uma recompensa para o jogador, a narrativa embutida também permite esquadrihar enredos que colaboram com a história principal.

Figura 13 – O hilário roteiro de Faca do Tempo é uma narrativa embutida que explica vários conceitos da ciência de *Quantum Break*.



Fonte: *Quantum Break*.

O roteiro de Faca do Tempo é uma paródia da própria história de *Quantum Break*, no qual Bruce se coloca como protagonista de um filme sobre viagem no tempo e exemplifica, através das cenas, várias teorias de física quântica presentes no jogo. No e-mail, o funcionário também faz uma alusão aos personagens de *Quantum Break*, parodiando os próprios nomes: Paul Serene é Paul Marine e Sofia Amaral é Sofine em Faca do Tempo, por exemplo.

A narrativa embutida é uma estrutura que pode, ou não, ser inclusa em um jogo ou filme-jogo. Por se tratar de um enredo adicional a proposta da produção, nem sempre ela é parte da história de uma obra interativa. Em *Quantum Break* ela desempenha um papel importante, pois a narrativa embutida se encontra ligada a história principal do filme-jogo. A informação auxilia na compreensão do jogador quanto as atitudes dos personagens ao longo dos eventos do jogo e da série.

Consequentemente ao jogador coletar todos os itens colecionáveis, o sujeito também ganha acesso a um material adicional de *Quantum Break*: os diários pessoais de Paul Serene, Jack Joyce, William Joyce e Beth Wilder, interpretada pela atriz estadunidense Courtney Hope.

Os diários do quarteto de personagens são narrativas embutidas desbloqueadas após a conclusão dos objetivos secundários solicitados pelo jogo. Nesse conteúdo extra, os personagens explanam seus motivos para as ações tomadas durante a história de *Quantum Break* e auxiliam o sujeito a escolher os caminhos da história do filme-jogo.

Como *Quantum Break* é um híbrido entre videogame e cinema, a obra interativa audiovisual une a jogabilidade com a série em *live action* de tal forma que os quatro episódios televisivos também possuem narrativas embutidas. As histórias paralelas se encontram presentes em forma de conteúdo complementar ou *easter eggs*³².

No Ato 1: O Assassino Número Um é o Tempo, o protagonista Jack Joyce precisa escoltar seu irmão William para fora do prédio do Departamento de Física da Universidade de Riverport. Durante a fuga dos soldados da Monarch Solutions, o jogador pode interagir com um quadro negro de um laboratório do prédio, no qual William irá resolver uma equação que reverbera até a série do jogo. Após a ação, no Episódio 1: Monarch Solutions, uma dupla de cientistas comenta que alguém resolveu o cálculo para viagem no tempo. Contudo, se o sujeito não realizar essa ação durante a jogabilidade, a série prossegue sem a cena dos cientistas. Esse ato de ação e consequência é chamado de Ondas Quânticas em *Quantum Break*, a narrativa embutida do jogo que se reprisa na versão *live action*.

Figura 14 – Cientistas da Monarch Solutions conversam sobre a misteriosa resposta a sua equação. Cena não existe na série se o jogador não encontrar o item de ondulação quântica responsável por ela.



Fonte: *Quantum Break*.

A narrativa emergente, como dita anteriormente, permite ao sujeito fazer sua própria história, dentro dos limites estabelecidos pelo meio de produção. Nessa estrutura narrativa, o

³² Piadas ou referências colocadas propositalmente em um jogo (STUART, 2015).

sujeito age como um coautor do enredo do jogo ou filme-jogo, podendo optar por caminhos alternativos e gerando diferentes finais. "Emergent narratives are not prestructured or preprogrammed, taking shape through the game play"³³ (JENKINS; WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004, p. 128), como coloca Jenkins, a história toma forma de acordo com as decisões que o jogador opta durante a produção interativa.

Também conhecida como narrativa ramificada, a narrativa emergente é uma sequência fechada de eventos em aberto. Dentro das dezesseis linhas do tempo disponíveis em *Quantum Break*, o jogador pode escolher o caminho que julgar melhor, bem como modificar diversos eventos do jogo. Por exemplo, em uma linha do tempo, a líder estudantil Amy Ferrero, interpretada pela atriz estadunidense Amelia Rose Blaire, fica viva após a invasão da Universidade de Riverport. Enquanto em outros caminhos ela e outros estudantes podem ser são mortos pela equipe da Monarch Solutions como forma de eliminar as testemunhas do ataque à universidade.

Em jogos ou jogos-filmes de narrativa emergente a história segue uma sequência fechada de eventos em aberto. O jogador possui liberdade para alterar os eventos no decorrer da sequência. Essa mesma tecnologia de interatividade entre sujeito e narrativa se dá no cinema interativo.

O aparato tecnológico que permite o sistema de interatividade do iCinema segue o mesmo princípio do modelo de Espen Aarseth para jogos eletrônicos, a interação entre Programa, Material e Saída. Afinal, um filme com opções de caminhos alternativos depende da relação entre o material audiovisual, o *software* que combina as escolhas do sujeito e o produto final, a história nascida das opções selecionadas (JUUL, 1999).

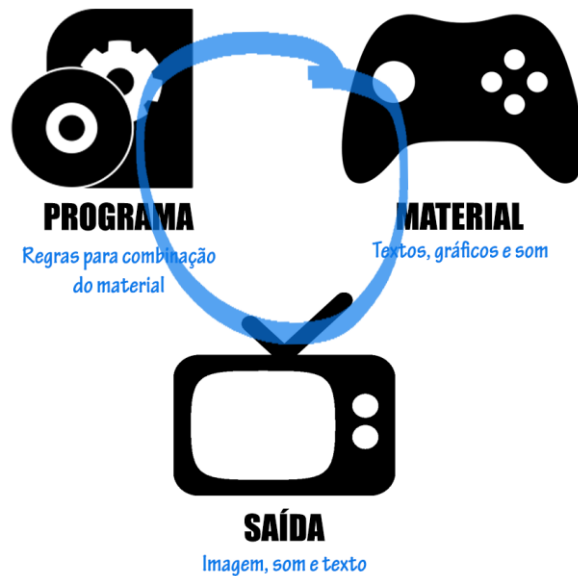
Jesper Juul classifica os *games* de narrativa emergente, segundo o conceito de não-linearidade da teoria literária, concebida pelo teórico norueguês de *games* e literatura eletrônica Espen Aarseth, na qual os textos não-lineares, assim como os jogos deste segmento, seguem um modelo universal de interação entre o Programa, o Material e a Saída (JUUL, 1999).

O modelo trino de interação de Aarseth (JUUL, 1999) representa o sujeito como parte dos meios de produção. Em um jogo ou filme-jogo de narrativa emergente será a ação do sujeito sobre o Programa e o Material que resultará no resultado de Saída. O jogador opta pelos caminhos de história disponíveis, desencadeando um processo interativo com o meio de produção que lhe concede certa emancipação discursiva ao gerar finais alternativos ou

³³ "Narrativas emergentes não são pré-estruturadas ou pré-programadas, elas tomam forma através do jogo" (JENKINS; WARDRIP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004, p. 128, tradução própria)

diferentes acontecimentos dentro da trama. Neste âmbito, nas palavras de Habermas (1989) há uma cooperação entre o discurso dominante e o sujeito para corresponder a suas próprias metas.

Gráfico 1 – O modelo de textos não-lineares de Aarseth.



Fonte: Tradução e ilustração da autora com base no gráfico original presente em (JUUL, 1999).

Para Juul (1999) o aspecto mais importante em um jogo de narrativa ramificada é possuir uma não-linearidade baseada nas regras que o programa, ou *software*, possui para combinar o material da história, o que culmina no resultado final: a exibição audiovisual nascida das escolhas do jogador. Aplicando o conceito de Habermas (1989), estão nestas escolhas do jogador um agir orientado limitado pela própria tecnologia, bem como o discurso dominante que pode ser ressignificado pelo jogador através de um acordo tácito entre os objetivos do jogo ou filme-jogo e os objetivos do próprio sujeito.

Embora uma produção audiovisual interativa não tenha capacidade para disponibilizar todos os caminhos de história que o sujeito possa desejar, esse indivíduo está consciente dessa limitação. A partir de seus próprios termos, baseados em sua estrutura de sentimentos, o sujeito estabelece uma colaboração com o meio de produção visando alcançar seus objetivos pessoais. Há uma releitura da informação mediada pelos planos particulares do sujeito.

De acordo com o modelo de Aarseth (JUUL, 1999):

The program and the material belong to two distinct traditions. The material: graphics, sound, text belong to the traditional media, and are of the type that we know how to handle in an aesthetic tradition. The program is new in this context: It is formal, works causally on an electrical level. A dualism like this between an

underlying (immanent) level and an interpretable and visible (manifest) level is largely what the structuralist narratology tried to create for narratives. While I believe that this does not hold in narratives, the distinction is actually present in the computer game: The material and the program can be taken apart.

The question of sequence is very important in the computer game. It just doesn't focus on the relationship between story and discourse like a narrative does. The interesting part in the computer game is the relationship between the material and the program, how the material is combined to what is seen on the screen, and if there is something that relates a specific program to a specific material. From the point of view of the skilled player, the material in an action game is subordinated the program. What interests the player is the program's rules for gameplay.³⁴ (JUUL, 1999, p. 36)

A não-linearidade de narrativa nos jogos eletrônicos possui a influência asiática dos *visual novels*, tipo de jogo³⁵ que data do início da década de 1980, com *The Portopia Serial Murder Case* (ポートピア連続殺人事件, Enix, 1983). O *game* nasceu como uma forma do *game designer* Yuji Horii introduzir ao público japonês as narrativas de aventura estadunidenses (CRIMMINS, 2016).

Figura 15 – Cena do *visual novel* de ficção científica *Steins; Gate*.



Fonte: *Steins; Gate*.

³⁴ O programa e o material pertencem a duas tradições distintas. O material: gráficos, som e texto pertencem à mídia tradicional, e são do tipo que sabemos manejar em uma tradição estética. O programa é novo neste contexto: É formal, trabalha causalmente em um nível elétrico. Um dualismo como este entre um nível subjacente (imaneante) e um nível interpretativo e visível (manifesto) é em grande parte o que a narratologia estruturalista tentou criar para as narrativas. Enquanto eu acredito que isso não acontece nas narrativas [do *game*], a distinção está realmente presente no jogo de computador: o material e o programa podem ser separados. A questão da sequência é muito importante no jogo de computador. Ela simplesmente não se concentra na relação entre história e discurso, como faz uma narrativa [literária]. A parte interessante no jogo de computador é a relação entre o material e o programa, como o material é combinado ao que é visto na tela, e se há algo que relaciona um programa específico a um material específico. Do ponto de vista do jogador experiente, o material num jogo de ação é subordinado ao programa. O que interessa ao jogador são as regras do programa para jogabilidade. (JUUL, 1999, p. 36, tradução própria)

³⁵ Descrição da forma de *gameplay*. Ver (GRACE, 2005).

O *visual novel* é inspirado na estética do *anime*³⁶ e sua jogabilidade inclui uma narrativa com extensos textos de conversação, complementados por cenários de fundo geralmente estáticos e caixas de diálogo onde são exibidas as conversas entre os personagens. Contudo, jogos mais recentes do gênero têm acrescentado mais mobilidade ao cenário e aos personagens com a inclusão de elementos tridimensionais (CAVALLARO, 2010).

O foco dos *visual novels* em diálogos advém da influência da ficção interativa, jogos eletrônicos denominados *text adventure* ou *text game* muito populares no período entre 1975 ao início da década de 1980. Em um momento de início de uma indústria voltada ao uso dos computadores, esses jogos se assemelhavam a, literalmente, códigos de programação e havia uma quase ausência de um apelo imagético (MONTFORT, 2007).

Os *texts games* eram "a computer program that accepts text input from a user and produces text output in reply" (MONTFORT, 2007, p. 198)³⁷. Uma narrativa baseada em uma interação através de palavras pré-determinadas para atribuir comandos aos personagens e prosseguir com o andamento da história. Alguns dos jogos eletrônicos responsáveis pelo advento da ficção interativa são *Colossal Cave Adventure* (William Crowther, Don Woods, 1976) e *Zork I: The Great Underground Empire* (Infocom, 1980).

Figura 16 – Forma de jogabilidade de *Zork I: The Great Underground Empire*. Em um *text game*, o sujeito digitava os comandos dos personagens.

```

Studio                                     Score: 44      Moves: 27
Your sword is no longer glowing.

>e
Gallery
This is an art gallery. Most of the paintings have been stolen by vandals with
exceptional taste. The vandals left through either the north or west exits.
Fortunately, there is still one chance for you to be a vandal, for on the far
wall is a painting of unparalleled beauty.

>get
(painting)
Taken.

>n
Studio
This appears to have been an artist's studio. The walls and floors are
splattered with paints of 69 different colors. Strangely enough, nothing of
value is hanging here. At the south end of the room is an open door (also
covered with paint). A dark and narrow chimney leads up from a fireplace;
although you might be able to get up it, it seems unlikely you could get back
down.
Loosely attached to a wall is a small piece of paper.

>_

```

Fonte: Moby Games.

³⁶ Animação japonesa. (NAPIER, 2005)

³⁷ "Um programa de computador que aceita entradas de texto de um usuário e produz saídas de texto em resposta" (MONTFORT, 2007, p. 198, tradução própria)

A partir do forte apelo textual das ficções interativas, os *visual novels* acrescentaram o elemento imagético das cenas com estética das animações japonesas e focaram na história do jogo. Apelo visual advindo de um contexto de fortalecimento da indústria cinematográfica e o consequente reconhecimento da imagem quanto um objeto que participa da construção social do indivíduo.

"Visualidade" não pode ser tratada em monobloco, pois ela está sujeita a variações, combinações, recombinações. Jaa Elsner, por exemplo, distingue dois tipos de visualidade. O primeiro é o da mimese, da semelhança, do observador à parte do mundo observado e, portanto, das imagens, que operam ilusionisticamente. O segundo é o da visualidade centrada no rito e na imagem sacra e que prevê uma relação direta: o observador penetra no campo em que vive a imagem e a relação se consome como uma "olhada recíproca" (MENESES; MARTINS; ECKERT; NOVAES, 2005, p. 8)

Como observa Ulpiano Meneses (MARTINS; ECKERT; NOVAES, 2005), a imagem é um reflexo do sujeito, a forma como ele se representa e se constrói socialmente diante a cultura contemporânea. Desse modo, os *visual novels* foram um dos jogos eletrônicos pioneiros em conter um conteúdo imagético aliado a enredos ramificados em diversos finais e com várias consequências aos personagens. O Interactive Cinema Group produziu dezenas de filmes interativos a partir de tal noção de narrativa interativa.

O primeiro trabalho na área de iCinema do Interactive Cinema Group foi *Rowe's Wharf Intrigue* (Glorianna Davenport; Benjamin Rubin, 1988), um projeto-modelo de filme interativo baseado no material prévio de *New Orleans in Transition, 1983-1986*, um sistema eletrônico padrão para facilitar a produção de outras obras do mesmo cunho interativo (DAVENPORT; RUBIN, 1989). O *toolkit*, ou conjunto de ferramentas, com elementos básicos para criação de um filme interativo foi batizado de Digital Micromovie Orchestrator (DMO) (DAVENPORT; EVANS; HALLIDAY, 1993).

O sistema DMO era baseado em duas ferramentas principais para criar a mecânica de narrativa interativa: o LogBoy e a FilterGirl. O LogBoy era uma base de dados de vídeos que permitia ao diretor do filme categorizar os eventos da produção cinematográfica interativa de acordo com as sequências possíveis a serem transmitidas para o sujeito. A ferramenta hospedava todos os vídeos que formavam o filme e usava a descrição e categoria de cada clipe para conectá-los as escolhas que eram feitas. Nesse âmbito, a FilterGirl era uma ferramenta de modelagem de história. Enquanto o LogBoy continha todos os vídeos que formavam o filme, era através da FilterGirl que o diretor da obra fílmica definia as linhas do tempo possíveis dentro da narrativa interativa. A ferramenta permitia construir as sequências

de cenas por meio de filtros, que eram mecanismos que geravam as combinações de eventos (EVANS, 1994).

O primeiro filme do Interactive Cinema Group a usar o sistema DMO foi *An Endless Conversation* (Glorianna Davenport; Richard Lachman; Phillip Tiongson, 1992), cujo enredo era uma simples conversa no MIT Media Lab entre dois personagens: Thomas e David, integrantes do grupo de estudo de cinema interativo do MIT. Segundo Davenport, Evans e Halliday, o DMO permitia uma “interação fluída”, no qual o caminho, o ritmo e até a classificação etária da história poderia mudar durante a exibição no filme. Com o uso do controle remoto, o sujeito podia escolher a duração do filme, mudar suas escolhas a qualquer momento e optar por diálogos que acarretassem o aumento da faixa etária sugerida para a produção. A principal característica do que o trio de pesquisadores chamou de “interação fluída” era esse aparente controle total sobre a narrativa (DAVENPORT; EVANS; HALLIDAY, 1993).

No mesmo ano, o Interactive Cinema Group também lançou o documentário interativo *It Was a Knowledge War* (Glorianna Davenport; Gilberte Houbart, 1992), produção que abordava a manipulação da mídia pelo governo estadunidense durante a Guerra do Golfo (1990-1991). O suporte audiovisual permitia que o sujeito personalizasse a duração das entrevistas e escolhesse entre as três opções de pontos de vistas disponíveis através do sistema intitulado *Viewpoints on Demand* (HOUBART, 1994). Sendo as entrevistas com: Paul Strassmann, ex-diretor de informação do Pentágono; três jornalistas do Boston Globe que foram correspondentes durante a guerra no Iraque; e Alvin e Heidi Toffler, autores do livro *War and Anti-War* (TOFFLER, Alvin; TOFFLER, Heidi, 1993).

Outrossim neste período, Glorianna Davenport em parceria com Stefan Agamanolis e Barbara Barry desenvolveram o conceito inicial de *Magic Windows*, um sistema computacional que interpretava gestos, movimentos e poses das pessoas (PAN, 2004). A tecnologia influenciou diretamente o desenvolvimento de cenários interativos pelo Interactive Cinema Group no final da década de 1990, as intituladas instalações públicas interativas (DAVENPORT et al., 2000).

A partir das invenções de Joseph A. Paradiso, físico e engenheiro elétrico estadunidense, diretor do Responsive Environments Group no MIT Media Lab, Agamanolis aplicou o conceito de mapeamento e sensor de presença do sonar, bem como do *Magic Carpet*, – um piso com baterias piezoelétricas³⁸ que localizava e sentia a força das pegadas

³⁸ Bateria recarregável através do movimento.

humanas – ao *software* usado no *Magic Windows* e criou um sensor de movimentos que controlava o conteúdo audiovisual de um filme (DAVENPORT et al., 2000).

A nova invenção ganhou o nome de CINEMAT e estreou publicamente durante o 27º Festival Internacional de Cinema de Roterdã, em 1998, com o filme interativo via sensor de movimento *Dream Weaver* (Glorianna Davenport; Stefan Agamanolis, 1998). A produção audiovisual interativa reproduzia vídeos aleatórios de acordo com o movimento das pessoas que transitavam pelo cenário interativo da instalação (DAVENPORT et al., 2000). O CINEMAT também foi responsável pelo maior projeto de cinema interativo do Interactive Cinema Group, a *Dream Machine* (Glorianna Davenport; Stefan Agamanolis; Joe Paradiso, 1996-2004).

The Dream Machine is a highly-distributed interactive narrative designed to engage a large, widely-dispersed society of audience. It uses the techniques of cinema, theater, and architectural space design to improvisationally craft a playful, lyrical, emergent story experience in close collaboration with its audience of "co-actors." The Dream Machine's presence simultaneously spans several venues in both the real and the story world. It is accessible through the correlated, distributed environments of the World Wide Web, live-performance Public Spaces, and pager networks. (DAVENPORT et al., 1997)³⁹

A *Dream Machine* congregava todos os avanços tecnológicos de interatividade do Interactive Cinema Group em um suporte audiovisual interativo integrado a diversos suportes midiáticos como *website*, documentos, fotografias, instalações públicas interativas, entre outros.

O sensor de movimentos usado pelo Interactive Cinema Group pode ser entendido como um sucessor da tecnologia das pistolas de luz dos jogos eletrônicos. Datada de 1972, as pistolas de luz eram um controle periférico do Magnavox Odyssey, – o primeiro console de videogame comercial do mundo – e eram baseadas em uma luz com sensor óptico que detectava a tela do televisor e permitia que o sujeito interagisse com o jogo através dos raios de luz emitido pela arma. A tecnologia do periférico seguia a mesma lógica do sonar, tal qual seria o então futuro sensor de movimentos usado pelo cinema interativo (DJAOUTI et al.; MA; OIKONOMOU; JAIN, 2011).

³⁹ A Dream Machine é uma narrativa interativa altamente distribuída, projetada para envolver um amplo e disperso público. Ela utiliza técnicas de cinema, teatro e design arquitetônico para criar uma experiência de história lúdica, lírica e emergente em estreita colaboração com a audiência como "coautores". A presença da Dream Machine abrange simultaneamente vários locais tanto no mundo real como no mundo virtual. É acessível através de ambientes na internet, espaços públicos e outras redes conectadas ao projeto. (DAVENPORT; AGAMANOLIS; BRADLEY; SPARACINO, 1997, tradução própria)

Figura 17 – *The Brown Box Lightgun*, rifle de luz para uso militar foi o predecessor das pistolas de luz dos videogames.



Fonte: National Museum of American History.

Criado pelo inventor alemão Ralph Baer, o Magnavox Odyssey servia a propósitos de entretenimento e educação através de jogos eletrônicos voltados para ambos públicos. Trabalhando para o Departamento de Defesa dos Estados Unidos, Baer desenvolveu a série de jogos eletrônicos *Interactive Video Training System* que usava pistolas de luz aprimoradas para o treinamento militar. O engenheiro aplicou o mesmo princípio dos jogos eletrônicos a armas reais e a tecnologia passou a ser usada como ferramenta de treinamento pelo exército e as forças policiais dos Estados Unidos (DJAOUTI et al.; MA; OIKONOMOU; JAIN, 2011). Antes mesmo do lançamento comercial do console de videogame, Ralph Baer desenvolveu um protótipo do que seria o Magnavox Odyssey e a pistola de luz: a Brown Box Lightgun. Datada de 1968, o rifle de luz era de uso exclusivo das forças armadas estadunidenses.

Em um momento em que o mundo vivia o medo ocasionado pela Guerra Fria, os Estados Unidos investiam em tecnologias que permitissem o aprimoramento de seus soldados através de novas ferramentas para o exército. Havendo uma ligação intrínseca entre os avanços tecnológicos aliados aos propósitos humanos, a tecnologia não existe por si mesma, mas é criada para significados e discursos da sociedade.

Não devemos cair no equívoco de julgar que as transformações culturais são devidas apenas ao advento de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. São, isto sim, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram os verdadeiros responsáveis não só por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos, mas também por

propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais. (SANTAELLA, 2003a, p. 24)

Tal qual coloca Santaella (2003a), as transformações culturais não ocorrem unicamente pelo surgimento de novos meios de produção, mas está no discurso transmitido por estes suportes midiáticos a essência do pensamento dos sujeitos. Falando sobre jogos, Certeau (1998) afirma: "Toda sociedade mostra sempre, em algum lugar, as formalidades a que suas práticas obedecem" (CERTEAU, 1998, p. 83). Exemplificando sua visão, o historiador cita jogos analógicos como o xadrez e o baralho como formas aristocráticas de pensar a guerra.

De acordo com Certeau (1998), as práticas culturais de uma sociedade representam as regras aos quais esses indivíduos estão sujeitos, as ações particulares são projeções de um quadro geral. O contexto de uma época revela o sentido e os significados por trás dos meios de produção usados. Assim, o processo de hibridização entre cinema e videogame foi resultado de um momento de progresso científico, pautado por um mundo que vivia as preocupações geradas por duas guerras mundiais e a Guerra Fria.

2.2 SUJEITO, CÂMERA E *PLAY*: *QUANTUM BREAK* E O NOVO CINEMA INTERATIVO

A mudança de mentalidade unida aos avanços tecnológicos que se iniciaram com a era industrial gerou um diálogo intrínseco entre os jogos eletrônicos e o cinema desde a ascensão dessas mídias com o estabelecimento da cultura *geek*. Como percebido, os aqui classificados filmes-jogos e filmes interativos do iCinema possuem uma grande similaridade, pois seus discursos são muito próximos.

Quantum Break é um filme-jogo composto de uma narrativa emergente que foi estruturada para unir momentos de *gameplay* e da série em *live action*, contudo o híbrido de cinema interativo e videogame apresenta características de todas as quatro formas de narrativas ambientais destacadas por Jenkins (WARDROP-FRUIIN; HARRIGAN, 2004).

O híbrido apresenta elementos de narrativa forçada quando o sujeito precisa, obrigatoriamente, alcançar o objetivo estabelecido. No Ato 3: Galerinha dos Canapés de Camarão, o jogador precisa sequestrar a chefe de pesquisas da Monarch Solutions, Sofia Amaral, interpretada pela atriz estadunidense Jacqueline Piñol, para ajudar Jack Joyce e seus aliados a consertarem a máquina do tempo de William Joyce. Então, independente da escolha

na Bifurcação 2: Pessoal/Negócios ou dos itens descobertos ao longo do *gameplay*, o sujeito precisa cumprir a tarefa de sequestrar a cientista para prosseguir com a história.

A narrativa evocada está presente no fato da ficção se basear no real para construir seu mundo. O filme-jogo não possui um compromisso com a veracidade das informações e teorias apresentadas, o estúdio tem liberdade para ir além dos limites do real e criar um universo à sua maneira. Como bem coloca Hsu-Ming Teo (2011), os próprios escritores de ficção possuem consciência de que o que estão narrando não é a história no sentido real e acadêmico, mas um enredo baseado na história construída pelos historiadores, profissionais que interpretam o passado de acordo com evidências consideradas plausíveis para aquele contexto, gerando pesquisas com inúmeras verdades de tempos específicos (TEO, 2011).

O escritor e roteirista de jogos australiano Cam Rogers falou sobre o processo de criação de *Quantum Break*, jogo ao qual ele foi um dos roteiristas e autor do livro *Quantum Break: Estado Zero* (ROGERS, 2016), novelização de uma linha do tempo alternativa do *game* (KREMER, 2017).

One of the first things we did when we started breaking the story on the game itself was to spend some time with a quantum physicist, someone who used to work for CERN. Based on these conversations, and with further input from him, we nailed down the manner in which – by his estimation – time-travel would most likely work. This informed the design of the machine, the manner in which it was used, and the limitations of it which in turn drove some of the drama.⁴⁰ (ROGERS; KREMER, 2017)

Rogers esclarece que, mesmo *Quantum Break* sendo uma produção audiovisual interativa que trabalha com a narrativa de ficção, o jogo tomou por base os conceitos e teorias reais de um físico quântico da Organização Europeia para Pesquisa Nuclear (CERN) para fundamentar a ciência ficcional de *Quantum Break*. Ou seja, por mais que o filme-jogo tenha um enredo ficcional, ele parte de um recorte da realidade para criar sua trama.

A despeito da definição dos principais tipos de narrativas ambientais usadas em jogos eletrônicos, na prática, os *games* não seguem essas narrativas da maneira tão funcional como a área de Game Design formula. Um jogo pode conter mais de uma narrativa ambiental, bem como é a interpretação do sujeito que dará sentido a obra audiovisual interativa, portanto a apropriação do discurso de um jogo eletrônico possui diferentes usos e significados.

⁴⁰ Uma das primeiras coisas que fizemos quando começamos a nos aprofundar na história do jogo foi passar algum tempo com um físico quântico, alguém que trabalhava para o CERN (Organização Europeia para Pesquisa Nuclear). Com base nessas conversas, e com a contribuição adicional dele, nós desenvolvemos a maneira em que — pela estimativa dele — a viagem no tempo seria mais provável. Isso embasou o projeto da máquina do tempo, a maneira em que ela foi usada, e as limitações que, por sua vez, levaram a alguns dos dramas de *Quantum Break*. (ROGERS; KREMER, 2017, tradução própria)

A presença e a circulação de uma representação (ensinada como o código da promoção sócio-econômica por pregadores, por educadores ou por vulgarizadores) não indicam de modo algum o que ela é para seus usuários. É ainda necessário analisar a sua manipulação pelos praticantes que não a fabricam. Só então é que se pode apreciar a diferença ou a semelhança entre a produção da imagem e a produção secundária que se esconde nos processos de sua utilização. (CERTEAU, 1998, p. 40)

Para Certeau (1998) a produção de um discurso e a recepção do mesmo são coisas distintas. Um jogo, filme interativo ou filme-jogo pode se apresentar quanto pertencente a determinado gênero ou tipo de mídia, contudo é o diálogo que o sujeito estabelece com o meio de produção que dará sentido a obra.

A diferenciação entre discurso e recepção dita por Certeau (1998) reafirma sua posição sobre a concepção de estratégia e tática, bem como dialoga com o conceito de agir orientado de Habermas (1989). Para ambos os autores, a apropriação do sujeito de seus meios materiais de existência se sobrepõe ao discurso do próprio meio de produção sobre seu fim. Algo que desencadeia práticas culturais alicerçadas na releitura que os sujeitos fazem das mídias contemporâneas.

Por exemplo, o filme interativo *Press X to Not Die* (All Seeing Eye Games, 2017) se apresenta como tal, porém diversos jogadores consideram a obra audiovisual interativa como um jogo eletrônico, devido ao uso de aspectos tecnológicos, estéticos e narrativos comumente ligados a noção de videogame, bem como a própria plataforma de vendas e divulgação escolhida pelo estúdio: a Steam, a maior loja virtual de jogos eletrônicos para computador do mundo (KAIN, 2016).

Figura 18 – Cena interativa do filme *Press X to Not Die*.



Fonte: *Press X to Not Die*.

Ao partir da definição de Wolf (2008), *Press X to Not Die* pode ser entendido como jogo eletrônico, afinal ele apresenta o conflito do sujeito contra os inimigos e as circunstâncias do enredo; determina os limites de atuação do jogador dentro do ambiente virtual; exige do indivíduo determinadas ações para concluir as fases da história; recompensa o sujeito com conquistas e pontuações, bem como é o computador que possui controle sobre os pontos, regras, exibição das cenas e fases. As mesmas características também estão presentes no filme-jogo *Quantum Break*.

Figura 19 – *Gameplay* em terceira pessoa com o protagonista Jack Joyce.



Fonte: *Quantum Break*.

A forma como o jogador tem contato com a história de *Quantum Break* é através de um *gameplay* na terceira pessoa, no qual é possível visualizar os personagens jogáveis interagindo e contracenando dentro do jogo. Se trata da perspectiva ao qual o jogo é exibido para o sujeito, porém existem outras variações, como jogos em primeira pessoa ou em quarta pessoa, também conhecida como *top-down perspective*. A perspectiva em terceira pessoa de *Quantum Break* reforça o elo do filme-jogo com a exibição de uma produção cinematográfica tradicional. Embora vale ressaltar a existência de obras fílmicas apresentadas em outras perspectivas, como *Doom: A Porta do Inferno* (Doom, Andrzej Bartkowiak, 2005) e *Zombrex: Dead Rising Sun* (Keiji Inafune, 2010), ambos em primeira pessoa e, inclusive, adaptações cinematográficas de jogos eletrônicos.

Ademais, *Quantum Break* é dividido em cinco atos:

- Ato 1: O Assassino Número Um é o Tempo
 Parte 1: Experimento da Universidade
 Parte 2: Fuga do Campus
 Parte 3: Perseguição na Biblioteca
 Parte 4: Bifurcação 1
- Ato 2: Lugar Perfeito pra Esconder Algo
 Parte 1: Área Industrial
 Parte 2: Marco Zero
 Parte 3: Piscina do Bradbury
 Parte 4: Bifurcação 2
- Ato 3: Galerinha dos Canapés de Camarão
 Parte 1: Centro de Pesquisas
 Parte 2: Baile da Monarch
 Parte 3: Bifurcação 3
- Ato 4: A História Secreta da Viagem no Tempo
 Parte 1: Ponte do Porto Donnelly
 Parte 2: Preparando a Máquina do Tempo
 Parte 3: Piscina, 2010
 Parte 4: Oficina do Will, 2010
 Parte 5: Bifurcação 4
- Ato 5: Eu Volto pra Te Buscar
 Parte 1: Base da Monarch
 Parte 2: Retorno à Universidade
 Parte 3: Momentos Finais (QUANTUM BREAK, 2016)

Cada ato é dividido em partes, onde o jogador tem a oportunidade de acompanhar o desenvolvimento da história e conhecer o herói Jack Joyce e outros personagens da trama. Os atos são fases em que o sujeito deverá alcançar objetivos específicos e cumprir missões para prosseguir com o andamento da história. Durante os atos, também há a exibição de cinemáticas em momentos-chave do enredo.

Ao final de quatro dos cinco atos, o jogador é levado a uma bifurcação temporal, momento do filme-jogo em que o sujeito tem a oportunidade de escolher o caminho da história que deseja tomar. A escolha do futuro é dada através do comando do vilão Paul Serene, na qual o jogador pode optar em auxiliar ou prejudicar o antagonista. São quatro pontos de bifurcação com duas escolhas cada, que originam dezesseis linhas do tempo com dois finais distintos:

- Bifurcação 1: RP/Linha Dura
- Bifurcação 2: Pessoal/Negócios
- Bifurcação 3: Sofia Amaral/Martin Hatch
- Bifurcação 4: Controle/Rendição (QUANTUM BREAK, 2016)

A concepção de cinema interativo em sua gênese no Interactive Cinema Group não compartilha da visão contemporânea de iCinema e dos filmes-jogos. Para o grupo de pesquisas do MIT residia na “interatividade fluída” o aspecto de liberdade total do sujeito dentro da narrativa cinematográfica interativa (DAVENPORT; EVANS; HALLIDAY, 1993).

Assim sendo, os chamados “pontos de bifurcação” de *Quantum Break*, que estão ligados ao sujeito comandar o personagem pelo cenário virtual até alcançar tais momentos de decisão dentro do ambiente da obra, na perspectiva de Davenport e seus colegas, não constitui uma forma de cinema interativo.

Esse tipo de mudança é próprio de um contexto contemporâneo que aliou a prática do videogame ao cinema interativo de forma a englobar ambas as mídias no suporte uno do filme-jogo. A ressignificação do meio de produção pelo sujeito, bem como o surgimento de indivíduos com autonomia dentro de sua própria cultura proporcionou o cenário para o hibridismo cultural entre cinema interativo e videogame.

Figura 20 – Ponto de bifurcação, momento em que o jogador decide o rumo da história com o vilão Paul Serene.



Fonte: *Quantum Break*.

No filme-jogo *Quantum Break*, após os momentos de bifurcação, o jogador passa a assistir aos episódios da série em *live action*, onde os personagens sofrerão as consequências da ação tomada previamente. Do mesmo modo, estas consequências também estão presentes no *gameplay*. A série é composta por quatro episódios dinâmicos entre 24 a 26 minutos, que sofrem alterações de caminhos e acontecimentos dependendo da opção escolhida pelo jogador durante as bifurcações temporais.

- Episódio 1: Monarch Solutions
- Episódio 2: Prisioneiro
- Episódio 3: Enganação
- Episódio 4: O Protocolo Salva-Vidas (QUANTUM BREAK, 2016)

A principal diferença assinalada entre o cinema interativo concebido por Davenport e os filmes-jogos contemporâneos é a forma de interação da produção com o sujeito. Enquanto em um videogame ou filme-jogo, o sujeito controla os personagens da história, em menor ou maior grau, por fases digitais enquanto opta por caminhos e finais distintos; a noção de cinema interativo da teórica do MIT não compreende esses momentos de *gameplay* como algo próprio do cinema, classificando tais produções como jogos eletrônicos ao invés de híbridos da vertente do cinema interativo.

A “interatividade fluída” de Davenport pressupõe que o iCinema deve possibilitar uma suposta liberdade total do sujeito, ao qual ele pode escolher a duração de filme, mudar a classificação etária enquanto joga, acessar documentos extras presentes em outras plataformas midiáticas, realizar comandos com o uso de sensor de movimentos, entre outras opções que não perpassem uma jogabilidade dentro do ambiente virtual, mas uma interação mediada pelos botões de um controle remoto (DAVENPORT; EVANS; HALLIDAY, 1993).

Utilizada em diversas esferas tecnológicas, a interatividade fluída pode ser entendida como a imersão do sujeito em uma atividade de concentração. Unido a isto deve haver a manipulação do suporte, o qual permite ao indivíduo operar um conjunto de ações que incidem diretamente no aparato tecnológico, gerando uma interação humano-máquina (ELMQVIST et al., 2011). A integração hipermidiática proposta com a *Dream Machine* é o ideal de cinema interativo defendido pelo Interactive Cinema Group, o que o difere da noção contemporânea de iCinema. O conceito de cinema interativo de Davenport segue o conceito de interatividade fluída, mas contempla outros meios de produção que o iCinema contemporâneo deixou de utilizar.

A teoria sobre fotografia e os limites da máquina do filósofo checo Vilém Flusser (1985) pode ser aplicada ao cinema interativo, aos híbridos e aos jogos eletrônicos:

As fotografias são realizações de algumas das potencialidades inscritas no aparelho. O número de potencialidades é grande, mas limitado: é a soma de todas as fotografias fotografáveis por este aparelho. A cada fotografia realizada, diminui o número de potencialidades, aumentando o número de realizações: o programa vai se esgotando e o universo fotográfico vai se realizando. (FLUSSER, 1985, p. 15)

Tal qual na fotografia, tanto o cinema interativo como os jogos eletrônicos e híbridos de ambos possuem um limite às possibilidades e caminhos disponíveis ao sujeito. Por mais que tais meios de produção discurssem em favor de uma liberdade de escolha na história que apresentam, o trio de suportes midiáticos possuem limitações tecnológicas, de história e roteiros pré-definidos pelos criadores. Mesmo a chamada interatividade fluída do cinema

interativo de Davenport não possui condições de oferecer uma liberdade total de escolhas no ambiente do filme.

Dado os limites da máquina quanto as opções disponíveis em uma produção audiovisual interativa, reside na prática cultural do hibridismo entre cinema e videogame o fator dos meios de comunicação como extensões dos discursos dos sujeitos. Um discurso que almeja um contato maior entre o indivíduo e o meio de produção. Por mais que as pessoas não participem diretamente da produção dos bens que lhe são oferecidos, os filmes-jogos fazem um discurso que representa a grande massa como parte da história contada nessas obras.

Enquanto o grupo de pesquisas em cinema interativo de Davenport buscava desenvolver um suporte audiovisual de interatividade integrado a múltiplos suportes, o cinema interativo contemporâneo tem almejado, e conseguido, mais espaço dentro dos jogos eletrônicos. Ao invés de investir em instalações físicas e sensor de movimentos, o que chamo de Novo Cinema Interativo tem ampliado sua presença *online* e se configurado como uma vertente dos games.

Se voltarmos até a história dos jogos eletrônicos, encontraremos o cinema interativo em sua forma primária, o *Full Motion Video* (FMV). O FMV é uma técnica narrativa que consiste em *games* compostos por uma sequência de vídeos pré-programados, sejam filmados com elenco e locações reais ou no formato de animações. O sujeito usa os momentos de *gameplay* que ocorrem no meio do filme para escolher o rumo da história. Essas sequências pré-programadas podem integrar determinadas partes ou o jogo completo (KEO, 2017).

O pioneiro do FMV foi *MysteryDisc: Murder, Anyone?* (Vidmax Corporation, 1982), jogo do gênero mistério e policial, no qual o sujeito assume o comando do detetive particular Stew Cavanaugh, interpretado pelo ator estadunidense Paul Gleason, e precisa descobrir quem foi o responsável pelo assassinato do milionário Derrick Reardon, vivido pelo estadunidense Rex Robbins. O *game* é feito inteiramente em *live action* e pode ser considerado o primeiro filme do segmento de cinema interativo da história, contrariando a posição de Davenport de que *MysteryDisc: Murder, Anyone?* não seria considerado um filme interativo devido o suporte audiovisual utilizar momentos de *gameplay* para escolher o caminho da narrativa (DAVENPORT; EVANS; HALLIDAY, 1993).

Se analisado a partir a ótica de Davenport, *MysteryDisc: Murder, Anyone?* não seria considerado um filme interativo, porém partindo da atual concepção de iCinema, a obra fílmica interativa possui todos os atributos que a tornam parte desse segmento cinematográfico.

Figura 21 – *MysteryDisc: Murder, Anyone*, o pioneiro do FMV nos jogos eletrônicos.



Fonte: SleuthyOne.

O FMV é uma vertente dos jogos eletrônicos que, contemporaneamente, tem se tornado sinônimo do cinema interativo. Filmes interativos como *Her Story* (Sam Barlow, 2015), *The Bunker* (Splendy Interactive; Wales Interactive, 2016) e *Late Shift* (CtrlMovie, 2017) tem se apresentado como FMVs e filmes interativos ao mesmo tempo, usando tais termos como equivalentes. Outro fator é que essas produções fílmicas interativas têm se dedicado a estarem presentes em múltiplos consoles de videogames, bem como em aplicativos para celular e *tablets*, almejando o público *gamer*.

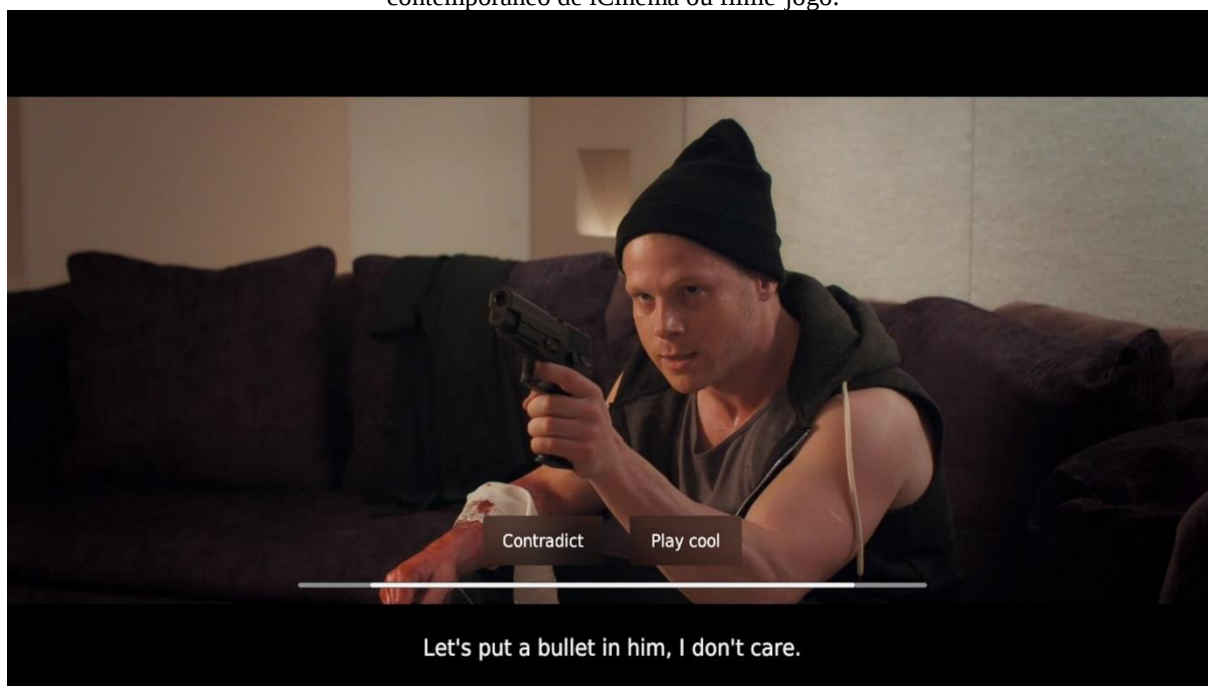
O cinema interativo contemporâneo segue a lógica da narrativa emergente dos jogos eletrônicos: focado nos caminhos alternativos e consequências/finais distintos da produção. O presente iCinema, majoritariamente, não produz obras cinematográficas interativas com opção de escolher a duração do filme, mudar a faixa etária ou fazer uso do sensor de movimentos. Isto se deve ao momento que a indústria cinematográfica e de jogos eletrônicos vive no século XXI.

A construção dos interesses pelas linguagens disponíveis em um determinado tempo sempre está limitada pelos recursos desiguais (materiais, linguísticos ou conceituais) de que dispõem os indivíduos. De modo que as propriedades e as posições sociais que caracterizam, em suas discrepâncias, os diferentes grupos sociais não são apenas um efeito do discurso, mas, antes, também designam as condições de possibilidade. (CHARTIER, 2009, p. 48-49)

A construção do filme-jogo *Quantum Break* é um fenômeno contemporâneo que se utiliza dos meios de produção do período entre 2012 e 2016 para sua formação. Como discorre Chartier (2009), as linguagens disponíveis em determinadas épocas são fruto das limitações daquele tempo, resultados dos discursos e práticas culturais dos sujeitos localizados em um tempo e espaço específicos.

Partindo dos recursos tecnológicos da Oitava Geração de Consoles, o hibridismo cultural entre o cinema interativo e videogame é uma ressignificação dos meios de produção para adaptá-los as tendências da cultura *geek* contemporânea. Cultura esta que tem proporcionado profissionais com autonomia para produzir bens materiais de acordo com a mentalidade ligada à prática cultural do filme-jogo.

Figura 22 – Cena interativa do FMV *Late Shift*, produção é um dos exemplos recentes do modelo contemporâneo de iCinema ou filme-jogo.



Fonte: *Late Shift*.

Quantum Break foi lançado em um momento que o cinema vive uma era dos *blockbusters* com recordes de bilheteria anualmente e, do mesmo modo, um momento em que a indústria de jogos eletrônicos arrecada milhões de dólares e presencia a profissionalização de jogadores e fãs de *games*. Competições têm profissionalizado jogadores de *e-sports* (SARAIVA, 2013). No Brasil, os canais esportivos ESPN e Esporte Interativo passaram a transmitir competições de jogos eletrônicos em sua grade de programação desde 2015. Canais

de vídeo no Youtube sobre *games* influenciaram na criação da profissão de *youtuber* com o sucesso do produto audiovisual baseado nos jogos eletrônicos (RAMOS; SANTANA; SANTOS NETO, 2016). E em 2016, a indústria dos *games* superou o faturamento do cinema, fenômeno que vem se repetindo anualmente desde o sucesso de vendas do jogo *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013) em 2013 (SHANLEY, 2017; CHETTERSON, 2017).

O hibridismo de *Quantum Break* reviveu o gênero dos FMVs nos jogos eletrônicos recentes, bem como estabeleceu o cinema interativo como um sinônimo de FMV, gerando produções audiovisuais interativas que seguiram o modelo do filme-jogo ao transformar em prática cultural esses híbridos entre videogame e cinema interativo.

Os *slogans* dos filmes-jogos contemporâneos demonstram o teor do discurso desses meios de produção. *Quantum Break* se apresenta com o *slogan* "Time is power"⁴¹, referindo-se ao poder de controle que o sujeito possui na narrativa ramificada da obra; *Late Shift* afirma "Your decisions are you"⁴², estabelecendo uma conexão entre o sujeito e as decisões no filme-jogo; *The Infectious Madness of Doctor Dekker* (D'Avekki Studios, 2017) usa a própria mecânica de interatividade como discurso de convencimento em "1600+ FMV Responses, Multiple Endings, Free Text Entry Questioning"⁴³; e *MIAZMA or the Devil's Stone* (Private Moon Studios, 2018) propaga o próprio gênero do FMV com os dizeres "A new FMV adventure game"⁴⁴. Esse discurso do FMV como parte dos jogos eletrônicos tem transformado o cinema interativo em uma vertente dos *games*, influenciado pelo papel de *Quantum Break* ao mesclar as duas mídias em uma narrativa híbrida.

A partir do discurso midiático dessas produções interativas, os sujeitos se sentem parte do produto que estão consumindo. O que os leva a interpretar essas mídias como extensões de sua estrutura de sentimentos. Esse encontro faz parte de uma cultura *geek* contemporânea que é, majoritariamente, mediada por instrumentos tecnológicos em cujos ambientes virtuais os sujeitos se representam e identificam como parte do real. Há uma relação tecnobiológica com as mídias digitais, onde há uma diminuta distinção entre real e virtual. As ações, sejam tomadas no âmbito físico, mental e material não diferem da representação do sujeito em suas atividades de cunho virtual (SANTAELLA, 2007).

Para o teórico de cinema francês Jean-Claude Carrière (2006), as técnicas de filmagem e projeção cinematográficas reforçam o poder da imagem falada e exercem uma grande influência nos sentimentos dos sujeitos, onde "o que é invisível é a própria irrealdade"

⁴¹ Tempo é poder.

⁴² Suas decisões são você.

⁴³ Mais de 1600 respostas em FMV, Múltiplos Finais, Perguntas podem ser digitadas.

⁴⁴ Um novo jogo de aventura FMV.

(CARRIÈRE, 2006, p. 50) devido a forma como os indivíduos recebem aquilo que é exibido nos filmes.

Também falando sobre o cinema, Edgar Morin (2001) igualmente aborda a força do discurso audiovisual, o qual faz com que o sujeito viva uma realidade fictícia durante o período que assiste a um filme:

Esta irrealidad no destruye la realidad: La realidad aparente no se ve debilitada ni alterada por saber que no es más una ilusión. Esta realidad no disipa la irrealidad. Más aún: Esta realidad está fabricada por las potencias de ilusión, de igual modo que esas potencias de ilusión han nacido de la imagen de la realidad. Dialéctica incesante en el seno de un extraordinario complejo de lo real e irreal. Lo irreal mágico-afectivo está absorbido en la realidad perceptiva. (MORIN, 2001, p. 141)⁴⁵

Esta “irrealidade real” abordada por Carrière (2006) e Morin (2001) coloca em pauta a imersão causada pelos filmes, princípio também aplicável aos filmes-jogos. Segundo Santaella (2004), tão importante quanto o fator da interatividade nos jogos eletrônicos é a imersão proporcionada pelos mundos digitais criados. A autora debate os vários graus de imersão, porém ressalta que vem do sentido que o próprio sujeito atribui ao jogo o principal elo humano-máquina.

O game é um mundo possível porque, nele, jogador e jogo são inseparáveis, um exercendo o controle sobre o outro. Nele, o jogador aprende as regras implícitas do jogo na medida em que interage com ele, tomando como base um mapa mental da navegação que vai se formando a partir de predições baseadas na experiência em progresso do próprio jogo. Nesse modelo, a narrativa se desenrola apenas porque o jogador tenta levar o jogo a fazer sentido. (SANTAELLA, 2004)

Quantum Break e os filmes-jogos fazem do discurso audiovisual interativo de seu meio de produção a realidade do sujeito. Ao discutir as mídias do rádio e da televisão, Raymond Williams (2011) estabelece três tipos de uso ou de transformação dos modos de comunicação: amplificador, que envolve comunicação social primária: falar, ouvir, gesticular, observar e interpretar; durável, que utiliza recursos físicos diretos que ganham durabilidade através da tecnologia, por exemplo a transmissão do conhecimento oral através de um gravador de som; e o alternativo, cujo propósito exige um conhecimento além da física direta que permita transformar objetos convencionais em novos meios de comunicação e produção.

⁴⁵ Esta irrealidade não destrói a realidade: a realidade aparente não está enfraquecida ou alterada pelo conhecimento que é meramente uma ilusão. Esta realidade não dissipa a irrealidade. Além disso, essa realidade é produzida pelos poderes de ilusão, da mesma forma que esses poderes de ilusão nasceram da imagem da realidade. Incessante dialética dentro de um complexo extraordinário do real e irreal. O irreal mágico-afetivo é absorvido pela realidade perceptiva. (MORIN, 2001, p. 141, tradução própria)

A partir da perspectiva de Williams (2011), o híbrido de videogame e cinema interativo pode ser compreendido como um novo meio de produção, oriundo de uma ressignificação de seus suportes na Oitava Geração de Consoles. O filme-jogo é uma prática cultural ligada ao discurso de interatividade tecnobiológica e representação identitária da cultura *geek* contemporânea. Processo que tem transformado o iCinema em uma vertente dos *games* e incluídos os híbridos da duologia videogame-cinema como extensão da mentalidade dos sujeitos inseridos na cultura *geek* atual.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

3.1 NÍVEL 3

Na sociedade antiga, o trabalho não ocupava tanto tempo do dia, nem tinha tanta importância na opinião comum: não tinha o valor existencial que lhe atribuímos há pouco mais de um século. Mal podemos dizer que tivesse o mesmo sentido. Por outro lado, os jogos e os divertimentos, estendiam-se muito além dos momentos furtivos que lhes dedicamos: formavam um dos principais meios de que dispunha uma sociedade para estreitar seus laços coletivos, para se sentir unida (ARIÈS, 1986, p. 94)

Compactuando com a afirmação do historiador francês Philippe Ariès (1986) sobre o sentido atribuído aos jogos pelos sujeitos, a presente investigação almejou discutir os processos culturais e sociais que estabeleceram a prática cultural do híbrido entre videogame e cinema interativo na contemporaneidade. Abordar como a estrutura de sentimentos do sujeito ressignifica os meios de produção da cultura *geek*.

Tal qual as brincadeiras, brinquedos e jogos analógicos de uma criança de séculos passados, os filmes-jogos são apenas novos instrumentos de uma prática que vem desde antes da criação do cinema e dos jogos eletrônicos: o jogar (ARIÈS, 1986).

Como coloca Ariès (1986), o ato de jogar estreita laços sociais, transformando o jogo em uma prática cultural que contribui para construção da identidade do jogador. O simples ato de realizar tal atividade revela os sistemas de pensamento da época, bem como as formas do sujeito ressignificar o discurso que lhe é imposto.

Seguindo o conceito de apropriação de Certeau (1998), percebe-se que o hibridismo entre videogame e cinema interativo advém de uma lógica que perpassa a sociedade contemporânea. Ele é um processo oriundo da recente noção de cultura *geek* e *nerd*, bem como dos novos meios de produção massificados.

A cultura *pop* atual influencia diretamente nos meios materiais de existência. Na mesma medida, a novas tecnologias tem aberto as portas para hibridismos culturais que expressam os pensamentos e interesses de uma era tecnobiológica, onde real e virtual, a cada dia, tem se tornado sinônimos para milhões de pessoas.

Apesar de depender de um suporte físico para a finalidade de aprimorar as capacidades humanas (Grübler, 1998), a tecnologia vai além dos artefatos, pois é a ação humana que propicia seu surgimento para suprir necessidades de um contexto específico. Então, afora de haver a recém-chegada prática cultural do filme-jogo e uma nova configuração do cinema

interativo, essas mídias não existem por si mesmas, mas expressam os discursos e representações de uma sociedade.

Retomando as palavras de Ian Bogost (2007) quanto aos videogames como expressões do ser humano, o mesmo princípio é aplicável aos híbridos e ao cinema interativo. Os meios materiais de existência só possuem sentido quando interpretados pelos sujeitos. Por mais evoluída tecnologicamente que determinado suporte seja, ele só encontra significado quando apropriado pelo indivíduo.

A presente pesquisa é fruto de um debate complexo entre mídias ainda pouco usadas com fontes pelo historiador, porém que são parte integrante da cultura *pop* contemporânea e ocupam um lugar importante como novas práticas culturais da sociedade atual, em especial dentro do âmago da cultura *geek*. Os filmes-jogos não só representam um discurso, mas são o próprio discurso do mundo presente. Não se encontra no aspecto técnico o foco dessa investigação, mas nos processos humanos que levaram a concepção de híbridos de videogame e cinema interativo, bem como a nova forma do iCinema contemporâneo. Ao historiador cabe problematizar a relação humano-máquina para elucidar as práticas culturais.

A partir da investigação de *Quantum Break* e as demais produções desse segmento, foi possível perceber como os híbridos de videogame e cinema interativo constituem um campo inexplorado pelos historiadores. Notou-se uma lacuna de estudos dos aspectos sociais e culturais que tais mídias e seus híbridos possuem na vida cotidiana do sujeito do século XXI. Lacunas as quais esta investigação almejou estabelecer as bases para uma história da prática cultural do cinema interativo, do videogame e da relação entre ambos a partir da Oitava Geração de Consoles.

Integrante de uma vertente historiográfica recente e que ainda carece de trabalhos acadêmicos, essa investigação encontrou amparo nos conceitos da História Polifônica, uma linha de pensamento que oferece espaço a temas que necessitem de um debate interdisciplinar além das ciências humanas. Atuar nesse palco historiográfico novato e também vanguardista foi uma experiência de aprendizado para o estabelecimento de pontes de diálogo com outras áreas que ainda são desconhecidas ou não desenvolvidas pelo historiador.

Temas que envolvem a tecnologia devem ser parte fundamental dos estudos do profissional da história. Ainda mais em um cenário onde as mídias digitais se tornaram uma extensão do ser humano e uma maneira de construir a própria identidade. A exposição pessoal através de plataformas digitais tem se tornado uma forma de afirmação identitária (SIBILIA, 2010) e o contato diário de indivíduos com novos meios materiais de existência propiciam diversos debates historiográficos sobre o sujeito e o sistema de pensamento atual.

O diálogo intrínseco entre o físico e o digital tem fomentado não apenas um aperfeiçoamento do ser humano, mas "ultrapassar os limites da matéria, transcender as restrições inerentes ao organismo humano à procura de uma essência virtualmente eterna" (SIBILIA, 2004, p. 207). Há um esforço científico em levar o corpo tecnobiológico além de suas atuais atribuições, mas quebrar a barreira do orgânico para uma vivência virtual tão real quanto a realidade do mundo físico. Os videogames, o cinema interativo e os filmes-jogos são mais alguns passos na direção da virtualização do sujeito, a era do pós-humano.

Não reside no artefato tecnológico as respostas para as questões contemporâneas. Reside na compreensão das estruturas de sentimentos dos seres humanos uma luz para clarear tais questionamentos. Está no discurso, na representação e na linha de pensamento de uma sociedade o sentido para os novos meios de produção. A tecnologia não existe sem o ser humano.

Os resultados obtidos nessa investigação não se encerram aqui, mas abrem as portas para inúmeros temas e problemáticas referente as mídias interativas contemporâneas que também são próprias aos estudos de um historiador. Ao discutir história, cinema e *game design* percebeu-se um potencial para futuras investigações historiográficas que tratem os diversos conceitos do mundo hipermoderno.

Espero que essa pesquisa de cunho interdisciplinar seja uma contribuição para a História Polifônica e incentive outros historiadores a discutirem os novos meios de produção contemporâneos e como os sujeitos se relacionam com essas mídias e com outros indivíduos inseridos na mesma cultura-mundo.

REFERÊNCIAS

Bibliografia:

- AGOSTINHO, Santo. **Confissões**. São Paulo: Nova Cultural, 1987.
- AGUIAR, Michelle P. **Narrativas para Jogos Digitais**. Curitiba: Universidade Positivo, 2014.
- ALLERTON, David. **Principles of Flight Simulation**. Chichester: John Wiley & Sons, 2009.
- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- ARISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.
- AUMONT, Jacques. **A Imagem**. Campinas: Papirus, 1993.
- _____; MARIE, Michel. **Dicionário Teórico e Crítico de Cinema**. Campinas: Papirus, 2003.
- BAKHTIN, Mikhail. **Problemas da Poética de Dostoiévski**. Rio de Janeiro: Forcnse-Universitária, 1981.
- BARROS, José d'Assunção. História e Saberes Psi: Considerações Interdisciplinares. In: **INTERthesis**. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2011, vol. 8, n. 2, p. 252-285.
- BAUMAN, Zygmunt. **44 Cartas do Mundo Líquido Moderno**. São Paulo: Jorge Zahar, 2011.
- BENDER, Walter. **Computer Animation Via Optical Video Disc**. 1980, 46f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia). Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1980.
- BENEDICT, Ruth. **Padrões de Cultura**. Lisboa: Livros do Brasil, 2000.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge: MIT Press, 2007.
- BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BRENNER, Robin. **Understanding Manga and Anime**. London: Libraries Unlimited, 2007.
- BURKE, Peter. Cultural History as Polyphonic History. In: **ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura**. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas, 2010a, vol. 186, n. 743, p. 479-486.
- _____. **Hibridismo Cultural**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2010b.
- _____. **Variedades de História Cultural**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.
- CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- CANCLINI, Néstor García. **Culturas Híbridas: Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad**. México: Grijalbo, 1990.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A Linguagem Secreta do Cinema**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

CASTORIADIS, Cornelius. **The Imaginary Institution of Society**. Cambridge: MIT Press, 1998.

CAVALLARO, Dani. **Anime and the Visual Novel**. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**. Rio de Janeiro: Vozes, 1998.

CHARTIER, Roger. **A História ou a Leitura do Tempo**. Belo Horizonte: Autêntica, 2009.
_____. Defesa e Ilustração da Noção de Representação. In: **Fronteiras**. Dourados: Universidade Federal da Grande Dourados. 2011, vol. 13, n. 23, p. 15-29.

CUCHE, Denys. **A Noção de Cultura nas Ciências Sociais**. Bauru: EDUSC, 1999.

DAS, Prithwijit; ZHU, Meng'ou; MCLAUGHLIN, Laura; BILGRAMI, Zaid; MILANAİK, Ruth L. Augmented Reality Video Games: New Possibilities and Implications for Children and Adolescents. In: **Multimodal Technologies and Interact. Basileia: Molecular Diversity Preservation International (MDPI)**, 2017, vol. 1, n. 2, p. 1-10.

DAVENPORT, Glorianna; SMITH, Thomas A.; PINCEVER, Natalio. Cinematic Primitives for Multimedia. In: **IEEE Computer Graphics & Applications**. Washington: IEEE Computer Society, 1991, vol. 4, n. 1, p. 67-74.

_____; AGAMANOLIS, Stefan; BRADLEY, Brian; SPARACINO, Flavia. Encounters in DreamWorld: A Work In Progress. **Presented at Consciousness Reframed, 1st International CAiiA Research Conference**, University of Wales College, Newport, Wales, July 1997.

_____. New Orleans in Transition, 1983-1986: The Interactive Delivery of a Cinematic Case Study. In: **The International Congress for Design Planning and Theory**. Boston: 1987.

_____; EVANS, Ryan; HALLIDAY, Mark. Orchestrating Digital Micromovies. In: **Leonardo**. Cambridge: MIT Press, 1993, vol. 26, n. 4, p. 283-288.

_____; AGAMANOLIS, Stefan; BARRY, Barbara; BRADLEY, Brian; BROOKS, Kevin. Synergistic Storyscapes and Constructionist Cinematic Sharing. In: **IBM Systems Journal**. Riverton: IBM, 2000, vol. 39, n. 3-4, p. 456-469.

_____; RUBIN, Benjamin. Structured Content Modeling for Cinematic Information. In: **SIGCHI Bulletin**. New York: ACM SIGCHI, 1989, vol. 21, n. 2, p. 78-79.

DEBRAY, Régis. **Vida e Morte da Imagem: Uma História do Olhar no Ocidente**. Petrópolis: Vozes, 1993.

DETERDING, Sebastian; DIXON, Dan; KHALED, Rilla; NACKE, Lennart E. Gamification: Toward a Definition. In: **CHI 2011 Gamification Workshop Proceedings**. Vancouver: CHI 2011 Workshop, 2011, p. 12-15.

DJAOUTI, Damien; ALVAREZ, Julian; JESSEL, Jean-Pierre; RAMPNOUX, Olivier. Origins of Serious Games. In: MA, Minhua; OIKONOMOU, Andreas; JAIN, Lakhmi C. **Serious Games and Edutainment Applications**. London: Springer-Verlag London, 2011.

ECO, Umberto. **Interpretação e Superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

EGENFELDT-NIELSEN, Simon; SMITH, Jonas Heide; TOSCA, Susana Pajares. **Understanding Video Games: The Essential Introduction**. New York: Routledge, 2008.

ELIAS, Norbert. **Condição Humana**. Rio de Janeiro: Difel/Bertrand, 1991.

ELMQVIST, Niklas; MOEREM, Andrew Vande; JETTER, Hans-Christian; CERNEA, Daniel; REITERER, Harald; JANKUN-KELLY, T.J. Fluid interaction for information visualization. In: **Journal Information Visualization**. London: Palgrave Macmillan, 2011, vol. 10, n. 4, p. 327-340.

ERMI, Laura; MÄYRÄ, Frans. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: **Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play**. Vancouver: Digital Games Research Association's (DiGRA) and Simon Fraser University, 2005.

EVANS, Ryan G. **LogBoy Meets FilterGirl: A Toolkit for Multivariant Movies**. 1994, 89f. Dissertação (Mestrado em Ciência). Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1994.

FARIA, Thaís Brando Balázs da Costa. **Aproximações entre a Antropologia Interpretativa de Clifford Geertz e a Perspectiva Histórico-Cultural de Lev Vigotski**. 2014, 102f. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2014.

FARKAS, David K. Hypertext and Hypermedia. In: **Berkshire Encyclopedia of Human-Computer Interaction**. Berkshire: Berkshire Publishing, 2004, p. 332-336.

FEDEL, Agnelo de Souza; SILVA, Josefina de Fátima Tranquilin. Juventude e Cultura Nerd no Brasil: Universos Narrativos. In: **Dito Efeito**. Curitiba: UTFPR, 2016, vol. 7, n. 11, p. 122-138.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da Caixa Preta**. São Paulo: HUCITEC, 1985.

FORBES, Bruce David; MAHAN, Jeffrey H. **Religion and Popular Culture in America**. Los Angeles: University of California Press, 2005.

FREITAS, Camila; AMARO, Mariana. Slender Man: Creepypasta, Mimese e Realidade. In: **Temática**. João Pessoa: UFPB, 2016, vol. 12, n. 1, p. 33-48.

GALLETTI, Patricia Cecilia. El Giro Antropológico de la Historia. Darnton, Le Goff, y su Interpretación Simbólica de las Culturas. La Gran Matanza de Gatos y un Estudio del Cuerpo en la Edad Media. In: **Cuadernos de Antropología**. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires (UBA), 2014, n. 11, p. 87-95.

GEISLER, Gary; STENIS, Paul; MARTINEZ, Jesse; KING, Allison. Game Scholar: Do We Need a Reference Database for Video Game Research? In: **Proceedings of the American Society for Information Science and Technology**. Silver Spring: Association for Information Science and Technology, 2008, vol. 45, n.1, p. 1-5.

GRÜBLER, Arnulf. **Technology and Global Change**. Cambridge: Cambridge University Press, 1998.

HABERMAS, Jürgen. **Consciência Moral e Agir Comunicativo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1989.

HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.
_____. **Da Diáspora: Identidades e Mediações Culturais**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HASSAN, Robert; THOMAS, Julian. **The New Media Theory Reader**. Poland: OZGraf S.A., 2006.

HEATH, Erin C. **In Plane Sight: Theories of Film Spectatorship and Animation**. 2013, 220 f. Tese (Doutorado em Inglês com Especialização em Estudos de Cinema). Graduate College of the University of Illinois, Urbana, 2013.

HENDERSON, Kate. **Media Analysis Glossary**. Scotland: SFEU/COLEG, 2005.

HOBSBAWN, Eric; RANGER, Terence. **A Invenção das Tradições**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.
_____. **Tempos Fraturados: Cultura e Sociedade no Século XX**. São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

HOUBART, Gilberte. **Viewpoints on Demand: Tailoring the Presentation of Opinions in Video**. 1994, 52f. Dissertação (Mestre em Ciência Midiática). Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 1994.

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

HUNT, Lynn. **A Nova História Cultural**. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.
_____. Game Design as Narrative Architecture. In: **The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology**. SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Cambridge: MIT Press, 2006.

JUUL, Jesper. **A Clash Between Game and Narrative**. 1999, 95f. Dissertação (Mestrado em Linguagem Nórdica e Literatura). Universidade de Copenhagen, Copenhagen, 1999.

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

KELLY, Lynda. Gamifying the Museum: Educational Games for Learning. In: PROCTOR, N.; CHERRY, R. **Museums and the Web Asia 2014**. Silver Spring: Museums and the Web, 2014.

KEO, Mary. **Graphical Style in Video Games**. 2017, 75f. Monografia (Bacharelado em Informação e Comunicação Tecnológica). HAMK Häme University of Applied Sciences, Hämeenlinna, 2017.

KING, Stephen. **Novembro de 63**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2013.

KNOLLER, Noam. **Towards an Aesthetics of Interactive Fiction Cinema: Authoring Diegetic, Character-Based, Communicative-Expressive Interaction**. 2004, 58f. Dissertação (Mestrado em Artes, Mídia e Tecnologia). University of the Arts Utrecht, Utrecht, 2004.

KREMER, Karen K. A Linguagem Cinematográfica nos Games: do Gameplay à Cutscene. In: **Estrema**. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2015, vol. 7, n. 7, p. 81-102.

LAVALLE, Steven M. **Virtual Reality**. Cambridge: Cambridge University Press, 2017.

LE GOFF, Jacques; NORA, Pierre. **História: Novos Objetos**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1995.

LEAVIS, F.R. **Mass Civilisation and Minority Culture**. Cambridge: Minority Press, 1930.

LEVENTMAN, Seymour. **American Popular Culture: Historical and Pedagogical Perspectives**. Cambridge: Cambridge Scholars Press, 2006.

LÉVY, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência: O Futuro do Pensamento na Era da Informática**. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Cultura-Mundo: Resposta a uma Sociedade Desorientada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.
_____; _____. **A Estetização do Mundo: Viver na Era do Capitalismo Artista**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

LIPPMAN, Andrew. Movie-Maps: An Application of the Optical Videodisc to Computer Graphics. In: **ACM SIGGRAPH Computer Graphics**. New York: ACM SIGGRAPH, 1980, vol. 14, n. 3, p. 32-42.

LOWOOD, Henry. Playing History with Games: Steps towards Historical Archives of Computer Gaming. In: **Electronic Media Group**. Golden Valley: American Institute for Conservation, 2004, vol. 4, n. 14, p. 1-13.

LUCAS, George. **Star Wars: A Trilogia**. Rio de Janeiro: Darkside, 2014.

LUNENFELD, Peter. Os Mitos do Cinema Interativo. In: LEÃO, Lúcia. **O Chip e o Caleidoscópio: Reflexões Sobre as Novas Mídias**. São Paulo: SENAC, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Arte e Mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MAJEK, Dee. **The Cinematisation of Computer and Console Games: Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Game Industries**. 2011, 47f. Monografia (Bacharel em Cinema). Stockholms Universitet, Estocolmo, 2011.

MARANGON, Frederico; MACIEL, Marco Antônio Cazelato; DOS SANTOS, Vitor Devechiaty Rodrigues. Mídia, Cultura de Massa e Cultura Local: Conflitos Culturais. In:

Anais do Workshop de Geografia Cultural. Alfenas: Universidade Federal de Alfenas, 2013.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica.** Lisboa: Dinalivro, 2005.

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial.** Campinas: Papirus, 2006.

MÄYRÄ, Frans. **Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings.** Tampere: Tampere University Press (TUP), 2002.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Rumo a uma "História visual". In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Caiuby. **O Imaginário e o Poético nas Ciências Sociais.** Bauru: Edusc, 2005.

METZ, Christian. **Film Language: A Semiotics of the Cinema.** Chicago: University of Chicago Press, 1991.

MCLUHAN, Marshall. **Os Meios de Comunicação como Extensões do Homem (Understanding Media).** São Paulo: Cultrix, 2005.

MONTFORT, Nick. Toward a Theory of Interactive Fiction. In: **Archives & Social Studies: A Journal of Interdisciplinary Research.** 2007, vol. 1, n. 0, p. 193-235.

MORIN, Edgar. **A Cabeça Bem-Feita.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

_____. **El Cine o el Hombre Imaginario.** Barcelona: Paidós, 2001.

NAPIER, Susan J. **Anime: from Akira to Howl's Moving Castle.** New York: Palgrave Macmillan, 2005.

NIINILUOTO, Ilkka Maunu. Virtual Worlds, Fiction, and Reality. In: **Discusiones Filosóficas.** Manizales: Universidad de Caldas, 2011, vol. 12, n. 19, p. 13-28.

NÓVOA, Jorge; BARROS, José d'Assunção. **Cinema-História: Teoria e Representações Sociais no Cinema.** Rio de Janeiro: Apicuri, 2012.

OLIVEIRA, Amanda Muniz; BASTOS, Rodolfo. Os Modos de Sentir o Mundo: a História das Mentalidades e sua Relação com o Inconsciente coletivo. In: **Expedições.** Anápolis: Universidade Estadual de Goiás (UEG), 2015, vol. 6, n. 2, p. 119-134.

OSTENDORF, Berndt. Why is American Popular Culture so Popular? A view from Europe. In: **American Studies in Scandinavia.** Denmark: American Studies in Scandinavia, 2002, vol. 34, p. 1-46.

PAN, Pengkai. **Mobile Cinema.** 2004, 161f. Tese (Doutorado em Filosofia). Massachusetts Institute of Technology, Cambridge, 2004.

PÊCHEUX, Michel. **O Discurso: Estrutura ou Acontecimento.** Campinas: Pontes Editores, 2008.

PIETERSE, Jan Nederveen. Hybridity, So What? The Anti-hybridity Backlash and the Riddles of Recognition. In: **Theory Culture & Society**. London: University of London. 2001, vol. 18, n. 2-3, p. 219–245.

PIRES, Vera Lúcia; TAMANINI-ADAMES, Fátima Andréia. Desenvolvimento do Conceito Bakhtiniano de Polifonia. In: **Estudos Semióticos**. São Paulo: Universidade de São Paulo (USP), 2010, vol. 6, n. 2, p. 66-76.

POLLAK, Michael. **Memória, Esquecimento, Silêncio**. In: **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1989, vol. 1, n. 1, p. 3-15.

POPPER, Karl. **Objective Knowledge: an Evolutionary Approach**. Oxford: Oxford University Press, 1979.

PUSNIK, Marusa. Cinema Culture and Audience Rituals: Early Mediatization of Society. In: **Anthropological Notebooks**. Liubliana: Slovene Anthropological Society, 2015, vol. XXI, n. 3, p. 51–74.

QUIRING, Oliver; SCHWEIGER, Wolfgang. Interactivity: A review of the concept and a framework for analysis. In: **Communications: The European Journal of Communication Research**. Muenchen: Universitaetsbibliothek der LMU Muenchen. 2008, vol. 33, n. 2, p. 147–167.

RAMOS, Samantha P.D.; SANTANA, Mayara M.; SANTOS NETO, João A. Mediação da Informação no Youtube: uma Análise dos Vlogs Sobre Jogos Eletrônicos. In: **VI Seminário em Ciência da Informação (SECIN), 2016, Londrina. Anais do VI Seminário em Ciência da Informação (SECIN)**. Londrina: Universidade Estadual de Londrina (UEL), 2016. v. 1, p. 402-416.

REALES, Liliana; CONFORTIN, Rogério de S. **Introdução aos Estudos da Narrativa**. Florianópolis: UFSC, 2011.

REIS, Carlos; LOPES, Ana C. **Dicionário de Teoria da Narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

RICOEUR, Paul. **Tempo e Narrativa (Tomo 1)**. Campinas: Papirus, 1994.

ROGERS, Cam. **Quantum Break: Estado Zero**. São Paulo: Planeta, 2016.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e Artes do Pós-Humano: Da Cultura das Mídias à Cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003b.

_____. Da Cultura das Mídias à Cibercultura: o Advento do Pós-humano. In: **FAMECOS**. Porto Alegre: Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), 2003a, vol.1, n.22, p. 23-32.

_____. Figurações do Corpo Biológico ao Virtual. In: **Interin**. Curitiba: Universidade Tuiuti do Paraná, 2007, vol. 4, n. 2, p. 1-12.

_____. Games e Comunidades Virtuais. In: **Exposição Hiperrelações Eletro Digitais**. Porto Alegre: Instituto Sérgio Motta e Santander Cultural, 2004.

SARABIA, Javier Moscoco; GIRALDO, Manuel Lucena; MARCAIDA, José Ramón. Presentación; Historia Polifónica, un Homenaje a Peter Burke. In: **ARBOR Ciencia**,

Pensamiento y Cultura. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), 2010, vol. 186, n. 743, p. 353-355.

SARAIVA, Pedro André Cardoso. **E-sports: Um Fenômeno da Cultura Digital Contemporânea.** 2013, 43 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação, Cultura e Tecnologias de Informação). Instituto Universitário de Lisboa, Lisboa, 2013.

SIBILIA, Paula. Celebridade para Todos: Uma Antídoto contra a Solidão? In: **Ciência & Cultura.** São Paulo: Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência (SBPC), 2010, vol. 62, n. 2, p. 52-55.

_____. O corpo obsoleto e as tiranias do upgrade. In: **Verve.** São Paulo: PUC-SP, 2004, n. 6, p. 199-226.

SILVA, Enildo Fernande da; SOUSA, Igor Ramady Lira. Dos Hackers aos Nerds: Como um Grupo Outsider se torna Estabelecido Criando Novos Outsiders. In: **XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste.** Mossoró: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2013, p. 1-15.

SILVA, Sérgio Luís Pereira. Razão Instrumental e Razão Comunicativa: Um Ensaio sobre Duas Sociologias da Racionalidade. In: **Cadernos de Pesquisa Interdisciplinar em Ciências Humanas.** Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2001, vol. 2, n. 18, p. 2-9.

SUVIN, Darko. On the Poetics of the Science Fiction Genre. In: **College English.** Urbana: National Council of Teachers of English (NCTE), 1972, vol. 34, n. 3, p. 372-382.

TENNYSON, Alfred Lord. **Poems.** Paris: PoemHunter, 2012.

TEO, Hsu-Ming. Historical Fiction and Fictions of History. In: **Rethinking History.** Oxford: Routledge, 2011, vol. 15, n. 2, p. 297-313.

THOMAS, David; ORLAND, Kyle; STEINBERG, Scott. **The Videogame Style Guide and Reference Manual.** Coldstream: Power Play Publishing, 2007.

TOCCI, Jason. **Geek Cultures: Media and Identity in the Digital Age.** 2009, 460 f. Tese (Doutorado em Comunicação). University of Pennsylvania, Pennsylvania, 2009.

TOFFLER, Alvin; TOFFLER, Heidi. **War and Anti-War.** New York: Warner Books, 1993.

TURING, Alan. On Computable Numbers, with an Application to the Entscheidungsproblem. In: **Proceedings of the London Mathematical Society.** London: London Mathematical Society, 1937, v. 42, n. 2, p. 230-265.

VADICO, Luiz Antonio. A Viagem no Tempo através das suas Mediações: Introdução ao Estudo do Tema da 'Viagem no Tempo' em Literatura e Cinema. In: **Interatividade.** Andradina: FIRB, 2001, v. 1, n.1, p. 137-153.

VIEIRA, André G. Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. In: **Psicologia: Reflexão e Crítica.** Porto Alegre: UFRGS, 2001, v. 14, n.3, p. 599-608.

XAVIER, Guilherme. Apontamentos: A Linguagem Visual nos Jogos Eletrônicos. In: **Interact**. Lisboa: Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens. 2004, vol. 11, n. 1, p. 1-5.

WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat. **FirstPerson: New Media as Story, Performance, and Game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

WELDES, Jutta. **Popular Culture, Science Fiction, and World Politics**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

WELLS, H.G. **A Máquina do Tempo**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

WILLIAMS, Raymond. A Imprensa e a Cultura Popular: Uma Perspectiva Histórica. In: **Projeto História**. São Paulo: Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. 2007, n.35, p. 15-26.

_____. **A Política e as Letras**. São Paulo: Editora Unesp, 2013.

_____. **Cultura**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, 1992.

_____. **Marxismo y Literatura**. Barcelona: Península, 1987.

_____. Meios de Comunicação como Meios de Produção. In: **Cultura e Materialismo**. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

_____. **O Campo e a Cidade na História e na Literatura**. São Paulo: Cia das Letras, 1989.

_____. **Recursos de Esperança**. São Paulo: Editora da UNESP, 2015.

WOLF, Mark J.P. **The Video Game Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

WOO, Benjamin. **Nerds: Cultural Practices and Community-Making in a Subcultural Scene**. 2012, 332 f. Tese (Doutorado em Comunicação). Simon Fraser University, Burnaby, 2012.

WYATT, Justin. **High Concept: Movies and Marketing in Hollywood**. Austin: University of Texas Press, 1994.

Filmes:

A ORIGEM. Direção: Christopher Nolan. Produção: Thomas Tull; Emma Thomas; Chris Brigham. EUA/Reino Unido: Warner Bros., 2010. 1 DVD (148 min). son., color.

ALICE ATRAVÉS DO ESPELHO. Direção: James Bobin. Produção: John G. Scotti; Tim Burton; Joe Roth. EUA/Reino Unido: Walt Disney Pictures, 2016. 1 DVD (113 min). son., color.

ASSASSIN'S CREED. Direção: Justin Kurzel. Produção: Markus Barmettler, Christine Burgess-Quémard, Jean de Rivieres, Serge Hascoet, Philip Lee. EUA: Ubisoft Entertainment, 2016. 1 DVD (115 min). son., color.

DE VOLTA PARA O FUTURO PARTE II. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Kathleen Kennedy, Frank Marshall, Steven Spielberg, Steve Starkey. EUA: Universal Pictures, Amblin Entertainment, U-Drive Productions, 1989. 1 DVD (108 min). son., color.

E.T.: O EXTRATERRESTRE. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy, Melissa Mathison, Steven Spielberg. EUA: Universal Pictures, Amblin Entertainment, 1982. 1 DVD (115 min), son., color.

HITMAN: AGENTE 47. Direção: Aleksander Bach. Produção: Daniel Alter, Michael Hendrickson, Marco Mehlitz. EUA: Twentieth Century Fox, 2015. 1 DVD (96 min). son., color.

INDIANA JONES E OS CAÇADORES DA ARCA PERDIDA. Direção: Steven Spielberg. Produção: Howard G. Kazanjian, George Lucas, Frank Marshall, Robert Watts. EUA: Paramount Pictures; Lucasfilm, 1981. 1 DVD (115 min). son., color.

INTERESTELAR. Direção: Christopher Nolan. Produção: Jordan Goldberg; Jake Myers; Kip Thorne; Thomas Tull. EUA: Paramount Pictures; Warner Bros.; Legendary Entertainment, 2014. 1 DVD (169 min). son., color.

JURASSIC PARK: PARQUE DOS DINOSSAUROS. Direção: Steven Spielberg. Produção: Kathleen Kennedy, Gerald R. Molen, Lata Ryan, Colin Wilson. EUA: Universal Pictures; Amblin Entertainment, 1993. 1 DVD (127 min). son., color.

NEED FOR SPEED: O FILME. Direção: Scott Waugh. Produção: Stuart M. Besser, Frank Gibeau, Max Leitman, Tim Moore, Patrick Soderlund, Scott Waugh. EUA: DreamWorks, 2014. 1 DVD (132 min). son., color.

O LAR DAS CRIANÇAS PECULIARES. Direção: Tim Burton. Produção: Katterli Frauenfelder; Derek Frey; Nigel Gostelow; Ivana Lombardi. EUA: Twentieth Century Fox, 2016. 1 DVD (127 min). son., color.

OS 12 MACACOS. Direção: Terry Gilliam. Produção: Robert Cavallo; Robert Kosberg; Gary Levinsohn. EUA: Universal Pictures; Atlas Entertainment; Classico, 1995. 1 DVD (129 min). son., color.

RAMPAGE: DESTRUIÇÃO TOTAL. Direção: Brad Peyton. Produção: Richard Brener, Michael Disco, Toby Emmerich, Jeffrey Fierston, Dany Garcia, Dwayne Johnson, Marcus Viscidi. EUA: 7 Bucks Entertainment, 2018. 1 DVD (107 min). son., color.

RESIDENT EVIL: A VINGANÇA. Direção: Takanori Tsujimoto. Produção: Takashi Shimizu, Hiroyasu Shinohara. Japão: Capcom Company, 2017. 1 DVD (97 min). son., color.

RESIDENT EVIL 5: RETRIBUIÇÃO. Direção: Paul W.S. Anderson. Produção: Martin Moszkowicz, Paul W.S. Anderson, Jeremy Bolt, Don Carmody. Alemanha: Capcom Company, 2012. 1 DVD (95 min). son., color.

RESIDENT EVIL 6: O CAPÍTULO FINAL. Direção: Paul W.S. Anderson. Produção: Victor Hadida, Martin Moszkowicz. Reino Unido: Constantin Film, 2016. 1 DVD (107 min). son., color.

STAR WARS: EPISÓDIO IV - UMA NOVA ESPERANÇA. Direção: George Lucas. Produção: Gary Kurtz; George Lucas. EUA: Lucasfilm; 20th Century Fox, 1977. 1 DVD (121 min). son., color.

TOMB RAIDER: A ORIGEM. Direção: Roar Uthaug. Produção: Noah Hughes, Patrick McCormick, Denis O'Sullivan. Reino Unido: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), 2018. 1 DVD (118 min). son., color.

TUBARÃO. Direção: Steven Spielberg. Produção: David Brown, Richard D. Zanuck. EUA: Zanuck/Brown Productions; Universal Pictures, 1975. 1 DVD (124 min). son., color.

X-MEN: DIAS DE UM FUTURO ESQUECIDO. Direção: Bryan Singer. Produção: Todd Hallowell; Stan Lee; Josh McLaglen. EUA: Twentieth Century Fox, 2014. 1 DVD (122 min). son., color.

WARCRAFT: O PRIMEIRO ENCONTRO DE DOIS MUNDOS. Direção: Duncan Jones. Produção: Edward Cheng, Peikang La, Michael Morhaime, Brent O'Connor, Shimu Qian, Paul W. Sams, Jillian Share, Zhonglei Wang. China: Legendary Entertainment, 2016. 1 DVD (123 min). son., color.

Filmes-Jogos, FMVs e Filmes Interativos:

A GRUTA. Direção: Filipe Gontijo. Produção: Tamara Habka. Brasil: Filme Jogo, Caza Filmes, 2007. 1 DVD (40 min). son., color.

ATTENTAT 1942. Universidade Carolina de Praga, Academia Checa de Ciências. 2017. República Checa: Universidade Carolina de Praga. PC.

CESKOSLOVENSKO 38-89: ATENTÁT. Universidade Carolina de Praga, Academia Checa de Ciências. 2015. República Checa: Universidade Carolina de Praga. PC.

DRAGON'S LAIR. Don Bluth, Rick Dyer. 1983. EUA: Digital Leisure. PC.

HER STORY. Sam Barlow. 2015. Reino Unido: Sam Barlow. PC.

LATE SHIFT. Tobias Weber, Michael Robert Johnson. 2017. Reino Unido: CtrlMovie. PC.

MIAZMA OR THE DEVIL'S STONE. Pierrot. 2018. Hungria: Private Moon Studios. PC.

PRESS X TO NOT DIE. Darren Joe, Trevor Tablotney. 2017. Canadá: All Seeing Eye Games. PC.

QUANTUM BREAK. Sam Lake, Tyler Burton Smith, Cam Rogers. 2016. EUA: Remedy. Xbox One/PC.

STAR TREK: STARFLEET ACADEMY. Martin Denning, Daniel Greenberg, Scott Bennie, Rusty Buchert, Bill Bridge, Diane Carey, Andrew Greenberg, Karin Kearns, Bill Maxwell, Brian Freyermuth. 1997. EUA: Interplay Productions. PC.

THE BUNKER. Allan Plenderleith, Kevin Beimers, Steve Ince. 2016. Reino Unido: Splendy Games. PC.

THE INFECTIOUS MADNESS OF DOCTOR DEKKER. Tim Cowles, Lynda Cowles. 2017. Reino Unido: D'Avekki Studios. PC.

Games:

ASSASSIN'S CREED ORIGINS. Jean Guesdon, Ashraf Ismail, Richard Farrese, Mustapha Mahrach, Alain Mercieca, Matthew Zagurak. 2017. Canadá: Ubisoft. PC.

BIOSHOCK. Ken Levine. 2016. EUA: 2K. PC.

BIOSHOCK: THE COLLECTION. Ken Levine, Jordan Thomas, Michael Csurics, Drew Holmes, Joe Fielder. 2016. EUA: Blind Squirrel Games. PC.

BIOSHOCK INFINITE. Ken Levine, Jordan Thomas, Drew Holmes, Joe Fielder. 2013. EUA: Irrational Games. PC.

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE. Glen Schofield, Michael Condrey, John MacInnes, Eric Hirshberg, Mark Boal. 2014. EUA: Sledgehammer Games, Raven Software. Xbox One.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 3. Richard Taylor, Mical Pedriana, Haris Orkin. 2008. EUA: EA. PC.

DOTA 2. IceFrog, Erik Johnson, Marc Laidlaw, Ted Kosmatka, Kris Katz. 2013. EUA: Valve Corporation. PC.

DRAGON BALL XENOVERSE. Yuka Kobayashi, Takeshi Sakamoto, Kaori Osamura, Sou Mayumi, Akira Toriyama. 2015. Japão: Dimps Corporation. PC.

DRAGON BALL XENOVERSE 2. Yuka Kobayashi, Christopher Sabat, Takeshi Sakamoto, Akira Toriyama. 2016. Japão: Dimps Corporation. PC.

HALO 5: GUARDIANS. Tim Longo, Chris Haluke, Brian Reed. 2015. EUA: 343 Industries. Xbox One.

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE. Tameem Antoniades, Rupert Brooker. 2017. Reino Unido: Ninja Theory. Xbox One.

GEARS OF WAR 3. Cliff Bleszinski, Karen Traviss, Eric Nylund, Aaron Linde. 2011. EUA: Epic Games. Xbox 360.

GRAND THEFT AUTO V. Dan Houser, Rupert Humphries. 2013. Reino Unido: Rockstar North. Xbox 360.

LEAGUE OF LEGENDS. Tom Cadwell, George Krstic. 2009. EUA: Riot Games. PC.

LIFE IS STRANGE. Raoul Barbet, Michel Koch, Christian Divine, Jean-Luc Cano. 2015. França: Dontnod Entertainment. Xbox One.

MEDAL OF HONOR. Steven Spielberg, Peter Hirschmann. 1999. EUA: DreamWorks Interactive. PlayStation.

PAC-MAN. Toru Iwatani, Shigeo Funaki. 1980. Japão: Namco. PC.

POKÉMON GO. Tatsuo Nomura. 2016. EUA: Niantic. Mobile.

RESIDENT EVIL 5. Jiro Taoka, Haruo Murata, Yoshiaki Hirabayashi, Kenichi Ueda. 2009. Japão: Capcom. PC.

SLENDER: THE ARRIVAL. Mark J. Hadley, Joseph DeLage, Victor Surge, Tim Sutton, Troy Wagner. 2013. Canadá/EUA: Blue Isle Studios. PC.

SMITE. Stephen Hoff. 2014. EUA: Titan Forge Games. PC.

STAR WARS BATTLEFRONT. Adrian Vershinin, Kirk E. Paul, Darragh O'Farrell. 2015. Suécia: DICE. Xbox One.

STEINS; GATE. Chiyomaru Shikura. 2016. Japão: Nitroplus, 5pb. PC.

TESLA EFFECT: A TEX MURPHY ADVENTURE. Adrian Carr, Aaron Conners, Courtney James, Daniel R. Strong, Chris Jones. 2014. EUA: Big Finish Games. PC.

TITANFALL 2. Steve Fukuda, Manny Hagopian, Jesse Stern. 2016. EUA: Respawn Entertainment. Xbox One.

Imagens:

IMP Awards. **Interstellar (2014).** Disponível em: <http://www.impawards.com/2014/interstellar.html>. Acesso em 30 de abril de 2018.

_____. **Jaws (1975).** Disponível em: <http://www.impawards.com/1975/jaws.html>. Acesso em 30 de abril de 2018.

_____. **Rampage (2018).** Disponível em: http://www.impawards.com/2018/rampage_ver2.html. Acesso em 7 de setembro de 2018.

INVENTING INTERACTIVE. **Aspen Movie Map.** Disponível em: <http://www.inventinginteractive.com/2010/03/18/aspen-movie-map/>. Acesso em 25 de março de 2018.

MOBY GAMES. **Zork: The Great Underground Empire Screenshots (DOS).** Disponível em: <http://www.mobygames.com/game/dos/zork-the-great-underground-empire/screenshots/gameShotId,528247/>. Acesso em 21 de maio de 2018.

NATIONAL MUSEUM OF AMERICAN HISTORY. **The Brown Box Lightgun, 1967–68.** Disponível em: http://americanhistory.si.edu/collections/search/object/nmah_1302000. Acesso em 10 de maio de 2018.

NAVAL AIR STATION FORT LAUDERDALE MUSEUM. **The Link Trainer Flight Simulator.** Disponível em: <https://www.nasflmuseum.com/link-trainer.html>. Acesso em 2 de maio de 2018.

SCAPIST MAGAZINE. **Fly Like A Pterosaur: An Interactive Prehistoric Flight Sim.** Disponível em: http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/columns/criticalintel/12316-The-American-Museum-of-Natural-History-Lets-You-Fly-Like-A-Ptero#&gid=gallery_3266&pid=1. Acesso em 3 de março de 2018.

WIRED. **Da Tekken a Galaga, l'eredità videoludica di Masaya Nakamura non è solo Pac-Man.** Disponível em: <<https://www.wired.it/gadget/videogiochi/2017/01/31/eredita-masaya-nakamura-non-solo-pac-man/>>. Acesso em 7 de junho de 2018.

Séries:

11.22.63. Direção: Bridget Carpenter. Produção: Stephen King; J.J. Abrams; Bryan Burk; James Franco. EUA: Bad Robot, 2016. 1 DVD (60 min). son., color.

12 MONKEYS. Direção: Travis Fickett; Terry Matalas. Produção: Richard Suckle; Charles Roven; Michael Wray. EUA: Atlas Entertainment, 2015. 1 DVD (42 min). son., color.

FREQUENCY. Direção: Jeremy Carver. Produção: Christina Perez; Jeremy Carver; Toby Emmerich. EUA: Jeremy Carver Productions, 2016. 1 DVD (42 min). son., color.

OUTLANDER. Direção: Ronald D. Moore. Produção: Elicia Bessette; David Brown; Maril Davis. Reino Unido/EUA: Tall Ship Productions, 2014. 1 DVD (64 min). son., color.

QUANTUM BREAK. Direção: Ben Ketai. Produção: Jaime Burke; Amy S. Kim; Robert J. Wilson; Sean O'Connor. EUA: Remedy Entertainment; Lifeboat Productions, 2016. 1 Bluray (25 min). son., color.

TIMELESS. Direção: Eric Kripke; Shawn Ryan. Produção: Michaela Starr; Shawn Williamson; Anne Cofell Saunders. EUA: MiddKid Productions, 2016. 1 DVD (60 min). son., color.

TRAVELERS. Direção: Brad Wright. Produção: John G. Lenic; Sally Dixon; Eric McCormack. EUA/Canadá: Peacock Alley Entertainment, 2016. 1 DVD (45 min). son., color.

Websites:

ACKERMAN, Dan. **Remastered Video Games: Good or Bad?** Disponível em: <<http://www.cnet.com/news/remastered-video-games-good-or-bad/>>. Acesso em 28 de março de 2016.

AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY (AMNH). **Games.** Disponível em: <<https://www.amnh.org/explore/ology/games/>>. Acesso em 3 de março de 2018.

BOLSHAW, Marcelo. **Breve História da Ficção Científica.** Disponível em: <https://www.academia.edu/6630501/Historia_da_Fic%C3%A7%C3%A3o_Cientifica>. Acesso em 29 de abril de 2018.

BOX OFFICE MOJO. **Jaws.** Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=jaws.htm>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **Rampage (2018).** Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=newlinetentpole2018.htm>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Resident Evil: The Final Chapter.** Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=residentevil6.htm>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Star Wars.** Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=starwars4.htm>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **Tomb Raider.** Disponível em: <<https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=dcfilm0318.htm>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

COMPLEX. **Publication Paradise: The 10 Best Video Game Magazines.** Disponível em: <<https://www.complex.com/pop-culture/2011/11/publication-paradise-the-10-best-video-game-magazines/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

CRIMMINS, Brian. **A Brief History of Visual Novels.** Disponível em: <<https://medium.com/mammon-machine-zeal/a-brief-history-of-visual-novels-641a2e6b1acb#.cxmrg1x1x>>. Acesso em 4 de dezembro de 2016.

E-SPORTS EARNINGS. **Largest Overall Prize Pools in eSports.** Disponível em: <<https://www.esportsearnings.com/tournaments/largest-overall-prize-pools>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

EBIZMBA. **Top 15 Most Popular Video Game Websites | May 2018.** Disponível em: <<http://www.ebizmba.com/articles/video-game-websites>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

ENTERTAINMENT WEEKLY. **10 of the biggest PlayStation trailers from Paris Games Week.** Disponível em: <<https://ew.com/gaming/2017/10/30/10-biggest-playstation-trailers-paris-games-week/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

FERREIRA, Becky. **How Games Are Changing the Museum Experience.** Disponível em: <https://motherboard.vice.com/en_us/article/yp3wwj/how-games-are-changing-the-museum-experience>. Acesso em 3 de março de 2018.

GAMESCOM. **Gamescom 2018: Spectacular New Products for the 10th Anniversary.** Disponível em: <http://www.gamescom.global/news/content-for-media-representatives/press-information-of-gamescom/press-information-of-gamescom.php?aktion=pfach&p1id=kmpresse_gamescom_e&format=html&base=&tp=kme9&search=&pmid=kmeigen.kmpresse_0480_2018pm23_e&start=0&anzahl=10&channel=kmeigen&language=e&archiv=>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

GAMES FOR CHANGE. **Games.** Disponível em: <<http://www.gamesforchange.org/games/>>. Acesso em 3 de março de 2018.

GEEKADELPHIA. **How Games Overtook the Movie Industry.** Disponível em: <<http://www.geekadelphia.com/2017/06/29/how-games-overtook-the-movie-industry/>>. Acesso em 7 de junho de 2018.

GRACE, Lindsay. **Game Type and Game Genre.** Disponível em: <http://www.lgrace.com/documents/Game_types_and_genres.pdf>. Acesso em 23 de janeiro de 2018.

HISTORY. **Role Playing Game: Betwixt Folly and Fate**. Disponível em: <http://www.history.org/history/teaching/dayinthelife/interact_role.cfm>. Acesso em 12 de Novembro de 2015.

IEEE. **Historic Gaming Timeline**. Disponível em: <<https://www.secured-app.com/ieee/historic-gaming-timeline/>>. Acesso em 4 de dezembro de 2016.

IGN. **Quantum Break Official Launch Trailer**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ruY1eT9bXiw>>. Acesso em 15 de julho de 2018.

_____. **Taipei Game Show 2018 in a Few Words and Lots of Pictures**. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2018/01/30/taipei-game-show-2018-in-a-few-words-and-lots-of-pictures>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

IGN BRASIL. **Nolan Bushnell retorna ao país para a Brasil Game Show 2018**. Disponível em: <<https://br.ign.com/brasil-game-show-2018/62730/news/nolan-bushnell-retorna-ao-pais-para-a-brasil-game-show-2018>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

IMDb. **Colossal Cave Adventure (1976)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1286520/>>. Acesso em 21 de maio de 2018.

_____. **Doom: A Porta do Inferno (2005)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0419706/>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **Full Throttle (1995)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0189538/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Grim Fandango (1998)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0177822/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **God of War III (2010)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1199781/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Jornada nas Estrelas**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0060028/>>. Acesso em 21 de maio de 2018.

_____. **Metal Gear (1987)**. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0249006/>>. Acesso em 25 de janeiro de 2018.

_____. **Metrópolis (1927)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0017136/>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **MysteryDisc: Murder, Anyone?** Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0084376/>>. Acesso em 25 de janeiro de 2018.

_____. **Sam and Max Hit the Road (1993)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0192565/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Space Invaders Part II (1979)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1979217/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **The Secret of Monkey Island (1990)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0244783/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

_____. **Viagem à Lua (1902)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0000417/>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **Zombrex: Dead Rising Sun (2010)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt1816082/>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

_____. **Zork I: The Great Underground Empire (1980)**. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt0455884/>>. Acesso em 21 de maio de 2018.

KAIN, Erik. **There's Something Really Wrong With Steam, PC Gaming's Biggest Digital Store**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/12/19/theres-something->

really-wrong-with-steam-pc-gamings-biggest-digital-store/#2224ba8742e9>. Acesso em 12 de junho de 2018.

KREMER, Karen K. **Masaya Nakamura, o fundador da Namco e criador do Pac-Man**. Disponível em: <<http://www.gameblast.com.br/2017/02/masaya-nakamura-namco-pac-man.html>>. Acesso em 2 de maio de 2018.

_____. **Quantum Break: Estado Zero — Entrevista com Cam Rogers**. Disponível em: <<http://www.xboxblast.com.br/2017/05/entrevista-interview-cam-rogersquantum-break-estado-zero.html>>. Acesso em 10 de agosto de 2017.

_____. **Top 10: Filmes que inspiraram Quantum Break (XBO/PC)**. Disponível em: <<http://www.xboxblast.com.br/2018/02/top-10-filmes-inspiraram-quantum-break.html>>. Acesso em 29 de abril de 2018.

METAL GEAR INFORMER. **Close Up: A Hideo Kojima Book: From Mother Base with Love**. Disponível em: <<http://www.metalgearinformer.com/?p=29139>>. Acesso em 25 de janeiro de 2018.

NAONE, Erica. **Déjà View**. Disponível em: <<https://www.technologyreview.com/s/411453/d-j-view/>>. Acesso em 28 de janeiro de 2018.

PLAYSTATION. **Late Shift - Announcement Trailer | PS4**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=vzscNA5ZN4E>>. Acesso em 15 de julho de 2018.

_____. **The Infectious Madness of Doctor Dekker – Launch Trailer | PS4**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=q-31s3nJUAg>>. Acesso em 15 de julho de 2018.

POCKET GAMER. **South Korea's biggest games conference G-STAR 2017 kicks off**. Disponível em: <<https://www.pocketgamer.biz/asia/news/67005/g-star-kicks-off/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

PRIVATE MOONS STUDIOS. **MIAZMA Or The Devil's Stone - trailer**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ItF3kHGO5MY>>. Acesso em 15 de julho de 2018.

RAITANEN, Elmeri. **Anatomy of a Stutter**. Disponível em: <<https://www.remedygames.com/publications/>>. Acesso em 7 de setembro de 2017.

ROMANO, Nick. **Steven Spielberg becomes first director to cross \$10 billion at worldwide box office**. Disponível em: <<http://ew.com/movies/2018/04/17/steven-spielberg-movies-10-billion-box-office/>>. Acesso em 7 de maio de 2018.

SLEUTHYONE. **Murder, Anyone? (Path 11--)**. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=fmzbr5Mh0Gk>>. Acesso em 21 de maio de 2018.

STEAM. **Time Machine VR**. Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/356180/Time_Machine_VR/>. Acesso em 29 de abril de 2018.

STUART, Keith. **The 12 Greatest Video Game 'Easter Eggs'**. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2015/apr/02/12-greatest-video-game-easter-eggs>>. Acesso em 26 de janeiro de 2018.

THE HOLLYWOOD REPORTER. **Why Aren't Video Games as Respected as Movies?**. Disponível em: <<https://www.hollywoodreporter.com/heat-vision/why-arent-video-games-as-respected-as-movies-1067314>>. Acesso em 7 de junho de 2018.

UNIVERSITY OF AKRON. **Dr. Martin Wainwright**. Disponível em: <<https://www.uakron.edu/history/faculty-staff/bio-detail.dot?identity=1657033>>. Acesso em 12 de Novembro de 2015.

VARIETY. **PlayStation Floods Tokyo Game Show 2018 Lead-Up With Slew of New Titles (Watch)**. Disponível em: <<https://variety.com/2018/gaming/news/playstation-lineup-tour-tgs-2018-1202935486/>>. Acesso em 7 de setembro de 2018.

VNDb. **Portopia Renzoku Satsujin Jiken**. Disponível em: <<https://vndb.org/v4511>>. Acesso em 4 de dezembro de 2016.

GLOSSÁRIO

AAA	Jogos eletrônicos com grande orçamento e uma ampla equipe de produção aliados a uma propaganda comercial massificava.
Cinema Interativo (iCinema)	Vertente do cinema que designa obras audiovisuais que possibilitam interação do sujeito com a história através da escolha de finais diferentes, caminhos distintos ou diversas consequências ao enredo do filme.
Cinemática/Cutscene/In-Game Movies	Sequência audiovisual não interativa que integra a narrativa de um jogo eletrônico.
Colecionáveis	Conjunto de objetos e informações que agregam um conhecimento mais profundo da trama de um jogo eletrônico.
Conquista/Achievement	Recompensa por completar objetivos primários ou secundários de um jogo.
Easter Egg	Piada ou referência colocada propositalmente em um jogo.
Ficção Interativa	Programa de computador que gera respostas textuais as palavras inseridas pelo sujeito, forma de jogo dos <i>texts games</i> ou <i>texts adventures</i> .
Filme Interativo	Produções cinematográficas que permitem a interatividade do sujeito, integra a vertente do Cinema Interativo.
Filme-Jogo	Obra audiovisual interativa formada por um híbrido entre videogame e cinema interativo.
Full Motion Video (FMV)	Técnica narrativa que consiste em games compostos por uma sequência de vídeos pré-programados, sejam filmados com elenco e locações reais ou no formato de animações, no qual o sujeito usa os momentos de gameplay que ocorrem no meio do filme para escolher o rumo da história.
Game Design	Curso para projetistas de jogos, formação dos profissionais responsáveis pela concepção de um game.
Games	Jogos.
Gamer	Jogador.
Gameplay/Jogabilidade	A forma que o jogador interage com o jogo.
Gamificação	Uso dos conceitos de Game Design em contextos fora dos

	jogos.
Gênero de Jogo	Conteúdo da história do jogo.
Indie	Jogos independentes e de baixo orçamento, produzidos por fãs ou profissionais com distribuição limitada.
Jogos Analógicos	Jogos que, majoritariamente, não possuem intervenções digitais.
Jogos Digitais	Jogos que, majoritariamente, possuem intervenções digitais.
Jogos Mobile	Jogos digitais para celulares, tablets e outros aparelhos portáteis.
Level Design	Processo de construção do ambiente digital de um jogo.
Live Action	Sequência audiovisual com atores e atrizes reais.
Mecânica/Engine/Motor	Ferramentas tecnológicas que permitem a experiência de <i>gameplay</i> .
Gráfico	
Narrativa Ambiental	Jogos eletrônicos onde o jogador interage com o mundo virtual a partir dos elementos da narrativa, como história, personagens, itens, cenários, entre outros.
Narrativa Embutida	Histórias paralelas à história principal de um jogo.
Narrativa Evocada	Jogos constituídos de histórias que integram um universo conhecido previamente pelo jogador, seja ele de outras mídias ou oriundo de crenças do senso comum.
Narrativa Forçada	Jogos eletrônicos constituídos de uma sequência fechada de eventos fechados.
Oitava Geração de Consoles	Geração de consoles com tecnologias que datam de 2012 aos dias atuais.
Pistola de Luz	Periférico de consoles de videogame que funciona a base de um sensor óptico que detecta a tela do televisor e emite raios de luz para interagir com o jogo.
Primeira Pessoa	Jogos eletrônicos cujo jogador comanda um personagem na perspectiva da primeira pessoa.
Quarta Pessoa/Top-down Perspective	Jogos eletrônicos cujo jogador comanda um personagem na perspectiva aérea.
Realidade Aumentada (RA)	Jogos que exibem elementos digitais interativos – personagens, controles, entre outros – de modo sobreposto aos ambientes

	reais
Realidade Virtual (RV)	Jogos que induzem o comportamento do ser humano usando estimulação sensorial artificial em um ambiente virtual ao qual o sujeito tem pouca ou nenhuma consciência de suas ações.
Remake	Filme ou jogo cujo roteiro é bem próximo do enredo de um filme ou jogo de produção precedente.
Remaster	Versão de jogos eletrônicos onde os gráficos originais são aperfeiçoados para uma tecnologia gráfica de maior resolução e qualidade.
Terceira Pessoa	Jogos eletrônicos cujo jogador comanda um personagem na perspectiva da terceira pessoa.
Text Game/Text Adventure	Jogos cuja interação do sujeito com a máquina é feita através de códigos textuais.
Tipo de Jogo	Descrição da forma de <i>gameplay</i> de um jogo.
Toolkit	Conjunto de ferramentas com elementos básicos para criação de um jogo eletrônico ou filme interativo.
Visual Novel	Tipo de jogo baseado em diálogos e com uso da estética japonesa dos animes em suas fases.

APÊNDICE A – Cam Rogers Interview (Original em Inglês)

CAM ROGERS INTERVIEW

Interview with Cam Rogers as part of the commemorative texts of the special one-year anniversary of Quantum Break for the Brazilian video game site XboxBlast.

Hello, I'm Karen from Brazilian website and magazine GameBlast. First of all, I would like to thank you for your time to do this interview. It's truly an honor to be able to speak with you, Mr. Rogers, I'm absolutely a Remedy fan. Your book, Quantum Break: Zero State, is the best time-travel science fiction I've read since Interstellar's novelization by Greg Keyes, based on original idea of theoretical physicist Kip Thorne! So the first question is: how did you come up with a plot involving so many theories of quantum physics like Schrödinger's Cat, Parallel Universes, and String Theory? Has there been much study to create the rules of Quantum Break's science?

One of the first things we did when we started breaking the story on the game itself was to spend some time with a quantum physicist, someone who used to work for CERN. Based on these conversations, and with further input from him, we nailed down the manner in which – by his estimation – time-travel would most likely work. This informed the design of the machine, the manner in which it was used, and the limitations of it which in turn drove some of the drama.

A novel has an unlimited budget and isn't constrained by the logistics of game development, so I took that opportunity to explore the ramifications of time travel a little further. It's not often you get a second bite of the cherry with these things, so being able to really give Beth her time in the limelight, and to show off what might happen to a universe as time grinds to a halt – what that would look and feel like, in the moment – was immensely satisfying.

Quantum Break: Zero State makes some references to science fiction icons such as scientist Carl Sagan, writers H.G. Wells and Douglas Adams, The X-Files series, Matrix and Star Wars films and Scientific American magazine. What were your inspirations to write the book of Quantum Break?

It's more a question of what were our inspirations in developing the game. The novel builds out from that.

We wrote to a core principle of grounding the science as best we could in reality, asking 'what if?' and then exploring logical cause-and-effect outward from there to posit what a given situation may look like once the dust settled. Then it was a case of placing the characters in it, asking ourselves how this outward situation reflected their inner concerns,

themes and conflicts, and using that to create the best kind of dramatic and meaningful storytelling that we could.

The wonderful in read Quantum Break: Zero State is to know more about the past and life of the protagonists. Much of what is written was part of the unused material in the game, such as Jack and Will's life in the farm. So, the book explores ways not used in the game or is there an addition of paths and stories that complement what we play in Quantum Break?

Some of what is in the book stems from material that didn't make it into the game, while a lot of it was created specifically for the novel.

I was very close to the game's story for about three years of my life, so writing the book took relatively little time – about four months. It's not a novelization of the game; it takes place in a parallel timeline. It's a concept critical to both the game and novel.

Because the novel explores a parallel timeline not available in the game it gave me license to build a story around shining light into places we didn't get to examine in the game: Beth's experience, Martin Hatch and who and why he is, and the actual End of Time. We get a more intimate understanding of the story's villain, Paul Serene, and the relationship he shares with Jack Joyce.

I had no real interest in describing action setpieces from the game, and I imagine people would have little interest in reading them, so the novel uses its unlimited budget to use new action to explore unanswered questions, to place the reader inside the experience of moving within a stutter, the mindset of the villain, the everything-at-once frozen chaos of the End of Time, the tortured aspect of the Shifters. That was where the real appeal of working on the novel lay for me.

The book and the game talk a lot about the concept of memory and the overload of memories due to time manipulation. How did you create the idea of memory and time in Quantum Break: Zero State?

There can be something of a beautiful melancholy to loss and goodbyes. It's something we can all relate to. One of the things that intrigued me about Beth's story was the idea of having said goodbye while knowing that you're yet to say hello; the idea of being in love with a person, but growing up as they remain the same... and the dynamic shifting because of it. Ten years or more have passed for you, three hours for them. They're still dealing with issues you resolved ten years ago, so where once there was passion there is now... what?

There's a quiet little scene where Jack and Beth drive through Riverport in the past: it's a small thing but probably one of my favourite scenes in the novel for the subtle-yet-meaningful way it shows their new dynamic.

In the book, Paul Serene has his left arm skin fragmented due to Chronon Syndrome, and in Quantum Break we see the character trying to control these seizures, but in the right hand. Is that the same symptom reported in Quantum Break: Zero State?

Totally. It's one of the ways the novel flags itself as being set in a different timeline from the game.

One fact that all fans would like to know more and isn't shown openly in the game is the famous End of Time. In Quantum Break: Zero State, you detail the event that marked the life of Paul Serene and Beth Wilder. So what was it like to write about a world without time and how would it impact the characters?

It was the stuff I was looking forward to writing the most: the chaos and nothingness of it. That, and also being able to dramatize the singular experience that took Paul Serene, Jack's friend, and turned him into Paul Serene, the man who may destroy the whole of Creation in a misguided (?) attempt to save it. It was the best chance to make us really understand the man, and feel for him, despite the terrible things he does.

Something very present in the book is the action of the shifters. In Quantum Break they are approached quite discreetly, but in Quantum Break: Zero State we know a Paul Serene completely tormented by these timeless creatures and the Chronon Syndrome. So is there a connection between Serene's temporal illness and these ghostly beings?

I can't say yes or no explicitly, but the conclusion of the novel certainly suggests an answer to that question.

A strategist and mysterious character in both Quantum Break: Zero State and Quantum Break is the CEO of Monarch Solutions, Martin Hatch. Can he be regarded as someone who has a key role in the plot of the shifters?

See above. ;)

A key point of distinction between Quantum Break: Zero State and Quantum Break is the end. The book goes beyond what is shown in the game and suggests a different conclusion. Is there a possibility for a book sequence with the return of this character?

Quantum Break: Zero State was structured to make sequels possible, certainly, while working just fine as a stand-alone novel. There's a loose thread here and there, placed deliberately, to open the whole thing up to a second novel if that's something we feel like doing at some point.

To close the interview: If you had one of the temporal powers of Jack Joyce and Paul Serene, which one would you choose and why?

As someone who tends to learn by making mistakes, the ability to see possible futures and choose accordingly would save me a lot of time and bruises. I think I'd have to go for that one.

APÊNDICE B – Entrevista com Cam Rogers (Tradução)

ENTREVISTA COM CAM ROGERS

Entrevista realizada com Cam Rogers como parte dos textos comemorativos do especial de aniversário de um ano de *Quantum Break* para o site de jogos eletrônicos brasileiro XboxBlast.

Olá, sou a Karen, do site brasileiro GameBlast, e em primeiro lugar gostaria de agradecê-lo pela disponibilidade para esta entrevista. É realmente uma honra poder falar com você, sr. Rogers, sou muito fã da Remedy. Seu livro, *Quantum Break: Estado Zero*, é a melhor ficção científica sobre viagem no tempo que já li desde a novelização de *Interestelar*, de Greg Keyes, baseada na ideia do físico Kip Thorne! Assim, a primeira pergunta é: como foi elaborar uma trama que envolvesse tantas teorias da física quântica como Teoria do Gato de Schrödinger, Teoria dos Universos Paralelos e Teoria das Cordas? Houve muito estudo para criar as regras da ciência de *Quantum Break*?

Uma das primeiras coisas que fizemos quando começamos a nos aprofundar na história do jogo foi passar algum tempo com um físico quântico, alguém que trabalhava para o CERN (Organização Europeia para Pesquisa Nuclear). Com base nessas conversas, e com a contribuição adicional dele, nós desenvolvemos a maneira em que — pela estimativa dele — a viagem no tempo seria mais provável. Isso embasou o projeto da máquina do tempo, a maneira em que ela foi usada, e as limitações que, por sua vez, levaram a alguns dos dramas de *Quantum Break*.

Um livro tem orçamento ilimitado e não é limitado pela logística do desenvolvimento de jogos, então eu aproveitei essa oportunidade para explorar as ramificações da viagem no tempo um pouco mais. Não é com frequência que você consegue uma segunda mordida na cereja do bolo, então ser capaz de dar a Beth seu tempo no centro das atenções, e mostrar o que poderia acontecer com um universo em que o tempo está em colapso — como seria e o que sentir em um momento desses — foi imensamente satisfatório.

***Quantum Break: Estado Zero* faz algumas referências a ícones da ficção científica como o cientista Carl Sagan, os escritores H. G. Wells e Douglas Adams, a série *Arquivo X*, os filmes *Matrix* e *Star Wars* e a revista *Scientific American*. Quais foram suas inspirações para escrever o livro de *Quantum Break*?**

É mais uma questão de quais foram nossas inspirações no desenvolvimento do jogo. O livro foi construído a partir disso.

Nós partimos de um princípio básico e fundamental da ciência, perguntando "e se?". Então exploramos as causas e os efeitos lógicos para postular o que uma dada situação poderia parecer uma vez que a poeira abaixasse. Foi um caso de colocar os personagens nesse princípio, perguntando-nos como esta situação exterior refletia em suas preocupações, temas e conflitos internos, e usando isso para criar o melhor tipo de narrativa dramática e significativa que pudéssemos.

O maravilhoso de ler Quantum Break: Estado Zero é conhecer mais sobre a história e o passado dos protagonistas. Muito do que está escrito foi parte do material não usado no jogo, como a vida na fazenda de Jack e Will. Assim, o livro explora caminhos não abordados no game ou há um acréscimo de caminhos e histórias que complementam o que jogamos em Quantum Break?

Parte do que está no livro decorre do material não usado no jogo, mas grande parte dele também foi criada especificamente para o livro.

Eu estive muito perto da história do jogo por cerca de três anos da minha vida, por isso escrever o livro tomou relativamente pouco tempo — cerca de quatro meses. Não é uma novelização de Quantum Break, é uma linha do tempo alternativa a de Quantum Break. Um conceito crítico tanto para o game quanto para o livro.

Por Quantum Break: Estado Zero explorar uma linha do tempo alternativa e não disponível no jogo, me deu permissão para construir uma história em torno de personagens e lugares que não conseguimos aprofundar em Quantum Break: a experiência de Beth, Martin Hatch e quem ele é, e o próprio Fim do Tempo. Temos uma compreensão mais íntima do vilão da história, Paul Serene, e da relação que ele compartilha com Jack Joyce.

Eu não tinha nenhum interesse em descrever as cenas de ação do jogo, e imagino que as pessoas teriam pouco interesse em lê-las, então Quantum Break: Estado Zero usa seu orçamento ilimitado para explorar perguntas não respondidas, para colocar o leitor dentro da experiência de se mover dentro de um lapso temporal, a mentalidade do vilão, o caos do tempo congelado no Fim do Tempo, o aspecto torturador dos deslocadores. Aí estava o verdadeiro apelo de trabalhar no livro.

O livro e o jogo trabalham muito com o conceito de memória e a sobrecarga de recordações devido a manipulação do tempo. Como foi elaborar a ideia de memória e tempo em Quantum Break: Estado Zero?

Pode haver algo de lindo e melancólico na perda e no adeus. É algo que todos nós podemos nos identificar. Uma das coisas que me intrigou sobre a história de Beth foi a ideia de ela ter dito adeus, sabendo que você ainda estaria lá para dizer "olá"; a ideia de estar apaixonado por uma pessoa, mas crescer e envelhecer enquanto eles permanecem os mesmos... As dinâmicas mudam por causa disso. Dez anos ou mais passaram para você, três horas para eles. Eles ainda estão lidando com problemas que você resolveu há dez anos, então onde uma vez havia paixão há o quê agora?

Há uma pequena cena em que Jack e Beth dirigem por Riverport no passado. É uma coisa pequena, mas provavelmente uma de minhas cenas favoritas no livro devido a forma sutil — mas significativa — de mostrar sua nova dinâmica.

No livro, Paul Serene possui a pele do braço esquerdo fragmentada devido a Síndrome de Cronum, e em Quantum Break vemos o personagem tentando controlar essas convulsões, mas na mão direita. Esse é o mesmo sintoma relatado em Quantum Break: Estado Zero?

Totalmente. É uma das maneiras de como o livro se define em uma linha do tempo alternativo à do jogo.

Um fato que todos os fãs gostariam de conhecer e não é mostrado abertamente no jogo é o famoso Fim do Tempo. Em Quantum Break: Estado Zero, você detalha o acontecimento que marcou a vida de Paul Serene e Beth Wilder. Então, como foi escrever sobre um mundo sem tempo e como isso impactaria os personagens?

Era o material que eu mais estava ansioso para escrever: o caos e o nada disso. Também ser capaz de dramatizar a experiência singular que tomou Paul Serene, amigo de Jack, e o transformou em Paul Serene, o homem que pode destruir toda a Criação em uma tentativa equivocada (será?) para salvar o mundo. Foi a melhor chance para nos fazer entendê-lo e sentir por ele, apesar das coisas terríveis que ele faz.

Algo muito presente no livro é a atuação dos deslocadores. Em Quantum Break eles são abordados bem discretamente, mas em Quantum Break: Estado Zero conhecemos um Paul Serene completamente atormentados por essas criaturas atemporais e a Síndrome de Cronum. Deste modo, há uma relação entre a doença temporal de Serene com estes seres fantasmagóricos?

Não posso responder sim ou não abertamente, mas a conclusão do livro certamente sugere uma resposta a isso.

Um personagem estrategista e enigmático tanto em Quantum Break: Estado Zero como em Quantum Break é CEO da Monarch Solutions, Martin Hatch. Ele pode ser considerado como alguém que tem um papel fundamental dentro da trama dos deslocadores?

Reveja a resposta anterior. ;)

Um ponto chave de distinção entre Quantum Break: Estado Zero e Quantum Break é o final. O livro vai além do que é mostrado no jogo e sugere uma conclusão diferente. Existe a possibilidade para uma sequência do livro com o retorno desse personagem?

Quantum Break: Estado Zero certamente foi estruturado para fazer sequências possíveis, mas também trabalha muito bem como um livro autônomo. Há um fio solto aqui e ali, colocado deliberadamente para abrir a coisa toda até um segundo livro, se isso for algo que nós sentirmos vontade de fazer em algum momento no futuro.

Para fechar a entrevista: se você tivesse um dos poderes temporais de Jack Joyce e Paul Serene, qual você escolheria e por quê?

Como alguém que tende a aprender dos erros cometidos, a capacidade de ver futuros possíveis e escolher em conformidade me pouparia muito tempo e me salvaria de muitas confusões.

Acho que eu teria esse poder.

ANEXO A – Termo de Compromisso Ético

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA
SETOR DE CIÊNCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

TERMO DE COMPROMISSO ÉTICO

Eu, Karen Keslen Kremes, mestranda do Programa de Pós-Graduação em História, Cultura e Identidades da Universidade Estadual de Ponta Grossa, declaro, para os devidos fins, que me responsabilizo pela redação desta dissertação, assumindo que todos os trechos de outros documentos, publicados ou não, e que não sejam de minha autoria, estão devidamente citados, identificando a fonte e a página de onde foram extraídos (se transcritos literalmente), ou somente identificando a fonte se apenas utilizada a ideia do autor citado.

Declaro, outrossim, ter conhecimento de que posso ser responsabilizado caso infrinja as disposições que regulamentam os direitos autorais.

Ponta Grossa, 07 de agosto de 2018.



Karen Keslen Kremes
RA: 3100116006017