

**Videojogos e o cinema: uma simbiose em
crescimento**
Caso de estudo Final Fantasy
(Versão Final)

Inês Margarida Gil Lopes Monteiro

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
(2^o ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Flávio Almeida

Abril de 2021

Folha em branco

Agradecimentos

A realização desta dissertação contou com importantes apoios e incentivos de pessoas que me são queridas, sem os quais não se teria tornado realidade e a quem estarei eternamente grata.

Ao Professor Flávio Henrique de Almeida, pela sua orientação, apoio e disponibilidade, pelas suas opiniões e críticas, pelo saber que me transmitiu na ajuda e esclarecimento de dúvidas que me foram surgindo.

Aos meus pais e à minha avó, por serem modelos de coragem e resiliência, no apoio, incentivo que me deram, na paciência e amizade que demonstraram para superação de todos os obstáculos que surgiram ao longo desta caminhada.

Ao meu namorado, sempre presente ao longo desta jornada, pelo apoio, carinho e motivação sem os quais vários obstáculos não teriam sido conquistados.

Por último, a todos os meus amigos que, mesmo longe, me ajudaram e incentivaram a acreditar na realização deste trabalho.

Folha em branco

Resumo

O uso de técnicas cinematográficas é uma prática cada vez mais corrente na construção de videogames e estão na base da criação de mundos virtuais convincentes. Este trabalho tem como objetivo estudar e analisar a presença das técnicas cinematográficas nos jogos digitais e o seu impacto na experiência do jogador. A análise feita teve como objeto de estudo quatro jogos da série Final Fantasy, e com ela pretendeu-se demonstrar a importância das técnicas cinematográficas na sua construção, desde os ângulos de câmara, aos efeitos sonoros usados. A metodologia adotada para a realização deste trabalho passou, primeiramente, por pesquisas bibliográficas e na internet, pelo visionamento de documentários, e, finalmente, pela análise dos jogos em estudo. Conclui-se que os elementos cinematográficos nos videogames são fundamentais na construção da narrativa, que se quer imersiva.

Palavras-chave

Cinema; Videogames; Cinematics; Cutscenes; Câmera; Narrativa; Digital; Entretenimento;

Folha em branco

Abstract

The use of cinematographic techniques is an increasingly common practice in the construction of video games and is the basis for the creation of convincing virtual worlds. This work aims to study and analyze the presence of cinematographic techniques in digital games and their impact on the player's experience. The analysis made had as an object of study four games of the Final Fantasy series, and with it, was intended to demonstrate the importance of cinematographic techniques in its construction, from the camera angles to the sound effects used. The methodology adopted to carry out this work was, first, bibliographical research and on the internet, the viewing of documentaries, and, finally, the analysis of the games under study. It is concluded that the cinematographic elements in video games are fundamental in the construction of the narrative, which wants to be immersive.

Keywords

Cinema, Video Games, Cinematis, Cutscenes, Cameras, Narrative, Digital, Entertainment.

Folha em branco

Índice

1	Introdução	1
2	Métodos	3
3	Evolução das <i>cutscenes</i>	4
4	Narrativas	8
5	<i>Cinematics</i>	12
6	Linguagens visuais e sonoras	20
7	Estrutura dos Jogos vs estrutura dos filmes	22
8	Estudo de caso: Final Fantasy	23
8.1	O jogo	23
8.2	Análises	25
8.3	Final Fantasy VI	26
8.4	Final Fantasy VII	31
8.5	Final Fantasy X	36
8.6	Final Fantasy XV	55
9	Considerações finais	71
10	Bibliografia	73

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1 – Início da cutscene (2007)	27
Figura 2 – Apresentação do nome do jogo FF III (2007)	27
Figura 3 – Noite nas montanhas (2007).....	27
Figura 4 – Começo da introdução da história (2007)	28
Figura 5 – Passagem da cidade (2007)	28
Figura 6 – Penhasco da montanha coberto de neve (2007).....	29
Figura 7 – Máquinas a trabalhar (2007)	29
Figura 8 – Prolongamento da passagem do penhasco (2007).....	30
Figura 9 – Conversa entre as três personagens (2007)	30
Figura 10 – Passagem das personagens em direção a mina (2007).....	30
Figura 11 – Plano de frente da cara da Aerith (2011).....	32
Figura 12 – Apresentação de Aerith (2011)	32
Figura 13 – Olhar pensativo de Aerith (2011).....	32
Figura 14 – Aerith a caminhar em direção a cidade (2011)	32
Figura 15 – Do lugar escuro para a cidade (2011)	33
Figura 16 -Passagem da personagem para a cidade (2011)	33
Figura 17 – Vista de cima da cidade (2011).....	33
Figura 18 – Apresentação do nome do jogo (2011).....	33
Figura 19 – Rodas de um comboio (2011).....	34
Figura 20 – Nova passagem da vista de cima da cidade (2011).....	34
Figura 21 – Plano da travagem do comboio (2011)	35
Figura 22 – Vista de cima da chegada do comboio à estação (2011).....	35
Figura 23 – Aproximação da câmara ao comboio (2011)	35
Figura 24 – Vista de fentre do comboio já na estação (2011).....	35
Figura 25 – Plano centrado de todas as armas das personagens (2012)	38
Figura 26 – Imagem das personagens a volta da fogueira (2012).....	39
Figura 27 – Tidus a levantar-se em direção a Yuna (2012)	39
Figura 28 – Plano do rosto de Yuna (2012).....	39
Figura 29 – Tidus a pousar a mão no ombro de Yuna (2012).....	39
Figura 30 – Close up da cara de Yuna (2012).....	40
Figura 31 – Plano com todas as personagens, e Tidus a subir (2012).....	40
Figura 32 – Tidus já no topo da rocha (2012)	40
Figura 33 – Close up do rosto de Tidus (2012)	40

Figura 34 – Tidus a olhar para o horizonte (2012)	41
Figura 35 – Narração de Tidus sobre a sua história (2012).....	41
Figura 36 – Continuação da narração (2012).....	41
Figura 37 - Apresentação do nome do jogo (2012)	41
Figura 38 – Cenário escuro com água e pouca luz (2012)	43
Figura 39 - Plano de Tidus de cima (2012)	43
Figura 40 - Detalhe das gotas de água no pescoço de Tidus (2012)	43
Figura 41 – Close up do olho fechado de Tidus (2012)	44
Figura 42 – Close up do olho aberto (2012)	44
Figura 43 – Abertura do estádio do torneio (2012)	44
Figura 44 - Afastamento da câmara (2012)	44
Figura 45 – Embate de raio na portão (2012)	44
Figura 46 - Abertura do portão com o raio (2012).....	44
Figura 47 - Vista do estádio com os adeptos (2012)	45
Figura 48 – Close up da estátua da direita com adeptos (2012).....	45
Figura 49 – Close up da estátua da esquerda com adeptos (2012)	45
Figura 50 – Plano de adeptos a correm para o estádio (2012).....	45
Figura 51 – Tidus com uma bola de Blitzball (2012)	46
Figura 52 – Plano de adeptos e Tidus (2012)	46
Figura 53 – Explosão da bola de eletricidade (2012)	46
Figura 54 – Tidus empurrado pela força da explosão (2012).....	46
Figura 55 – Abertura do tecto do estádio (2012)	47
Figura 56 – Plano da cidade e do estádio (2012)	47
Figura 57 – Plano de Auron num telhado (2012).....	47
Figura 58 – Vista de lado de Auron (2012)	47
Figura 59 - Auron de perfil com uma cabaça nas mãos (2012)	48
Figura 60 - Close up de Auron a levantar o braço (2012)	48
Figura 61 – Auron de braço levantado para o Sin (2012)	48
Figura 62 – Clouse up do Sin dentro da onda (2012).....	48
Figura 63 – Plano do jogo de Blitzball (2012)	49
Figura 64 – Tidus a jogar (2012).....	49
Figura 65 – Plano dos pés de Auron (2012).....	49
Figura 66 – A gotículas de água a voarem em direção ao Sin (2012).....	49
Figura 67 - Pessoas a fugir da onda (2012)	49
Figura 68 - Onda a consumir a cidade (2012)	49

Figura 69 – Embate da bola de Blitzball na rede (2012)	50
Figura 70 - Plano de outros jogadores (2012)	50
Figura 71 – Tidus a sair do campo de Blitzball (2012)	51
Figura 72 – Dar uma pirueta no ar para chutar a bola (2012)	51
Figura 73 – A dar a volta final da pirueta (2012)	51
Figura 74 – Bola de água onde esta o Sin (2012)	51
Figura 75 – Tidus deparar-se com o Sin (2012)	52
Figura 76 – Visão de Tidus de pernas para o ar da cidade (2012)	52
Figura 77 – Tidus feitos pelo Sin a cidade criando explosões (2012).....	52
Figura 78 – Destruição da cidade (2012)	52
Figura 79 – Destruição da estátua (2012).....	53
Figura 80 – Tidus a cair (2012)	53
Figura 81 – Agarra- se a um telhado de um prédio (2012).....	53
Figura 82 – Violência das ondas contra o cais devido a explosão (2012).....	53
Figura 83 – Tidus a cair para a água (2012)	53
Figura 84 – Explosões na água (2012)	53
Figura 85 –Vista de Noctis de lado (2016).....	57
Figura 86 – Apresentação da personagem Noctis (2016).....	57
Figura 87 - Cenário escuro com tons de vermelho (2016).....	57
Figura 88 - Apresentação da personagem Prompto (2016)	57
Figura 89 – Cenário com fogo em redor onde todas as personagens estão presentes (2016)	58
Figura 90 - Apresentação da personagem Ignis (2016)	58
Figura 91 – Noctis e os seus companheiros a se reesguardarem do fogo (2016).....	58
Figura 92 – Plano a branco (2016).....	58
Figura 93 – Before the Fall... (2016).....	59
Figura 94 – Plano do reinado de Lucius (2016)	59
Figura 95 - Ângulo de baixo da sala do trono de Lucius (2016).....	59
Figura 96 – Apresentação do rei (2016).....	60
Figura97 – Enquadramenton das Quatro personagens (2016)	60
Figura 98 – Diálogo entre o principe e o rei (2016)	60
Figura 99 - Principe Noctis faz uma venia ao pai (2016)	60
Figura 100 – Take your leave, and go in the grace of the gods (2016).....	61
Figura 101 – Olhar frio e vazio de Noctis (2016).....	61
Figura 102 – Plano de baixo das personagens na sala do trono (2016).....	61

Figura 103 – Saída apreçada de Noctis (2016).....	61
Figura 104 – Venia feita por Gladiolus (2016)	62
Figura 105 - Gladiolus seguir Noctis, venia pelos os outros membros da equipa (2016)..	62
Figura 106 - A equipa a acompanhar Noctis para a saída (2016)	62
Figura 107 – Vista de cima do trono para toda a sala (2016)	63
Figura 108 – Olhar do rei para a câmara (2016).....	63
Figura 109 – Noctis e os seus companheiros de equipa (2016)	64
Figura 110 – Plano do cão Umbra (2016).....	64
Figura 111 - Noctis a acariciar Umbra (2016)	64
Figura 112 – Noctis encontrar um caderno nas costas do cão (2016).....	64
Figura 113 – Passagem a branco para uma memória do passado (2016)	64
Figura 114 – Príncipe Noctis e princesa Lunafrya (2016)	66
Figura 115 - Noctis abre um livro que Lunafrya lhe mostra (2016).....	66
Figura 116 – Uma flor preñada dentro do livro (2016).....	66
Figura 117 - Noctis aprecede-se que so tem uma pagina preenchida (2016).....	66
Figura 118 – Plano aproximado das duas personagens (2016)	67
Figura 119 – Plano do quarto de Lunafrya mais os seus dois cães (2016).....	67
Figura 120 – Lunafrya pede um favor a Noctis (2016).....	67
Figura 121 – Noctis responde que sim (2016)	67
Figura 122 – Lunafrya pede para ele depois devolver o caderno (2016)	68
Figura 123 – Noctis tem de colocar algo dentro do livro (2016).....	68
Figura 124 - Retorno ao presente, com Noctis a olhar para a ultima folha (2016)	68
Figura 125 - It's come time for me to leave Tenebrae (2016)	68
Figura 126 – Noctis tem de devolver o caderno (2016).....	69
Figura 127 - Formato de escolha do jogador (2016)	69
Figura 128 - Noctis a escrever a sua resposta no caderno (2016).....	69
Figura 129 - Noctis a colocar o caderno nas costas de Umbra (2016).....	69
Figura 130 – Despedida de Umbra (2016).....	69

Folha em branco

Lista de Acrónimos

QTE	Quick Time Event
FF	Final Fantasy
EDDSAC	Electronic Delay Storage Automatic Calculator
NPC	<i>Non-player character</i> (personagem não jogável)
DLC	<i>Download content</i> (conteúdo para descarregar)

Folha em branco

1 Introdução

Jogar é inerente ao ser humano. Trata-se de um ato que o define enquanto ser pensante e ser social. Os jogos sempre ocuparam uma parte muito importante na vida do ser humano – quando não está ocupado a garantir o seu sustento, o seu bem-estar ou a sua segurança, ocupa-se com formas de entretenimento diversas.

Cada cultura foi desenvolvendo formas de entretenimento públicas ou privadas com envolvimento de performances formais ou predeterminadas, como o teatro, os concertos de música, ou as exposições de artes performativas, e formas de entretenimento espontâneas, como é caso dos jogos.

Muitas formas de entretenimento são transversais ao longo da História e foram evoluindo à luz das mudanças culturais e tecnológicas. Os videojogos são o exemplo dessa evolução, pela capacidade de imergir o jogador no mundo diegético e de, através da incorporação de avatares, agir sobre a narrativa, que não é mais do que uma história.

Nesta investigação, serão abordadas as narrativas, assim como as diversas formas e estruturas que podem tomar. Assim, as *cinematics* são fundamentalmente formas visuais, curtas e simples transmissão de elementos narrativos dos jogos, enquanto imergem o jogador em diferentes tipos de experiências, consoante se tratasse do início ou do fim do jogo. Também será explorado como estas narrativas podem assumir a linearidade ou não-linearidade, as vantagens e características que cada curso narrativo pode traduzir.

Posteriormente será analisado o conceito de *cinematics*, enquanto estética visual do videojogo. Esta análise será acompanhada de uma breve introdução à linguagem visual e sonora, elementos integrantes das *cinematics*, na conceção da mensagem que o videojogo pretende transmitir. Estes capítulos serão de grande importância para introduzir as bases necessárias à compreensão das análises ao caso de estudo.

Na fase de análise, as noções teóricas serão analisadas em alguns jogos da série Final Fantasy. Esta série foi escolhida pela sua relevância na evolução das *cinematics/cutscenes*, pela sua jogabilidade e ainda sua capacidade demonstrada face à evolução tecnológica, mantendo-se fiel à saga, com início aconteceu há 33 anos e tem se mantido até aos dias de hoje. Atravessou diversas fases de evolução dos videojogos contemporâneos, assim como diversas plataformas. É notável como tem conseguido despertar o interesse e manter, ao longo dos anos, a sua legião de fans, tanto pela inovação como pela qualidade técnica que os seus criadores sempre conseguiram apresentar. Um

dos aspetos inovadores e de incontestável qualidade técnica são as *cinematics*. Estas garantiram que muitos dos jogadores que as experienciaram tenham mantido agradáveis memórias dos jogos, devido à maneira que se sentiram envolvidos pela narrativa e estética visual marcante. Pelas razões apontadas, este trabalho irá explorar a relação entre *cinematics* e videojogos, assim como a sua evolução através das últimas décadas.

Este trabalho também tem por objetivo mostrar a progressiva proximidade estilística e narrativa entre os videojogos e o cinema. Tal é especialmente notável quando se compara o Final Fantasy VI, que já tinha algumas *cutscenes* icónicas, com o mais recente título, Final Fantasy XV, que, em certas alturas, se assemelha a um filme de animação, com enorme foco até no realismo gráfico, e com todas as características que concedem uma boa cinematografia.

2 Métodos

Esta tese obedece a uma estrutura que se desenvolve do geral para o particular, partindo da abordagem e reflexão sobre conceitos-chave, para finalizar no caso de estudo da série Final Fantasy, através da análise dos aspetos cinematográficos de alguns jogos, da sua importância, e da forma como evoluíram ao longo dos anos.

Assim, na realização deste trabalho, o processo de pesquisa e análise seguiu uma ordem cronológica e contextual, com recurso a bibliografia diversificada, de diversas áreas do saber, e a documentos *online*. A análise e pesquisa sobre o tema de videojogos e a sua evolução alargou a pesquisa a plataformas digitais, e à interação com os jogos, pois através da ação (ato de jogar) se consegue compreender e analisar os videojogos.

Como complemento ao estudo diacrónico sobre videojogos, realizou-se uma extensa pesquisa sobre o conceito de narrativa, na literatura e nas artes plásticas, e ainda entre narrativa e performance no cinema e nos jogos digitais. A leitura de obras e artigos académicos sobre narratologia foi essencial para poder decompor e retirar informação para a análise de um videojogo e das suas *cinematics e cutscenes*. Um jogo digital assenta em linguagens de várias áreas, que vão desde a animação, passando pelo cinema, até à tecnologia. As *cinematics e cutscenes* são, pois, sequências derivadas do cinema, que incluem ângulos de câmara, pontos de vista, efeitos visuais e sonoros.

Após abordagem dos temas referidos e da sua origem, foi feita a análise de uma seleção de jogos da série Final Fantasy, FF VI, VII, X e XV. A escolha deste videojogo está relacionada com as apostas feitas pela empresa, Square Enix, na diversidade de plataformas para a apresentação de cada jogo da série, dotadas progressivamente de diferentes capacidades de armazenamento e de processamento, com evidentes repercussões, ao longo dos anos, nos aspetos visuais e cinematográficos.

Na parte “Estudo de caso” deste trabalho, será apresentada uma análise de quatro jogos da série Final Fantasy, para demonstrar a evolução das técnicas e características de cada jogo, ao longo dos anos, começando pelo VI e acabando no XV. Para a concretização desta análise foi necessário jogar os Final Fantasy em estudo, para identificar os processos usados em cada um, a sua evolução, a jogabilidade e a cinematografia. Para completar esta análise, recorreu-se também à visualização do *gameplays*, disponíveis em plataformas online.

3 Evolução das *cutscenes*

A experiência vivida por um jogador no mundo virtual do videogame não depende somente da sua jogabilidade, mas de todos os elementos que o compõem, desde a narrativa aos estímulos visuais, o que, no caso das *cutscenes*, leva a uma maior imersão do jogador no universo do jogo. A introdução de elementos cinematográficos no jogo é, pois, um dos processos mais utilizados para captar a atenção do jogador, levando-o a sentir-se mais imerso no mundo virtual, apresentação do conteúdo narrativo e visual de um modo mais dinâmico.

Cutscene é o termo usado para um pequeno *clip* inserido em qualquer momento narrativo de um jogo, servindo não só para transmitir a história, mas também para marcar o ritmo da mesma. É, muitas vezes, combinado com uma banda sonora, elemento bastante comum na linguagem audiovisual, e serve para transmitir ao jogador as sensações de emoção esperadas pelos criadores do jogo, enquanto o informa de uma parte tida como relevante do enredo. Desta forma, o jogador sai do modo interativo para poder visualizar a animação e contextualizar-se na própria narrativa, deixando-se levar por esse momento cinematográfico.

O primeiro jogo onde apareceu este elemento, a *cutscene*, foi *Space Invaders* parte II, em 1979, com muito poucos *frames* e tempo de visualização, e era constituído por uma pequena nave espacial que aparecia a pedir ajuda. Apesar de se tratar de uma pequena frase que aparecia a meio do jogo, na passagem de um nível para outro, ela inibia o jogador de usar o comando e continuar a interagir, obrigando-o a parar e perceber o propósito do nível seguinte. Tratou-se, pois, da introdução de uma narrativa elementar num jogo, o que, na época, era bastante invulgar. Um ano depois veio o primeiro jogo do *Pac-Man*, já com pequenos intervalos que enquadravam o jogador na história da personagem.

Com a evolução dos gráficos e jogabilidade, é dada ao jogador a possibilidade de uma nova experiência de jogo, as plataformas, através de *Donkey Kong*, um clássico da *Nintendo*, o qual já disponha de pequenas *cutscenes*, mas com gráficos superiores aos dos seus predecessores. Nesse mesmo ano, 1980, outras empresas investiram em criações mais sofisticadas para cativar os seus jogadores, com a introdução de *cutscenes* e elementos cinematográficos, como no jogo *Bugoboo*, de 1983, e, em 1984, *Karateka*. Foi a chamada “golden age” da indústria dos jogos, onde houve uma grande produção e criação de novos conteúdos, assim como consolas.

Novas técnicas de produção foram introduzidas com, por um lado, melhores gráficos para diversas consolas, e, por outro, o aperfeiçoamento de técnicas de programação. No jogo *Dragon's Lair*, um dos produtos destas novas técnicas de produção, existe o recurso ao QTE (*quick time events*) que permite ao jogador, através de um simples clique, sequências de animações pré-gravadas em *laser disk* que permitem o rápido acesso a diferentes trechos de animação de acordo com rápida reação do jogador, tendo um controlo da personagem por um curto período, durante uma *cutscene*, seguindo instruções apresentadas no ecrã.

As técnicas e formas de programação iam evoluindo de ano para ano nas consolas, de uso privado, e nas *arcades*, consolas de uso público, munidas de um sistema de pagamento a crédito, instaladas em salões de jogos, cafés, bares, etc. A empresa *Atari* foi uma das empresas que não só investiu em consolas, mas também em consolas *arcade*, concebendo jogos para ambos os aparelhos, e muitas das vezes, a mesma versão de jogo era feita para as duas consolas. Um dos seus jogos mais conhecidos foi o *S.T.U.N. Runner*, um jogo com um estilo futurista, *sci-fi*, em que o formato da própria consola parece ser a nave que o jogador comanda, criando-lhe a sensação de estar dentro dela, no jogo. O jogo em si, constrói-se muito à semelhança de uma corrida automóvel, (o jogo tem como base sobrevivência, em que o jogador vai ficando mais rápido na passagem pelos outros carros e indo para os níveis seguintes).

O *S.T.U.N. Runner* tem, quanto à parte do design, uma construção toda em polígonos de cores garridas; o jogo tem o formato de corrida de carros onde a câmara acompanha o veículo ao longo do trajeto que este, em que a câmara segue o movimento da nave dentro dos túneis. A componente musical, presente em todo o jogo, e associada tanto ao cenário envolvente como à nave, tem uma forte influência no envolvimento do jogador e na sua imersão no mundo virtual. Em termos das *cutscenes*, todo ele é um conjunto de animações contínuas, como já referido anteriormente, isto devido ao movimento da nave ao longo da corrida, desde as cores e todos os efeitos visuais presentes nos túneis, ao som que se entreliga com estes aspetos visuais, criando um jogo muito mais imersivo.

Em 1987 a palavra *cutscenes* foi reconhecida como designando pequenos *in-games* (*elements*) com estruturas cinematográficas (vídeo). Este termo queria dizer que o jogador tinha de parar de jogar para visualizar o pequeno vídeo que o “inseriria” mais dentro da narrativa. Um dos exemplos da época foi o jogo “*Ron in Gilbert's Maniac Mansion*”, uma comédia de terror com um formato de jogabilidade diferente de muitos jogos da altura - tratava-se de um *point and click game*. O termo *cutscene* foi dado pelo *game designer* Ron Gilbert (Priestman, 2014), que o descreve como um enredo não interativo num jogo.

Porém, no ano de 1983, houve uma crise nesta grande indústria que estava em franca expansão, devido à entrada de novas empresas no ramo, acalentadas por grandes expectativas de sucesso. De facto, as empresas de videojogos, mais preocupadas com o lucro do que com a experiência lúdica que o jogo pudesse oferecer aos seus jogadores, invadiram o mercado com jogos sem quaisquer qualidades, além de competirem entre si pela liderança na indústria do setor. Uma sobreprodução foi instaurada e o produto final acabou por perder qualidade e apresentar inúmeros defeitos com os jogadores mais atentos a detetarem muitos *bugs* nos jogos e, conseqüentemente, a desconfiança e o descontentamento apoderaram-se do mercado. Este foi um dos grandes fatores por detrás desta crise, com jogos que já desde a sua produção tinham fraca qualidade. (Gailloreto, 2020)

A par da má gestão de várias empresas do setor e da produção em massa de inúmeros tipos de consolas, acrescentou-se a grande necessidade de programadores, levando a que muitos trabalhassem para várias empresas ao mesmo tempo, e, por essa razão, surgissem no mercado jogos com jogabilidades bastantes idênticas. (Ernkvist, 2008)

A Atari foi uma dessas grandes empresas, que nesse ano, apesar do grande volume de vendas de consolas e videojogos, sobretudo no Japão, teve uma má gestão dos seus produtos. Efetivamente, a perspectiva de mercado levou a empresa a uma sobreprodução exaustiva, com a criação, para a consola *Atari 2600*, de jogos em 6 semanas que levariam 6 meses a ser produzidos, acabando por apresentar um produto final com muitos erros e *bugs*, quase não deixando ao jogador a possibilidade de fruir o jogo. Aqui, o problema da empresa não foi só a criação apressada de jogos novos, mas também a facilidade que programadores tiveram, na altura, em piratear e criar cópias de vários jogos desta consola, sobretudo pelo facto de apresentar *cartridges* pouco seguras. (Ernkvist, 2008)

Em suma, todos estes acontecimentos levaram a uma crise no setor, que levou a extinção de muitas empresas e, conseqüentemente, à abertura do caminho para outras que a conseguiram ultrapassar. Uma dessas empresas foi a *Nintendo*, com a invenção de novos formatos de armazenamento de informação, através da implantação de um chip de bloqueio dentro das suas consolas. (Reality Bytes: Cautious Optimism and the Video Game Crash of 1983, 2016)

Com a evolução das consolas e o uso de jogos em computadores, veio um novo formato que possibilitou mais memória de vídeo que os antigos sistemas, o CD-ROM. Este veio possibilitar aos jogos terem muito mais informação, sendo que o CD disponha de muito mais capacidade de armazenamento, quando comparado, por exemplo, às disquetes

e *cartridges*. Desta forma, nos anos 90, os videojogos começaram a ter mais conteúdo videográfico, com gráficos superiores. Wing Commander IV The prince of freedom foi um dos grandes exemplos de jogos que começaram a usar este novo sistema de armazenamento, tendo gráficos muito mais trabalhados, dando azo à criação de *cutscenes* mais cinematográficas, em que o estudo da imagem e da sua estética dando ao jogo novos visuais, com o recurso a filmagem de atores como Malcolm McDowell, Mark Hamill e John Reese Davis, nas partes não interativas do jogo, e o acrescento de elementos narrativos importantes para facilitar a compreensão do enredo por parte do jogador.

Consequentemente, com o avanço da tecnologia, em 1997, a criação de gráficos com melhor qualidade e o melhoramento das consolas, foram dando aos jogadores uma experiência de jogabilidade cada vez maior, e uma vivência ilusória do mundo digital. Para atingir esses objetivos, foram melhoradas componentes no videojogo, tais como as *in-game cutscenes*.

Várias empresas do setor começaram a usar as *in-game cutscenes* como forma de imergir o jogador num mundo fictício e cheio de fantasia, abstraindo-o da realidade. Uma dessas empresas foi a SquareSoft, uma empresa japonesa bastante reconhecida no seu país. Na época, ainda não era a grande empresa que conhecemos atualmente como SquareEnix. Lançava o jogo Final Fantasy VII, que seria o primeiro jogo da série *FF* a ter *cutscenes* com elementos cinematográficos muito trabalhados. Esta foi a grande inovação da empresa que marcou profundamente os seus jogadores, e a catapultou para um lugar cimeiro na indústria dos videojogos, a nível mundial.

Conclui-se, assim, que, apesar de todos os altos e baixos a que foi sujeito o setor dos videojogos, se assistiu à evolução das técnicas, ao surgimento de novas criações, de novos formatos de *renderização* e melhores gráficos. A capacidade de armazenamento e a placa gráfica presente em cada consola ou computador tem permitido que os gráficos tornem os cenários e as personagens fotorrealistas. Além disso, o uso da técnica de três dimensões e de métodos cinematográficos cada vez mais complexos oferecem maior profundidade e facilitam a imersão jogador na história.

4 Narrativas

Criar e contar histórias é uma necessidade inerente ao ser humano, desde os tempos mais remotos. A sua construção tem por base a realidade circundante, inúmeras vezes preenchida por personagens fabulosas, como fadas, bruxas ou dragões. Para além de servirem a função de entretenimento, as narrativas estão na base da construção da própria sociedade, uma vez que transportam na sua génese os princípios éticos e morais inerentes a cada cultura e ao Homem, em geral.

“Narrativas: termo que deriva do Sânscrito “gnärus” (saber, ter conhecimento de algo) e “narro” (contar, relatar) e que chegou até nós por via do Latim e pode concretizar-se em suportes expressivos diversos, do verbal ao icónico, passando pelas modalidades mistas verbo-icónicas (banda desenhada, cinema, narrativa literária, etc.).” (Alves , Narrativa, 2009)

Os contos populares que, primeiramente, são de transmissão oral, apresentam-se como veículos de todo um saber coletivo, repletos de alegorias. Através deles transmitem-se, sobretudo às gerações mais novas, princípios éticos e morais que se pretendem perpetuar. Inúmeros são os contos cujas narrativas destacam princípios gerais que constituem a essência do ser humano, como a vitória do bem sobre o mal, da inteligência sobre a força ou da perseverança sobre a inconstância. Este saber coletivo, que está na base da vida em sociedade, conjugado com a espiritualidade e o misticismo, originou os primeiros cultos, e conseqüentemente a mitologia, que é em si algo entre o saber popular dos contos e a vertente religiosa. Podemos verificá-lo através, por exemplo, do mito de Odin, na mitologia nórdica, em que Odin, trespassado por uma lança, aguenta nove dias entre a vida e a morte, dependurado na Ygdrasil, a árvore do mundo. O seu sacrifício só tem fim com a troca de um dos olhos pela verdadeira sabedoria. Este mito remete para a ideia de que a verdadeira sabedoria só é alcançável através da perseverança e do sacrifício, um princípio, transversal a todas as culturas.

“For some presumptuous reason, man feels the need to creat somenthing of his own that appears to be living, that has na inner strengh, vitality, a separate identity –

something that speaks out with authority- a creation that gives the illusion of life.”
(Thomas & Johnston, 1995, p.13)¹

A necessidade que o homem tinha em registrar o que o rodeava estendeu-se também à linguagem pictórica, e à escultura, com registros da sua presença em rochas, grutas e monumentos, desde os tempos imemoriais das imagens representadas nas paredes das grutas, para as das paredes das pirâmides e dos templos, das que figuram nas iluminuras, às dos vitrais e dos quadros, todas elas têm ligação a cenas do quotidiano, a episódios bélicos ou a cultos religiosos. Na representação de episódios bíblicos, por exemplo, há uma grande preocupação na encenação, no movimento e no enquadramento. Um dos grandes artistas que trabalhou episódios bíblicos foi Miguel Ângelo. Uma das suas obras-primas mais conhecida é a Criação de Adão, um fresco no teto da Capela Sistina, representando um episódio do Livro do Genesis, onde Deus cria o primeiro Homem. Esta obra contém uma narrativa do Antigo Testamento - Deus surge no Céu, rodeado por anjos e a abraçar uma figura feminina, Eva, ao mesmo tempo que estende o seu braço direito em direção ao homem, Adão, mas sem o tocar. Adão, por sua vez, parece indiferente à importância que esse toque lhe traria e não se esforça por estender o braço em direção Criador. Esta composição e todos os elementos nela presentes permite várias interpretações simbólicas.

No século XIX assiste-se a uma participação intensa de escritores nos jornais e folhetins da época, através de contos, novelas, fábulas, crónicas, poesia, banda desenhada, passando, as narrativas a entreter um número cada vez maior de leitores. Depois, já no limiar do século XX, as narrativas integraram as emissões de rádio, através dos célebres folhetins radiofónicos. Mas é no cinema e, posteriormente, na televisão que a linguagem visual assume um papel muito importante no discurso da narrativa, senão o mais importante. Os contos que outrora eram lidos ou escutados, passaram a ser interpretados e difundidos em representações de imagens em movimento, com som, e a ter a capacidade de empolgar muito mais o espetador e despertar toda uma panóplia de sentimentos e emoções, desde o amor ao ódio, da alegria à tristeza, do deslumbramento à desilusão.

A definição da narrativa clássica como a conhecemos foi apresentada pelo filósofo grego, Aristóteles, que em “A Poética” se serve de três grandes géneros literários - a epopeia, a tragédia e a comédia- e concluiu que a estrutura narrativa que lhes está na base

¹ Tradução nossa: “Por alguma razão presunçosa, o homem sente a necessidade de criar algo seu que pareça ter vida, com uma força interior, vitalidade, uma identidade— algo que fale com autoridade- uma criação que dê uma ilusão da vida.” (Thomas & Johnston, 1995, p.13)

é a mesma: têm “um início, um meio e um fim”, isto é, a apresentação, o conflito e a resolução”, levando-o a identificar na estruturação da narrativa uma linearidade. A narrativa segue a ordem cronológica e o enredo desenvolve-se naturalmente. Este tipo de narrativa, pode apresentar pequenos *flashbacks* (idas ao passado), mas sem concretizar qualquer mudança na ordem cronológica da história, antes introduzindo elementos importantes sobre o passado das personagens que irão influenciar o desenrolar da história e, ao mesmo tempo, manter o leitor/espetador informado sobre o rumo que os acontecimentos podem tomar, devido, precisamente, à influência que o passado tem sobre ele. A título de exemplo, as epopeias, narrativas em verso cujo modelo nos vem da Antiguidade, começam “in media res”, isto é, no meio da ação e, posteriormente, através do recurso à analepse, o narrador fica a par dos acontecimentos até aquele momento. É o que acontece n’Os Lusíadas, iniciando-se a narrativa já com os navegadores “no largo oceano” e só depois, com a chegada a Melinde, são narrados, em analepse, todos os acontecimentos até ali, incluindo o relato da viagem.

A estrutura narrativa mais comum é, pois, narrativa linear, por ser a mais usada e também a mais difícil de ser substituída, por estar na base de qualquer tipo de narrativa existente e se apresentar como a base para a criação de conteúdos mais paradoxais e complexos. (Bordwell, 1985, pp. 3-17)

Com o desenvolvimento de disciplinas da área comportamental humana, como a psicologia ou a psicanálise, começam a aparecer narrativas com enredos mais complexos e intrincados, muitas vezes difíceis de perceber, mas, por isso mesmo, capazes cativar o leitor ou espectador, estimulando-lhe a curiosidade e despertando nele a surpresa face às reviravoltas presentes ao longo da narrativa. A esta técnica narrativa deu-se o nome de narrativa não linear ou anacronia, ou seja, a história é apresentada pelo recurso a alguns eventos e acontecimentos, mas decompondo-lhe a estrutura cronológica natural, e apresentando uma composição inversa da ação, com o objetivo de adensar o suspense. Muitas vezes, o início da ação abre com o desfecho ou o meio da narrativa, enquanto ao longo da narrativa surgem vários acontecimentos em simultâneo ou até novos inícios. (Reis & M.Lopes, DICIONÁRIO DE NARRATOLOGIA, 1987, p. 24)

Christopher Nolan foi um dos realizadores que usou a técnica narrativa da não linearidade em várias das suas obras, reconhecidas pelo brilhantismo dessa abordagem. Uma dessas grandes obras foi o filme *Memento*, que relata a história de um homem que perde a memória, mas cuja lenta recuperação de episódios dispersos da sua vida passada, lhe irá permitir descobrir o assassino da sua mulher. Nolan, para poder desenvolver o enredo de forma não linear, foi mudando a ordem cronológica do filme. Mas estas

passagens não lineares são introduzidas ao longo do filme, cruzando-se entre si, confundindo o espectador sobre a natureza da personagem, se se trata do assassino ou da vítima. A ação vai-se desenrolando pelo cruzamento de histórias e de eventos do passado e do presente, com aparecimentos pontuais de uma história paralela, representada a preto e branco, onde a personagem principal se vai relacionando com a personagem da história paralela.

Com a evolução da tecnologia veio a integração de meios mais interativos de representação e o surgimento de hipertextos na internet e nos videojogos, o que permitiu ao usuário/ jogador interagir com as narrativas apresentadas. Enquanto que os meios tradicionais de apresentação das narrativas, como um romance ou um filme, não permitia a interatividade entre a obra e o leitor/espetador, os meios interativos, nos jogos, jogador a opção de escolha. O hipertexto tem uma função multilinear porque permite ao usuário fazer escolhas, de acordo com as suas necessidades.

Em suma, vivemos uma era da supernarratologia na televisão, no cinema, na indústria dos videojogos e até na publicidade. E são notórias as influências que este fenómeno tem tido na sociedade, tornando-a cada vez mais sedentária e pouco seletiva. Mas, se no cinema o espetador tem uma relação passiva com o conteúdo narrado, nos videojogos a interatividade é a sua característica fundamental, ao permitir a participação e imersão do jogador no mundo digital e a possibilidade de fazer escolhas.

5 Cinematics

Com a criação de novas formas de representação da imagem e de uma ação/ enredo, como já dito anteriormente, surgiu também uma nova técnica que possibilitou a transmissão de conteúdos narrativos, de um modo mais cativante. Esta técnica consistiu na união entre os videojogos e o cinema.

Começamos então por explorar o mundo do cinema, cuja origem vem da fotografia.

A fotografia passou por muitas fases de experimentação para poder chegar às máquinas que revelavam uma imagem. Um dos grandes pioneiros desta área foi Joseph Nicéphore Niépce, um inventor francês, que no ano de 1826 realizou a experiência de colocar numa câmara escura, durante 8 horas, uma placa de estanho coberta por betume que, ao ser refletida pela luz, originou uma reação química da qual resultou a representação do seu quintal na placa.

A partir desta experiência, muitas outras se sucederam, realizadas por inúmeros fotógrafos e inventores, até à revelação da fotografia no papel químico. Posteriormente, apareceram as máquinas fotográficas.

A fotografia passou, então, a fixar os momentos da vida do cidadão, através dos retratos familiares, de eventos sociais ou políticos. Em 1872, o antigo líder da Califórnia, Leland Stanford, que era um amante de corridas de cavalos, fez uma aposta com uma pessoa com um cargo de poder, em que o cavalo a galopar com bastante velocidade levantaria as quatro patas do chão. Para poder afirmar a sua constatação, Stanford pediu ajuda ao fotógrafo e inventor Eadweard Muybridge para poder ter uma prova fotográfica do acontecimento. Mybridge colocou ao longo da pista de corrida doze câmaras fotográficas, e cada uma delas tinha uma corda, que ao ser cortada pelo cavalo a passar, ativava a câmara fotográfica, capturando o cavalo em movimento, e assim puderam verificar que a constatação de Stanford estava correta. (*CrashCourse* 2017, 14 de abril).

Esta experiência impulsionou um grande interesse por parte de outros fotógrafos e inventores a testarem esta nova técnica das imagens estáticas criarem movimento. Muitas máquinas foram sendo inventadas, com base noutras máquinas já existentes, como, por exemplo, o *fusil photographique*, uma invenção do fotógrafo francês Etienne-Jules Marey, que podia mudar de papéis fotográficos dentro de um rolo, com um disparo de 12 *frames* por segundo, e que era capaz de tirar fotografias de atletas e pássaros em movimento.

Sendo assim o princípio do cinema em que a ilusão em movimento de imagens. Mas nenhuma das invenções criadas, conseguia dar o efeito de uma imagem contínua; limitava-se apenas na criação de conexão entre elas formando movimento.

Mas foi na Estados Unidos que apareceu a primeira máquina que permitia a visualização de imagens em movimento. Esta criação não foi independente da de Murey, mas uma sequência da sua invenção, por ter sido criada depois de Thomas Edison e um dos seus engenheiros, William Dickson, se terem deslocado a França e se terem apropriado do mecanismo que está na base do *fusil photographique*, melhorando-o. Criaram uma máquina com o mesmo efeito de pistola, usando um papel de celuloide com uma leve camada de ácido colocado num rolo de filme. Mais tarde, a introdução de furos ao longo do rolo e o uso do mecanismo de rodas dentadas fez com que a ligação entre uma variedade de imagens, em que numa fração de segundo ficam estáticas, por uma fração de segundos, criando uma ilusão para o humano olho, dando uma ilusão de movimento continuo das imagens que. Cada furo presente no rolo fazia com que um espaço preto na fita passasse, mas por fração de segundos, sem dar tempo ao espectador de se aperceber disso.

De invenção para invenção, em França, nos finais do século XIX, os irmãos, Lumière criaram a primeira máquina de filmagem, com um mecanismo idêntico ao da máquina de costura, que tinha a capacidade de filmar e projetar as imagens na parede. Tratava-se do primeiro Cinematógrafo, aparelho que permitiu dar-se um grande passo na história do cinema.

O cinema foi progredindo não só em termos tecnológicos, mas também na sua conceção pois, desde a simples representação da realidade presente em "Saída da fábrica Lumière em Lyon", projetada em 1895, à criação de autênticas obras de arte em filmes, assistiu-se à conceção e desenvolvimento de variadíssimos métodos de filmagem, muitos atualmente ainda usados como o do "corte e costura", nome que se dá ao processo de cortar e colar, aos jogos de cor e sombras, ao som e aos ângulos de câmara (*wide shot, long shot, médium shot, close-up, side view profile shots*, entre outros).

Com a evolução tecnológica e informática, associada a diversas formas de arte, tais como o cinema, animação, sintetizadores sonoros, radio, entre outros que foram surgindo ao longo dos anos, gerando assim novas formas de entretenimento. Surgindo assim uma nova abordagem a narrativa, criando conteúdos. Uma dessas novas formas de entretenimento foram os videojogos, a seu desenvolvimento e descoberta foi feita em 1952, por um estudante de doutoramento na universidade de Cambridge Alexander Sandy Douglas, que estava a fazer a sua pesquisa para a sua tese, com o foco na interação entre os

humanos e os computadores, e para comprovar a afirmação da sua teoria, a partir de um computador de cálculo, EDDSAC cria um simples código, dando origem a um jogo em que o jogador tinham de combater contra o computador. Uma fita de perfurada foi o método usado por Alexander, onde o número de perfurações e o seu posicionamento faziam com que o EDDSAC traduzisse para um osciloscópio criando assim o jogo para o programa dentro do computador ler o código criado para o jogo, dando assim os primeiros passos para a criação de vídeo jogos, as procurações feitas na fita tinham o mesmo aspeto do jogo do galo (Noughts and Crosses na Inglaterra), em que o jogador joga contra o computador, também dando início a investigação no campo da inteligência artificial. (D.S, 2019)

Com a conceção deste pequeno jogo de computador, vários cientistas começaram a desenvolver novos computadores e consolas, não só como forma de entretenimento, mas também de pesquisa e avanço da tecnologia, melhorando o dia a dia de cada pessoa. Um grande desenvolvimento de técnicas e formas de processamento de imagem e memória, devido ao progresso feito na conceção de computadores. Criação de gráfico visuais e videojogos que sejam processados em computadores e consolas em que a sua forma de armazenamento faz com que houvesse mais empresas a investir neste ramo.

Apesar dos altos e baixos que a indústria dos videojogos sofreu ao longo dos anos, a sua produção e vendas foi aumentando, não só ao acréscimo de jogadores, mas também o melhoramento dos gráficos. Com o recurso as novas tecnologias, atualmente, as empresas produzem jogos com cada vez mais atenção no lado estético, mas também à conceção narrativa. Esta preocupação de apresentação dos jogos levou à união de duas áreas com muitos pontos em comum, o cinema e os videojogos, fazendo surgir o termo e modelo narrativo dentro dos videojogos as *cinematics*. Com o constante aparecimento de novas formas de apresentação de conteúdos e tecnologias, foram convergindo as indústrias dos filmes e dos videojogos, o que fez com os *game developers* ganhassem novas aptidões na forma de criar jogos com níveis mais épicos (Newman, 2013, p. xi)

Não só nos jogos, mas também na área do cinema este método, as *cinematics*, está bastante presente, para se poder caracterizar um filme com elementos cinematográficos, não sendo concebido como os primeiros filmes, com pouca edição e pouco experimentais.

“The *cinematic* style that is employed in the art of filmmaking and visual storytelling in general refers to the composition, colour, type of film, camera, lenses,

costumes, set design, hair and makeup, filters, editing, effects and music used.” (Macmillan, 2018) ²

Alfred Hitchcock foi um dos grandes cineastas que explorou e fez com que o termo *cinematics* fosse bastante usado, pela utilização do som e da música nos seus filmes, com o intuito de aumentar o efeito de suspense. As técnicas que desenvolveu na realização e na produção das suas obras tinham como objetivo despertar no espectador uma gama de sentimentos e ou emoções que podiam ir até ao terror ou desespero. Através do uso dos seus reconhecidos ângulos de câmara (que continuam a ser usados), Hitchcock quase que conseguia transportar o espectador para dentro da tela e levá-lo a vivenciar toda uma gama de sentimentos. Esses ângulos de câmara designam-se por *high-angle shot*, *extreme close-up*, *circular shot*, *reflection shot* (Texter, 2015).

Praticamente todos os seus filmes são bastante reconhecidos na atualidade, isto porque muitas das técnicas que *Hitchcock* criou são usadas nos filmes que atualmente são criados. Por isso, a maior parte deles são bons exemplos para analisar o uso que é dado aos ângulos de câmara. *Dial M for Murder* é um desses filmes que explora o género *thriller*, não só com um bom uso de ângulos de câmara e enquadramento das personagens, mas também uma boa construção da narrativa, baseando-se no conceito de enredo previsível e fazendo a pergunta “quem fez o assassinato?”. A narrativa do filme apresenta a história de um jogador de ténis famoso, Tony Wendice que planeia o assassinato da sua mulher, Margot Mary, devido a descoberta de esta estar a ter um caso amoroso com um escritor americano, Mark Halliday. Para a concretização deste assassinato, Tony convida um amigo, que foi ex-combatente de guerra e chantageia-o para concretizar o assassinato. Mas o crime perfeito não é das coisas mais fáceis de se fazer e acaba por acontecer o invés do que foi planeado por Tony, e é Margot quem mata o homem que pretendia assassiná-la, em sua própria defesa. Com o desenrolar destes acontecimentos, Tony culpa a sua mulher do assassinato do amigo, quando é ele o verdadeiro autor moral do crime.

Uma das cenas deste filme, que foi uma das mais reconhecidas e usadas para *remakes* e para a inclusão em vários outros filmes, é a cena em que a mulher do jogador de ténis aparece sentada no sofá com o amante a seu lado, porque Mark tinha sido convidado por Tony para beber um copo em casa do casal. Aqui o jogo de ângulos de câmara, em junção o tipo de narrativa usado por Hitchcock, dão um certo suspense à cena, isto porque

² T.N: “O estilo cinematográfico que é feito no cinema e narrativa visual de um modo geral refere-se á composição, cor, o tipo e género de filme, a câmara, o tipo de lente usado, figurino, o cabelo e maquilhagem dos atores, filtros, edição, efeitos especiais e música usada.” (Macmillan, 2018)

Margot pergunta a Mark, seu amante, se este acreditava num assassinato perfeito, e quem lhe responde é o seu marido, de costas viradas para as outras personagens, afirmando que acreditava num assassinato perfeito e que era capaz de planejar o crime perfeito

O termo *cinematics*, nos primeiros videojogos onde este processo aparecia, servia para designar uma animação dentro do jogo que apresentava uma parte da história ao jogador, mais conhecida por *cutscene*. Contudo, nessa altura (como já foi referido no capítulo das *cutscenes*), era uma pequena animação em que o jogador não podia interagir, só podia visualizá-la para poder acompanhar o seguimento da narrativa. Muitos jogadores visualizavam esta pequena animação, mas outros tantos acabavam por se aborrecer e passar à frente, para mais rapidamente ter acesso à parte interativa do jogo. Atualmente, o termo *cinematics*, como no cinema, também é utilizado para descrever as técnicas que são usadas nos jogos, podendo criar um mundo muito mais épico onde as *in-game cutscenes* têm o mesmo estilo visual do resto do jogo, o que impede jogador de perder o seu fluxo de jogabilidade, e contribui para a sua imersão no mundo virtual da narrativa, aquilo que antes era difícil de conseguir para a maior parte dos jogadores. (Newman, 2013, p. xii)

Como já referido anteriormente, as *cinematics* têm como base as técnicas usadas no cinema, tais como os ângulos de câmara, as cores, o som, a música, o enquadramento, entre outros. As *cinematics* servem, pois, para imergir mais o jogador na narrativa do jogo, no mundo virtual, como se estivesse dentro do corpo da personagem que está a comandar. A produção por detrás deste processo tem um grande envolvimento de cada departamento ligado ao projeto da criação do jogo, com ênfase o trabalho colaborativo entre todos os departamentos na produção de histórias épicas e esteticamente belas, onde os *game developers* e *concept artists* criam mundos e personagens fantásticos, para além do imaginário, capazes imergir completamente o jogador naquele mundo virtual (Newman, 2013, p. xii)

“The use of creative camera angles in video game process can be as easy as shifting the perspective of the gamer from first person to third person or as complicated as involving multiple camera angles from various viewpoints” (Newman, 2013, p. 92).³

Deste modo, o processo cinematográfico torna-se bastante complexo, pela sua diversidade de elementos visuais e perspetivas, imergindo o jogador na história. Cabe ao *game Designer*, a escolha dos ângulos de câmara e pontos de vista, consoante a narrativa,

³ T.N: “O uso criativo de ângulos de câmara no processo de videojogos pode ser tão fácil como mudar a perspetiva do jogador da primeira pessoa para a terceira pessoa ou tão complicado como envolver múltiplos ângulos de câmara de vários pontos de vista”. (Newman, 2013, p.92)

o gênero narrativo, e os níveis/etapas do jogo. Na criação destes vários pontos de vista, o uso recorrente de uma câmara digital inserida dentro de um programa de 3D, isto devido a evolução das tecnologias e plataformas computáveis, faz com que este efeito pretendido seja mais facilmente alcançável.

Na conceção de elementos e aspetos cinematográficos num videojogo, recorre-se à exploração e controlo de câmaras digitais, que têm por base as técnicas usadas nas câmaras físicas, mas, claro, inseridas num programa 3D onde o seu tamanho e pontos de vista podem ser alterados. Como referido anteriormente por Newman, existem vários ângulos de câmara que criam inúmeros pontos de vista que se pode obter para visualizar o caminho e forma de jogar com o avatar, facilitando o reconhecimento do gênero de jogo que se vai jogar. Por exemplo, se no jogo o campo de visão do jogador forem os olhos da personagem (*first person view*) que, de arma na mão, dispara para os seus adversários, esse jogo designa-se por jogo de tiro ou jogo de combate (DeLoura, 2000).

O controlo de uma câmara digital num programa 3D permite a criação de um simulacro de um mundo quase real. Para esse efeito, esta tem de ser posicionada dentro do cenário de três dimensões, poderá ser redimensionada e ser colocada em diferentes posições para a obtenção de uma imagem contínua, com movimentos suaves. São as linhas curvas e retas que traçam o caminho para a câmara acompanhar o nível que está a ser jogado.

Um videojogo, na sua composição cinematográfica, em que todo ele é uma *cinematic* continua, os ângulos de câmara e os tipos de câmara e lentes usadas não são os únicos elementos importantes para esse efeito. A *concept art* faz parte dessa panóplia de elementos presentes num jogo, pois, com esta vertente da arte, a criação de personagens, cenários, mundos e objetos mais trabalhados, confere ao jogo características estéticas mais desenvolvidas e torna-o mais aliciante para o público a que se destina. A iluminação, o contraste de cores e as sombras dentro de um cenário, dão mais vida à narrativa e a todos os elementos nela presentes, criando uma atmosfera específica para cada tipo de gênero que se insere no jogo, como, por exemplo, o uso de cores mais escuras e a ausência de luz, ilustrações de cenários mais misteriosos, são as características comuns usadas nos jogos de terror. A inserção de som e de música no jogo, contribuem para a caracterização do cenário, influenciam todo o jogo e ajudam até na compreensão do enredo. O jogador, impulsionado por todos estes estímulos, é transportado para outros mundos fictícios, que o jogo lhe impulsiona, fazendo o entrar na pele da personagem que esta a comandado imergindo num mundo virtual que estimula a sua imaginação e o aliena da realidade durante o período que dura o jogo.

Na atualidade este formato e método de criação e visualização que são as *cinematics* subiu de patamar para algo mais inovador, criando um movimento tão semelhante e natural nas personagens como se estas fossem reais. Para esse efeito, o estúdio e diretor de cinema *David Cage*, com grandes orçamentos e muitas horas dentro de estúdios de *motion capture*, trabalhou com diversos atores de Hollywood para poder criar não só movimentos limpos e reais, mas também expressões faciais nos videogames. Um exemplo de Cage é o jogo *Beyond Two Souls* onde as personagens são a representação de atores reais. (Priestman, 2014)

Beyond Two Souls é um videogame criado pela empresa *Quantic Dream* e publicado pela *Sony Computer Entertainment*, em que o produtor, escritor e fundador da empresa *Quantic Dream David Cage*, criou todos os cenários, falas e movimentos do jogo já referido, recorreu ao uso de salas de *motion capture* para poder criar um jogo mais imersivo para o jogador, tendo com elenco atores bastante conhecidos, como o *Elliot Page* (*Ellen Page*), que representa a personagem principal do enredo *Jodie Holmes*, e também o ator *Willem Dafoe* representa a personagem secundária do enredo sendo o médico *Nathan Dawkins* que vai seguindo *Jodie* ao longo da sua vida. A representação destes dois atores feita em *motion capture* em que as suas caras e corpos são contruídos em três dimensões, todos os seus movimentos e falas são passados para o computador, fazendo com que as personagens tenham uma forma de mover e agir muito mais naturais do que em outros jogos antes feitos. Muitas das cenas marcantes no jogo, onde o jogador não pode interagir, foram feitas com os dois atores frente a frente como se tivesse no processo de gravação de um filme, mas com fatos especiais vestidos, para assim, haver a *renderização* dos seus movimentos para um computador, com o uso de *motion capture*).

A história baseia-se na vida de uma criança chamada *Jodie*, que desde muito nova começou a ser um rato de laboratório para o governo devido aos seus poderes psíquicos, que são causados por uma entidade ligada ao corpo de *Jodie*, chamada *Aiden*. Com cargo nesta pesquisa científica ficou o cientista *Nathan Dawkins*, para estudar e criar *Jodie*, para o seu alistamento, na idade correta, na divisão *Psy Ops Military*. Muitas crianças não queriam ser amigas de *Jodie*, acusados de bruxaria e espiritismo, tendo como seu melhor amigo e companheiro de infância e adolescência, o seu médico *Nathan*, acabando por fazê-lo ficar a pé com ela, tratando-a como sua filha.

O jogador, ao longo do jogo vai descobrindo e experienciando a infância de *Jodie*, fazendo decisões perante os seus atos e os de *Aiden*, adquirindo conhecimento em todos os seus poderes, que consequentemente vai ajudar na passagem de acontecimentos futuros no enredo. Ao atingir a idade para o alistamento no exército, *Jodie*, largou os

laboratórios e começou uma nova etapa na sua vida. Porém apercebe-se que estes se apoderaram dos seus poderes para fazer o mal e abrir uma frecha na vida para além da morte, causando o caos na terra, que iria consumir tudo a sua volta. Perante estes factos, a personagem principal foge do exército, contudo levando sempre atrás dela os espíritos, demónios e o exército, fazendo-a passar por vários acontecimentos que a ajudam e aos personagens envolventes na história, com os seus poderes. A narrativa, deste jogo tem uma não linearidade devido aos acontecimentos e a escolha que o jogador pode realizar na vida de Jodie, mudando o seu final da narrativa consoante essas escolhas.

“I don’t know if we’ll get the point during this cycle where you can’t tell the difference between film and game but we will get very close.” (Priestman, 2014).⁴

De facto, assistimos à criação de jogos com cenários e personagens cada vez mais próximos dos projetados nas telas do cinema, mas com a grande vantagem de permitirem a experiência da interatividade e da imersão nesse mundo fictício.

Em suma, o uso das novas tecnologias e o seu avanço, fez com que fosse criada uma produção de jogos com aspetos visuais mais *fotorrealistas*, com o uso de *motion capture* para esse efeito, um método bastante complexo, também usado no cinema, que faz com que as personagens tenham movimentos e aspetos mais realistas, criando assim um mundo virtual cada vez mais cativante e imersivo.

⁴ T.N: David Cage afirma que “Não sei se vamos chegar ao ponto deste ciclo, onde não se vai notar a diferença entre filmes e jogos, mas vamos chegarmos perto” (Priestman, 2014)

6 Linguagens visuais e sonoras

Linguagem é todo um conjunto de signos ou sinais, verbais, visuais ou sonoros, ou outros, aceites pela mesma comunidade, e que está na origem da comunicação.

A linguagem é, pois, muito mais que a linguagem verbal: comunicamos também através da linguagem sonora e da visual, linguagens que apelam aos sentidos da audição e da visão e que mantêm entre si uma relação de complementaridade.

Estas também podem, só por si, despertar todo um leque de emoções provenientes da associação das cores utilizadas ou dos ambientes escolhidos: cores claras e ambientes exteriores podem despertar o sentimento de alegria e de bem-estar; cores escuras e ambientes interiores ou sombrios, conseguem causar desconforto ou tristeza. A linguagem sonora, quanto a ela, é capaz de criar o mesmo efeito no ouvinte: um grito consegue transmitir sensações de desconforto, de angústia ou de medo; um riso, satisfação. O som de certos instrumentos de música esteve, desde sempre associado ao bem-estar, à felicidade, como a flauta, a harpa ou a lira e outros, como o tambor, ou a trombeta, associados a ações épicas como a de confrontos no campo de batalha. No episódio da Batalha de Aljubarrota, n'Os Lusíadas, o som da trombeta que marca o início do confronto, aterroriza todos quantos o ouvem, porque antecipa o terror que está prestes a ser vivido (Camões, p.172, 1982).

No cinema, a música foi reconhecida como fundamental, por contribuir para despertar as emoções mais diversas nos espetadores. Durante a época do cinema mudo, houve necessidade de complementar as imagens ou histórias que eram projetadas na tela pela associação da música, normalmente, proveniente de um piano ou de uma orquestra que acompanhava as projeções. O material sonoro utilizado tem uma expressividade tal que consegue, associado com a imagem, transformar a experiência cognitiva e sensorial do espetador.

Para que possamos entender com clareza o que modo como um elemento de jogo afeta o jogador, há que compreender a linguagem que lhe é inerente. Começemos por uma *cutscene*: esta é constituída por uma sequência de imagens em rápida sucessão (como em qualquer animação ou filme), acompanhada por uma sequência sonora.

A linguagem visual em complementaridade com a linguagem sonora contribui para dar ritmo ao enredo e é capaz de oferecer uma experiência mais intensa e imersiva. O som tem, assim, um papel fundamental na experiência que o jogador irá vivenciar. Muitos

jogos, como os das séries Final Fantasy, ficaram conhecidos pelas bandas sonoras utilizadas, marcantes e envolventes, capazes de despertar as mais diversas emoções no jogador e imergi-lo na experiência virtual.

A banda sonora de um videogame (ou de um filme) é, pois, um dos seus componentes mais importantes, havendo-as que fiquem conhecidas para além do próprio jogo. Uma dessas empresas que investiu na parte sonora dos jogos foi a Square, quando Miyamoto recorreu ao trabalho do compositor japonês Nobuo Uematsu para compor a banda sonora do *FF I*, em consonância com o género épico da sua narrativa.

Muitas das composições feitas por Uematsu para o *FF* foram e ainda continuam a ser reconhecidas como obras de arte no mundo da música, não só a primeira obra de abertura do primeiro jogo, como já referido anteriormente, mas também a banda sonora do sexto jogo da série, a música mais ambiciosa e reconhecida pelos fãs. Uematsu recorreu ao canto lírico e ao acompanhamento de uma orquestra para este jogo. De facto, muitas das partes cantadas (cânticos e melodias de uma orquestra teatral) são representadas pela personagem Celes, criando, assim, um espetáculo sonoro e visual magnífico.

Em suma, a adaptação do design de som, à experiência visual, cria ambientes envolventes, potenciadores da experiência do utilizador com a obra, conduzindo-o à sua completa imersão.

7 Estrutura dos Jogos vs estrutura dos filmes

O cinema e os jogos, como já referido anteriormente, são áreas que se foram unindo ao longo dos anos. A planificação e estruturação dos trabalhos tem muitos pontos em comum, tanto ao nível da narrativa, como nas técnicas usadas para a captação da imagem ou até na cenografia.

Contudo, para o público em geral, há uma grande diferença entre o videojogo e o filme. De facto, a estrutura de um filme, já desde a narrativa à composição final, tem um propósito pré-definido que não pode ser mudado e o espectador irá vivenciar a experiência que o diretor do filme definiu. Desde os guionistas aos realizadores, incluindo os outros profissionais de cada departamento da indústria do cinema, todos seguem o mesmo guião de estruturação do projeto, para criar um filme. Assim, a sua visualização por qualquer público e em qualquer lugar não sofre alterações e despertará sempre os mesmos sentimentos e emoções, sem sofrer qualquer mudança. (Newman, 2013, p. 102)

Nos jogos online o jogador/espectador tem a possibilidade de modificar, de criar histórias à sua maneira, alterando ou não, a estrutura visual, pois as opções tomadas nos jogos e pontos de vista assumidos (primeira pessoa, terceira pessoa, *god's view*, entre outros) conseguem redefinir o tipo e género a que os jogos pertencem. O jogador pode criar o seu caminho dentro do videojogo sem seguir os comandos e as missões apresentadas na tela, e explorar aquele mundo à sua maneira. Assim, na imersão no mundo virtual, a liberdade que é dada ao jogador de dominar o universo diegético ou de nele agir e interagir, permite-lhe viver experiências que, inevitavelmente, serão diferentes de pessoa para pessoa. (Newman, 2013, p. 103).

As narrativas, como dito anteriormente, são formas de organizar e dar sentido à experiência vivida e podem adequar-se aos *media* que as utiliza. Assim, também os videojogos se podem constituir como narrativas com estruturas análogas às dos livros por introdução, desenvolvimento e conclusão, ou, exposição, conflito e desenlace. Mas nos videojogos, o jogador, depois de assumir o seu avatar, pode fazer escolhas, receber recompensas e até optar pelo desenlace que pretende-

Em conclusão, nos videojogos ao jogador é dada a possibilidade de mudar o rumo à narrativa, de viver a experiência narrativa, de imergir na diegese; no filme, o espetador limita-se a ter uma experiência catártica da representação a que assistiu.

8 Estudo de caso: Final Fantasy

8.1 O jogo

O Final Fantasy é um dos jogos japoneses mais jogados e marcantes na história dos videogames de todo o mundo, tendo muitos aspetos importantes que na época marcaram uma evolução de jogabilidade e técnica do videogame, não só no seu início, mas também atualmente, tendo o mesmo procedimento de trabalho, de tal modo que em cada ano que um novo jogo é publicado, apresenta mundos, conteúdos e formato de jogabilidade diferentes. Porém, este fantástico jogo tem uma grande história não só pela forma como foi criado, mas também pela razão do seu nome. Tudo começou na era de ouro dos videogames, “*golden age*”, com a criação de várias consolas e jogos de géneros completamente diferentes, como referido nos capítulos anteriores. O Japão era um dos países que, na altura, tinha um mercado de vendas bastante alargado e a Famicom, conhecida *no* ocidente por Nintendo, era uma das consolas que várias empresas utilizavam para lançar os seus jogos no mercado. (Poh, 2018)

Em 1983 uma dessas empresas que tinha acabado de entrar no mercado era a Square co, (também conhecida por SquareSoft), fundada por Masafumi Miyamoto, sendo nesta altura uma pequena divisão da empresa Den-Yu-Sha, de seu pai. No início, a Square só tinha um programador e o fundador a trabalharem em pequenos jogos, levando assim Miyamoto a procurar por mais programadores e *designers* e a encontrar Hisashi Suzuki *que, por sua vez*, trouxe, Hironobu Sakaguchi, um *designer* amigo que, mais tarde, passou a diretor e *game designer*.

Assim, com este reforço da equipa, a empresa começou a fazer, entre 1983 e 1986, alguns jogos para computadores de casa e outros para a Famicom e, em 1987 já tinha 13 jogos publicados nesta mesma consola, mas poucos foram reconhecidos e jogados pela maioria do público. Este baixo nível de vendas e falta de reconhecimento no mercado fizeram com que a empresa estivesse a entrar em bancarrota. Contudo, mesmo estando quase a falir, Sakaguchi, que era um grande fã da estratégia de combate e do formato do jogo de *roleplay game*, como o *Dungeons&Dragons*, e, também de jogos lançados por outras empresas na época, tais como *Wizardry* e *Ultima*, baseando-se em elementos presentes nesses jogos, criou no seu jogo um estilo de combate chamando RPG (*roleplaying games*). Este género já estava presente num jogo do género fantasia, o *Dragon Quest*, da empresa Enix que, nesse mesmo ano, tinha sido lançado, também no

Japão. Sakaguchi, com o lançamento do estilo narrativo do Dragon Quest, quis fazer algo mais inovador e melhor que o seu adversário, acabando por retirar e refazer alguns elementos que a empresa Enix não tinha usado, pelo melhoramento do sistema de combate, sempre com o objetivo de atingir o mesmo público-alvo. Com base neste género de jogo e nos respetivos elementos e formas de combate, a Squaresoft, começou a criar um videogame de fantasia, com um sistema de combate em que o jogador tem a possibilidade de mudança de turnos entre personagens, desde a principal aos NPC's, e também alteração dos níveis de fraqueza de cada personagem. No processo de criação do aspeto visual do jogo e das suas personagens, Sakaguchi solicitou a ajuda de um cenógrafo e ilustrador japonês, Yoshitaka Amano, por apreciar bastante o seu estilo de desenho, com um traçado que se enquadrava no género do jogo que tinha em mente.

Com a finalização deste que seria o último projeto, empresa optou por dar-lhe o nome Final Fantasy, em vez de Fantastic Fantasy, por pertencer, por um lado, ao género fantasia e, por outro, por persistir a ideia do fim próximo da Squaresoft, devido à difícil situação económica por que estava a passar. Esta seria, então, a última fantasia da empresa. Surpreendentemente, o jogo tornou-se num sucesso, não só no Japão como no resto do mundo, devido ao fantástico trabalho e inovação que apresenta. Tarks Guantlet (2018, 3 de novembro)

Squaresof e Enix eram as empresas que, nos anos 90, estavam a ter um grande sucesso e a marcar as vendas com os seus projetos, mas Final Fantasy tinha ganho o mercado de vendas no ocidente, enquanto que Dragon Guest tinha mais vendas no Japão. Consequentemente, a evolução dos próprios jogos e a falência da Enix no ocidente fez com que o projeto Final Fantasy continuasse a inovar e a surpreender os seus consumidores, o que conduziu, mais tarde, à fusão destas duas empresas outrora rivais, dando-lhe o nome de Square Enix, que se mantém até aos dias de hoje.

8.2 Análises

O Final Fantasy, desde o seu primeiro jogo, tem apresentado uma grande evolução de jogabilidade e história explorada em cada um dos jogos, isto porque cada um tem uma narrativa diferente. Para fazer a análise da parte cinematográfica desta série, foram escolhidos 4 jogos, os Final Fantasy VI, VII, X e XV, sendo que o XV foi o último jogo a ser lançado pela empresa, com uma história nova e, desde o lançamento, estão a ser publicados no mercado *remakes* e DLC's. Cada um destes jogos foi reconhecido, e ainda é, pela sua forma de jogabilidade e evolução de *cinematics*. Desde 1994, data em a Square Enix lançou o jogo VI, é visível o tratamento dado à exploração dos aspetos cinematográficos, ao uso de gráficos e animações com um estilo de duas dimensões e também do 3D, inovações que se constituem como um grande na evolução da empresa e, conseqüentemente, no mundo dos jogos digitais.

O aperfeiçoamento destas novas técnicas e formas de criar um jogo com mais aspetos visuais, quase como se se tratasse de um filme interativo, deu azo à realização de filmes a partir ou baseados na série de jogos FF, com a publicação de 7 filmes ao longo dos anos, em que cada um explora um estilo de criação e animação japonesa, o *anime*, e também o CGI e o 3D realista. Legend of the Crystals, The Spirits Within, Unlimited, Advent Children, Last Order, Brotherhood e Kingsglaive são os títulos desses filmes.

8.3 Final Fantasy VI

A Square Soft foi evoluindo as técnicas usadas de ano para ano, criando conteúdos e histórias diferentes para a série FF e aumentando a equipa para ter um produto final cada vez melhor e com novas formas de jogar e gráficos. O Final Fantasy VI foi lançado em 1994, três anos depois do FF V, como uma temática completamente diferente da dos jogos anteriores, cheios de cristais e ambientes com um poder místico, explorando temáticas da época medieval, com cavaleiros e heróis e unindo também um pouco da cultura japonesa. Neste caso, o cenário é mais futurista e *Steampunk*, mas ainda com toques da fantasia misturados na história, algo nunca visto na série - máquinas e robôs são os elementos mais presentes no jogo.

O Final Fantasy VI foi o pioneiro para a concretização de uma narrativa de estilo mais futurista, onde as máquinas são grandes aliadas das personagens. Nesta narrativa o uso de pequenas *cutscenes* com cinematografia já avançada para os jogos feitos na época, fez com que a empresa desse um passo em frente para criar as obras-primas presentes nos jogos posteriores ao *FFVI*. Todo o jogo está concebido com gráficos em duas dimensões, em que a sua narrativa consiste no conflito entre Gestahlian Empire, na sua conquista pelo mundo, e os Returners uma facção rebelde. Ao capturar *espers*, criaturas mágicas lendárias, o império começou a experimentar o seu grande poder para poder ter o mundo em suas mãos. Devido a esta conquista os Returners tentam ripostar e salvar o mundo combatendo o império usado também magia, por acreditarem que a única chave do seu sucesso será o estudo das *espers* e magia que Gestahlian usava.

Prosseguindo a análise das *cinematics* deste jogo, este abre com um cenário onde estão presentes muitos jogos de som e imagem provenientes da associação de um cenário escuro com raios de trovoadas à música de um órgão que toca, ao mesmo tempo que a câmara se vai movendo, em direção à terra, e se intensifica o som mais arrepiante e sombrio que acompanha a cena (fig.1). Depois deste início épico onde figura o nome do jogo e da empresa (fig.2), vem uma música mais calma de piano, que faz com que a câmara continue a mover-se para baixo ainda a mostrar a tempestade, acabando por parar num cenário entre o topo da montanha e os raios (fig.3), onde algumas luzes, na encosta, estão acesas.

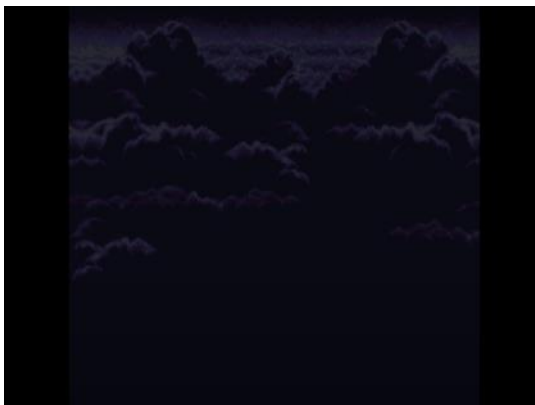


Figura 1 – Início da cutscene (2007)



Figura 2 – Apresentação do nome do jogo FF III (2007)

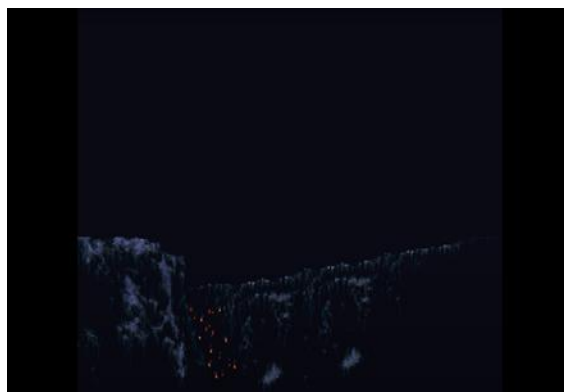


Figura 3 – Noite nas montanhas (2007)

A câmara vai-se movendo, de cima para baixo, ao mesmo tempo que apresenta outro ângulo da montanha, vista de cima, mostrando-a cheia de neve e uma ponte de madeira a ligar duas montanhas (fig.4). Neste excerto, um texto, surge a explicar e introduzir o jogador na história- “Long ago, the War of the Magi reduced the world to a scorched wasteland, and magic simply ceased to exist.” De um plano para outro, existem pequenas passagens de corte de um cenário para o outro, com o uso de um plano todo escuro, acabando por se verificar que a empresa já está a apostar e experimentar elementos e técnicas cinematográficos.



Figura 4 – Começo da introdução da história (2007)

Figura 5 – Passagem da cidade (2007)

Na passagem seguinte, o movimento da câmara já é diferente. Desta vez, para mostrar um cenário mais modificado e *steampunk*, move-se de baixo para cima e apresenta um texto, posicionado num ponto idêntico ao anterior, a explicar que passaram mais de 1000 anos (fig.5 e fig.6). De robôs a andarem de um lado para o outro a cenários interiores, o movimento da câmara continua idêntico ao do primeiro *frame*. Nestes pequenos clips de animação, onde são apresentados os acontecimentos importantes para a compreensão da narrativa que se vai iniciar, o movimento feito pela câmara é sempre o mesmo, mas de um ponto de vista de cima e a três quartos das personagens, acompanhado por uma música com um estilo calmo e de fantasia.



Figura 7 – Máquinas a trabalhar (2007)

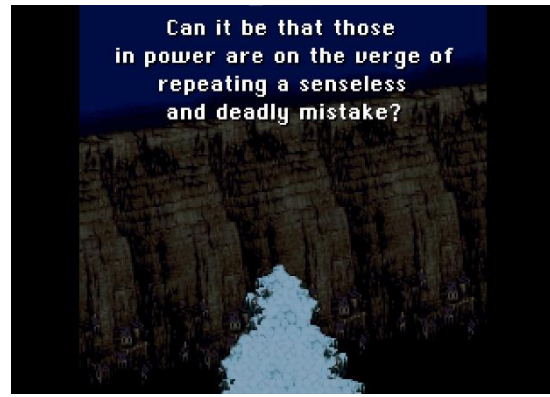


Figura 6 – Penhasco da montanha coberto de neve (2007)

O *frame* seguinte apresenta um penhasco cheio de neve (fig.7 e 8). Nesta cena o som calmo desvanece-se para dar lugar ao som de ventos fortes, sugerindo a aproximação de uma tempestade. Seguidamente, três máquinas robotizadas vão-se aproximando da ponta do penhasco, comandadas por três personagens, dois soldados imperiais e uma feiticeira (fig.9). Este grupo foi enviado para uma cidade antiga, usando a magia desta feiticeira, para descobrir onde está escondida a *esper* dentro de uma mina. No *frame* seguinte aparecem estas três personagens a caminharem pela neve dentro dos seus fatos robóticos, no meio de uma tempestade, em direção à mina (fig.10). A música reaparece, mas desta vez com um caráter épico, contribuindo para a imersão do jogador e dando início ao processo de jogabilidade.

Podemos verificar nesta pequena introdução do jogo e da sua narrativa, que o uso de elementos cinematográficos, apesar de poucos, já estavam a ser introduzidos pela empresa, quase como se de um filme de animação se tratasse. Como já referido, existem poucos movimentos de câmara, só de cima para baixo e de baixo para cima. Com a passagem destes movimentos para a última parte desta animação, temos um ângulo de câmara a acompanhar o caminhar das três personagens, havendo uma harmonia entre elas, o cenário e a música, captando o jogador para o enredo da história.



Figura 8 – Prolongamento da passagem do penhasco (2007)



Figura 9 – Conversa entre as três personagens (2007)



Figura 10 – Passagem das personagens em direção a mina (2007)

8.4 Final Fantasy VII

O Final Fantasy VII é um dos jogos mais marcantes da série de FF, devido à grande exploração e criação de novos conteúdos por parte da equipa que o desenvolveu. Os seus *developers* criaram um jogo completamente diferente daqueles que tinham sido realizados e publicados anteriormente, em que na narrativa o aparecimento de elementos maus ou dos próprios vilões, era só referida na introdução do jogo ou em pequenos elementos que iam aparecendo, como livros, pessoas (os NPC's), a relatar certos acontecimentos importantes para a enquadramento histórico, acabando o jogador por só receber essa informação, sem a experienciar. No FF VII, o jogador era mais imerso dentro do mundo fantástico, pelo recurso a uma narrativa muito mais cativante, em que cada mundo que era explorado no jogo tinha a sua história para o jogador se poder enquadrar no *plot* da ação, usando *cutscenes*, e uma jogabilidade muito mais cinematográfica.

“This game does such a wonderful job taking the standard good versus evil story and it builds an amazing world with it.” (Malone, 2019)

Com base em todos os aspetos referidos anteriormente, proceder-se-á à análise da jogabilidade e das *cinematics* do jogo *FF VII*, utilizando a primeira *cutscene/cinematic* que é apresentada no jogo e referindo os aspetos cinematográficos mais relevantes.

Na imagem abaixo apresentada (fig.11) que é um dos primeiros momentos da *cutscene* do jogo, ao clicar no *start*, no menu do jogo, aparece um *close up* da cara da personagem Aerith Gainsborough que, neste pequeno trecho, se pode constatar, será bastante importante na história. Apresenta-se, pois, um *close up* do rosto da personagem onde se destaca uma expressão de tristeza e com um olhar distante (fig.12). O uso de cores bastante escuras como pano de fundo onde se destaca a personagem vestida de tons claros, indicia que algo errado está para acontecer. Com a passagem de planos, Aerith levanta-se da posição em que estava, a câmara aproxima-se e revela o seu olhar pensativo e angustiado (fig.13). A câmara, de seguida, faz um *close up*, por poucos segundos, e um *close forward*, quando a personagem se apercebe de algo, filmando assim o seu caminhar (fig.14) até à cidade e originando a passagem de um ambiente escuro e sombrio, mas calmo, para um ambiente agitado, o da cidade tumultuosa e cheia de movimento (fig.15 e 16).



Figura 11 – Plano de frente da cara da Aerith (2011)



Figura 12 – Apresentação de Aerith (2011)



Figura 13 – Olhar pensativo de Aerith (2011)



Figura 14 – Aerith a caminhar em direção a cidade (2011)



Figura 15 – Do lugar escuro para a cidade (2011)



Figura 16 -Passagem da personagem para a cidade (2011)



Figura 17 – Vista de cima da cidade (2011)



Figura 18 – Apresentação do nome do jogo (2011)

Todos os planos apresentados com a personagem utilizam não só os ângulos de câmara, já falados, mas também os enquadramentos da personagem nesses planos, desde o enquadramento central no ecrã, ao enquadramento a três quartos da câmara dando-lhe destaque no cenário que a envolve. Nos primeiros planos da cidade são utilizadas sombras e cores escuras para no cenário de um beco, numa rua, para destacar a inocência da personagem face ao caos da cidade e ao mal que está a acontecer.

Ao longo deste pequeno trecho cinematográfico existe o frequente uso de *close ups* e movimentos da câmara para fora, dando a sensação que é uma câmara que, dentro de um plano 3D, se vai movimentando para dar ênfase a pequenos elementos e a outros de escalas maiores, isto por ser o primeiro jogo da época a ter elementos cinematográficos e o uso do 3D facilitar a criação destes elementos. Os elementos sonoros utilizados neste pequeno filme de apresentação do jogo e aspetos da história, são bastantes importantes,

pois, associados aos planos, contribuem para adensar as sensações e sentimentos que se querem provocar no jogador, imergindo-o na história.

A cidade é apresentada num dos últimos planos antes do aparecimento do nome do jogo, a empresa e o ano em que este foi feito (fig.17 e 18), sucedendo-lhe vários planos recortados de dois cenários - a aproximação de novo a certos elementos da cidade e a inserção do movimento apressado de um comboio a vir do subúrbio para o centro da cidade (fig.19 e 20)- criando assim um paralelismo entre narrativas e cenários e com a chegada do comboio à estação (fig.21 ,22 ,23 e 24), dá-se início ao processo de jogabilidade com a personagem Cloud. Nos primeiros momentos do jogo com esta personagem, o jogador depara-se com o sistema de combate, quando Cloud se confronta com os guardas, tendo de lutar com eles para poder seguir com grupo que o acompanhava para desativar um dos reatores da cidade. *Active time battle* é o tipo de combate do FF VII que tem o mesmo mecanismo dos primeiros jogos, com um sistema de turnos, mas com o ATB com mais dimensão e um tempo específico para a realização do combate. Com a alternância entre o sistema de combate e as *cutscenes*, o recurso às técnicas de *cinematics* facilita a imersão do jogador no jogo. Mas, apesar ter as suas falhas, o FFVII foi um jogo bastante inovador para a época e muito apreciado pelo público.



Figura 19 – Rodas de um comboio (2011)



Figura 20 – Nova passagem da vista de cima da cidade (2011)



Figura 21 – Plano da travagem do comboio (2011)



Figura 22 – Vista de cima da chegada do comboio à estação (2011)



Figura 23 – Aproximação da câmara ao comboio (2011)



Figura 24 – Vista de fentre do comboio já na estação (2011)

8.5 Final Fantasy X

Em 2001, o jogo Final Fantasy X foi lançado na consola da empresa SONY, a Playstation 2, sendo o primeiro jogo da série de FF a ser lançado na sexta geração de consolas da altura, tendo como característica *three-dimensional área* em vez de cenários previamente *renderizados*. Uma das grandes evoluções da série foi a inserção de dobragem das falas de cada personagem, concedendo mais alma e realismo a cada personagem, sendo que nos outros jogos anteriores só existia uma linha de texto escrita que o jogador tinha de ler perante cada fala que ia aparecendo.

Neste jogo a narrativa usada é a não linear, a história dá-se início no mundo de Spira, mostrando ao jogador a cidade Auron, em que um jogador de Blitzball (um desporto aquático fictício, dentro de um estádio esférico cheio de água), Tidus prepara-se para um torneio, enquanto que simultaneamente um tsunami de aura maligna e uma forma semelhante à de uma bolha de água de grandes proporções aproxima-se em direção à cidade, criando o caos e a violência por onde passava. De um momento para o outro, Tidus é sugado por um buraco negro, acordando depois do tumultuoso acontecimento no meio do mar sendo posteriormente salvo. Após alguns acontecimentos é uma vez mais teletransportado, através de um portal, para uma ilha de aspeto tropical. Neste momento o jogador não sabe se a personagem foi para o passado ou para o futuro ou até mesmo, para que espaço geográfico, devido ao cenário ser totalmente diferente do anterior, com uma presença mais rudimentar de tecnologia. Estas mudanças abruptas de cenários, com profundas divergências geográficas e de nível tecnológico fazem com que o jogador explore o mundo de FF X de diversas perspetivas geográficas e temporais, sendo que ainda que o jogador perceba que existem transições espaço-temporais desde cedo só vai apurando o conhecimento da mecânica das mesmas ao longo do desenrolar da história, dando-lhe assim um carácter não-linear, no que diz respeito à forma narrativa.

A narrativa revolve em Tidus e no seu objetivo de salvar o mundo do Sin, força maligna que causa caos e desordem em tudo o que toca. O jogador segue sempre Tidus através das mudanças espaço-temporais que vão sucedendo à medida que a história se desenrola, dando uma ideia de que o Sin é algo intemporal, assim como a sua solução. à medida da história vai-se também desenrolando um arco narrativo amoroso entre Tidus e Yuna, sendo ela também uma parte essencial de acabar com Sin de vez. São também introduzidas diversas personagens ao longo do jogo, algumas das quais, que reforçam a ideia de interligação entre diferentes espaços tempo, dando-nos também a conhecer aos poucos a história e identidade de Tidus, assim como o seu enigmático pai.

Sendo que o procedimento de *renderização* de *cinematics* do FF X diferente dos anteriores, algo que originou técnicas por sua vez novas na série, estas serão analisadas de um modo diferente do que tem sido empregue ao longo desta dissertação. A mudança ao nível cinemático advém de um sistema de armazenamento de memória em disco, que é capaz de suportar o acesso a toda esta informação (referente aos dados que compilam as *cinematics*) em tempo real, dando assim mais azos à criação de imagens mais trabalhadas que nos jogos anteriores, com maior qualidade dinâmica. Face aos FF anteriores, o FF X assume-se com o emprego de *cinematics* mais marcantes, com uma técnica de cinematografia mais avançada, com uma evolução notória referente à do jogo anteriormente mencionado, tendendo a ter mais aspetos visuais e cinematográficos ao longo de toda a sua jogabilidade.

Cinematograficamente, a análise será feita a partir de algumas das *cutscenes* deste jogo, que foram a mais marcantes para os jogadores, sendo atualmente bastante reconhecidas e visualizadas, conseqüentemente será feita a análise de todos os elementos cinematográficos no próprio *gameplay* do jogo.

Ao iniciar a aventura, o jogador depara-se logo no momento ao fazer *play*, o mesmo procedimento que acontece nos jogos anteriores, uma pequena *cinematic* dando uma apresentação breve do jogo, mostrando um cenário degradante e em ruínas, com o céu em tons de amarelo e azul, onde as personagens principais do jogo aparecem sentadas na areia. No seguimento destas imagens, surge o enquadramento no centro do ecrã de todas as armas destas personagens, com várias almas em volta das mesmas, em que o uso de banda sonora que dá um sentimento leve, mas ao mesmo tempo de tristeza ao cenário (fig.25). Como se trata se do final de uma guerra, deixando um certo sentimento pesado de amargura.



Figura 25 – Plano centrado de todas as armas das personagens (2012)

Os movimentos de câmara são bastante suaves, passando de um *close up shot* para um *long shot*, as luzes e as sombras do por do sol criam também uma atmosfera com uma dualidade entre dois sentimentos distintos, harmonia e tristeza. De seguida, surge uma passagem de planos com baixa opacidade, representado uma transição para outro cenário, com um carregado sentimento de tristeza por parte das personagens presentes em redor de uma fogueira, olhando para baixo, em que o seu enquadramento apresenta-se através de um *travelling* circular em torno das mesmas (fig.26). Em seguida, o enquadramento foca-se nas duas personagens centrais Yuna e Tidus. Quando Tidus se levanta do círculo, passando de plano geral para um *close up* das suas pernas (fig.27), seguidamente para o rosto da Yuna (fig.28), com um posicionamento da câmara de forma a se elevar para ela, mostrando uma cara carregada de um sentimento de culpa e tristeza, neste momento a personagem fica no centro da visão do espectador, mas ao mesmo tempo fazendo-o olhar para aquilo que está a acontecer por detrás de Yuna. Noutro plano, um gesto de carinho e compaixão por parte de Tidus ao colocar a mão no ombro da Yuna (fig.29), passando por um corte bastante visível entre planos para mostrar que a personagem sente esse carinho e afeto por parte da outra, aqui existe uma inovação na representação cinematográfica e estética, que cria nos jogadores um sentimento bastante marcante.



Figura 26 – Imagem das personagens a volta da fogueira (2012)



Figura 27 – Tidus a levantar-se em direção a Yuna (2012)



Figura 28 – Plano do rosto de Yuna (2012)



Figura 29 – Tidus a pousar a mão no ombro de Yuna (2012)

Vários movimentos de câmara são usados, principalmente o *close up* da cara da Yuna, em que a câmara faz movimento circular (fig.30), e também fazendo o jogador olhar para Tidus a mover-se para longe subindo a uma montanha. Contudo nesta *cinematic* temos bastantes cortes não muito bem realizados para realçar a mudança de plano e de personagem, como o *shot* que se segue com o andar da personagem, Tidus, para cima da montanha de areia, com o uso de um plano vertical, enquadrando todo o cenário envolvente, afastando aos poucos a câmara, apresentando as personagens enquadradas no terceiro plano da tela, usando um ângulo de câmara a três quartos (fig.31 e 32).



Figura 30 – Close up da cara de Yuna (2012)



Figura 31 – Plano com todas as personagens, e Tidus a subir (2012)



Figura 32 – Tidus já no topo da rocha (2012)



Figura 33 – Close up do rosto de Tidus (2012)

Um *close up* da cara do Tidus (fig.33), em que a câmara faz um movimento circular em volta dele, da direita para esquerda mostrando-o a olhar para o horizonte, com almas a voarem por trás do mesmo (fig.34). Neste plano, emprega-se o uso de cores mais quentes principalmente na sua cara, mostrando o efeito do pôr-do-sol, apresentam um sentimento de calma e paz. Finalizando com um plano das costas da personagem, Tidus, com um enquadramento do plano entre ele e o cenário em ruínas, representado o contraste ao jogador, neste momento a personagem começa a falar: “Listen to my story” (fig.35), “This may be our last chance” (fig.36) com o logotipo da empresa a aparecer (fig.37), dando assim ao jogador uma espécie de introdução ao que está prestes a jogar,

que será a uma narrativa com destaque nesta personagem, o *soundtrack* usado neste último plano é bastante calmo com uma música de um piano suave.



Figura 34 – Tidus a olhar para o horizonte (2012)

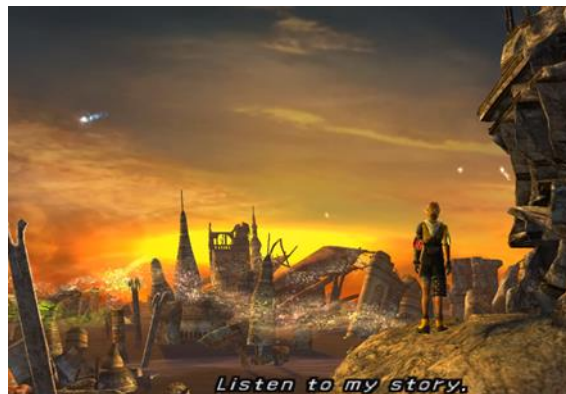


Figura 35 – Narração de Tidus sobre a sua história (2012)



Figura 36 – Continuação da narração (2012)



Figura 37 - Apresentação do nome do jogo (2012)

Com a análise desta pequena *cinematic* de introdução ao jogo, em que está bastante presente o uso de câmaras dentro de um programa 3D dos mais antigos, como já usado no jogo anteriormente referido, devido aos movimentos que estas fazem e os pequenos *bugs*/erros que existem nos cabelos de certas personagens, um movimento pouco natural e muitas das vezes o 3d do cabelo entrar dentro do corpo da personagem. Apesar dos vários anos de *renderização* e modelação de três dimensões, destes objetos e elementos dentro do jogo, ainda não eram tão bons como os que atualmente são criados. Contudo, existe uma grande evolução na edição da animação e no estruturamento de elementos cinematográficos, dando assim ao jogo uma fasquia muito mais elevada que os anteriores.

Desta cinematografia já bastante elaborada para o jogo, o processo de *gameplay* estes elementos também estão bastante presentes, e em qualquer momento do jogo existem pequenas *cutscenes* interativas, como por exemplo quando existe a passagem por *cutscenes* que ao carregar na tecla X do comando, o jogador vai tendo interação com o avanço das falas entre NPC's e a personagem com que está a jogar, havendo assim o inserir de elementos mais equilibrados e cinematográficos contínuos no jogo. No começo do jogo, esta forma de jogabilidade é utilizada em pequenas animações, de poucos segundos em que se dá uma introdução dos fãs de Tidus, havendo uma fala entre ele e algumas crianças, em que assina uma bola de Blitzball, neste plano o enquadramento em triângulo entre Tidus e as crianças, dá o efeito de superioridade e destaque a ele como alguém bastante conhecido e popular. Em todo os jogos este formato de pequenas animações é bastante presente, quase como um filme interativo que o jogador está a presenciar.

O sistema de combate *conditional turn-base battle*, também conhecido por *Count time Battle*, é um pouco diferente do dos jogos anteriores. É um sistema onde não existe o formato de rondas; em vez disso, trata-se de um sistema de lista ativa, que não depende de rondas nem da ida à vez de cada personagem, mas sim da rapidez que cada uma tem nos ataques, podendo assim reduzir a velocidade dos outros adversários, desde a personagem a ser comandada ao NPC's. Também o jogador pode, a meio do jogo, mudar de personagem quando aquela que está a usar fica com os níveis de HP baixos. Este sistema de combate foi outra evolução da empresa, não só para cativar os seus jogadores, mas também para fazer com que um novo modo de jogar fosse vendido.

Muitas *cinematics* neste jogo são memoráveis, com elementos visuais marcantes para a época. Na passagem de etapas e níveis dentro do jogo, a partir destas *cinematics*, vamos conhecendo cada vez mais as personagens. Contudo, desde a primeira *cinematic*, que é a introdução ao jogo, as outras que se vão apresentado durante a ação, em termos técnicos e visuais, são muito melhores. Uma delas é o torneio de Blitzball, uns minutos depois da primeira *cutscene/cinematic* do jogo.

Começando com a imagem da tela, toda ela a negro, o movimento da câmara faz-se de baixo para cima, do chão para o teto, enquanto se ouve o som da água a mover-se no chão, enquanto se refletem o resto do cenário os reflexos da luz que incide sobre a água (fig.38). Depois surge um plano de Tidus, que passa rapidamente para um plano zenital, onde a personagem aparece no centro do ecrã (fig.39), seguindo-se um *close up* da sua cara, de olhos fechados, com a cabeça encostada no assento, como se estivesse a descansar. A pouca luminosidade da cena, em contraste com o foco de luz proveniente do

plano de água, cria uma atmosfera calma e tranquila, mas os elementos sonoros inseridos nesta ação, os batimentos cardíacos de Tidus, sugerem o contrário.



Figura 38 – Cenário escuro com água e pouca luz (2012) Figura 39 - Plano de Tidus de cima (2012)



Figura 40 - Detalhe das gotas de água no pescoço de Tidus (2012)

O foco da câmara em torno da personagem, fazendo-a rodar sobre si mesma, sugere que está a refletir sobre o que vai fazer a seguir. Deste plano passa-se para outro, em que um enquadramento de perfil da personagem destaca as gotas de água, na sua cara e peito (fig.40). Em poucos segundos, um *close up* destaca o olho fechado de Tidus (fig.41) que, de repente, se abre (fig.42) e a música de fundo passa dos batimentos cardíacos para o estilo musical metal, dando uma emoção fervilhante e de histeria. De seguida, com o movimento de recuo da câmara, é destacado o cenário envolvente para se focar na personagem (fig.43 e 44), de modo a criar mais emoção e envolver o jogador. No plano seguinte, uma esfera de eletricidade vai-se formando e lança um raio num portão que se abre para um mundo mecânico e futurista (fig.45 e 46).



Figura 41 – Close up do olho fechado de Tidus (2012)



Figura 42 – Close up do olho aberto (2012)



Figura 43 – Abertura do estádio do torneio (2012)



Figura 44 - Afastamento da câmara (2012)



Figura 45 – Embate de raio na portão (2012)



Figura 46 - Abertura do portão com o raio (2012)

Noutro plano vê-se um estádio cheio de adeptos prontos para assistir a um torneio entre duas equipas (fig.47), noutro, duas estátuas estão centradas na tela e, ainda noutro, adeptos a correr para o estádio para terem o seu lugar (fig.48 e 49). Neste plano existe, de novo, a técnica de afastamento da câmara para mostrar a multidão que se forma para o torneio, com o efeito de triângulo de perspetiva, do aglomerado de pessoas até aos portões (fig.50).



Figura 47 - Vista do estádio com os adeptos (2012)



Figura 48 - Close up da estátua da direita com adeptos (2012)

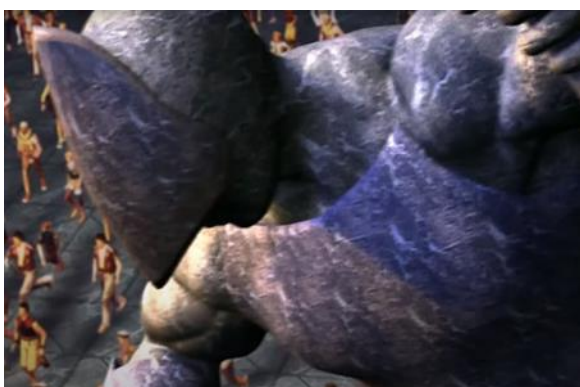


Figura 49 - Close up da estátua da esquerda com adeptos (2012)

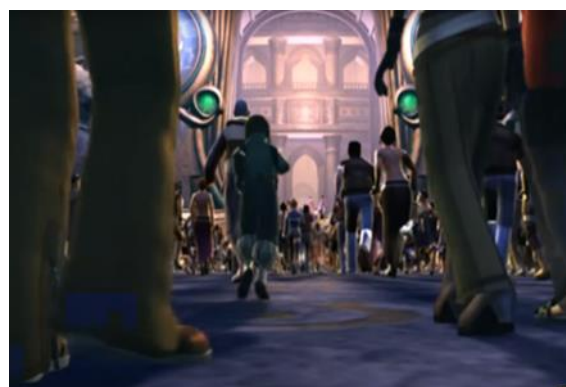


Figura 50 - Plano de adeptos a correm para o estádio (2012)

Ainda noutro plano, enquanto Tidus, com uma bola de Blitzball na mão (fig.51), olha para a plateia a aplaudi-lo, veem-se raios de energia elétrica que emanam bastante luminosidade que vai incidir na personagem e destacá-la, apesar de estar representada em segundo plano, enquanto as bancadas repletas de adeptos aparecem em primeiro plano, mas com menos luminosidade (fig.52). O rodar da câmara, da direita para a esquerda, vai focando os adeptos Tidus e também o cenário onde ele se encontra, que é formado pela

explosão de uma bola de eletricidade (fig.53), cuja intensidade empurra Tidus para trás (fig.54), e a sua reação destemida põe a multidão mais ao rubro.



Figura 51 – Tidus com uma bola de Blitzball (2012)



Figura 52 – Plano de adeptos e Tidus (2012)



Figura 53 – Explosão da bola de eletricidade (2012)



Figura 54 – Tidus empurrado pela força da explosão (2012)

Dá-se então início à partida de Blitzball, com a apresentação do estádio a emergir da água (fig.55). Com recurso ao movimento e afastamento da câmara, do estádio para cidade de estilo *cyberpunk* e mecânica, com luzes fortes destacando a metrópole no ambiente oceânico noturno (fig.56). Este plano de câmara vai ficando mais lento e centra-se na personagem Auron. O enquadramento é feito nesta personagem e na plataforma onde este se situa, mostrando a cidade por detrás (fig.57, 58 e 59). Um *close up* do seu rosto e torso mostra o aspeto desta personagem, forte e bela, enquanto mostra uma garrafa de conteúdo incerto (fig.60), em tom de oferenda, à onda gigante que se aproxima escondendo Sin, a entidade maligna e vilão do jogo, no seu interior (fig.61 e 62). Com o corte dos planos, em paralelo, está a acontecer o jogo com muitos movimentos rápidos, como se semelhantes ao do futebol americano, mas aquático (fig.63). Esta cena reforça o facto de Tidus ser um jogador famoso e de grande destaque, é dado pelos poucos de

segundo de cena em que aparece de corpo inteiro a fazer um movimento de lançamento da bola, a constante mudança de plano do torneio para a plateia faz com que esta ação mostra momentos de ansiedade e excitação ao espectador para saber o que se vai passando, um jogador é atirado fora do campo para as bancas, que não faz mudar o sentimento da plateia mas sim continuar com aquela que tinha antes, dando destaque a Tidus no enquadramento do seu perfil ao centro, mostrando felicidade por ter posto um adversário fora de jogo.



Figura 55 – Abertura do tecto do estádio (2012)



Figura 56 – Plano da cidade e do estádio (2012)

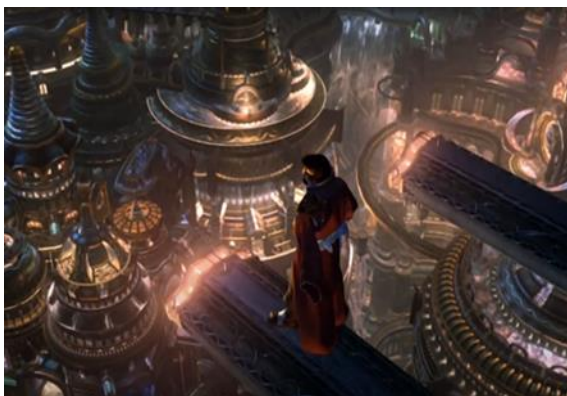


Figura 57 – Plano de Auron num telhado (2012)



Figura 58 – Vista de lado de Auron (2012)



Figura 59 - Auron de perfil com uma cabeça nas mãos (2012)



Figura 60 - Close up de Auron a levantar o braço (2012)



Figura 61 - Auron de braço levantado para o Sin (2012)



Figura 62 - Clouse up do Sin dentro da onda (2012)

O cruzamento de narrativas serve para mostrar o que está acontecer para além do jogo de Blitzball, e aqueles que estão dentro do estádio não sabem o que se está a ocorrer, usando as técnicas de cinema com o plano de Auron a passar pelas ruas sujas e arenosa da cidade (fig.65), passa por uma poça de água mostrando as gotículas de água que saltam a voar em direção ao Sin (fig.66), nos outros planos seguintes é o caos e o desespero, pessoas a fugirem e a contrastante tranquilidade de Auron a passar pelas ruas dando lhe destaque, com a câmara parada de um ângulo de baixo mas um pouco levantada para cima, para poder ver esta personagem a se aproximar, passando numa ponte calmamente enquanto o povo corre (fig.67). Um movimento da câmara para cima mostra o tsunami a consumir a cidade, uma fragilidade do reino das máquinas com a robustez da implacável força do Sin (fig.68).



Figura 63 – Plano do jogo de Blitzball (2012)



Figura 64 – Tidus a jogar (2012)



Figura 65 – Plano dos pés de Auron (2012)



Figura 66 – A gotículas de água a voarem em direção ao Sin (2012)

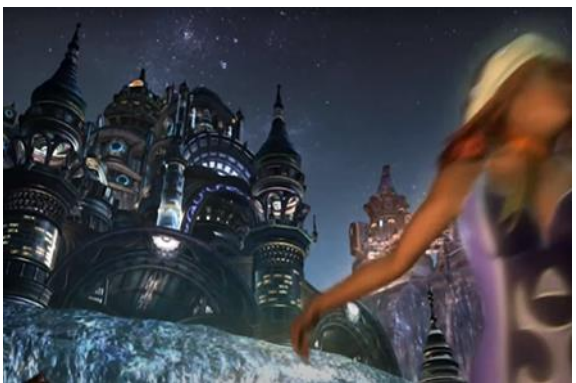


Figura 67 - Pessoas a fugir da onda (2012)



Figura 68 - Onda a consumir a cidade (2012)

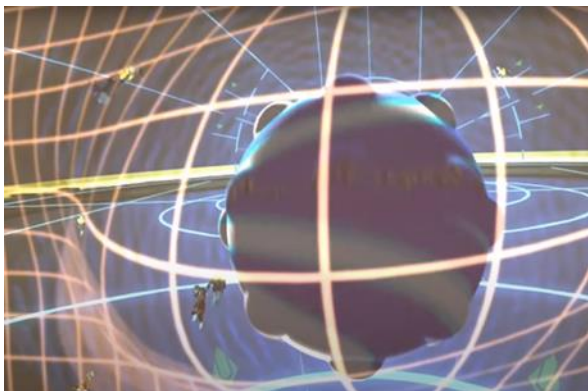


Figura 69 – Embate da bola de Blitzball na rede (2012)



Figura 70 - Plano de outros jogadores (2012)

No seguimento do jogo, um movimento de câmara do topo da plateia para o centro do campo, com passagens dos jogadores a nadarem, para apanhar a bola (fig.69 e 70), de um plano para outro até que Tidus salta para fora deste campo (fig. 71) e a bola a acompanhá-lo paralelamente, centrado no centro do ecrã com o público na frente, de braços abertos com partículas de águas a serem arrastados com o seu movimento com formato de anjo, rodando para trás fazendo uma pirueta (fig.72 e 73). Neste momento Tidus dá se conta do que está a atacar a cidade. A bolha de água dispara para a cidade fazendo explosões e mais caos (fig.74), paralelamente o plano da Tidus a abrir os olhos de susto e choque (fig.75), posicionado no lado direito do ecrã, *out of focus foreground* e *close up* a descer e a ver tudo invertido (fig.76), seguido de vários raios de tiros criando explosões horizontais em prédios dando efeito de corte ao meio, aqui a câmara com movimentos rápidos da direita para a esquerda e vice-versa (fig.77). Caos e destruição vão se apropriando da cidade, com o uso de muitas passagens de câmara de vários elementos a serem destruídos com a força do vento das explosões (fig.78 e79).



Figura 71 – Tidus a sair do campo de Blitzball (2012)



Figura 72 – Dar uma pirueta no ar para chutar a bola (2012)

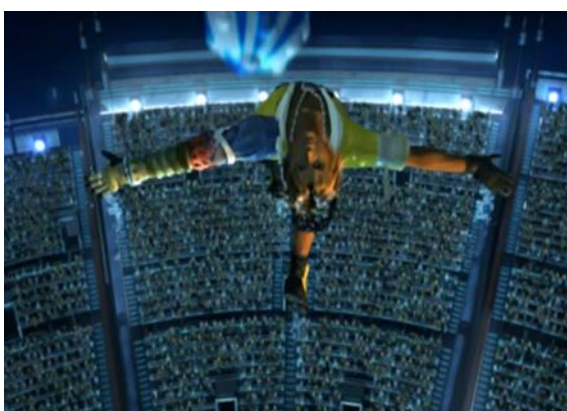


Figura 73 – A dar a volta final da pirueta (2012)



Figura 74 – Bola de água onde esta o Sin (2012)



Figura 75 – Tifus deparar-se com o Sin (2012)



Figura 76 – Visão de Tifus de pernas para o ar da cidade (2012)



Figura 77 – Tifus feitos pelo Sin a cidade criando explosões (2012)



Figura 78 – Destruição da cidade (2012)



Figura 79 – Destruição da estátua (2012)



Figura 80 – Tidus a cair (2012)



Figura 81 – Agarra-se a um telhado de um prédio (2012)



Figura 82 – Violência das ondas contra o cais devido a explosão (2012)

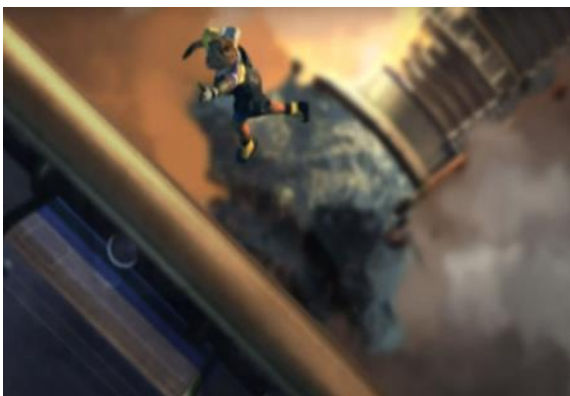


Figura 83 – Tidus a cair para a água (2012)

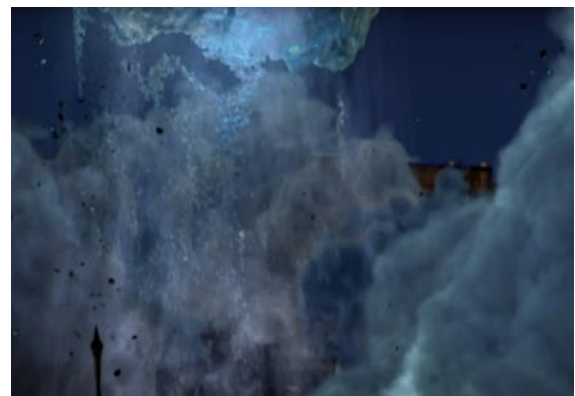


Figura 84 – Explosões na água (2012)

Por último Tidus voa e acabando por se agarrar numa parte do topo de um prédio (fig.80 e 81), aqui a câmara vai subindo e a personagem vai balançando agarrada por uma mão no prédio, ferozes ondas aparecem em segundo plano (fig.82), depois de balançar perde o equilíbrio e cai (fig.83), o espectador vê este efeito só com a câmara sem movimento e a personagem a cair, a bolha de água a desfazer (fig.84) se e um plano branco a aparecer fazendo esta *cinematic* com um fim trágico acabar, dando início à parte jogável do jogo.

Com esta análise dá para perceber o carácter técnico e sofisticado que a empresa investiu neste título, existindo não só uma evolução de jogo para jogo, mas também dentro do próprio Final Fantasy X uma grande evolução de técnicas e *cinematics*. Desde a análise do FF VII para esta que se pode verificar que a empresa apostou na criação bastante forte de elementos cinematográficos, fazendo do jogo uma obra de arte visual que fica na memória dos seus jogadores e da comunidade.

8.6 Final Fantasy XV

Square Enix foi criando os seus mundos e fantasias, com vários jogos desta série, e com eles uma comunidade muito grande agarrada a este jogo histórico, que não só se evolui em termos de gráficos, mas também de técnicas, programação e jogabilidade. Este crescimento veio quase desde os primórdios dos videojogos até às maravilhas atualmente feitas. Depois de criação não só da numeração de jogos da série, mas também da conceção de *Spin-offs*, de certas personagens do jogo como os Chocobo *séries*, entre outros, veio o último jogo que a empresa publica até à data, no ano de 2016, Final Fantasy XV. Foi lançado na nova consola da Sony Interactive Entertainment, a Playstation 4, em 2013, uma consola de oitava geração, com muitos detalhes e características que dão ao jogador uma nova forma de jogar, podendo suportar gráficos elevados e pesados. Nos anos seguintes, este jogo foi lançado em outros suportes.

Final Fantasy XV, devido a consola em que é reproduzido, tendo uma grande evolução desde os anteriores analisados, é o primeiro jogo da empresa com o termo *action role-playing game*, e *single-player*, com mundo aberto, combates em tempo real onde o jogador tem o controle total da personagem e não precisa de esperar por turnos. Com vários *updates* e DLC's pagos e eventos sazonais, como no antigo FF XIV, que é online.

O aspeto narrativo também é diferente, a história é narrada pela exploração das 15 personagens principais do jogo, com um foco bastante forte no príncipe Noctis Lucis Caelum, do reino da família Lucius. A ação passa-se em *Eos*, um mundo que é similar à terra moderna, onde todas as suas civilizações estão sob o comando do império de Niflheim, com a exceção do reino de Lucius. Noctis parte numa jornada para retomar a sua pátria e um cristal que foram roubados por Niflheim. Este jogo explora a “humanidade” de cada uma das personagens e do cenário envolvente, tendo assim um dos cenários mais realistas de toda a série, com a melhor exploração da manipulação do 3D e *motion capture*, para dar este realismo a todo o espaço do jogo.

A cinematografia de todo o jogo, tem como base nos elementos acima descritos, faz dele uma obra de arte nas áreas nele presentes. Por isso, uma análise a este título adquire uma maior complexidade, ao unir as *cutscenes* à jogabilidade do jogo, podemos descrevê-lo como um filme interativo, em que a união do mundo dos jogos com a do cinema faz com seja pouca a distinção entre um e o outro. Desde a jogabilidade às *cutscenes*, não havendo qualquer tipo de diferença entre eles, dispondo de semelhantes técnicas de composição, cor, luz, entre outros. Por este motivo, só foram escolhidas algumas das

cinematics/cutscenes, mais reconhecidas e marcantes do jogo e também alguns aspetos do sistema de combate com base nesta técnica de cinema.

No começo do jogo, o jogador depara-se com uma *cutscene* interativa de um cenário com fogo e caos, onde Noctis e os seus companheiros de equipa estão inseridos a combater algo (fig.85, 86, 87, 88, 89, 90 e 91) deixando o jogador simultaneamente confuso e exaltado perante aquilo que está a acontecer. Deste cenário passa-se para um plano com a frase “before the fall...” (fig. 92 e 93), com o fundo a branco, para dar destaque àquilo que aconteceu antes do sucedido apresentado ao início. Este pequeno excerto de narração introduz o início da história, começa pela apresentação vista de cima do reinado de Lucis, com uma muralha à volta, mostrando a sua vastidão e glória (fig.94). O som forte e vibrante sugere uma certa sensação de medo e submissão perante a magnificência do mesmo. No segundo plano e com o mesmo som, a câmara posiciona-se no chão e vai lentamente avançando. Este plano também representa a inferioridade do espectador perante aquilo que está a observar, uma sala do trono onde o rei está numa posição superior, iluminado por duas fontes de luz provenientes das duas grandes janelas, dando-lhe mais destaque (fig.95).



Figura 85 – Vista de Noctis de lado (2016)



Figura 86 – Apresentação da personagem Noctis (2016)



Figura 87 - Cenário escuro com tons de vermelho (2016)



Figura 88 - Apresentação da personagem Prompto (2016)



Figura 89 – Cenário com fogo em redor onde todas as personagens estão presentes (2016)



Figura 90 - Apresentação da personagem Ignis (2016)



Figura 91 – Noctis e os seus companheiros a se reesguardarem do fogo (2016)



Figura 92 – Plano a branco (2016)



Figura 93 – Before the Fall... (2016)



Figura 94 – Plano do reinado de Lucius (2016)

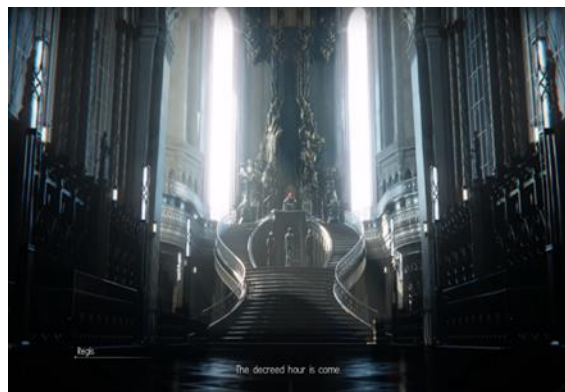


Figura 95 - Ângulo de baixo da sala do trono de Lucius (2016)

O seguinte plano o iniciasse com um diálogo entre Lucius e os seus companheiros, dentro dos quais o seu filho, este está sentado no céu trono todo escuro com detalhes a dourado e vermelho representando a realeza, mostrando a sua grandeza, as luzes dão destaque à sua figura e ao seu envelhecimento, enquadrado ao centro com um *medium shot*, com se estivesse a falar para o jogador (fig.96). Deste plano passamos para o plano dos ouvintes, com a câmara a fazer um caminho desde a ponta de baixo do ecrã, enquadrando-se nas quatro personagens aqui presentes criando um formato triangular (fig.97). Aqui, Noctis está no centro de um patamar intermédio da escadaria para o trono, a passagem da câmara em simultâneo faz uma vénia para o monarca, seu pai, quase fazendo os desenhos que estão marcados no pavimento do chão (fig.98), esta atenção a esta personagem faz dele mais importante do que as outras por estar na ponta principal do triângulo destacando mais as personagens que o cenário envolvente.



Figura 96 – Apresentação do rei (2016)



Figura97 – Enquadramenton das Quatro personagens (2016)



Figura 99 - Príncipe Noctis faz uma venia ao pai (2016)



Figura 98 – Diálogo entre o príncipe e o rei (2016)

Noctis e o seu pai neste momento tem uma fala entre os dois, depois da vénia, um plano onde a personagem está enquadrada no lado esquerdo do ecrã, sendo um *side view profile*, os seus movimentos são bastante reais e nem parecendo que são desenho de 3D, mostrando um dos seus companheiros e melhor amigo, Prompto Argentum dando lhe esse destaque, mas com o uso da técnica *out of focus foreground* (fig. 99). O rei continua o seu discurso com um olhar fixo sempre na mesma posição já referida inicialmente (fig.100), de seguida é feito o enquadramento central em Noctis fazendo um *close-up* no seu rosto quando este se levanta da vénia (fig.101), olhando para o seu pai, depois das últimas palavras que lhe disse, respondendo de uma forma aborrecida e sem muita emoção,

virando-lhe as costas depois de concordar (fig.102 e 103). Deste plano passa para um debaixo das escadas do trono com a câmara apontada para o centro ao mesmo nível que as personagens, que estão um nível abaixo do rei, todos os detalhes no cenário envolvente do trono mostram a riqueza do reino, Noctis passa de cabeça para baixo batendo com os seus ombros nos de Gladiolus Amicitia, de um plano de baixo para um com uma vista do lado direito das personagens, mostrando o movimento de Noctis e a expressão de Gladiolus e dos outros, a arquitetura do local neste plano da para perceber que é bastante elaborada, quase parecendo uma catedral de estilo arquitetónico gótico. Dispõe de um forte uso da luz nas janelas, dando a sensação de estar um dia com muito sol fora do castelo. Gladiolus faz uma vénia de despedida ao rei (fig.104) e os outros fazem de seguida (fig.105 e 106), um género de hierarquia de idade que existe na cultura japonesa que foi implantada no jogo.



Figura 100 – Take your leave, and go in the grace of the gods (2016)



Figura 101 – Olhar frio e vazio de Noctis (2016)

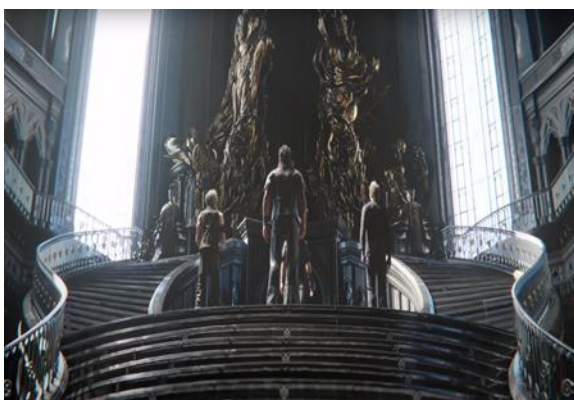


Figura 102 – Plano de baixo das personagens na sala do trono (2016)



Figura 103 – Saída apreçada de Noctis (2016)



Figura 104 – Venia feita por Gladiolus (2016)



Figura 105 - Gladiolus seguir Noctis, venia pelos os outros membros da equipa (2016)



Figura 106 - A equipa a acompanhar Noctis para a saída (2016)

A grandiosidade da sala do trono é vista a partir da câmara colocada no topo dos ornamentos atrás do trono, posicionada de tal modo que dá para ver alguns elementos dourados (fig. 107), a câmara vai subindo dando o efeito das personagens a caminhar em direção à porta no final do corredor. O corredor torna-se escuro como se todas as janelas tivessem fechadas. Isto pode indicar que o rei não está bem ou algo se passou, mas a luminosidade que está na zona do seu trono mostra que ele também gosta de um pouco de luz a iluminar a sua figura. Um *close-up* do rosto de Regis, com um avançar da câmara cada vez mais próximo, mostra um suspiro e expressão de raiva e tristeza (fig.108). Nesta parte do jogo existe uma tensão entre pai e filho, indicando a jornada que este tem de fazer para salvar o seu reinado, continua com a parte do descer das escadarias já no exterior e a vinda do rei para perto do seu filho para lhe falar melhor, mais como familiares, num ambiente mais informal.



Figura 107 – Vista de cima do trono para toda a sala (2016) Figura 108 – Olhar do rei para a câmara (2016)

Como já referido anteriormente, este jogo é todo ele um filme interativo, e as suas *cutscenes* juntas fazem cinco horas e meia de conteúdo, por essa razão fazer a sua análise demoraria bastante tempo, nesse aspeto a próxima que será analisada, é um *flashback* na narrativa, este momento acontece quando no jogo um dos cães da princesa Luna, o Umbra, traz uma mensagem com ele para o Noctis, quando este vê o que o cão trazia às suas costas (fig.109, 110, 111 e 112), a imagem fica a branco por uns segundos, dando o efeito de flash (fig.113), iniciando uma *cinematic* do passado entre os dois jovens na sua infância.



Figura 109 – Noctis e os seus companheiros de equipa (2016)



Figura 110 – Plano do cão Umbra (2016)



Figura 111 - Noctis a acariciar Umbra (2016)



Figura 112 – Noctis encontrar um caderno nas costas do cão (2016)



Figura 113 – Passagem a branco para uma memória do passado (2016)

Um plano das duas personagens, *Noctis* sentado numa cama e *Lunafreya* de joelhos ao pé dele, uma linha pequena no lado direito do ecrã aparece, onde diz, *Tenebrae* 12 anos antes. A câmara está estática, existe uma referência à cultura asiática com o uso da cor branca para *Luna*, e a iluminação de uma outra janela nas suas costas, e a preta para *Noctis*, mostrando o equilíbrio da vida nestas duas personagens, posicionadas num quarto em tons de azul e branco (fig.114). *Noctis* segura um caderno, ele faz um movimento para lhe pegar melhor, e abre-o (fig.115), ao fazê-lo deparamo-nos com um plano do caderno aberto mostrando uma flor seca prensada com o peso das folhas de papel, com um selo da casa real em dourado a prendê-la (fig.116), *Noctis* elogia a bela flor do caderno de *Luna* e começa a folheá-lo (fig.117), e apercebe-se que aquela é a única página preenchida, muda-se de vista, a cara da jovem *Lunafreya* fica em destaque enquanto que a de *Noctis* fica de perfil e tapada pelo seu cabelo, usando o método de *over the shoulder view* dá-se destaque a estas personagens e a importância que elas têm na narrativa (fig.118), ambas movimentam-se de uma maneira muito característica de crianças a descobrir e interagirem entre elas. No plano seguinte vemos o quarto bastante grande com uma pequena escadaria, neste plano vemos não só as duas personagens encontram-se centradas no ecrã, mas também os dois cães da *Luna*, *Umbra* e *Pryna*, sendo eles um macho e uma fêmea com as mesmas cores que corresponde aos dois humanos, quase havendo uma interligação (fig.119), a câmara vai se aproximando junto das duas personagens lentamente, e a música dá um aspeto de romance e amor entre os dois, é feita uma passagem para outro plano de *over the shoulder* mas do lado da princesa. Há movimentos bastante reais das duas personagens no seu diálogo, mostrado sempre a pureza de *Lunafreya* com a luz incidida nela e as suas roupas e cabelos claros, enquanto a timidez e espécie de apatia do lado mais escuro do príncipe é representada com a sua roupa e cabelo e também na ausência de luz do seu lado. *Luna* pede um favor a *Noctis* (fig.120), nesse instante este olha para o caderno e fecha-o, *Luna* queria que ele ficasse com o caderno e que o levasse com ele, mostrando uma expressão menos apática e mais feliz responde-lhe que sim (fig.121), inclinando-se um pouco para a frente, a câmara virasse para *Luna* usando sempre o tipo de vista *over the shoulder*, a aproximação da câmara e o enquadramento mais focado na princesa, mostrando que o que ela está a pedir ao príncipe, com um ar tímido que ao mesmo tempo angelical, seja uma coisa bastante importante para o enredo da história, “I want you to put something in the book and send it back” (fig. 122 e 123), ficando a tela outra vez branca para poder começar de novo a jogabilidade do jogo (fig. 124), onde o jogador vê numa das páginas deste caderno com um desenho e por baixo escrito “*It’s come time for me to leave tenebrae.*” (fig.125, 126, 127, 128, 129 e 130), tendo a opção de escolha do que *Noctis* pode mandar a *Lunafreya*, escolhendo uma das três opções a personagem escreve na folha seguinte e dá ao cão para

poder mandar o caderno de volta para a princesa, acabando assim este momento importante da história (fig.126).



Figura 114 – Príncipe Noctis e princesa Lunafrya (2016)



Figura 115 - Noctis abre um livro que Lunafrya lhe mostra (2016)



Figura 116 – Uma flor prensada dentro do livro (2016)

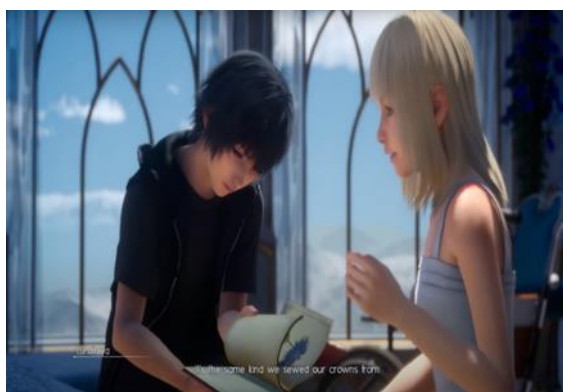


Figura 117 - Noctis percebe-se que só tem uma página preenchida (2016)



Figura 118 – Plano aproximado das duas personagens (2016)



Figura 119 – Plano do quarto de Lunafreya mais os seus dois cães (2016)



Figura 120 – Lunafreya pede um favor a Noctis (2016)



Figura 121 – Noctis responde que sim (2016)



Figura 122 – Lunafrya pede para ele depois devolver o caderno (2016)



Figura 123 – Noctis tem de colocar algo dentro do livro (2016)



Figura 124 - Retorno ao presente, com Noctis a olhar para a ultima folha (2016)



Figura 125 - It's come time for me to leave Tenebrae (2016)



Figura 126 – Noctis tem de devolver o caderno (2016)



Figura 127 - Formato de escolha do jogador (2016)



Figura 128 - Noctis a escrever a sua resposta no caderno (2016)



Figura 129 - Noctis a colocar o caderno nas costas de Umbra (2016)



Figura 130 – Despedida de Umbra (2016)

O sistema de combate de jogo, é bastante diferente dos outros dois analisados anteriormente, *active x battle*, quando as personagens estão perto dos inimigos ou criaturas que vão combater no mundo o sistema é ativado. Quando o adversário faz mira na personagem do jogador, aparece um indicador no ecrã que dá uma margem ao jogador para poder fazer o combate ou simplesmente abandonar o local, e outras criaturas e adversários podem-se juntar ao combate que está a acontecer. Um formato de combate que é bastante parecido a outros jogos já presentes no mercado, mas com algumas modificações, não só para abranger mais o público que está acostumado a este tipo de combate, mas também para ter um maior número de vendas por esse efeito.

9 Considerações finais

As áreas de entretenimento como o cinema ou os videogames tiveram de apostar em projetos que acompanhassem o progresso das tecnologias para satisfazer um público cada vez mais exigente. E esses objetivos têm-se alcançado graças ao cruzamento de técnicas destas duas áreas, dando-lhes semelhanças, mantendo, contudo, as suas especificidades

Atualmente, há empresas de jogos que apostam em grandes orçamentos para a construção de um jogo, quase ao nível dos investimentos feitos na realização de um filme, porque usam, por exemplo, a técnica *motion capture*, para a criação do *fotorrealismo* nas personagens. Contam ainda com equipas de trabalhadores de diversas áreas. Todo o projeto tem como objetivo tornar o jogo numa realidade para o jogador que ele pode manipular e que lhe permite viver as experiências que a narrativa lhe irá proporcionar.

A partir das análises feitas aos videogames da série Final Fantasy, pode constatar-se que apresentam uma grande evolução, não só na complexidade dos combates, mas também nos gráficos utilizados e na cinematografia. Com efeito, o primeiro jogo analisado, Final Fantasy VI, apresenta gráficos *pixelizados*, a narrativa simples introduzindo o jogador na história, imergindo-o no enredo enquanto personagem.

Nos videogames seguintes, Final Fantasy VII e X, assiste-se a uma evolução acentuada dos gráficos e métodos cinematográficos, assim como à progressiva duração que vão tendo, de jogo para jogo devido à evolução do *hardware*. De um para o outro a evolução de gráficos é bastante evidente, apesar do Final Fantasy VII ter sido o jogo da série onde as técnicas cinematográficas começaram a aparecer, com o uso de uma câmara de três dimensões, apesar destas técnicas serem ainda simples. Contudo, estes procedimentos revelaram-se muito importantes na evolução que se operou nos jogos seguintes e na criação dos jogos da série. No Final Fantasy X, os gráficos apresentam-se mais desenvolvidos, introduzem-se falas nas personagens pelo uso de técnicas de dobragem, e as imagens mais trabalhadas, com maior qualidade e dinâmica. Também um vasto uso de ângulos de câmara e sons contribuem para construção do cenário.

A vasta experiência da empresa nas técnicas de programação, animação, narrativa, 3D e cinematografia contribuíram para que o jogo recentemente lançado da série Final Fantasy XV apresente o uso da técnica *motion capture*, manipulação do 3D e personagens *fotorrealistas*, tendo características físicas e movimentos corporais semelhantes à de

atores, fazendo deste jogo uma peça interativa de qualidade fílmica. Inúmeras são as técnicas de cinema usadas para a produção dos cenários deste jogo.

Concluído este trabalho, constata-se que os elementos cinematográficos (cinematics) tornaram-se cada vez mais presentes e fundamentais nos jogos contemporâneos principalmente naqueles que utilizam câmaras virtuais 3D na construção da narrativa, assegurando a progressão lógica das suas sequências e a introdução de novos elementos ou níveis. Os elementos cinematográficos são ainda muito importantes para tornar jogo mais imersivo e dar coerência à jogabilidade, que se quer agradável e compensadora.

10 Bibliografia

- Alvarenga, L. L. (Setembro de 2016). Aproximações teóricas sobre práticas narrativas audiovisuais na contemporaneidade.
- Alves, J. (24 de Dezembro de 2009). *Narrativa*. Fonte: E- Dicionário de Termos Literários: <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/narrativa/>
- Alves, J. (novembro de 2003). *Forum ideias*. Fonte: O som e o audiovisual: http://www.ipv.pt/forumedia/3/3_fi6.htm
- ANIMATION, T. H. (s.d.). *THE HISTORY OF ANIMATION*. Fonte: THE HISTORY OF ANIMATION.
- Benjamin, W. (1987). O narrador. Considerações sobre a obra de Nikolai Laskov. Em W. Benjamin, *OBRAS ESOLHIDAS MAGIA E TÉCNICA, ARTE E POLÍTICA* (pp. 197-221). São Paulo: Editora Brasiliense.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Univ of Wisconsin Press.
- Byford, S. (22 de Fevereiro de 2019). *When did cutscenes start looking worse than actual video games? From Final Fantasy VIII to Anthem*. Fonte: The Verge: <https://www.theverge.com/2019/2/22/18235914/anthem-cutscenes-low-quality-final-fantasy-cgi>
- Cash Course. (14 de Abril de 2017). *Movies are Magic: Cash Course Film History #1* [Video]. Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=vsNB4iBb78o&list=PL6PrU6N8XR1dejBcLt32kbXmc8A8qUFR2>
- Cash Course. (20 de Abril de 2017). *The First Movie Camera: Crash Course Film History #2* [Video]. Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=pKSmcmueTbA&list=PL6PrU6N8XR1dejBcLt32kbXmc8A8qUFR2&index=2>
- Cash Course. (27 de Abril de 2017). *The First Movie Camera: Crash Course Film History #2* [Video]. Fonte: Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=pKSmcmueTbA&list=PL6PrU6N8XR1dejBcLt32kbXmc8A8qUFr2&index=2>

D.S, C. (12 de Março de 2019). *OXO aka Noughts and Crosses- The First Video Game*.

Fonte: Lifewire: <https://www.lifewire.com/oxo-aka-noughts-and-crosses-729624>

DeLoura, M. (2000). Game programming Gems 2.

DyingWizard Odo. (13 de Março de 2011). *Final Fantasy VII - all cutscenes* [Video].

Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HfWzVdPwBpY&t=96s>

Editors, H. (21 de Agosto de 2018). Fonte: HISTORY:

<https://www.history.com/topics/inventions/history-of-video-games>

Ernkvist, M. (2008). *diva-portal.org*. Fonte: Down Many Times, but Still Playing the Game: Creative Destruction and Industry Crashes in the Early Video Game Industry 1971-1986: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:213024/FULLTEXT01.pdf>

Final Fantasy Wiki. (s.d.). Fonte: Fandom:

https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_Wiki

Final Fantasy VI (Versão SNES) [Videojogo]. (1994). SquareSoft.

Final Fantasy VII (Versão Ps1) [Videojogo]. (1998). SquareSoft.

Final Fantasy X (Versão Ps2) [Videojogo]. (2002). SquareSoft.

Final Fantasy XV (Versão Ps4) [Videojogo]. (2016). Square Enix.

Gailloreto, C. (8 de março de 2020). *The Great Video Game Crash of 1983: What Cause the Console-Pocalypse?* Fonte: SCREENRANT: <https://screenrant.com/video-game-market-crash-1980s-why-how-details/>

Galileu, R. (28 de Julho de 2018). *Van Gogh: 6 curiosidades sobre a sua vida e obra*.

Fonte: Galileu: <https://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2018/07/van-gogh-6-curiosidades-sobre-sua-vida-e-obra.html>

Gamer's Little Playground. (2016). *Final Fantasy XV All Cutscenes (Game Movie) 1080p HD* [Video]. Retrieved from

<https://www.youtube.com/watch?v=8PMDFu9d83Y&t=1087s>

- Genette, G. (1930). *Narrative Discourse An Essay in Method*. Ithaca, New York: CORNELL UNIVERSITY PRESS.
- Healy, M. (26 de Janeiro de 2017). *How the Rise of Narrative Design is Revolutionizing the Craft of Video Game Storytelling*. Fonte: Ceros Originals: <https://www.ceros.com/originals/narrative-design-video-game/>
- Heehs, P. (2015). Narrarive Painting and Narratives about Paintings: Poussin among the Philosophers. *Ohio State University Press*, 213- 228.
- Hellerman, J. (28 de Outubro de 2019). *What Is a Non-Linear Narrative and How Do You Write One?* Fonte: nofilmschool: <https://nofilmschool.com/nonlinear-narrative-definition-examples>
- Hoguet, B. (5 de Dezembro de 2014). *What is interactive storytelling? And why we care so much about it....* Fonte: Medium: <https://medium.com/reinventing-storytelling/what-is-interactive-storytelling-46bfdd2a8780>
- Infopédia Dicionarios porto editora*. (2003). Porto: Porto Editora.
- John GodGames. (2016). *Final Fantasy X - PS2 Gameplay 1080p (PCSX2)* [Video]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=d55SaCdeltQ&t=75s>
- Kerr, A. (2006). *THE BUSINESS AND CULTURE OF DIGITAL GAMES Gamework/Gameplay*. London: SAGE Publications.
- KWG, G. (28 de Agosto de 2017). *Teoria e principais leis da Gestalt: um estudo da forma*. Fonte: blogKWG: <https://blog.revendakwg.com.br/inspiracao-design/teoria-e-principais-leis-da-gestalt-um-estudo-da-forma/>
- LeJacq, Y. (28 de Setembro de 2013). *TECH NEWS 'Beyond: Two Souls' creator David Cage on his quest to make an 'intetactive drama'*. Fonte: NBC NEWS: <https://www.nbcnews.com/technolog/beyond-two-souls-creator-david-cage-his-quest-make-interactive-8C11281954>
- Lendino, J. (2018). *Adventure: The Atari 2600 at the Dawn of Console Gaming*. New York: Ziff Davis .
- Macmillan. (2018). *Word of the Day cinematic* . Fonte: Macmillan dictionary blog : <https://www.macmillandictionaryblog.com/cinematic>

- Malone, K. (10 de janeiro de 2019). *Is Final Fantasy VII the best game in The Series? Damn Right it is, And Here's why*. Fonte: LRM ONLINE:
<https://lrmonline.com/news/is-final-fantasy-vii-the-best-game-in-the-series-damn-right-it-is-and-heres-why/>
- Mercado, G. (2011). *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Taylor & Francis.
- MESEUM, S. M. (18 de Junho de 2020). *A VERY SHORT HISTORY OF CINEMA*. Fonte: SCIENCE+ MEDIA MESEUM:
<https://www.scienceandmediamuseum.org.uk/objects-and-stories/very-short-history-of-cinema>
- Miguel, J. F. (16 de Agosto de 2017). *O cinema nos videojogos: muito mais do que uma influência*. Fonte: COMUNIDADE CULTURA E ARTE:
<https://www.comunidadeculturaearte.com/o-cinema-nos-videojogos-muito-mais-do-que-uma-influencia/>
- Newman, R. (2013). *Cinematc Game Secrets For creative Directors and Producers*. Burlington: Focal Press.
- Oxford, N. (21 de Setembro de 2012). *Ten Facts about the Great Video Game Crash of'83*. Fonte: IGN: <https://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83>
- Paulista, A. (2011). *O Enredo Aristotélico e a Narrativa Cinematográfica com Jeffis Carvalho – 2011*. Fonte: Atelier Paulista:
http://www.atelierpaulista.com/?page_id=850
- Pereira, F. (21 de Junho de 2017). *Arcade*. Fonte: know.net:
<https://know.net/ciencinformtelec/informatica/arcade/>
- Poh, M. (8 de Maio de 2018). *Evolution of Home Video Game Consoles: 1967 - 2011*. Fonte: HONGKIAT: <https://www.hongkiat.com/blog/evolution-of-home-video-game-consoles-1967-2011/>
- Priestman, C. (3 de Março de 2014). *WHAT DOES IT MEAN WHEN WE CALL VIDEOGAMES CINEMATIC'*. Fonte: Kill Screen:
<https://killscreen.com/viously/articles/what-does-it-mean-when-we-call-videogames-cinematic/>

- Priestman, C. (28 de Março de 2014). *What does it mean when we call videogames cinematic?* Fonte: Kill Screen: <https://killscreen.com/previously/articles/what-does-it-mean-when-we-call-videogames-cinematic/>
- Reality Bytes: Cautious Optimism and the Video Game Crash of 1983.* (s.d.).
- Reality Bytes: Cautious Optimism and the Video Game Crash of 1983.* (5 de dezembro de 2016). Fonte: media GENESIS: <https://mediag.com/blog/reality-bytes-cautious-optimism-and-the-video-game-crash-of-1983/>
- Reis, C., & Lopes, A. C. (2011). *Dicionário de Narratologia.* Almeida.
- Saint-Martin, F. (1990). *Semiotics of Visual Language Advances in Semiotics.* Indiana University Press.
- Schmaelter, M. M. (s.d.). *Semiótica.* Fonte: InfoEscola: <https://www.infoescola.com/filosofia/semiotica/>
- ShiryuGL. (1 de Março de 2007). *SNES Final Fantasy VI- Intro* [Video]. Fonte: Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=RDMWp1oLoAo&t=17s>
- Teixeira, F., & Luís. (2021). Videojogos: um (novo) média para a educação. *revista portuguesa de pedagogia*, 39 - 53.
- Texter, L. (19 de Maio de 2015). *Hello, Hitchcock: Replicating Angles to Enhance Your Videos.* Fonte: Sproutvideo: <https://sproutvideo.com/blog/hello-hitchcock-replicating-angles-to-enhance-your-videos.html#close>
- Thabet, T. (2015). *VIDEO GAME NARRATIVE AND CRTICISM PLAYING THE STORY.* LONDON: Palgrave Macmillan.
- Thomas, F., & Johnston, O. (1995). *The Illusion of Life Disney Animation.* Disney Edition.
- Tolmachev, I. (24 de Dezembro de 2019). *A Brief History of Photography: The Beginning.* Fonte: Evantotuts+: <https://photography.tutsplus.com/articles/a-history-of-photography-part-1-the-beginning--photo-1908>
- Tristram, A. (14 de Fevereiro de 2017). *L'Exorcist- Découvrez les réactions des spectateurs en 1973.* Fonte: Cinema Club Fr: <https://cinemaclubfr.fr/lexorciste-reactions-projection->

1973/?fbclid=IwARow_5IRTZtV7TVZOc5zPciTc3HcF4jsXhLsqfqAQsEwqf91C_9EDmf3PzE

Vincent, J. (31 de 10 de 2017). *William Friedkin: «Les spectateurs de "L'Exorciste" criaient, vomissaient, s'évanouissaient»*. Fonte: 20 minutes: https://www.20minutes.fr/cinema/2160271-20171031-william-friedkin-spectateurs-exorciste-criaient-vomissaient-evanouissaient?fbclid=IwARow_5IRTZtV7TVZOc5zPciTc3HcF4jsXhLsqfqAQsEwqf91C_9EDmf3PzE

Wall, S. (13 de Agosto de 2019). *These Are The Ten Best Sngs In The Long History Of 'Final Fantasy'*. Fonte: The music: <https://themusic.com.au/features/the-ten-best-songs-in-the-long-history-of-final-fantasy-sam-wall/glSelJeWmZg/13-08-19/>