

**Remediação, jogos digitais e narrativa visual:
uma análise do game *SpecOps: The Line***

*Remediation, video games and visual narrative:
an analysis of the game *Spec Ops: The Line**

Hélder LOPES¹
Luana INOCENCIO²

Resumo

Com sua linguagem multimídia, o videogame desenvolveu-se a partir da remediação de outros formatos consolidados. Inicialmente, o *game* usou a linguagem visual de jogos de tabuleiro, e, posteriormente, os avanços tecnológicos permitiram que os jogos copiassem a estética de desenhos animados. Com a aceitação dos gráficos 3D na década de 1990, a linguagem cinematográfica passou a ser empregada nos *games*, que amadureceram até o fotorealismo gráfico atual. O objeto de análise deste trabalho, *SpecOps: The Line*, é um típico *game* desta vertente, aplicável para um estudo de seus elementos visuais sob a luz da narrativa visual. Por meio da análise dos componentes cor e tonalidade, utilizando-se de uma metodologia auxiliada por gráficos subjetivos (BLOCK, 2010), foi possível observar como o jogo *SpecOps: The Line* utiliza tais elementos visuais com uma lógica própria, auxiliando sua narrativa.

Palavras-chave: *Game*. Cinema. Remediação. Narrativa visual. *Spec Ops: The Line*.

Abstract

With your multimedia language, the videogame developed from the remediation of other consolidated formats. Initially, the game used the visual language of board games, and, later, technological advancements allowed games to copy the aesthetics of cartoons. With the acceptance of 3D graphics in the 90's, film language started to be used in games, which evolved to photorealistic graphics we have today. The object of analysis of this assignment, *Spec Ops: The Line*, is a example of those cinematographic games, making it a valid subject for the study of its visual elements under the light of visual narrative. Through the analysis of the color and tone components, using an aided methodology for subjective graphics (BLOCK, 2010), it was possible to observe how

¹ Graduado em Design Gráfico pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB). E-mail: helder_lopes90@hotmail.com.

² Mestre em Comunicação pela Universidade Federal da Paraíba (PPGC/UFPB) e Integrante do Grupo de Pesquisa em Processos e Linguagens Midiáticas (Gmid/UFPB). E-mail: luanahinocencio@hotmail.com.

the game Spec Ops: The Line uses such visual elements with its own logic, supporting the narrative.

Keywords: Game. Cinema. Remediation. Visual narrative. SpecOps: The Line.

Introdução

Pela sua natureza multimidiática, os jogos eletrônicos sempre aglutinaram outros meios e formatos para desenvolver sua linguagem, interface e narrativa, de forma ainda assim inovadora. Nesse contexto, a progressiva apropriação da linguagem cinematográfica pelos *games* foi ocasionada pela busca de soluções estético-formais para potencializar a imersividade e a expressividade narrativa no próprio motor gráfico dos games. No entanto, ressalta-se que conforme Ribeiro (2012) lembra, a interatividade é a grande caracterizadora e legitimadora da singular linguagem dos games, quando comparada à linguagem do vídeo ou do cinema e a relação passiva que o espectador estabelece para com o conteúdo destas narrativas.

No início dos anos 1990, ocorreu a transição dos *pixels* dos games 2D para os gráficos tridimensionais, e a chegada desses gráficos consolidou o uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.

A convergência entre a sétima arte e os games estreitou-se a partir da quinta geração de videogames, pois os gráficos tridimensionais permitiram a introdução da câmera nos *games*. No entanto, o cinema possui uma métrica de montagem fixa, enquanto que nos jogos eletrônicos o ângulo, o enquadramento, o plano e a duração das câmeras podem ser controlados pelo jogador (...) com o intuito de permitir uma melhor exploração dos cenários (BRANDÃO, 2012, p.2).

Em paralelo aos seus objetivos e missões centrais, muitos *games* têm como principal dinâmica a exploração do cenário em que o jogo se passa, permitindo que o ambiente conte a história ao jogador sem que seja necessário que um personagem ou narrador a descreva. A fim de descobrir dicas, pistas e elementos (como grafites em paredes, ícones e textos em placas, objetos e suprimentos) para desenrolar os arcos narrativos dos personagens, o jogador tem sua curiosidade sobre a trama despertada, o

instigando a descobrir mais sobre ela conforme explora e observa os detalhes visuais em cada cenário.

Assim, organizados em planos cinematográficos pré-definidos, distintos quanto ao ângulo e enquadramento, os ricos cenários são carregados de referências e dicas visuais que ajudam a compor a narrativa nos jogos, de modo que componentes visuais como linha, forma, movimento, textura, cor e tonalidade – estas duas últimas, analisadas neste artigo – se constituem como elementos importantes para a interpretação e experiência do *game*, possuindo maior impacto na totalidade da trama que se desdobra.

Nesses *jogos cinematográficos*, como denomina Brandão (2012, p.1), enquanto a “planificação imagética e a montagem fizeram do cinema a sétima arte, a linguagem cinematográfica propiciou mais expressividade e imersividade aos jogos eletrônicos, principalmente por meio dos gráficos em três dimensões”. Evidenciando o potencial dos jogos eletrônicos para proporcionar uma experiência ainda mais sinérgica do que os filmes, a progressiva integração da ação dramática ao próprio motor gráfico agregou funções lúdicas à narrativa visual, convidando o jogador a uma experiência mais imersiva.

O processo de mediação nos jogos digitais

Ao longo de todo o processo genealógico dos meios de comunicação, cada nova mídia de uma geração apropriava-se – mesmo que minimamente – de conceitos, linguagens, interfaces e experiências presentes em outros formatos midiáticos já consolidados anteriormente, tornando a sua assimilação mais natural, intuitiva e mais próxima da realidade quanto possível para o público.

Esse raciocínio é trabalhado no conceito da mediação, caracterizado por Bolter e Grusin (1999) como um constante processo de adaptação de um meio através da aglutinação de princípios estéticos e culturais dos formatos anteriores. Observamos como exemplos o videogame, que media determinadas linguagens do cinema, das histórias em quadrinhos e da animação; a fotografia, que por sua vez é uma mediação da pintura; o cinema, que foi mediado a partir do teatro, da fotografia e da televisão, dentre numerosos suportes que incorporam elementos de outros meios e criam uma

dinâmica de miscigenação entre diferentes instrumentos de comunicação.

Ainda segundo os autores, o funcionamento da remediação se dá por meio de duas lógicas distintas: a imediação e a hipermediação. Na *imediação*, a plataforma midiática deixa de ser uma interface e se transforma no próprio objeto representado, tornando a mídia invisível ao espectador escondendo qualquer indício dessa mediação, em busca de tornar a experiência imersiva o mais próximo da realidade possível.

O que os designers frequentemente dizem buscar é uma interface “sem interface”, onde não há ferramentas eletrônicas reconhecíveis - sem botões, janelas, barras de rolagem ou ícones. Ao invés disso, o usuário se move através do espaço interagindo com os objetos “naturalmente”, como costuma fazer no mundo real [...] Neste sentido, uma interface transparente seria uma que apaga a si mesma, de maneira que o usuário não está mais ciente de confrontar uma mídia, e sim está em uma relação direta com o conteúdo desta (BOLTER; GRUSIN, 1999, p.23).

Já a *hipermediação*, que embora possua o mesmo objetivo da lógica trabalhada na imediação, o faz de maneira oposta, sempre deixando os sujeitos cientes de sua existência e de sua artificialidade enquanto emulação da realidade. Nela, a busca pela maior proximidade do espectador com a realidade se dá através do enaltecimento da presença do meio, da evidenciação da interface como parte integrante da experiência, “multiplicando a mediação com intuito de criar uma sensação de plenitude, a saciedade da experiência, os quais podem ser tomados por realidade” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 53).

Com o videogame não foi diferente, sendo as duas abordagens largamente utilizadas ao longo dos anos, seja por motivos tecnológicos ou artísticos. No início de sua vida, em meados de 1972, o videogame era bastante limitado pela tecnologia existente na época, tendo que recorrer a uma forte abstração visual. Esse aspecto, somado ao desejo de tornar a nova mídia mais familiar para o público, fez com que a linguagem do videogame se inspirasse nos jogos de tabuleiro.

Essa remediação é observável em *Pacman* (figura 1), na organização espacial e movimentação bidimensional do personagem dentro do *game*. Tal simplicidade em sua linguagem gráfica permitiu ao público uma espécie de “alfabetização visual”, o que era necessário dado o ineditismo da mídia, que causava ainda bastante estranhamento.

Figura 1 - Similaridades entre o jogo de Damas e *Pacman*.



Fontes: <<http://goo.gl/SjuIsX>>; <<http://goo.gl/UxxE49>>.

Devido às tecnologias digitais- e conseqüentemente gráficas - surgidas na década de 1980, a ação desenrolada no *game*, que antes se limitava à área da tela, foi ampliada com a possibilidade dos jogadores explorarem o chamado *espaço-off*, o espaço que não é mostrado na frente das câmeras (PUPO,2011). De forma bastante significativa, “(...) essa mudança na maneira de usar o espaço no videogame foi um dos grandes vetores que o possibilitaram remediar outras mídias e outras linguagens” (LUZ, 2010, p.122). Isso permitiu que a estética dos desenhos animados fosse remediada, com suas cores sólidas, personagens planos e sem volume, bem como a linguagem bidimensional característica.

Nos anos seguintes o gráfico em 3D foi adotado na mídia. A ideia era a construção de grandes mapas tridimensionais complexos, possibilitando ao jogador explorar o ambiente 3D, com a câmera em sua visão. A remediação da linguagem de cinema fez com que os *games* usassem a câmera para conseguir o mesmo efeito dramático que é visto na sétima arte, como nova linguagem permitindo o desenvolvimento de narrativas complexas e instigantes.

Como indica Lambie (2011, p.6), devido ao fato de o protagonista do *game* estar bem em frente ao jogador em todos os momentos, “nos melhores jogos de terceira pessoa, podemos nos envolver com a situação do protagonista de uma maneira muito mais próxima ao que é feito no cinema”. A nova linguagem, a partir de então, permitia o desenvolvimento de narrativas complexas e instigantes.

A estrutura narrativa: aproximações empíricas

Para poder compreender a construção da estrutura visual de uma narrativa, é necessário entender como se organiza uma história, que segundo as proposições de Field (1996) pode ser dividida em três atos básicos: exposição, conflito e resolução. Seguindo esses três módulos, conforme Aumont (1995, p.93) pontua, o principal papel da narração está em “proporcionar ao espectador a impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução”.

Nesse sentido, a exposição constitui-se dos fatos necessários para se começar a história, como a identidade dos personagens principais, a situação na trama, a locação e até a época em que esta se passa. O filme *Os Intocáveis* (1987) apresenta, em sua abertura, uma cartela com um texto contextualizando o espectador ao momento histórico que vivia a cidade de Chicago.

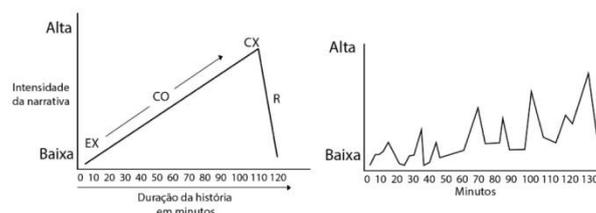
O meio de uma narrativa é conhecido como conflito e há dois tipos: o interno e o externo. O primeiro tipo geralmente corresponde a um embate emocional: em *Serpico* (1974), o policial Frank Serpico tem o conflito interno de manter-se honesto em meio a corrupção. Já o conflito externo trata-se de uma situação física. Em *Tubarão* (1975), o conflito externo é entre os habitantes e o tubarão assassino.

Conforme a narrativa se desenrola, o conflito aumenta sua intensidade, chegando ao ponto máximo que é o clímax. Nele, o conflito (seja interno ou externo), tem que se encerrar. Em *Tubarão*, o clímax é a cena final do tubarão destruindo o barco e a morte do mesmo. Após o clímax, há um momento de maior calma para que o espectador se recupere do intenso conflito anterior, como também para fechar algum arco dramático secundário. Esse momento é conhecido por resolução. Em *Tubarão* (1975), após a morte do predador, o mar recupera a segurança para os banhistas, e na resolução os dois protagonistas nadam até a praia sem mais ouvirmos a trilha sonora característica que indicava a presença da criatura assassina.

Analizando as estruturas da narrativa visual

Segundo Block (2010), a estrutura de qualquer narrativa pode ser traçada por meio de um gráfico (figura 2). O eixo horizontal marca a duração da história, e o eixo vertical a intensidade da narrativa. A linha traçada no gráfico representa o elemento no decorrer do filme. Na exposição (EX), em que a história começa, a intensidade é baixa, e conforme a narrativa progride no tempo e em direção ao conflito (CO) a vivacidade aumenta. O clímax (CX) é o pico de intensidade da história, que cai drasticamente em seus momentos finais durante a resolução (R). O gráfico cheio de altos e baixos do filme *Intriga Internacional* (1959), do diretor Alfred Hitchcock, mostra melhor as variações de intensidade na narrativa (figura 2).

Figura2–Gráfico da intensidade narrativa no filme *Intriga Internacional*.



Fonte: O autor.

As três partes de uma narrativa, *exposição, conflito e resolução*, também se aplicam na estrutura visual. A exposição visual dita como os elementos visuais serão utilizados para ajudar a narrativa. Como diz Block (2010, p.122), se uma narrativa começa com “‘Era uma vez uma família feliz’. Essa exposição poderia ser expandida para: ‘Era uma vez uma família feliz que vivia no espaço plano com formas quadradas e cores quentes’. Agora temos narrativa e exposição visual. As regras para filmar a família foram criadas”.

Assim, para organizar uma boa narrativa visual e conseqüentemente se intensificar uma história contada em um produto midiático imagético, seus elementos visuais devem ser estruturados usando-se o Princípio de Contraste e Afinidade, no qual o contraste significa diferença, enquanto afinidade significa semelhança. Gerando maior ou menor intensidade visual, pode-se provocar determinada reação no público frente à

determinada imagem. Quanto mais intenso o contraste usado, maior a intensidade visual e quanto maior a afinidade, menor é esta intensidade visual.

Os gráficos ajudam no planejamento de estruturas visuais, revelando como os componentes visuais se relacionam entre si e com a estrutura da narrativa. Seguindo essa metodologia, a seguir, iniciaremos uma análise da narrativa visual presente nos *games*, utilizando o jogo *SpecOps: The Line* como objeto articulador para observar de que forma a ligação entre a estrutura visual e a estrutura narrativa se desenrola no jogo, influenciando efetivamente a experiência imersiva do jogador através da remediação de elementos característicos da sétima arte para o *game*.

Um olhar sob o jogo *SpecOps: The Line*

Lançado em junho de 2012 para as plataformas PC, Xbox 360 e Playstation 3, *SpecOps: The Line*³ é um *game* do gênero Jogo de Tiro em Terceira Pessoa, gênero de ação em que o personagem jogável está sempre visível, geralmente a câmera fica fixa nas costas do avatar. Em *The Line*, o jogador encarna o capitão Martin Walker, líder de um esquadrão de elite do exército norte-americano, Força Delta, composto por outros dois membros, Adams e Lugo. Eles foram enviados para uma missão de reconhecimento em uma Dubai pós-catástrofe, onde tempestades de areia deixaram a cidade em ruínas e isolada do resto do mundo.

O jogo foi bem recebido por parte crítica especializada, onde a maioria elogiou a trama e o visual, mas não gostaram da jogabilidade, classificada unanimemente como genérica e pouco interessante. O principal motivo pelo qual ele foi escolhido foi por fazer parte do grupo de jogos com gráficos realistas que se inspiraram no cinema. A estrutura da narrativa visual do jogo *SpecOps: The Line* será analisada conforme a metodologia de Block (2010), com gráficos e texto.

Porém, o artigo tratará apenas da cor e tonalidade. Estes elementos serão observados durante os momentos jogáveis e durante as *cutscenes*, cenas não interativas que desenvolvem a narrativa, e normalmente surgem após finalizar alguma fase ou quando personagem do jogador morre.

³Site oficial do *game*: <<http://bit.ly/1WIEFNP>>. Acesso em: 30 ago. 2015.

O jogo possui 15 capítulos, quatro deles (1, 8, 9, 15) serão abordados, que são os que contêm alguns dos eventos mais importantes para a trama. Os gráficos devem ser encarados pelo leitor como subjetivos, como um complemento ao texto, ilustrativos, e não baseado em dados numéricos precisos.

Cor e tonalidade em *SpecOps: The Line*

A tonalidade é a quantidade de brilho no cenário e objetos, que podem ser claros ou escuros. O controle deste elemento é importante tanto para imagens em preto-e-branco quanto para colorida, pois pode mostrar ou esconder objetos importantes ou passar diferentes atmosferas. Um ambiente de tons escuros pode ser mais sombrio e desconfortável, enquanto que um predominantemente claros são mais agradáveis. Ou o inverso, depende da escolha do idealizador.

No *SpecOps*, a tonalidade ganha um papel extra. Segundo Walt Williams⁴, roteirista do jogo: “em qualquer momento do jogo em que há uma transição normal, ocorrerá um *fade*⁵ preto. Em qualquer momento que Walker esteja alucinando, ou mentindo para si mesmo, de uma forma delirante, o jogo terá um *fade* branco”(DYER, 2012).

A cor é um elemento complexo e importante em qualquer produção visual. O Princípio do Contraste e Afinidade é importante neste elemento visual, o contraste ocorre por meio do uso de diferentes matizes cromáticas, enquanto que a afinidade vem quando se utiliza uma única matiz. O brilho se dá com a tonalidade das cores, uma cena com tons claros e escuros cria contraste, já uma totalmente clara ou escura cria afinidade.

A saturação da cor também pode ser utilizada, usando a mesma lógica das anteriores. Importante também é conhecer as matizes quentes (vermelho-magenta, vermelho, laranja e amarelo) e as matizes frias (azul-magenta, azul, verde, ciano e amarelo-verde), pois o uso delas dá a possibilidade de criar as mais diferentes combinações de contraste e afinidade. O esquema de cores ajuda na análise, pois as

⁴Entrevista disponível em: <<http://goo.gl/1NhBM7>>. Acesso em: 30ago. 2015.

⁵*Fade* é o surgimento (*fade in*) ou desaparecimento (*fade out*) gradual da visibilidade de uma imagem no final de uma sequência de cena, por meio do gradual escurecimento (*fade* preto) ou clareamento (*fade* branco) da tela.

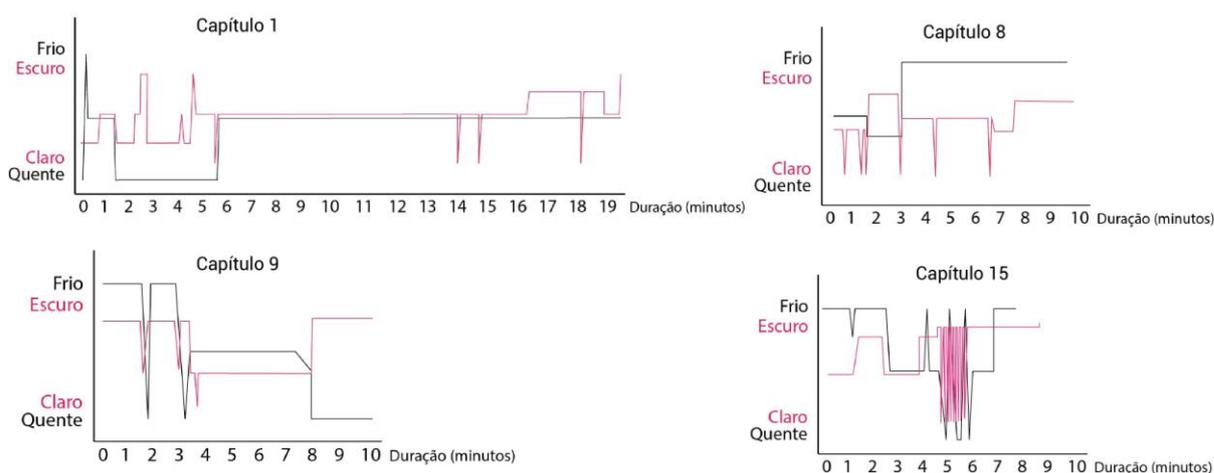
organiza em um círculo cromático de fácil compreensão. Em *SpecOps*, utiliza-se o esquema de dissociação tripla, que segundo Block (2010), é um “...esquema de cores [que] usa quaisquer três matizes, normalmente equidistantes na roda de cores”. As matizes utilizadas foram o azul, verde e vermelho.

O jogo também dá um significado narrativo para cada uma das cores. O azul está ligado a sentimentos bons, de calma e momentos de esperança. O verde sinaliza a morte e momentos macabros. Já o vermelho traz alusão ao caos e destruição. Tais significados são interpretações da obra por parte do autor deste artigo. Para a análise das cores, um gráfico com as matizes quentes e frias, junto com as tonalidades claro e escuro será criado. A seguir, o significado das cores será comentado em texto.

Analisando os componentes da narrativa visual no jogo *SpecOps: The Line*

Após o mapeamento gráfico dos componentes visuais de cada capítulo comentado nesta análise, foi possível observar que a cor e a tonalidade variam conforme o desenrola da trama na tela. Os gráficos (figura 5) também revelam que o Princípio de Contraste e Afinidade foi usado para desenvolver a intensidade visual, com as suas variações constantes.

Figura 5 - Gráficos que registram o uso da cor e da tonalidade nos capítulos citados.



Fonte: O autor.

Já sobre os componentes visuais em si, há muito a ser explanado e é sobre estes elementos que nossa análise se debruçará. No primeiro capítulo do jogo⁶, na *cutscene*, vemos o antagonista da história, Konrad, em um apartamento banhado por uma intensa luz de cores quentes, que faz com que o local tenha um aspecto mais aconchegante e familiar (figura 6). A cor verde está presente por todo o cenário, desde as plantas, paredes, carpete, mesas, armários e até na roupa de Konrad, em sua calça e jaqueta militar, como observamos na imagem abaixo. Conforme já explanado, em *SpecOps*, a cor verde significa morte.

A forte presença da cor nesta parte é uma dica do destino de Konrad, que no final é revelado como morto muito antes da chegada do protagonista na cidade. Esta é uma eficiente apresentação do personagem, conforme Keogh (2012) analisa, “a pura mediocridade de Konrad sair da cama, começando seu dia, contrasta contra a devastação do lado de fora, como se quisesse dizer que esta é a existência cotidiana de Konrad. Este é o seu império.”

Figura 6 – Apartamento iluminado por intensa luz quente, cor verde onipresente. Jaqueta e calça verdes de Konrad.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *SpecOps*, pelo autor.

Após, vemos o esquadrão Delta, composto pelo protagonista, Walker, e companheiros, atravessando uma tempestade de areia para chegar em Dubai. A cor vermelha da mesma pode ser dito como uma dica do que irá ocorrer na cidade, de que eles estão entrando no "inferno".

Pulando para o capítulo oito⁷, temos outros aspectos visuais importantes. Após atravessar o brilhante portal, vemos um *fade* branco, este que não aparecia desde o primeiro capítulo. Essa é a dica visual para os momentos em que devemos desconfiar da

⁶ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/hndAxW>>. Acesso em: 10 set. 2015.

⁷ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/m5UY8o>>. Acesso em: 10 set. 2015.

sanidade de Walker. Durante a armação do morteiro e no início de fato do bombardeio, temos outros dois *fades* deste tipo.

Após o fim do ataque, quando o protagonista desativa os controles do morteiro, ocorre outro *fade* branco. Agora vemos tudo em tons verdes (figura8), como um filtro desta cor sobreposto na tela (até o fim do capítulo). Além disso, na base em chamas, há partículas verdes flutuando pelo ambiente, bem como uma densa neblina (figura 8). O efeito é igual ao que aparece em outros momentos no jogo onde esse morteiro é utilizado pelos antagonistas.

Figura 8 –Na sequência: início da cena que protagonista desativa os controles, com cores quentes;Fim da cena de desativação, tons frios; Destruição ilustrada em tons verdes; Mãe e filha carbonizadas.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *SpecOps*, pelo autor.

Ao bombardear a base inimiga, os "heróis" acabaram por matar, sem saber, civis que estavam abrigados no local, incluindo crianças. Antes da *cutscene* onde o trio encontra os civis mortos (filtro verde na tela – figura 8), ocorre mais um *fade* branco, e quando esta encerra temos o último *fade* deste tom. Seria real a cena da mãe abraçada na criança ou apenas uma alucinação com intuito de intensificar a gravidade do ato?

No capítulo nove⁸, a alucinação com os prisioneiros é introduzida por um longo *fade* branco. Também há um dos elementos visuais mais misteriosos presente no jogo. É possível ver, ocupando boa parte do campo de visão à direita, uma longa faixa ocupando toda a lateral de um prédio, como observamos na imagem abaixo. Nela, há as cores vermelho, verde e azul. Na primeira cor, acima do desenho, está escrito "existir". Na segunda, temos "vida". Enquanto que a última vem "equilíbrio"

⁸ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/G06ERf>>. Acesso em: 10 set. 2015.

Figura 9 - Faixa pendurada na lateral do prédio, *zoom* em cada uma das cores.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *SpecOps*, pelo autor.

Este cartaz (figura 9) serve como uma dica nada discreta por parte dos desenvolvedores para que os jogadores percebam mais facilmente o significado das cores utilizadas. Seguindo estas pistas, foi possível aos autores deste trabalho identificarem um sentido na narrativa com o uso das cores, explanado no decorrer da análise.

No último capítulo⁹, Walker vai sozinho confrontar o antagonista, Konrad, no apartamento onde está abrigado. As linhas que apontam para o elevador possuem as três cores principais, azul, verde e vermelho, como se elas estivessem direcionando para o local onde ele encontrará a resposta para todos os seus conflitos, representados pelas cores (figura 10).

O apartamento é completamente tomado por azul, com um ponto e outro verde e vermelho. Walker chegou no topo do prédio, no "céu" e aqui irá resolver seus conflitos internos. O caminho até o corpo é marcado por linhas verdes e piscinas de água azul, porém quando a *cutscene* inicia vemos um Walker iluminado pelo vermelho da cidade em chamas, cor está que reflete a inquietação e confusão do personagem (figura 10). Aqui ocorre a maior reviravolta da trama: Konrad, o vilão com quem Walker conversava durante o jogo, já estava morto há semanas, e todo o antagonismo fora um delírio da mente do protagonista. Quando a câmera dá um *close* no rosto de Walker ao ver Konrad morto (com jaqueta em tons verdes), o vermelho intensifica visualmente o choque da cena, como observamos na figura abaixo.

⁹ Vídeo com a gravação das cenas do capítulo disponível em: <<http://goo.gl/y9fIqf>>. Acesso em: 10 set. 2015.

Figura 10 – Na sequência: Tons de azul, verde e vermelho apontando para frente; Caminho até o morto verde e azul, protagonista aparece em tom vermelho; Konrad morto com jaqueta verde; Walker em tom vermelho.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *SpecOps*, pelo autor.

Os *flashbacks* oscilam entre as temperaturas de cor, dando contraste e intensidade à sequência, bem como ocorrem vários *fades* brancos. Dependendo da escolha do jogador, temos dois finais diferentes, podendo ser a morte/suicídio do protagonista ou a destruição do seu *alter ego* problemático, o Konrad 'falso'.

Cores frias dominam os dois finais, porém com alguns detalhes diferentes. No suicídio, o apartamento está todo verde (já que o protagonista morreu), e o mundo exterior azul (figura 11). O plano aéreo da cidade, vermelha de chamas (figura 11), sugere que Walker condenou todos ao sofrimento e morte, ou ainda, que a cidade se tornou o inferno pessoal do protagonista (bem como de todos que ele matou).

Já no segundo desfecho, após atirar no seu *alter ego*, vemos Walker banhado por uma luz azul (figura 11), momento em que ele finalmente relaxa, a sua tão esperada catarse. A cor realça esse sentimento, além do já explicado significado de "esperança" e "coisas boas".

Figura 11 – Na sequência: Apartamento com filtro verde; Plano aéreo final do suicídio; Momento de catarse para o protagonista, em que Walker finalmente relaxa sob um filtro de tom azul; Final com protagonista vivo.



Fonte: *PrintScreen* do jogo *SpecOps*, pelo autor.

O restante da *cutscene* será dominado por azul e verde, já que ao mesmo tempo a situação é "boa" (ou menos ruim), a morte ainda está presente, já que o personagem possui uma longa lista de vítimas na sua conta (figura 11). Independente do final, o jogo acabará com *fade* preto, indicando que os dois desfechos são verdadeiros.

Considerações finais

No percurso desta investigação, foi possível analisar as mútuas influências que a linguagem visual dos videogames compartilha com outros diversos formatos midiáticos, especialmente o cinema, bem como a animação. O processo de amadurecimento dos jogos digitais através dessa remediação de tais formatos, conforme demonstrado no decorrer deste trabalho e de acordo com o que debatem Bolter e Grusin (1999), observamos o delinear de uma linguagem multimidiáticas que circunscrevem

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas. [...] Da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos *games*, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sógnicos que neles se concentram (SANTAELLA, 2004, p. 4).

Ao longo desse breve panorama que buscou compreender o processo de remediação entre os jogos digitais e o cinema, evidencia-se uma narrativa visual com próspera trajetória a ser descortinada por futuras pesquisas. Nesse cenário, o desenvolvimento tecnológico e a remediação com a sétima arte vêm potencializando a expressividade e imersividade dos *games*, originando os chamados *jogos cinematográficos* (BRANDÃO, 2012), cada vez mais narrativos e sinérgicos.

Assim, durante a análise desdobrada neste artigo foi observado que *SpecOps: The Line* é um perfeito exemplo dessa era específica dos jogos digitais, trazendo em si todas as características de um *game* da geração de gráficos fotorealísticos, com forte inspiração na linguagem cinematográfica. O seu enredo, bastante atual, trabalha uma intensa mensagem anti-guerra, bem como uma crítica aos conflitos armados contemporâneos, principalmente as intervenções militares de nações poderosas em países pobres.

Nesse contexto, foi possível constatar como os elementos visuais cor e tonalidade foram trabalhados para contribuir com o desdobrar dessa história, por meio de gráficos que revelam os momentos exatos em que tais componentes visuais foram usados, com o intuito de intensificar alguma ideia ou emoção que o momento da trama

exige. Estes elementos trabalharam em conjunto para que o objetivo fosse alcançado, dando muitas informações, apenas com imagens, a respeito do universo diegético ali representado. Os gráficos também mostram que os elementos seguem uma lógica do início ao fim do jogo, que vai sendo construída com o decorrer do jogo.

A narrativa visual foi executada de modo bastante inovador pelo jogo analisado, com uma qualidade e atenção aos seus significados narrativos a nível do que é produzido na arte cinematográfica, e a breve extensão da análise visual trabalhada neste artigo é uma demonstração clara desta complexidade. Desse modo, *SpecOps: The Line* peca por suas mecânicas de jogabilidade ainda convencionais e previsíveis, mas do ponto de vista narrativo, principalmente o visual, é bastante eficiente.

Referências

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

BLOCK, Bruce. **A narrativa visual: criando a estrutura visual para cinema, TV e mídia digitais**. São Paulo: Elsevier, 2010.

BOLTER, Jay; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: MIT Press, 2000.

BRANDÃO, Luis. Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos. In: **Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital**. Brasília: SBGames, 2012. Disponível em: <<http://goo.gl/kNf9ph>> Acesso em: 10 set. 2015.

DYER, Mitch. The story secrets of Spec Ops: The Line. **Portal IGN**. 2012. Disponível em: <<http://bit.ly/1guZRS6>>. Acesso em: 10 set. 2015.

FIELD, Syd. **Os exercícios do roteirista**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1996.

KEOGH, Brendan. **Killing is harmless**. Marden: Stolen Projects, 2012.

KÜCKLICH, Julian. 2003. Perspectives of Computer Game Philology. **Game Studies: the International Journal of Computer Game Research**. vol. 3, n. 1, May 2003.

LAMBIE, Ryan. The superiority of third-person shooters. **Portal DenofGeek**. 2011. Disponível em: <<http://bit.ly/1guUySH>>. Acesso em: 06 mar. 2015.

LUZ, Alan. **Video game: história, linguagem e expressão gráfica.** São Paulo: Blucher, 2010.

PUPPO, João. **Fotografia, som e cinema: Para Dar Vida às suas Ideias.** Alfragide: Texto Editores, 2011.

RIBEIRO, Rennan. Da *Cutscene* a *Gameplay*: a evolução dos recursos narrativos nos videogames. In: NICOLAU, Marcos (Org). **Reconfiguração das práticas midiáticas na cibercultura.** João Pessoa: Marca de Fantasia, 2012.

ROBERTS-BRESLIN, Jan. **Produção de imagem e som.** Rio de Janeiro: Elsevier, 2009.

SANTAELLA, Lúcia. 2004. **Games e comunidades virtuais.** Disponível em: <<http://goo.gl/gQJKFD>>. Acesso em: 10 set. 2015.