



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM PUBLICIDADE E PROPAGANDA

A expressão do medo através do design visual no jogo Resident Evil Remake

THIAGO DE SENA PEREIRA

THIAGO DE SENA PEREIRA

A expressão do medo através do design visual no jogo Resident Evil Remake

FORTALEZA
2013

THIAGO DE SENA PEREIRA

A expressão do medo através do design visual no jogo Resident Evil Remake

Monografia apresentada ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito para a obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, sob a orientação do Prof. Dr. Ricardo Jorge de Lucena Lucas.

FORTALEZA
2013

THIAGO DE SENA PEREIRA

A expressão do medo através do design visual no jogo Resident Evil Remake.

Esta monografia foi submetida ao Curso de Comunicação Social da Universidade Federal do Ceará como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel.

A citação de qualquer trecho desta monografia é permitida desde que feita de acordo com as normas da ética científica.

Monografia apresentada à Banca Examinadora:

Professor Ricardo Jorge de Lucas Lucena

Universidade Federal do Ceará – UFC

Professor Riverson Rios

Universidade Federal do Ceará - UFC

Professor Gustavo Pinheiro

Universidade Federal do Ceará – UFC

Fortaleza

2013

DEDICATÓRIA

Dedico esse trabalho a meus pais Maria Edna Lima de Sena e Raimundo Eunato de Oliveira Filho, que se esforçaram ao máximo para que eu tivesse uma educação de qualidade e para que eu ingressasse em uma faculdade pública, bem como minha família por completo, que sempre acreditou em meu potencial e me apoiou em todos os meus sonhos que quis realizar até hoje.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, acima de tudo, a Deus por ter me permitido as várias condições necessárias para ter escrito este trabalho. Ao Professor Dr. Ricardo Jorge Lucas Lucena, que acreditou em meu tema e em mim, aceitando me orientar mesmo em um momento muito difícil e especial que passei em minha vida no momento de realização deste trabalho. Ao meu grande amigo Rafael Salvador que me emprestou seus livros, me aconselhou quanto à metodologia e sobre leituras variadas. Ao meu amigo de infância Gabriel Rebouças que, com seu humor negro, soltou uma piada sobre minha monografia que me deu forças e estímulo para terminá-la com afinco. Aos meus amigos pessoais Natália Pinheiro, Rayana Vasconcelos, Liana de Oliveira, Rodolpho Rosemberg, Ismaelton Melo, Estevão Levi e demais amigos que me entenderam quando diversas vezes recusei saídas e confrarias, ou até momentos muito importantes de suas vidas, como aniversários e formaturas, para poder me dedicar à monografia. Agradeço a todos que, de uma forma ou outra, pequena ou grande, contribuíram do seu jeito para que eu pudesse realizar este trabalho e concluir mais um ciclo de minha vida.

“Berry, look out! It’s a monster!”

(Jill Valentine – Resident Evil)

RESUMO

Estudo do medo e sua forma de expressão visual pelo design nos jogos de terror do tipo *survival horror*. Aborda a história dos jogos em geral, chegando aos *videogames* e de como eles ganharam importância significativa na sociedade atual, bem como formaram um mercado altamente lucrativo que envolve uma vasta gama de profissionais, tornando-se um meio altamente especializado, sério e respeitado a cada dia na economia mundial. Entendimento do que é o medo e de como ele funciona no cérebro e no corpo e de como pode ser excitado na mente humana através de imagens e como são as formas de reação frente a essa emoção. A construção do medo através da cultura ocidental e de como essa cultura alimenta um medo imaginário que serve de subsídio para a construção de jogos de terror. Apresentação da história e da evolução do design e de como ele se especializou até chegar ao design de *games* e como esse design se apropria de estudos e de cultura para dar vida a suas criações de forma estruturada e objetiva. O trabalho culmina na análise de Resident Evil Remake, um clássico do *survival horror*, e de seus cenários, personagens e antagonistas de forma a identificar quais os aspectos visuais são usados para poder passar a sensação de medo em quem o joga. Essas análises são feitas com base nos estudos apresentados nos capítulos anteriores e fazendo uma correlação entre os autores, verificando aspectos das cores, formas, linguagem visuais, dentre outros elementos.

PALAVRAS CHAVES: medo, design, *games*

Sumário

INTRODUÇÃO.....	10
1 É HORA DE JOGAR	12
1.1 MAS AFINAL, O QUE É UM JOGO?	12
1.2 O JOGO COMO PARTE DA CULTURA.....	14
1.3 A EVOLUÇÃO DO JOGO AO LONGO DO TEMPO.....	15
1.4 OS VIDEOGAMES	17
1.5 ESPECIALIZAÇÃO E MERCADO DE GAMES	21
1.6 NASCE O SURVIVAL HORROR	22
2 O MEDO	25
2.1 ENTENDENDO A EMOÇÃO INTITULADA MEDO	25
2.2 O MEDO NOS SERES HUMANOS	27
2.3 MEDO, IMAGINAÇÃO E CULTURA	31
3 DESIGN	38
3.1 O NASCIMENTO DO DESIGN	38
3.2 AS VARIAÇÕES DO DESIGN	40
3.3 AS BASES DO DESIGN E O DESIGN DE VIDEOGAME.....	42
3.4 O DESIGN VISUAL APLICADO NOS JOGOS ELETRÔNICOS	47
3.5 AS REFERÊNCIAS IMPLANTADAS POR RESIDENT EVIL.....	48
3.6 A MANSÃO DO TERROR.....	50
3.7 PROTAGONISTAS	53
3.8 ANTAGONISTAS	57
CONCLUSÃO.....	68
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	73

INTRODUÇÃO

Uma locadora de *videogames* era um local ímpar para quem gostava de jogos eletrônicos e não tinha dinheiro para comprar um console caseiro, objetos muito caros na época devido aos altos impostos. R\$ 1,00 era geralmente o valor pago para cada hora jogada. Toda moeda achada em casa ou pedida aos pais era juntada por crianças e adolescentes para “matar o verme” (termo que designava quem era viciado em *games*) bem como parte do salário de quem já trabalhava era destinado para tal atividade. Afora “matar o verme”, as locadoras eram espaços de interação social, onde os amantes de *videogames* se encontravam, reuniam, trocavam experiências e dicas para avançarem nos jogos e até mesmo observar outras pessoas jogarem, muitas vezes para aprenderem, por gostarem do jogo ou simplesmente passar o tempo.

Por volta do ano 2000, as locadoras de *videogames* eram o acesso a uma diversão da época. Localizadas em grande número nos subúrbios de Fortaleza, eram consideradas como uma oportunidade de acesso para quem não tinha condições de possuir um console doméstico. Para quem “colocava uma locadora”, expressão utilizada para quem comprava consoles e televisões e colocavam na sua casa para alugar o equipamento a quem quisesse jogar, tinha uma oportunidade de negócio bastante lucrativa e rentável. Playstation’s 1 e 2 eram os consoles mais populares da época e faziam com que as locadoras ficassem abertas e lotadas das 8h às 22h, às vezes até às 00h.

Dos vários tipos de *games* jogados nas locadoras, existia um tipo em particular que sempre chamou muita atenção e interesse: o *survival horror*, tipo de jogo de terror e que configura um dos gêneros mais conhecidos no mundo dos *games*. Mesmo sendo bastante apreciado, nem todos os jogadores de locadora jogavam esse tipo de jogo. Existiam os que jogavam com afinco, os que jogavam com pouco ou muito receio e os que não jogavam de forma alguma. Porém, em qualquer dos casos, o que motiva uma pessoa a jogar, mesmo com receio, ou a não jogar é a sensação despertada: o medo.

Assim sendo, formulam-se os seguintes questionamentos: por que essas pessoas têm medo desses jogos? O que esses jogos têm que causam tanto medo? O que é o medo? Quais as possíveis referências dos game designers ao fazerem esses jogos para provocarem esse medo nos jogadores? Em que eles se baseiam para obterem tanto sucesso?

Os capítulos a seguir têm como finalidade o estudo de um caso específico de jogo para poder entender como se cria, em termos de design visual, a sensação de medo nos jogos

de terror do tipo *survival horror*. Objetiva-se formar um banco de dados a curiosos e interessados, aumentar o acervo nacional sobre o estudo de *games* e dar um passo inicial para pesquisas mais aprofundadas e específicas sobre o tema, pois, em minhas pesquisas, não consegui achar nada específico ou nem parecido sobre o assunto que aqui abordo. Pretende-se também orientar os entusiastas sobre o caminho a ser trilhado para quem pretende seguir a carreira no ramo.

O estudo será iniciado com a contextualização do que é um jogo, sua definição e sobre como ele evoluiu com o tempo, tornando-se parte integrante da cultura de vários povos ao redor do mundo e como culminou no jogo eletrônico que possuímos atualmente. Sua forma lúdica também é demonstrada, bem como sua importância para a sociedade e para a economia atual. A evolução dos jogos eletrônicos culminando no *videogame* doméstico e como a popularização desse tipo específico de diversão eletrônica tornou possível a criação de uma indústria multimilionária, que movimenta diversos setores da economia mundial, criando diversas profissões e especializações, também é apresentada.

Em seguida, o medo é colocado em foco. Seu entendimento como uma emoção essencial à sobrevivência do ser humano e as formas como é processado na mente se fazem necessários para se recriar suas sensações e aplicar tais conhecimentos na área de game design. O medo é então inserido no contexto social, no qual existe uma cultura que o alimenta, enriquecendo uma gama de informações que são manipuladas pelos designers de *games* e aplicado em seus jogos de terror.

O design é apresentado posteriormente. Sua historicidade é apresentada e serve para dar entendimento como essa disciplina tão popular atualmente se formou e se expandiu no cenário mercadológico. Depois suas ramificações básicas são demonstradas até chegar ao design de *games*. Esse design em específico é detalhado para, assim, explicitar-se as particularidades, a importância e os profissionais envolvidos.

Por último, é analisado o jogo Resident Evil Remake, considerado referência no mercado de *games* do gênero *survival horror*, mostrando como ocorreu sua fama e sua constituição – cenários, protagonistas e os antagonistas. Essas partes são analisadas em seus aspectos plásticos, fazendo referência aos conceitos apresentados de design, jogos e medo, essenciais para quem quer trabalhar no ramo.

1 É HORA DE JOGAR

1.1 MAS AFINAL, O QUE É UM JOGO?

O fenômeno dos jogos eletrônicos chama atenção pela mudança do seu espaço na sociedade. O que antes era visto como uma brincadeira de criança, um passatempo para garotos da classe média e alta, ganhou grandes proporções nos últimos dez anos e, agora, se apresenta como uma cultura já enraizada na sociedade contemporânea, permeando todas as classes sociais, gêneros e idades.

Esses jogos, sejam eles destinados a portáteis, consoles, fliperamas, computadores ou redes sociais, configuram um mercado lucrativo, uma fonte de desenvolvimento de novas tecnologias, novas formas de interação, de comunicação, de propaganda, de estudos, de artes, de reconhecimento, de educação, dentre outros. Começaram como experimentos de engenharia da década de 50, feitos por profissionais desta área e programadores de universidades americanas, tornando-se um grande meio de diversão e interação, além de um dos mercados mais lucrativos da sociedade atual. Mas, antes de aprofundar-se no tema, deve-se perguntar: o que é um jogo?

O conceito de jogo ainda é algo que os estudiosos não conseguem abranger em sua totalidade e de forma definitiva e conclusiva. A psicologia e a fisiologia, bem como outras áreas, tentam atribuir um significado ao jogo ligado a uma função vital, porém, suas teorias sempre deixam algo sem resposta, pois sempre tentam associar o jogo a algo relativo à vida, dando-lhe sentido psicológico, uma participação no ciclo biológico. Essas teorias não conseguem responder totalmente às respostas que cercam a pergunta “o que significa ‘jogo’”. Muitas dessas teorias nem se excluem, nem se opõem, mas se complementam. Todas elas conseguem apontar que “algo” é um jogo ou que se está jogando naquele momento, além de apontar também características do jogo, porém nenhuma consegue explicar por que jogar, por que o jogo existe ou o que realmente este é em seu nível mais geral, mais amplo e mais conclusivo. Não conseguem explicar, por exemplo, por que um bebê grita de alegria ao brincar com seus pais ou dois cachorros se divertem tanto juntos ou com seus donos ou mesmo com algum brinquedo. Huizinga (2001) aponta que o jogo não é algo racional, pois não se aplica somente aos seres humanos, visto que a razão é algo essencialmente humano. Logo, se o jogo não é racional, ele não pode ser explicado por nenhum pensamento

determinista absoluto da razão humana. Nesse caso, deve-se aceitar que o jogo tem princípio e fim nele mesmo. Joga-se pelo fato de se jogar, de ser prazeroso jogar, pelo seu aspecto lúdico, seja atuando ou assistindo. Embora não se possa, atualmente, encerrar o significado definitivo de jogo de maneira geral e absoluta, pode-se reunir uma série de características que interagem entre si, fazendo reconhecer algo como sendo um jogo. Para Daniel Gularte (2010) a abordagem sobre jogo é inconcreta, tendo somente uma série de definições menores que interagem entre si. Johan Huizinga (2001) em seus estudos afirma atualmente que o conceito de jogo vai além das várias formas de pensamentos que a humanidade detém atualmente, sendo cabível apenas a limitação de suas características.

Das características que faz de algo um jogo, existe algumas que servirão como base para formular uma das várias definições de jogo e que ajudará a delimitar essa definição para identificação dos jogos de *videogame*, objeto de estudo deste trabalho. Porém, essas características não são exclusivas a esse objeto, podendo ser aplicadas a outras variações de jogos afora posto adiante. Como características marcantes a todo e qualquer tipo de jogo, pode-se citar, segundo ainda Huizinga (2001):

1. O jogo tem caráter primordialmente lúdico. Outros sentidos podem ser anexados ao jogo, mas sempre o caráter lúdico está vinculado a ele;
2. O jogo tem como fim ele mesmo, joga-se por jogar, pelo seu caráter lúdico, porque o jogo é prazeroso para quem joga e/ou para quem assiste;
3. O jogo é algo que foge do cotidiano da vida humana. É um momento em que se para a rotina da vida e dedica-se ao caráter lúdico do jogo;
4. Pode-se abandonar o jogo a qualquer momento, pois o jogo não é algo essencial à existência, como comer, beber, descansar e reproduzir. A qualquer instante se pode abandonar o jogo ou até mesmo se eximir de jogar pelo resto da vida, sem que isso altere os princípios básicos da existência¹. Ele está fora dos mecanismos de satisfação imediata das necessidades e dos desejos;
5. O jogo é livre, é liberdade. Joga-se porque se quer, porque se gosta;
6. O jogador se vê como um jogador, dada à situação que ele se encontra no caráter de jogo;
7. Os jogos existem dentro de um tempo determinado para serem executados e dentro de uma demarcação espacial;

¹O jogo só é dispensável quando não há dependência dele com a sobrevivência do indivíduo. Quando se trabalha com jogos, seja produzindo, organizando, dirigindo ou qualquer outra função, isso já configura para tal indivíduo trabalho, e não mais jogo.

8. Os jogos possuem regras que devem ser obedecidas por todos que deles participam.

O conceito geral de jogo ainda não é totalmente fechado, consegue-se somente assimilar as suas características que se interligam. Com essas características, pode-se fechar um conceito no qual o objeto de estudo deste trabalho se encaixa, permitindo estudá-lo dentro do objetivo pretendido, bem como entender o jogo como elemento cultural, pois é como os jogos eletrônicos estão inseridos atualmente em na sociedade.

1.2 O JOGO COMO PARTE DA CULTURA

O jogo e a cultura estão intimamente ligados. Nas sociedades mais primitivas pode-se já notar uma cultura mais simplória e arcaica, com costumes passados de geração em geração, como as formas de caçar animais, de colher frutos e de se proteger das adversidades da natureza. Huizinga cita que, no começo da cultura, o caráter lúdico estava intimamente ligado a ela através das danças, das caçadas e até dos atos reprodutivos. Contudo, o lúdico é a principal característica do jogo. Não significa com isso, entretanto, que a cultura nascera a partir do jogo ou o jogo com a cultura, mas que ambos mantêm uma íntima relação desde os primórdios de sua existência. Vale ressaltar que a existência do jogo é anterior à cultura, pois, como já mencionado, o jogo é algo que está tanto dentro como fora do círculo humano, visto que pode ser encontrado em outros animais. Já a cultura é algo essencialmente humano.

O lúdico torna a cultura e o jogo bastante próximos, chegando muitas vezes a serem confundidos. Porém, o jogo é algo altamente observável. Vê-se que estão jogando, que algo está exposto, os jogadores, os observadores, o ambiente e tudo o mais que compõem o jogo. Enquanto que a cultura é, de acordo com Huizinga (2001), é apenas um termo que nossa consciência histórica atribui a determinados aspectos. Assim sendo, o jogo é algo palpável, diretamente observável, ao passo que a cultura é uma ideia humana para designar atitudes comuns de certos grupos e que são repassado a diante.

Tal proximidade já torna notável a importância do jogo na cultura desde os primórdios. Com o passar do tempo, aspectos culturais de várias civilizações deram espaço a jogos que foram inseridos dentro da cultura.

Esses jogos nasceram através da cultura não como jogos, mas como atividades puramente culturais. Depois, separaram-se da cultura, tornando-se jogos sem relação nenhuma com sua origem, a cultura. Porém, pelo seu padrão de repetição e ensinamento através das gerações e moldando o estilo de vida daquela civilização, o jogo volta a ser parte da cultura.

Este mesmo jogo virou aspecto cultural apenas por ser uma característica daquela sociedade em específico.

É o que se pode ver no caso de clãs primitivos da china rural, segundo estudos de Garnet. Este fala que, para essas sociedades, todo ritual realizado de forma correta, seguindo as regras e o tempo dentro do ambiente sagrado, acarretaria o sucesso e fertilidade do clã, onde eles agradariam as entidades superiores e estas os concederiam uma boa colheita, bom clima e até mesmo uma boa reprodução. Caso algo saísse errado na realização desses rituais, o grupo teria sua sobrevivência teoricamente ameaçada. Após certos rituais, os homens desses clãs primitivos chineses se reuniam nas casas de inverno com o intuito de realizarem competições em meio à embriaguez e disputas. Essas competições possuíam um caráter dramático, onde eles se travestiam com máscaras de animais e ensaiavam uma representação do *yin e yang*, do sol e a lua, como forma de agradar aos deuses com seus festejos pelo bom ritual realizado. Os vencedores eram então enaltecidos.

Com o passar do tempo, essas competições foram crescendo de tamanho e envolvendo outros tipos de disputas e perdendo o vínculo com os rituais anteriormente manifestados, sendo que eram feitas apenas pelo prazer de realizá-las e de se estar em sociedade ou ainda como forma de competição em si mesma, entre seus integrantes. Perdia-se assim o caráter cultural e sagrado dessas disputas que passavam a ser jogos de competições. Essas acabaram por fazer parte do aspecto cultural daquela sociedade e eram comuns, após os rituais sagrados, os jogos começarem apenas pelo prazer de se jogar e não mais para agradar aos deuses. Assim, vê-se claramente como o jogo nasce a partir de um aspecto cultural, torna-se somente jogo por si mesmo e, com o passar do tempo, passa a fazer parte da cultura, como uma característica daquela civilização.

Assim como nos clãs primitivos da China antiga, o mesmo aconteceu com tantas outras civilizações e rituais ao redor do mundo. Huizinga (2001) fala de como as competições agonísticas gregas, em que as provas de força e resistência buscavam inicialmente alegrar os deuses, ou o *potlatch*, que é a busca por prosperidade e prestígio de tribos da Índia antiga, na qual eles faziam festas para saber quem possuía mais comida e bebida com o objetivo de mostrar uma família mais próspera e de ter mais influência dentro da tribo.

1.3 A EVOLUÇÃO DO JOGO AO LONGO DO TEMPO

Com a cultura e a sociedades evoluindo e tornando-se cada vez mais complexas,

foram surgindo outras formas de jogos. É o caso dos jogos de tabuleiros que têm existência registrada nas antigas sociedades da Mesopotâmia, Egito e Mancala. Há também os jogos de carta, que consistem uma sequência de cartas que seguem regras de padrões lógicos, os jogos atléticos em que há provas de força e agilidade, bem como de habilidades corpóreas, jogos infantis que têm por objetivo ensinar a crianças determinados valores e lições de vida e outros tipos de jogos como os eletrônicos.

No processo natural de evolução da humanidade, houve os avanços em estudos de física, que fez surgirem diversos elementos novos na sociedade, dentre eles a descoberta da eletricidade e de componentes eletrônicos. Essas novas descobertas acarretaram a evolução de diversas áreas, inclusive nos jogos, que ganharam mais uma forma de expressão no campo eletrônico. Em comparação aos outros tipos, os jogos eletrônicos são absolutamente novos: eles datam de meados do século 20, possuindo menos de um século de existência, ao passo que jogos mais tradicionais, como os de tabuleiro, possuem mais de 5.000 anos de manifestação (e continuam ativos nos tempos atuais).

Essa sua grande jovialidade é acentuada pelos famosos *booms*² dos jogos eletrônicos serem ainda mais novos do que a criação dos mesmos. Tais acontecimentos (como a aparição de uma nova forma de divertimento, a expansão desse divertimento em termos de tecnologia e o interesse e a abrangência social, etária e geográfica que vem tomando nos dias atuais) causam certas dúvidas nas mais diversas áreas do conhecimento. Dentre essas dúvidas estão a da formação profissional de jovens aspirantes a um mercado que está cada vez mais profissionalizado e especializado, o anseio em saber como esse mercado funciona, o que é preciso saber para se desenvolver nesse mercado, quais as suas especialidades, o que esperar deles, por onde começar. Mas agora fica uma pergunta: o que é um jogo eletrônico?

Jogos eletrônicos utilizam um dispositivo especial para funcionarem [...] e necessitam de energia elétrica ou baterias. [...] Funcionam com um conjunto de instruções gravadas em memórias [...] sendo processadas por um computador e controladas por um jogador e [...] necessitam de um recurso visual e/ou auditivo para apresentar seus resultados. (GULARTE, 2010, p.23)

Assim sendo, jogos eletrônicos são jogos que se valem de algum dispositivo eletrônico, que utilizam memórias com informações pré-gravadas e que possuem uma forma

²Processos de expansão dos jogos para além do nicho ao qual estavam comumente fechados, no caso, jovens majoritariamente masculinos, de famílias de classe média e alta.

de serem controlados. Essas informações criam uma interação com quem as utiliza, o jogador ou usuário, e criam uma nova realidade para esse mesmo jogador, em que esse busca um objetivo e, para atingi-lo, se vale da realidade virtual criada pelo jogo.

O fator da interatividade é de suma importância para os jogos eletrônicos. Segundo Goulart (2010), interatividade nos jogos eletrônicos é a capacidade dos usuários de realizarem suas ações participativas do jogo. O jogador participa ativamente do jogo, construindo sua narrativa, fazendo a história progredir e o objetivo ser alcançado. Ao passo que, se o jogador não interage, passa a ser apenas um expectador sem influência alguma. Dependendo do grau de interação entre o jogador e jogo, a relação entre ambos pode ser mais ou menos intensa, variando com as aspirações pessoais do usuário. Mesmo assim, afora essas aspirações pessoais, um jogo precisa procurar ter a característica de interação forte, que permita ao jogador, caso queira, ser inserido dentro de um contexto, pois, assim, será capaz de causar imersão na realidade virtual. Essa realidade virtual, ainda segundo Goulart (2010), é a realidade criada dentro do jogo e que só existe nele, como base na realidade material e natural, com suas regras próprias, elementos interativos, composição de cenário e tudo mais com o qual o jogador tem contato quando joga com a personagem que ele controla dentro da narrativa³. Caso contrário, se o jogo não tem uma interatividade alta, é considerado fraco e desinteressante, sendo então abandonado pelo usuário.

1.4 OS VIDEOGAMES

Os jogos eletrônicos se processam dentro de máquinas específicas. Essas máquinas podem ser de vários tipos e cada uma gera um tipo de jogo eletrônico específico adaptado para as limitações tecnológicas daquela máquina. Com isso, têm-se vários tipos de aparelhos, como os arcades, os computadores, os celulares, os consoles domésticos de mesa, os consoles portáteis. Cada um, dependendo de suas capacidades técnicas, gera um jogo com graus diferentes de interação.

Os primeiros jogos eletrônicos foram os famosos *pinballs*, criados em 1931 por David Gottlieb, e fizeram muito sucesso na década de 50. Os *pinballs* marcaram o início dos famosos arcades: grandes, pesadas e caras máquinas dedicadas exclusivamente ao divertimento eletrônico. Nelas eram necessárias fichas para jogar ou inserção de moedas

³Esse processo pode ser visto em outras formas de interação como o cinema, teatro e outras formas de produção cultural. Mas, para efeito de estudos deste trabalho, será focado no design dos jogos de videogame.

gerando, assim, lucro para quem possuísse ou alugasse uma máquina dessas para seu estabelecimento. Os arcades foram responsáveis pela grande disseminação da cultura dos jogos eletrônicos pelo mundo, pois ainda não existiam computadores nem consoles domésticos. Como o divertimento eletrônico era novidade na época e sinônimo de modernidade, várias pessoas se sentiam atraídas a jogar, fazendo parte ativamente do famoso e novo progresso. A falta de computadores domésticos serviu para a hegemonia dos arcades por um bom tempo, já que eram a única forma de participar dessa nova e moderna forma lúdica de entretenimento.

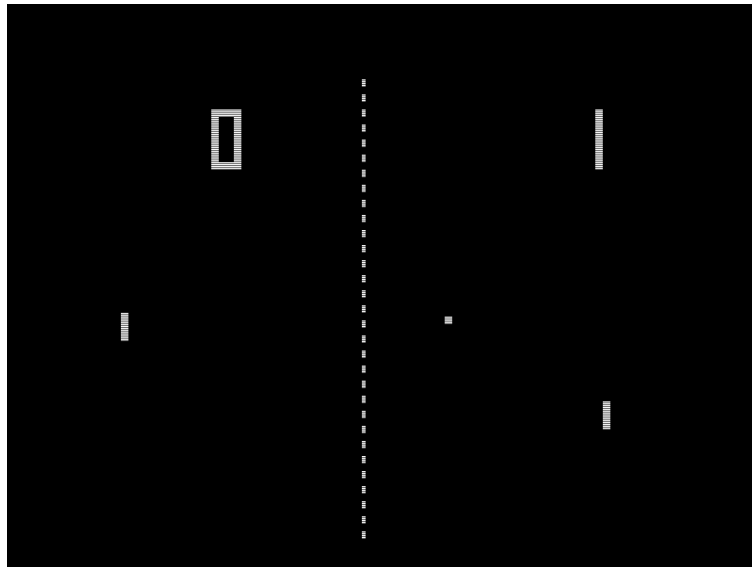


Figura 1 - Tela do jogo Pong. Em cima, o placar marcando 0 x 1. A linha tracejada no meio simula uma rede de ping pong, as barras laterais simulam as raquetes e o ponto, a bola. Se a bola toca o canto da tela do adversário, é marcado ponto.

Em outra vertente de jogos eletrônicos, estão os estudos com computadores feitos nos âmbito das universidades entre 1937 e 1945 nos Estados Unidos, na Inglaterra e na Alemanha. Esses computadores custavam centenas de milhares de dólares na época, tomavam grandes espaços físicos e somente membros das faculdades podiam ter acesso. Com a invenção dos transístores, o tamanho dos computadores diminuiu e o preço também, permitindo as universidades adquirirem várias unidades. Esse cenário contribuiu para o surgimento dos primeiros jogos, como base de experimentos dos estudantes.

O passar do tempo e a evolução natural da tecnologia proporcionou aos arcades e computadores ficarem mais potentes, o que permitiu melhores e maiores formas de interação com os jogadores, além de melhores gráficos e sons. Sendo uma nova forma lúdica na sociedade, as empresas passaram a olhar os jogos eletrônicos como visão de negócio e começaram a investir de forma a criar um mercado cada vez mais rentável. Com o mercado de

arcades muito aquecido e fazendo cada vez mais sucesso, os empresários tiveram a ideia de fazer uma máquina que pudesse ser utilizada dentro do conforto do lar, criando, assim, os dos consoles domésticos. Estava aberta a era dos *videogames*.

Inicialmente, os primeiros *videogames* se resumiam a máquinas de Pong⁴ nos anos 70. Esse jogo se tratava apenas de um ponto luminoso na tela com algumas barras que imitavam, precariamente, paredes a serem traspostos. No mesmo padrão visual havia jogos de corrida e futebol, embora fosse preciso muita imaginação para visualizar pontos e traços como sendo os jogadores e as bolas ou os carros, a pista e os obstáculos. Várias empresas se interessaram pelo mercado de consoles e passaram a lançar seus próprios aparelhos, mas sempre com o estilo de jogo bastante parecido com o Pong. Em 1976, uma empresa chamada Fairchild Camera and Instrument lançou um console que quebrou grandes paradigmas na época: antes os consoles se tratavam de um controle ligado a uma tv e que processava apenas um jogo que se encontrava em sua memória interna. Com o Fairchild Channel F., console da empresa supracitada, o jogo era algo desvinculado fisicamente do console. Nasceram os cartuchos. Essa importância é refletida até os dias atuais. O que anteriormente era vendido apenas como um console contendo apenas um jogo, agora abria o mercado como se conhece atualmente, com apenas um console e vários jogos para o mesmo aparelho, servindo assim para aumentar o leque de jogos disponível para uma mesma máquina, aumentando assim sua vida útil.

Apesar da desvinculação dos jogos dos consoles em 1976, a partir do Fairchild Channel F., todos os jogos eram muito parecidos e se resumiam a variações de Pong e de outro, chamado Tank. Isso deixou os jogadores saturados e ansiosos por novidades. O mercado entrou em crise e a resposta veio de imediato com as empresas adotando o padrão de ter um console e vários e diferentes jogos para este. Uma das empresas mais conhecidas era a Atari, que, com o lançamento do Atari 2600, lançou o controle estilo *joystick*, outra revolução para o mercado da época.

Com o passar dos anos foram surgindo cada vez mais empresas fabricantes de *videogames* que, além dos seus consoles, também fabricavam seus próprios jogos. A competitividade para dominar o mercado fez com que os *videogames* evoluíssem com a finalidade de conquistar cada vez mais consumidores. Entretanto, essa evolução ocorreu em diversificados níveis. Primeiro foi disseminada a ideia de jogos eletrônicos como forma de

⁴Pong foi o primeiro *videogame* comercial da história e deu origem a um novo setor da indústria. Mesmo não possuindo grandes gráficos, foi de suma importância para na história dos *games*. O jogo visava simular uma partida de ping pong entre duas pessoas.

divertimento do mundo moderno. Após isso, foram criadas diferentes formas de jogos (saindo do clássico Pong e Tank) seguido do processo de evolução do potencial gráfico e sonoro, com jogos cada vez mais detalhados e envolventes. Dando continuidade a essa evolução, chega-se à era do tridimensional e à evolução do enredo aproximando-se da narrativas, tomadas de câmeras e nos aspectos gráficos cinematográficos.

Anteriormente os jogos eram criados apenas com um objetivo muito bem definido, curto e fácil de ser atingido como levar o sapo ao outro lado da rua. Agora, os jogadores queriam mais imersão no mundo criado pelos jogos (Goulart, 2010), buscando informações sobre a origem das personagens, motivações, personalidades, dentre outras⁵.

No final da década de 80, com os consoles mais desenvolvidos tecnologicamente no que concerne a gráfico e som, os jogos passaram a se tornar franquias. *Games* antigos receberam uma nova roupagem, fortalecendo assim a marca das desenvolvedoras, já que o direito de distribuição era restrito, nessa época, às empresas fabricantes de consoles, como Atari, Nintendo e Tectoy. Devido a esse novo modelo de franquia, em que se faziam os mesmos jogos, mas com nova roupagem e melhores sons (como Pitfall), o papel dos designers de jogos⁶ se tornou ainda mais importante, pois:

(...) o designer de jogos ganhou mais importância, e os jogos já tinham espaço reservado para os designers de nível, de personagens, de som e regras. Em boa parte, a quantidade de pessoas que contribuía para com o jogo era enorme. (GULARTE, 2010, p.77)

O processo de especialização e profissionalização do setor continuou e, hoje, a produção de um jogo *blockbuster* é tão ou mais cara que um filme de sucesso do cinema, consumindo milhões de dólares, anos de produção e uma equipe de centenas de profissionais das mais diversas áreas e níveis técnicos.

⁵ Essa evolução é tão importante que os grandes jogos atuais são, segundo os críticos, verdadeiras obras audiovisuais. De tão grande e detalhada que são suas histórias e seus personagens tão cheios de personalidades, esses jogos deram origem a quadrinhos, livros, desenho e filmes de grande sucesso no cinema, tanto é seu embasamento e complexidade. É o caso de Resident Evil, Silent Hill, Tomb Raider, Street Fighter, Final Fantasy, Super Mario, e inúmeros outros.

⁶ Os designers de jogos são as pessoas responsáveis pelo projeto do jogo como um todo e serão apresentados mais adiante.

1.5 ESPECIALIZAÇÃO E MERCADO DE GAMES

Em seu início, os jogos de *videogames* eram experimentos de engenharia e programação de estudantes das faculdades. Ao adquirem um caráter comercial, apenas uma pequena equipe era necessária para a produção composta de programadores e engenheiros. Com a contínua e natural evolução do mercado e com a exigência dos consumidores, os jogos foram ficando cada vez mais complexos e exigindo novos tipos de profissionais e novas especializações no ramo. A adição de novos elementos nos jogos, como trilha sonora, efeitos especiais, narrativa, personalidade das personagens, características artísticas, fez o mercado produtor de *games* reunir uma série de profissionais de diferentes áreas com o intuito de tornar o desejo dos jogadores e os interesses comerciais reais. Arthur Bobany mostra justamente esse mercado e sua configuração atual, tanto em termos de profissionais envolvidos, como das partes constituintes de um jogo: direção geral, criação das personagens (suas modelagens, suas roupas), cenários, história, sonoplastia, câmeras.

Livres das dificuldades técnicas que marcaram, por anos, a indústria (...), as produtoras de *games* hoje contratam o trabalho de artistas, escritores e designers para cada título lançado. (...) Do mesmo modo que é possível analisar isoladamente os diferentes elementos de um filme ou peça de teatro (fotografia, direção, texto ou enredo), pode-se avaliar o conjunto da obra, o resultado como um todo. O mesmo se aplica aos *games*. (BOBANY, 2010, p.29)

A equipe de produção de um jogo de *videogame* é bastante extensa. Para certificar tal afirmativa é necessário apenas observar, ao final de qualquer título, os créditos finais. Estes são tão longos quanto os de um filme. E para manter toda essa equipe, existe um incentivo econômico para as empresas. Hoje, o mercado de *videogame* é tão grande ou até maior em lucratividade do que o famoso mercado cinematográfico. Uma matéria do jornal *O Globo*, publicada em 20 de agosto de 2012 e intitulada “O complexo ecossistema do setor de *games*”, apresenta como funciona, resumidamente, esse mercado e afirma que este fatura US\$70 bilhões anualmente. Esse montante equivale a quase todo o PIB do estado da Bahia, como também ao de inúmeros países pequenos.

Com tamanho faturamento econômico, toda uma rede de profissionais de diferentes áreas envolvidos e uma forte cultura nos dias atuais construída ao longo de 50 anos de história, os estudos relacionados aos jogos de *videogames* são essenciais para facilitar o entendimento dessa nova e moderna forma lúdica de divertimento.

1.6 NASCE O SURVIVAL HORROR

Os jogos de *videogame* começaram basicamente com um único tipo, o Pong. Inicialmente, o simples fato de ser ter um aparelho de diversão moderno já era suficiente para dar prazer ao jogador, visto a sua novidade. Porém, com o passar do tempo e com a saturação do mercado e dos usuários, bem como vários jogos semelhantes, as produtoras tiveram que começar a criar novos tipos de *games* que apresentavam novos tipos de jogabilidade, novas formas de interação, novos objetivos a serem seguidos, novas regras. Une-se a abertura do mercado para novidades ao aumento dos lucros, lança-se jogos de estilo diferentes para conquistar a preferência dos jogadores e, assim, aumentar as vendas.

Havia também o desejo dos próprios jogadores de quererem jogos que fossem dos seus anseios e adaptados às suas expectativas. Com isso, foram criados jogos de vários tipos e de vários gêneros que estão organizados de acordo com a sua jogabilidade. Ainda seguindo Goulart (2010), sem essa organização, é impossível prosseguir com estudos sobre os elementos construtivos na criação de jogos, pois é essa organização que embasa todas as demais áreas do processo criativo, como, por exemplo, a tipografia utilizada, as cores, as formas, os sons, a narrativa, a tomada de câmeras, os efeitos, as formas de interação. Assim, têm-se jogos do tipo (Goulart, 2010):

- ┌ Luta – várias personagens com habilidades diferentes, simulando um torneio para saber quem é o melhor lutador;
- ┌ Ação – há uma personagem que tem certas habilidades e vai atravessando um cenário em busca do seu objetivo final, usando de suas habilidades para transpor dificuldades;
- ┌ RPG – jogos de ação, porém com características de estratégia com várias personagens a disposição do jogador simultaneamente. Além desse diferencial em relação aos jogos de ação, nos jogos de RPG, há o processo de ganho de experiência e evolução das personagens para deixá-los mais fortes e, assim, continuar o jogo;
- ┌ FPS (First Person Shoot) – jogos de tiro com visão em primeira pessoa. Estes jogos geralmente são de guerra, sendo o jogador uma das personagens que deve desempenhar um papel importante na vitória desta guerra. Sua principal característica é não ser possível ver o corpo por completo da personagem utilizada pelo jogador como acontece nos outros jogos. Vê-se apenas a o braço do jogador empunhando as armas, dando assim uma sensação de maior imersão dentro do jogo, uma proximidade entre visão da personagem e do jogador;

- └ Plataforma – têm sua história dividida em fases, geralmente curtas, cada uma com um objetivo de atravessar os desafio e chegar ao final. Os jogos de plataforma são constituídos de várias fases com desafios e dificuldades próprias e que vão evoluindo conforme o jogador avança;
- └ Corrida – visam simular uma corrida de algum tipo de máquina motorizada. Nele o jogador participa de circuitos e tem como objetivo tirar o primeiro lugar;
- └ Construção – permitem construir os mais diversos empreendimentos e acompanhar seus processos evolutivos e administrativos como uma cidade, um parque de diversão ou um hospital. Se o empreendimento fracassar, o jogo é perdido;
- └ Socialização – têm como objetivo imitar a vida cotidiana, fazendo amigos, constituindo família, conseguindo um emprego, etc.;

Existem outros tipos de jogos e essas categorias são mescladas, havendo a possibilidade de um RPG/ação, um jogo de luta/plataforma. Eles se mesclam, pois têm elementos em comum. Nesses casos, a categoria ou é considerada mista, quando os elementos de ambas as categorias são muito fortes (como RPG/ação), ou é considerada como a denominação referente ao elemento mais forte dentro do jogo (RPG ou ação). As categorias anteriormente citadas são as de maior peso e que possuem maior número de títulos com essa definição. Além destas, cada tipo de jogo tem subcategorias. Dentre os jogos de corrida têm os jogos de carro, os jogos de caminhão, os jogos de jet-ski, os jogos de nave; nos jogos de plataforma têm os 2D, os 3D, *sidescrolling* (movimentação reta e lateral); já nos jogos de luta têm os de torneios, os de briga da rua, os de campeonatos. Das várias subcategorias de jogos de ação, há o *survival horror* em que o jogador é inserido dentro de uma realidade com algum tipo de perigo mortal e um mistério a ser solucionado. Nessa realidade, geralmente ele está sozinho ou com um pequeno grupo de sobreviventes e seu objetivo é tentar sair vivo do pesadelo no qual se encontra. Com frequência ele é exposto à criaturas horripilantes com seus corpos deformados, animais esquisitos, seres de outro mundo. Todos esses seres objetivam ou matar a personagem, ou transformá-la em um dos seus. Artur Bobany, em seu livro *Videogame Arte*, fala que os jogos de ação são considerados como:

[...] os mais populares e abrangentes do mercado. Foi a partir deles que surgiram outros gêneros, como os *survival horror*. Nele, o ambiente e os antagonistas são aterrorizantes e o protagonista está em perigo constante, encontrando locais seguros no cenário em raras ocasiões. Há ênfase no controle rígido, por parte do jogador, da munição e dos suprimentos disponíveis para sobreviver aos próximos desafios. (BOBANY, 2008, p.153).

Os jogos de *survival horror* tiveram premissas antigas. Há quem diga que seu início se deu com *Clock Tower*⁷ ainda no Super Nintendo. Mas foi *Alone in the Dark*, de 1990, que fez jus ao tema, com sua história, seus gráficos avançados para a época e o seu design. Atualmente ainda é considerado como sendo um dos jogos mais aterrorizantes já produzidos, segundo revistas especializadas como Nintendo World, Playstation ou a Xbox, além de sites e blogs do ramo, como Nintendo Blast, Uol Jogos e G1 Games. Apesar disso, foi em 1996 que o maior representante do gênero, Resident Evil, nasceu, fazendo um estrondoso sucesso e influenciando fortemente o mercado dos jogos de *survival horror*. Desde de então foram lançados vários outros jogos com histórias diferentes, no entanto ainda sendo comparados com o Resident Evil, por possuir diversos elementos em comum, principalmente no que concerne às câmeras e ao design, como é o caso de *Silent Hill*. Atualmente Resident Evil ainda é considerado referência do gênero, embora com bem menos destaque se comparado ao período de início de sua carreira, principalmente pelos novos rumos que esta série vem tomando e pelo amadurecimento dos outros jogos, pois estes acharam seu próprio caminho e, com o tempo, passaram a percorrer uma estrada diferente de Resident Evil, conquistando novos fãs. É nesse subgênero dos jogos de ação que este trabalho será focado: quais as características de design empregado nesses jogos que conseguem levar tanto medo a quem os joga e/ou assiste?

⁷*Clock Tower* é um jogo japonês que tem por objetivo explorar o cenário, se esconder e construir armadilhas para sobreviver. Difere-se assim dos demais jogos de *survival horror* que, além de sobreviver, fazem com que o jogador tenha quem matar os monstros do jogo ele mesmo, diretamente.

2 O MEDO

2.1 ENTENDENDO A EMOÇÃO INTITULADA MEDO

Amor, felicidade, tristeza, arrogância, ganância, alegria, entusiasmo, medo. O que todas essas palavras têm em comum? São emoções, processos que ocorrem no cérebro e que dizem alguma coisa sobre o meio no qual si está inserido, sobre experiências vivenciadas e que culminam em uma resposta fisiológica perante a ação que desencadeia determinado sentimento. Mais precisamente, emoções são estados neuroendócrinos da mente e do sistema nervoso como um todo. Assim sendo, pode-se definir emoções como sendo “algum tipo de reação a um acontecimento de reforço ou a sinais de que impedem tais acontecimentos” (GRAY, 1978, pág. 9).

Entender os acontecimentos de reforço é essencial para poder compreender as emoções e suas formas de se manifestarem, pois é a partir desses acontecimentos que indivíduos desenvolvem seus sentimento ou os sanam. Os acontecimentos de reforço equivalem a recompensas e punições. Ambos têm a ver com a inclusão ou retirada de um castigo (objeto de punição), bem como a inclusão ou retirada de algo bom para o indivíduo (objeto de recompensa). Dessa forma, quando, por exemplo, em um caso relacionado com as recompensas, o indivíduo vai ao cinema e a fila está pequena ou inexistente em um determinado horário, ele fica feliz e passa a ir preferencialmente naquele horário. No entanto, nesse mesmo horário, se a fila passar a ficar bem maior que o esperado, o sentimento de felicidade tende a sumir e possivelmente dar lugar a um sentimento de descontentamento.

No primeiro caso, a ida ao cinema em determinado horário com o intuito de não perder tempo na fila foi atendido (recompensa por se ter algo que se queria no momento, por se ter um desejo satisfeito) e a emoção de felicidade se instala e com ela todo um conjunto de reações neuroendócrinas que se espalham pelo corpo e geram sensação de satisfação. Já no segundo acontecimento, houve a retirada da recompensa (o ganho de tempo na fila do cinema não foi atendido, tendo assim o desejo não alcançado) e a reação a esta ação é o descontentamento. Da mesma forma que acontece com a felicidade, esse descontentamento gera uma série de reações neuroendócrinas no corpo que causam reações no organismo.

O mesmo esquema pode ocorrer com os acontecimentos de reforço ligados à punição. É o caso de muitas crianças que, ao tirar uma nota baixa na escola, voltam para casa

tristes devido a possibilidade de receberem um castigo dos pais. Neste caso, a tristeza se instala como consequência de um possível castigo, algo já esperado pelo indivíduo. Ao passo que, se chegar em casa, os pais não castigam por algum motivo qualquer (como entender que a nota baixa foi decorrente de um período em que o filho ficou muito doente e não pôde estudar descentemente para os exames colegiais, por exemplo) ficará alegre. A retirada de um castigo referente a um acontecimento de reforço de punição gerou uma emoção diferente.

Através desses acontecimentos de reforço ou punição, há a tendência de repetição de padrões de comportamento para a obtenção novamente da emoção desejada e/ou a evitar certas ações de forma a não sentir a emoção indesejada. Sabendo agora que, ao tirar notas baixas, um possível castigo será aplicado, haverá provavelmente maior esforço em relação às notas para evitar a punição. O contrário também é válido, pois, com notas muito boas, há o ganho de algo, gerando emoções positivas e as chances das notas permanecerem altas ficam maiores.

Essas características se aplicam a todos os tipos de emoções, inclusive numa em particular e que é fonte de estudo deste trabalho: o medo. Das várias emoções sentidas pelo ser humano, essa emoção em particular é considerada pelos estudiosos como necessária a sobrevivência da espécie. Mas, o que seria medo? Segundo o dicionário:

1. estado emocional resultante da consciência de perigo ou de ameaça, reais, hipotéticos ou imaginários. Sua ênfase é a fobia, pavor, terror; 2. Ausência de coragem (ex.: medo de atravessar a ponte) (Dicionário Priberam de Língua Portuguesa).

Gray (1978), em seus estudos no livro *A Psicologia do Medo e do Stress*, confirma essa definição e ainda a leva além para um maior entendimento, afirmando que medo é:

Um estado hipotético do cérebro, ou do sistema neuroendócrino, surgido sob certas condições e resultando em certas formas de comportamento (...) onde um animal assustado tende a tomar uma das três atitudes seguintes: congelamento (...), ímpeto ou luta (GRAY, 1978, p.9).

Assim, todo estado emocional que ocorre num ser humano, visto que ele também é um animal, e que resulta um estado de amedrontamento, faz com que ele possa reagir

permanecendo imóvel, mantendo-se absolutamente quieto e silencioso, ou que culmine em um processo de luta com todas as suas forças como forma de última reação à ameaça ou ainda simplesmente buscar aprender algo novo que dê fim ao perigo que ele deseja evitar. Toda reação que seja motivada por uma ameaça, física ou psicológica, e que tenha como objetivo evitar essa ameaça, seja ela por acontecimento de reforço ou punição, pode ser considerada como a emoção do medo.

Sabendo o que é medo, a pergunta de como essa emoção se forma na mente humana e, em consequência, faz o corpo reagir através do sistema endócrino, é inevitável. O conhecimento do processo entre as ferramentas que desencadeiam o medo é essencial para determinar formas de evitá-lo ou até mesmo, para efeito deste estudo, de desencadeá-lo. E para tentar descobrir como o medo é desencadeado na mente, os cientistas durante certo tempo se questionaram para saber se ele é adquirido pela interação com o meio ambiente ou se ele é inato às origens, ou seja, construído através de uma cultura de sobrevivência carregada pelo gene humano, em que certos acontecimentos são processados durante anos de evolução e acabam se tornando intrínsecos à raça para garantir, desde cedo, a sobrevivência da espécie. Para tal, foram feitas uma série de experimentos em animais e humanos para tentar desvendar esse mistério.

2.2 O MEDO NOS SERES HUMANOS

Objetivando responder tais questões, cientistas pegaram algumas espécies animais de diferentes tipos, como aves, peixes e mamíferos, e viram como eles reagem a determinados acontecimentos que desencadeiam medo (Gray, 1978). A escolha de animais de diferentes tipos foi necessária para saber como o medo se configura diferentemente entre os vários animais. Um rato, por exemplo, tem medo de cobras. Já a águia as caça, demonstrando, logicamente, não ter medo. Os cientistas observaram quais aspectos desses animais causam estado de amedrontamento e passam, após isso, a tentar determinar quais reações eram possivelmente adquiridas pela experiência de vida e quais eram genéticas. Para chegar a uma resposta, o estudo passou a ser feito com certos animais que não continham interação com o ambiente no qual viviam, pois, se esse animal não interagisse com o ambiente e apresentasse medo de determinado estímulo, significaria que o medo a esse mesmo estímulo é congênito.

Através desse tipo de experiência, concluiu-se que o medo possui duas classificações:

inatos e adquiridos. Se os medos inatos ao ser humano forem percebidos e compreendidos, será mais fácil reproduzi-los quando necessário como, por exemplo, nos jogos de *survival horror*. E se existem outros que são apreendidos por meio de experiências vividas, isto é, acontecimentos de reforço e punição, deve-se conhecer esses de forma mais ampla na sociedade para poder se obter o mesmo objetivo supracitado.

Para chegar aos medos humanos, foram feitos experimentos inicialmente com primatas, tendo em vista sua semelhança genética e comportamental com o ser humano. A observação do comportamento deles frente a certas ameaças que eram observáveis também em seres humanos serviu de base para a distinção de quais medos são inatos e quais são adquiridos. Em destaque, nota-se alguns medos inatos bastante interessantes como o medo de ficar sozinho que demonstra certo grau de agitação, como se o indivíduo estivesse em busca dos demais da espécie. Também foi observado o medo do escuro, o medo frente a certos animais peçonhentos, como cobras e aranhas, medo de estranhos e agitação profunda ao ficarem diante de cadáveres da mesma espécie, como esqueletos, corpos sem cabeças ou somente cabeças de macacos. Esses mesmos medos também são perfeitamente observados em seres humanos e são uma das principais armas utilizadas no jogos de *videogame*, como será visto mais adiante.

Um fato interessante que se constatou nessas experiências é a maturação do medo. Alguns medos aparecem somente depois de certa idade, como se o animal estivesse apto, seja psicológico ou fisicamente, a enfrentar aquele medo.

Os mecanismos neurais que medeiam o comportamento não estão em completo funcionamento quando os animais são pequenos e tais mecanismos sofrem outro desenvolvimento (maturação) quando o animal se encontra em idade mais adulta” (GRAY, 1978, p.15).

O processo de maturação pode ser melhor percebido na exemplificação do momento em que o ser humano começa a andar. Não há um aprendizado para uma criança dar os primeiros passos, não lhe é ensinado. Ao chegar à idade correta e quando seu corpo já se encontra preparado, ela simplesmente começa a caminhar, embora haja ajuda dos parentes nesse processo. Porém, mesmo sem ajudar, uma criança aprende a andar sozinha; em alguns casos, surpreendem seus pais apoiando-se em objetos. O fato da criança não andar anteriormente é devido à falta de condições físicas de começar a caminhar. A partir do momento em que ela adquiriu essa capacidade física, como ossos mais tenazes e coordenação

motora mais estabilizada e desenvolvida, ela começa o processo natural de andar sobre duas pernas. Analogamente, o processo de maturação do medo acontece da mesma forma. A ausência desses medos em certas fases da vida e sua aparição algum tempo depois não quer dizer necessariamente que eles foram aprendidos com o tempo, mas que podem ter sofrido maturação e se manifestado na ocasião necessária àquela fase na qual o animal se encontra e se torna necessário.

Essa maturação do medo é importante para a criação de um jogo, pois, dependendo da faixa etária a que se destina certo jogo, cria-se elementos e interações diferentes. Um jogo de terror para pré-adolescentes terá elementos diferentes de um destinado a adultos e outros também diferentes a pessoas mais maduras. Pois, em graus de diferentes idades, há novos tipos de medo, onde alguns são maturados.

O medo também pode ser desenvolvido por aprendizado, segundo Gray (1978), e é de suma importância e de mais fácil compreensão do que o medo inato e a maturação do medo. O medo aprendido trata de alguma experiência que o indivíduo passou e agora deseja evitar, levando aos acontecimentos de reforço de punição por castigos. Com a finalidade de se evitar tais experiências em que houve um trauma, seja ele físico ou psicológico, o homem passa a ter medo dessas experiências procurando evitá-las. Frente ao medo, ele fica em estado de alerta, pronto para agir diante de uma circunstância de ameaça. A forma de reagir ao medo varia de acordo com a situação e de acordo com o indivíduo. O susto é considerado como um tipo de reação ao medo (medo do desconhecido e medo de estímulos fortes e repentinos). Ao tomar um susto, o indivíduo entra em estado de alerta, característica típica do medo, e, assim, pode reagir de diversas formas. Algumas pessoas gritam, outras desmaiam (caracterizando como um estado de congelamento, o corpo se mantém imóvel e silencioso) e outras até mesmo lutam, partindo agressivamente para cima daquilo que as assustou. Como exemplo pode-se verificar os casos de assaltos: há pessoas que gritam, pessoas que desmaiam ou ficam sem total reação, pessoas que fogem e existem pessoas que reagem agressivamente, mesmo que o assaltante esteja empunhando uma arma e ameaçando a vida da vítima.

Ao passar por uma situação antes desconhecida e de caráter negativo, fica a curva de aprendizado que possibilita formas de evitar repetição de tal acontecimento. A forma de reagir frente uma situação é o que diferencia esse evitamento do que foi visto antes, o aprendizado frente ao medo. Quando se consegue ter pleno conhecimento sobre dada situação, quando o indivíduo aprende a lidar com a mesma e a resolvê-la, caso tal situação aconteça novamente, ele saberá minimamente como agir e estará propenso a não ter mais medo, pois já possui o conhecimento adequado para contornar. Ao contrário, quando se evita

uma situação por não saber como reagir, ou quando um simples fato de relembrar a experiência passada, o sistema endócrino libera certos hormônios no corpo que o fazem sentir as mesmas sensações que este sentiu em sua experiência inicial, deixando o indivíduo em estado de alerta e com reações identificadas dentro do congelamento, do ímpeto, notando-se a permanência do estado de medo.



Figura 2 - Lara Croft em Tomb Raider III. Início da fase na Índia: muita chuva, floresta densa, escuro e muitos perigos escondidos. (Fonte: <http://raidersblog.wordpress.com/tomb-raider-3-3-gold/>. Acesso em 05 de fevereiro de 2013)

Sabendo que o medo pode ser aprendido, o designer de *games* insere elementos que fazem o jogador sentir medo de certos elementos no jogo. Como exemplo disso, pode-se citar, em Tomb Raider III, sua primeira fase. A fase começa na Índia em uma floresta densa. Em certas partes da mata densa, há cobras que picam a protagonista, envenenando-a e fazendo-a morrer aos poucos. Após o primeiro susto, o jogador passa a andar atento na mata densa, pois aprendeu que nessas partes há chances de ele ser picado por animais peçonhentos e vir a morrer. Em consequência, o jogador anda devagar e constantemente olhando para baixo para verificar se existem ou não cobras no caminho e se é seguro continuar o trajeto.

Ao entrar em estado de medo, seja ele um medo inato ou aprendido, o indivíduo começa uma série de processos endócrinos. Isso porque o medo é uma emoção que deixa o indivíduo em estado de alerta quando ele se encontra frente a alguma ameaça. O corpo prepara tal indivíduo para enfrentá-la de forma rápida e imediata, de forma emergencial, contando principalmente com a adrenalina para tal ação emergencial.

A função da adrenalina é mobilizar as reservas orgânicas para a ação rápida – luta ou fuga – que possa ser necessária. Há um aumento da tensão de contração da batida cardíaca, permitindo assim que o oxigênio seja bombeado e circule mais rapidamente; o baço contrai-se, soltando assim os glóbulos vermelhos armazenados para que estes levem este oxigênio; o fígado solta o açúcar armazenado para que este seja usado pelos músculos; há uma redistribuição da reserva sanguínea da pele e das vísceras para os músculos e cérebro; a respiração intensifica-se e os brônquios se dilatam para poderem receber maior quantidade de oxigênio; as pupilas se dilatam, talvez para aumentar a eficiência visual. (...) Tudo isso ocorre em fração de segundos ou minutos. (GRAY, 1978, p.62)

Numa situação de medo, o cérebro começa uma série de processos no corpo, com a ajuda do sistema endócrino de forma que o indivíduo tenha recursos físicos para poder reagir à ameaça. Acontece que, às vezes, esse sistema é ativado sem ser necessário. É o caso de quando, por exemplo, um indivíduo presencia um acidente de carro em sua frente pelo qual nem foi atingido, situação que não necessita de luta nem de fuga direta por parte do corpo. Mesmo ciente disso, ao se deparar com uma possível ameaça, o corpo é preparado para entrar em ação caso seja necessário. As ameaças podem vir de qualquer coisa que estimulem os sentidos, desde um som, um toque, um cheiro, até uma imagem, visto que a visão é um dos sentidos mais aguçado na espécie humana. E são esses estímulos que acionam os mecanismos neuroendócrinos em que os jogos se inspiram.

Em resposta a uma imagem ou alguma outra forma de informação transmitida por um dos nossos sentidos, os neurotransmissores (...) desencadeiam uma série de mudanças fisiológicas. (ROSS, 1995, p.34)

2.3 MEDO, IMAGINAÇÃO E CULTURA

Mesmo sendo uma grande máquina, o cérebro pode cometer erros e disparar esse mecanismo de alerta quando se depara com informações de ameaças falsas. Mantendo-se o exemplo do assalto usado no contexto anterior, suponha-se que, após ser assaltada, a vítima se depare em poucas semanas com um sujeito parecido com aquele que a assaltou. Esta vítima começará a desencadear todo o processo de medo que ela sentiu quando foi assaltada verdadeiramente. O cérebro não consegue definir de imediato que o sujeito em questão não se trata do assaltante, e sim de uma pessoa semelhante. Porém, pelo processo de medo aprendido, nesse caso, o corpo tende a estabelecer um padrão de comportamento, a fim de evitar a repetição da situação ruim, fazendo associação da imagem do assaltante com uma nova tentativa de assalto. Neste caso, é válido salientar o aspecto visual. É muito comum ter a

sensação de medo mais intensa ao ver algo ameaçador do que com algo que estimule outros sentidos. A visão causa um impacto imediato no ser humano, tanto pelo aspecto fisiológico como pelo aspecto cultural. Somos desde cedo muito estimulados visualmente e o impacto que imagens causam no sistema nervoso é muito mais profundo.

O estímulo visual desencadeia reações de medo tão fortes que a própria imaginação pode ser responsável por isso. Segundo o dicionário Aurélio, imaginação é a faculdade com que o espírito cria imagens, representações, fantasias. Assim sendo, a imaginação pode ser comparada ao estímulo causado pela visão. Se as imagens geradas através de imaginação estiverem ligadas a alguma experiência negativa pela qual o estado de medo foi instalado inicialmente no indivíduo, todo o processo de reação neuroendócrino é ativado novamente, agindo em muitos casos como se a ameaça fosse real e estivesse sendo presenciada, sendo revivida. Tal fato é perfeitamente exemplificado com milhões de pessoas que frequentam escritórios de terapeutas, psicólogos e psiquiatras, com suas crises de pânico, de ansiedade e estresse pós-traumático. O simples fato de lembrar acontecimentos passados ou se deparar com situações semelhantes ao que aconteceu, traz a tona todas as emoções sentidas na hora, incluindo a situação de estado de medo e a adrenalina. As imagens mostram-se importantes no processo de reviver experiências negativas que foram armazenadas na zona de aprendizagem do cérebro e acabam por virar um medo por aprendizagem e, como tal, lançam mecanismos naturais de sobrevivência, tentando evitar ao máximo tal experiência.

O medo é um mecanismo de proteção que nos avisa quando há perigo e nos motiva a agir para nos proteger, nossos entes queridos, nossa prosperidade ou nossos bens. Ele nos adverte para não tocarmos em um forno quente, não falarmos com estranhos ou dirigir sem atenção. (ROSS, 1995, p.199)

Ao fazer um jogo, o designer de *games* pensa em vários elementos para estimular o medo nos jogadores, incluindo os elementos plásticos, pois essas imagens podem estimular o cérebro e desencadear todo os processos neuroendócrinos que fazem o jogador viver o medo através do jogo e sentir as mesmas sensações, inclusive com liberações de adrenalina como se a ameaça fosse real.

Como imaginação e medo estão ligados, pode-se afirmar que a cultura de um povo pode construir instrumentos de medo. De acordo com histórias, crenças e folclores locais, os indivíduos criam em suas mentes a imagem de certas fontes de temor, que nunca foram provadas de fato, no entanto os contos populares acabam por avisar de um perigo que pode acontecer. É o caso de personagens conhecidos do folclore brasileiro como a Iara, o

Curupira, Mula sem Cabeça e até do Saci, já que em algumas regiões brasileiras são levados muito a sério. O mesmo se pode falar sobre as lendas urbanas, como a loira do banheiro, o carro preto, o homem do saco, o bicho-papão. Apesar de simplórios, a construção verbal da imagem desses perigos instala um medo por aprendizagem alheia, visto que uma pessoa fala sobre os perigos que essas personagens podem trazer. Embora nunca tenha visto um bicho papão ou a loira do banheiro, o indivíduo passa a temer essas personagens como sendo reais em dadas circunstâncias como “se você não comer o bicho-papão vem te pegar”, empregada em crianças pequenas para forçá-las a se alimentar ou a fazer qualquer outra coisa que os pais queiram. A força da imagem criada pela imaginação torna-se tão real que, se chegar a insistir de que o bicho-papão está chegando, a criança entra em estado de medo completo, chorando, esperneando, querendo sair do local que se encontra e procurando os pais para se proteger.

O processo de construção de uma cultura do medo, com as possíveis formas que esse medo possa vir a ter pode ser um fator essencial na construção de um medo por aprendizado alheio. Na civilização ocidental moderna, uma das principais culturas formadoras desse tipo de medo é a religião. A construção da imagem dos demônios e das formas que eles agem, dos castigos divinos, dos espíritos, das divindades e suas artimanhas, bem como do inferno e outras dimensões terróricas, sempre fez muita gente ser temente a ações e circunstâncias. A religião cristã, uma das maiores religiões no ocidente (não importando se católica ou protestante) tem um grande papel no processo de criação do temor religioso com base no medo no lado oeste do planeta. A expansão desse medo data de séculos atrás, pelo começo de 1300, durante a época da expansão cristã, em que a igreja, para ganhar espaço, conquistar novos fiéis e manter os que já tinham, abominava e endemoninhava os deuses e crenças de religiões contrárias a sua, de forma a tornar obscuro e diabólico a prática das mesmas. Como a população da época era em quase sua totalidade analfabeta, a forma encontrada para demonstrar as histórias cristãs eram a verbal e a visual, como pinturas, afrescos, vitrais e o teatro. “O teatro religioso contribui por sua vez para difundir o temor ao anticristo e ao juízo final, porque as representações tinham lugar diante de multidões consideráveis” (DELUMENAU, 1923, p.423).

Segundo Delumeau (1923) em seu livro *História do Medo no Ocidente 1300-1800*, no começo do século 14, a Europa passava por uma grande gama de catástrofes como a fome, a seca e a peste. Juntou-se isso a leitura da Bíblia com uma interpretação dos textos apocalípticos que favorecia os acontecimentos da época, gerando assim a ideia que aquela época era o fim dos tempos. Foi a partir desses desastres naturais, da leitura subversiva e divulgação dos textos do Apocalipse que o mundo fantasioso de monstros, demônios,

infernos, torturas e carnificinas instalaram-se no imaginário coletivo social, ocasionando uma onda de medo generalizado.

A igreja pregava a salvação e usava esse mundo fantasioso para apavorar as grandes massas, tentando conquistar novos adeptos e salvar os fieis, para que esses não se prejudicarem por meio de seus pecados. Com as desgraças ocorrendo constantemente por infortúnio do destino, o foco de tudo passou a ser o Juízo Final e, com ele, a condenação. Nessa condenação, era pregada a ida ao inferno para se viver junto com o Anticristo, Lúcifer. A Bíblia em si mal menciona Lúcifer em seus textos e, quando o faz, é apenas como aquele que quis tomar o lugar de Deus e foi rebaixado e expulso dos reinos dos céus. A Bíblia também apresenta atitudes de Lúcifer, como pai da mentira, desobediência e discórdia. Porém, em nenhum instante, os textos bíblicos falam sobre a forma de Lúcifer como esse é concebido nos dias atuais. Ora, Lúcifer era um anjo e, como tal, era dotado de graça e beleza. E o Anticristo não pertence ao Apocalipse, mas sim ao imaginário coletivo que era associado “à Babilônia, a grande, covil de demônios, e a besta escarlate evocada no livro de Revelações” (DELUMEAU, 1928, p.354). Com a ideia de Anticristo ligada a Lúcifer instalado no imaginário coletivo e este sendo pregado como pai de todas as desgraças, tudo o que estava acontecendo naquela época era considerado culpa dele. Assim, toda forma de desgraça era associada a Lúcifer como a fome, a seca, a guerra, a peste, inclusive as doenças desconhecidas na época como a sífilis.



Figura 3 - Imagem da internet após uma pesquisa com a palavra “demon” (demônio, em inglês). Facilmente são achadas imagens semelhantes a esta quando usado tal termo para a procura. (FONTE: <http://patrick.ripp.eu/2008/04/08/demon/>. Acesso: 25 de agosto de 2012)

Esses acontecimentos naturais, juntando-se com a imagem do Anticristo, influenciaram profundamente as artes e os discursos. Os textos de pregação passaram a ter um teor de punição, advertindo sobre a chegada do Juízo Final e sobre como os homens estavam

pecando. Para não serem punidos, não deveriam pecar. Caso pecassem, seriam condenados a ir ao inferno, conviver com Lúcifer e sua legião de demônios, sendo torturados e vivendo em dor, queimando no fogo do inferno eternamente. Textos e mais textos, inclusive literários, fazem menção a um inferno criado muito anteriormente no imaginário coletivo, descrevendo cada vez mais em detalhes as formas dos demônios e de suas ações desumanas para com os pecadores. O medo se torna cada vez mais vivo na mente dos indivíduos dessa época escura da história ocidental. Podem-se citar como exemplo a Divina Comédia de Dante e sua descrição de um inferno que nada deixa a desejar em relação à Visão de Tungdal, uma lenda irlandesa que retrata um espetáculo com um lago de fogo e um de gelo, animais formidáveis que se alimentam de almas humanas de avaros e infiéis, além de pântanos fumegantes cheios de sapos, serpentes e outros animais tidos como horrendos. Essas literaturas serviam de base para atizar ainda mais a imaginação, criando novos textos sobre um inferno e sobre criaturas ainda mais horripilantes do que as inicialmente lidas e também servindo de inspiração para os discursos de artes visuais:

Na França, no começo do século 15, as *Trés riches heures* de Berry também mostram o inferno com um detalhe extraído da Visão de Tungdal: Lúcifer, gigante coroado que se alimenta de almas dos condenados, aspirando-as e repelindo-as alternadamente, deixando escapar chamas e fumaça de sua horrível boca. (...) É, contudo, no universo inquietante de Hieronymus Bosch que os pesadelos infernais atingem sua maior violência. Nos Juízos Finais de Viena e de Bruges e no tríptico de Prado, cujos painéis representam respectivamente o paraíso terrestre, o jardim das delícias e o inferno, a loucura e a maldade diabólicas se desencadeiam com sadismo e mais monstruoso. No inferno de Viena, um demônio, cuja cabeça é a de um pássaro de bico longo, leva condenados em seu cesto. Um outro carrega sobre o ombro um bastão com condenado crivado por uma flecha está suspenso pelos pés e mãos. Um condenado deverá girar eternamente a manivela de uma viela desmedida e um outro está crucificado a uma harpa gigante. Satã, com um turbante, tem olhos de fogo, boca de animal feroz, rabo e patas de rato. No lugar do ventre, aparecem as grelhas de um forno. (DELUMENAU, 1923, p.357)

Vê-se com isso como houve a criação de todo um imaginário coletivo de algo que sequer existia na natureza, mas que foi criado como forma de controle diante de alguns acontecimentos da época. Isso contribuiu para o surgimento de animais fictícios no imaginário coletivo, culminando no medo que agora fazia parte de uma sociedade que vivia em torno da religião. Tal imaginário perdurou pelos séculos seguintes e se expandiu cada vez mais, juntamente com o cristianismo. Ao iniciar os processos de descoberta de novos mundos e de colonização, no século 16, esse imaginário foi levado para as colônias inclusive servindo como pretexto para tal colonização, já que a ideia de inferno e demônios se equiparava com culturas diferentes do cristianismo europeu em expansão. É o caso dos deuses em culturas de

tribos africanas e das indígenas do Novo Mundo (as Américas). Essas pessoas não “conheciam a Deus” e adoravam a Satã, merecendo assim serem catequizadas e salvas. Nesse processo de genocídio, a cultura fantasiosa do inferno e de seus demônios com suas torturas foi disseminada, bem como o medo deles.

Com esse imaginário bem aguçado, tudo que se assemelhasse a essas imagens imaginárias provocava medo e arrepio em quem as visse, mesmo que em forma de imagens e ilustrações. Qualquer animal ou local que lembre o inferno nunca é visto como algo bom. Sempre é associado à tortura, à morte, à carnificina, à desumanidade ou a qualquer tipo de mal. Todo ser considerado feio, deformado ou uma mistura diferente daquilo que é visto na natureza, desprovido de graça e beleza, não é tido como bom. É o caso de, utilizando como exemplo de expressão popular, quando se diz que alguém é “feio como o cão”, ou quando uma criança é muito ativa, chamam-na de peste. O mesmo se faz quando alguém comete um crime muito desumano, dizendo-se que ele não é humano, e sim um demônio.

Quase todos os jogos de terror se valem dessa cultura herdada para fazerem sucesso e provocarem o medo, dentre tantos elementos, também através do seus elementos visuais. Os monstros dos jogos são meras retratações e acentuações dos aspectos desses demônios e criaturas diversas que foram criadas no imaginário coletivo durante séculos de história. Isso quando o próprio fato da religião em si é o aspecto aterrorizante do jogo, com seus rituais e seus demônios, como em *Forbidden Siren*, em que a história gira em torno de dez protagonista que tentam sair vivos de uma vila rural que possui uma estranha religião e tentam reviver uma entidade tida alienígena, ocasionando nesse ritual a morte de todos na vila e transformando-os em monstros sanguinários.



Figura 4 - Forbidden Siren. Uma das personagens sendo abordada por um monstro. (Fonte: <http://lifein16bit.blogspot.com.br/2010/12/forbidden-siren.html>. Acesso em 10 de fevereiro de 2013)

A religião sempre foi, e continua sendo, a principal fonte de cultura e valores nas sociedades, sendo o cristianismo uma das maiores religiões no ocidente. Durante o século 13, com uma sucessão de catástrofes naturais atribuídas a castigos divinos pelos pecados humanos em consonância com a má interpretação de textos apocalípticos da Bíblia, surgiu a ideia do Anticristo, de Lúcifer, e que tudo de ruim era sua obra. Perante a construção do Anticristo e o acontecimento das catástrofes naturais, que eram considerados um aviso do fim dos tempos, a concepção de inferno foi criada como sendo um lugar de dor e sofrimento em comparação ao que se estava ocorrendo no mundo naquele instante. Juntamente com essa construção, o contato com alguns elementos de outras culturas firmou o conceito de demônios e de Lúcifer como criaturas altamente desumanas que provocam somente dor e sofrimento e dos demônios, seres fantasiosos e feios, deformados, com cifres, asas, bocas ferozes e que estavam a serviço de Lúcifer. Essas imagens instalaram-se no imaginário coletivo servindo assim como subsídio para desencadeamento do medo. Qualquer coisa que remetesse a essa descrição era associada aos demônios e, por consequência, à tortura e ao sofrimento, à morte e à carnificina. Esse sentimento perdura até os dias atuais, sendo bastante utilizado em filmes, desenhos, histórias e criação de obras de arte que remetam ao terror.

A construção da cultura do medo no ocidente, em forma de conhecimento adquirido, data de anos de idealização e imaginação implantada na mente da sociedade através de discursos e obras de arte que estavam a serviço da igreja. E é essa construção de medo pautado no horrendo, no demoníaco, no sofrimento e na dor que a indústria do medo se aproveita para fazer seu “ganha pão”.

3 DESIGN

3.1 O NASCIMENTO DO DESIGN

Designer gráfico, designer de moda, designer de *games*, designer de sobrancelhas, *hair designer*, designer de interiores, designer de bolos, designer de noivas. São muitos os tipos de designer existentes hoje no mercado. É como se o fato de se denominar designer concedesse um *status quo* acima dos demais colegas da mesma profissão que não possuem o mesmo título. O nome designer é envolto de uma áurea quase mística, algo mágico, como que fascinante.

Atualmente, tudo aquilo que envolve a ação de criar de algo com uma finalidade específica e com necessidade de boa apresentação, deixando-o belo perante outros trabalhos, recebe o nome de design, como se essa denominação fosse sinônimo de embelezar, enfeitar, maravilhar. Todo repentino surgimento de designer nos mais diversos segmentos e profissões é válido? O que é realmente um designer? O que é design? Por design, entende-se:

Uma atividade ou produto que tem como ponto de partida um projeto e como ponto final o receptor ou usuário, passando pelo processo de criação, produção e reprodução que envolve matérias, técnicas e tecnologias diversas, e escolhas estéticas. (CAMPOS, 2009, p.68)

Pode-se verificar que o design envolve primeiramente um projeto, algo maior que envolve uma gama de variáveis que precisam ser analisadas e reunidas de forma consciente para alcançar um objetivo. Por isso “é o campo que concebe um produto a partir da matéria-prima da arte e tecnologia” (DOMINGUES, 2009, p.57). O simples fato de se conseguir confeccionar algo que seja dito como esteticamente bonito não concede ao profissional o status de designer. Design vai além. O esteticamente belo é apenas um aspecto que o design leva em consideração e, mesmo essa parte do projeto total, exige ainda um planejamento, um projeto para se estabelecer como essa concepção de belo se apresentará.

Todo design começa com um problema a ser resolvido ou com a supressão de uma necessidade que está intimamente ligado à atividade industrial. O design, enquanto provedor de uma estética da atração, vem a solucionar um problema já existente na indústria, como uma boa máquina fotográfica portátil que, por aspectos de engenharia, ficou grande

demais para a finalidade. Neste caso, o design entra como parte importante para fazer uma máquina fotográfica grande demais para fins de passeio, por exemplo, tenha suas partes reorganizadas de forma que ela fique mais compacta e possibilite uma melhor portabilidade. Nesse exemplo, o problema já existia e foi apresentado ao design apenas para solucioná-lo. Ao tentar resolver esse problema, o designer teve contato com os engenheiros para saber até que ponto ele poderia mexer nas peças eletrônicas da máquina, o objetivo de tal equipamento, o que poderia ser excluído da máquina, o que poderia ser redesenhado internamente, a possibilidade de substituição de certas peças ou materiais, as pesquisas de mercado para compreender o que o público esperava do produto, dentre tantos outros aspectos. Com base nessa gama de informações, ele faz um planejamento minucioso de acordo com os objetivos da empresa que o contratou e apresenta propostas de um modelo que alcance as expectativas. O design, assim, se identifica como funcional. Ele serve a um propósito industrial.

Dessa forma, o design trabalha também com o estético. Essa preocupação não passa de um fundamento meramente mercadológico, visto que, atualmente, as concepções culturais diversas exigem que o produto seja esteticamente belo para um objetivo em específico, pois se vive em uma sociedade cada vez mais ligada à imagem e ao visual. Não basta apenas que funcione fisicamente e que esteja confeccionado da melhor forma possível em relação ao formato. É necessário também que o produto esteja adaptado visualmente ao meio no qual se inserirá, seja para causar identificação com o público-alvo, seja para se diferenciar dos demais produtos a que se assemelha ou para trazer uma nova ideia de algo. Assim sendo, a beleza é usada não como um enaltecimento do belo ou provocação de novas concepções estéticas, mas sim como parte de um projeto que tem um único e grande objetivo: vender. Com isso, fica claro que o design é intrinsecamente comercial, deixando a parte puramente emocional e subjetiva para as artes, com quem o design mantém íntima e necessária relação de inspiração.

Como o design, de forma geral, tem uma relação direta e dependente com a indústria, com o mercado, sua origem pode ser afirmada como datada a partir da 1ª Revolução Industrial. Foi nessa época que começaram os primeiros problemas funcionais que tinham que ser resolvidos para atenderem as demandas do mercado. A criação e a produção de objetos existem desde que o homem tomou consciência sobre a natureza e de sua capacidade de modificação da mesma. Porém, o processo de criação como um todo era realizado por apenas um único indivíduo, o artesão. Com a revolução industrial, começaram várias mudanças sociais e culturais como a segmentação e a divisão do trabalho. O que antes era feito unicamente por uma pessoa, agora tinha todo o seu processo de produção dividido entre as

várias instâncias: alguém para prover a matéria-prima, alguém para avaliar sua qualidade, alguém para remanejá-la, alguém para tratá-la, outra para dar forma, para apertar, para pintar e assim sucessivamente. Nesse processo, existia uma pessoa responsável pela forma funcional, seja do produto final ou das máquinas que faziam o produto final. E é nesse papel desempenhado dentro da escala produtiva que começa o ofício do designer.

3.2 AS VARIAÇÕES DO DESIGN

Com o passar do tempo, os cuidados com a forma e a função foram ganhando grande espaço e acabaram tendo sua percepção ampliada para outras áreas. O que antes estava restringido a objetos com foco principal na função agora transcendia para as criações impressas e para as roupas. Já no começo do século 20, com os movimentos de modernidade, tanto artística quanto ocorridas em vários níveis da sociedade, como política, cultura e tecnologia, o design passou a ganhar maior notoriedade, visto como algo essencial a tudo o que se cria de cunho industrial. Antes, visto como uma noção por parte dos que realizavam esse trabalho, agora, era algo reconhecido por um nome, além de ser parte essencial no projeto de concepção de qualquer bem.

Foi no século 20, com suas concepções, com a expansão e com o firmamento da democracia, possibilitando um poder de ascensão dos menos favorecidos e sua capacidade de consumo que a indústria se fortaleceu. As ideias de modernidade, de progresso, de invenções e de um futuro próspero eram amplamente divulgadas. Com essa nova classe compradora, com as cidades se desenvolvendo de forma nunca vista antes e com todo o fascínio das novas invenções, surgiu um espírito consumista que gerou um maior número de opções de um mesmo tipo de produto. Com tantos produtos parecidos, como diferenciar o que o consumidor vai querer? Pela sua forma, pela sua beleza, pelo jeito que ele se apresenta para o público.

A importância do designer, como uma pessoa que entende de forma e dos seus elementos constituintes, sabendo manejá-los visando a um determinado objetivo, que consegue fazer um projeto de forma a interagir com todas as demais partes constituintes do produto em questão, passou a ser mais necessária do que antes. A importância da forma e da sua manipulação foi amplamente divulgada e atingiu a parte gráfica. As revistas, os jornais, os livros, os anúncios agora tinham que ser analisados em suas partes constituintes para também transmitirem corretamente suas mensagens. Não bastava apenas colocar a informação, era

preciso organizar essa informação para que fosse corretamente entendida e, mais do que isso, ganhasse notoriedade junto a tantas outras que chegavam em quantidade considerável para o público. Nascia o design gráfico consciente. Esse nascimento consciente, isto é, sabendo exatamente de todos os elementos que compunham um cartaz, por exemplo, como tipografia, nomes, fotos, alinhamento, cores, formas, linhas, pontos de atenção, dentre outros, deu espaço para os designers da época se conscientizarem de algo que eles todos deviam perseguir: a linguagem visual.

A sociedade tornara-se essencialmente visual, com objetos focados em apresentar suas cores, formas, personalidade, mensagens de que são descolados, populares, familiares, luxuosos. O design agora era uma forma de comunicação, não somente da empresa como seus consumidores, mas dos consumidores para o mundo. Ele deveria agora se preocupar não somente com a forma para que o objeto fosse minimamente usável ou se destacar frente aos demais produtos com o quais eles tinham similaridades, mas também com o tipo de mensagem que esses objetos estavam passando, pela linguagem visual que estavam utilizando.

Por linguagem visual, entende-se uma construção complexa e autônoma, capaz de emitir mensagens, pensamentos e visões de mundo a partir da composição de seus elementos plásticos constituintes. (...) São elementos da linguagem visual as cores, as formas, as linhas, as texturas, a tipografia, a criação e representação de figuras, os estudos das composições e a pesquisa de materiais. (CAMPOS, 2009, p.67)

O design tomara consciência que o importante é a atenção destinada à linguagem visual. A sociedade agora era vista como uma sociedade de comunicação: rádio, televisão, correios, maior convivência social, o telefone. A informação circulava a todo o momento por vários canais clássicos de comunicação. Agora, a informação deu-se conta que ela estava em todo lugar, inclusive na forma como as pessoas se vestiam. A era da informação estava instalada e o design tinha um papel fundamental nisto, tendo sua importância acentuada a cada dia. O que antes era visto como uma solução para problemas quando esses aparecessem, agora era peça essencial desde o começo da criação de um produto, seja ele um objeto, uma revista, um livro, uma roupa, uma embalagem. O design se instala na sociedade de forma irreversível.

Os designers destacam-se na categoria de profissionais criativos. Vivemos numa época em que a estética se tornou prioridade, reforçada por uma confluência entre tecnologia e cultura. (BERTOMEU, 2010, p.12)

Com essa nova percepção, o nome design passava a ser designado como toda atividade que trata da organização estrutural de um produto em suas partes constituintes e na transmissão de mensagens com propósitos comerciais e com um objetivo claro e muito bem definido. Com isso tem-se o design de objetos, o design gráfico e o design de moda. São eles que estudam mais profundamente suas particularidades e partes constituintes de forma a explorar as máximas possibilidades para criar as mais variadas linguagens visuais e poder servir aos seus clientes. Muitos elementos de estudos são reaproveitados de uma área para a outra, não sendo possível, muitas vezes, identificar quem estudou primeiro determinado conceito, ou quem se apropriou do conhecimento do outro. Porém, cada um tem suas particularidades e são facilmente identificadas quando se começa a estudá-las mais profundamente.

O sucesso dessas áreas foi ganhando cada vez mais espaço de forma exponencial e seus profissionais sendo envoltos em uma mística de poder e conhecimento máximo. Produtos que tinham design vendiam bem mais do que os que, aparentemente, não tinham. Esse sucesso alavancado pelo design de um produto, pelas peças gráficas ou por um estilismo, muitas vezes era mais valorizado do que a qualidade do próprio produto, servindo para fazer dos profissionais da área um sinônimo de modernidade, de sucesso e colocando-os em um patamar acima dos demais.

Visando esse sucesso e essa áurea que diferenciava os designers dos demais profissionais, pessoas que trabalhavam com alguma coisa que remetia à estética de algo passaram a se autodesignar designer. É o caso dos *hair designer* (cabelereiro), *cake designer* (confeiteiro), *designer de sobrancelhas*, *designer facial* (maquilador) e assim por diante. Porém, em certos casos, a associação com o nome designer foi muito bem utilizada, sendo empregado de forma coesa perante sua origem e significado. É o caso dos designers de *games*.

3.3 AS BASES DO DESIGN E O DESIGN DE VIDEOGAME

A partir da década de 80, os jogos de *videogame* passaram a se tornar muito populares e mais elaborados em suas produções. Foi quando as “desenvolvedoras sentiram

cada vez mais necessidade de investir na produção artística de seus jogos, tornando-os tão ou mais expressivos que outras formas e entretenimento” (BOBANY, 2008, p.23). O mercado de *games* foi estudando suas formas de produção e foi se especializando tanto que o designer de *games* é visto como uma profissão muito séria em países onde essa cultura é mais desenvolvida, como Estados Unidos e Japão, sendo considerados por muitos como profissionais de grande sucesso. Isso porque a especificidade conseguida na década de 80 só aumentou a especialidade alcançada. Hoje, a produção de grandes jogos é tão grande quanto a produção de um grande sucesso do cinema. Mas antes de começar a falar do design de *games*, convém falar dos elementos de design como um todo.

Todo design nasce em uma folha em branco em que os elementos visuais são combinados de forma a alcançar um objetivo. No design gráfico, que é o design que mexe com os elementos das páginas impressas ou virtuais, fica mais fácil de identificar essa lógica. Mas o mesmo acontece com os demais designs. Antes de partir para a ação, para a criação e confecção do projeto de design, um esboço se faz necessário. E é com esse esboço na folha de papel em branco que o design começa a ser formado, a nascer. Existem alguns princípios que todo designer tem que saber, pois é primordial. Uma série de conhecimentos básicos que permite a ele criar com segurança, com domínio e com técnicas os seus projetos que se aplicam a todos os tipos de design existentes. Dondis (1997) afirma em seu livro *A Sintaxe da Linguagem Visual* que são esses elementos ponto, linha, forma, cor, direção, tom, textura, escala, dimensão e movimento. Desses, os quatro primeiros serão estudados nesse trabalho.

Os pontos são a menor unidade do design. Não em tamanho, mas sim como a unidade mais indivisível que ele possui. Do ponto não vem nada antes e pelo ponto se faz as outras partes constituintes juntamente com a cor. O ponto é característico por chamar bastante atenção em uma peça. Ele não é apenas uma pressão no papel, é caracterizado por qualquer forma circular e tudo o que é circular chama logo atenção do olho humano. Por esse motivo, o ponto também é uma das partes mais importantes de um design.

Ao se alinhar um conjunto de pontos consecutivamente obtêm-se as linhas, que podem ser retas e curvas. As linhas têm como função guiar o olhar. São elas que dizem onde começa algo e servem de caminho até o final. Usadas de maneira correta, são capazes de fazer grande diferencial em um design. Elas são responsáveis por criar tensão e dinamismo na peça, bem como harmonia e/ou monotonia. Pode-se identificar essa afirmação ao se ler qualquer artigo sobre carros por exemplo. Comumente se vê em descrições e análises sobre design automobilísticos que este apresenta linhas mais agressivas ou linhas mais calmas e curvas, linhas mais elegantes.

As linhas podem fazer certas curvas e retas e, assim, formar algo que seja reconhecível a mente: está feita a forma. São responsáveis por criar formas, dar-lhes vida. Toda forma é fundamentada por uma linha ou por um conjunto. Quanto mais linhas, maior a complexidade de uma forma. Um círculo é formado por apenas uma linha que faz uma grande curva e tem seu princípio e seu fim sempre unidos. Já um rosto humano em seu desenho mais realista é formado por uma sucessão de linhas retas e curvas incontáveis. Com as formas, é possível formar qualquer objeto e dar-lhe vida. As formas são delimitações do espaço. São elas que indicam onde começa e onde termina algo. Assim sendo, o ponto, a linha e a forma são uma tríade básica do design, capaz de formar qualquer expressão de pensamento, qualquer ideia.

Para poder preencher os espaços que a forma delimita, o uso da cor se faz imprescindível. Segundo Ambrose e Harris (2009), em *Design Básico: Cor*, a cor é elemento essencial no design devido a sua capacidade de suscitar reações emocionais no ser humano. A cor dá vida, preenche os espaços que a forma limita, se encarrega de passar mais significado ao design. Ela é responsável por dar grande parte da mensagem e do significado visual de um design. É o primeiro elemento que salta aos olhos quando se vê qualquer peça. A cor é tida primordialmente como emocional, visto que tem um impacto imediato na mente, ao passo que a forma é tida como um elemento racional, pois exige uma análise maior do cérebro para processá-la, para decodificá-la e para entendê-la.

A cor é a forma mais imediata de comunicação não verbal. É natural que tenhamos reação a ela: evoluímos com certa compreensão das cores, em parte porque a sobrevivência de nossos ancestrais dependia delas para saber o que se consumir e o que evitar. A cor é usada para representar pensamentos e emoções de uma forma que nenhum outro elemento do design consegue, e pode chamar atenção de um modo de modo imediato e instantâneo no papel, na tela ou na prateleira de um supermercado. Assim, a cor é um aspecto importante do design contemporâneo. (AMBROSE E HARRIS, 2009, p.6).

De acordo com Goldman (1964) cores são excitações físicas que a luz causa às células visuais. De acordo com a frequência de luz, vê-se cores diferentes. Por se tratar de um estímulo visual, as cores em si causam, fisicamente, certas reações ao corpo. O vermelho, por exemplo, possui uma frequência mais forte e por isso estimula muito mais as células visuais do que o azul. É por isso que olhar durante muito tempo para algo vermelho cansa mais a vista do que olhar para algo azulado, pois o estímulo recebido pela cor vermelha é mais intenso. Essa estimulação também causa um foco maior em atenção. Cores que estimulam

mais a visão tendem a chamar mais atenção do que as cores que estimulam menos. De uma forma simples, pode-se identificar que um carro compacto vermelho sangue colocado ao lado de um ônibus todo azul acaba ganhando mais atenção, em um olhar inicial, devido a sua cor.

As cores, afora suas particularidades inatas em relação à sua natureza física, também tem um alto valor cultural, construído com o passar do tempo. De acordo com a cultura, as cores podem ser associadas a emoções, a situações e até mesmo a símbolos. É o caso do preto, que no ocidente simboliza o luto. Porém, no oriente, o luto é associado ao branco. As cores estão imbricadas diretamente à cultura e, por isso, ao criar algo, o designer deve levar em consideração esse aspecto, para comunicar a mensagem da forma mais eficaz possível. Dessa maneira, não seria coerente fazer uma placa de sinalização sobre perigo em rosa, uma cor culturalmente associada ao romance, ao amor e à delicadeza. Geralmente essas placas são feitas em vermelho, pois, como já visto, é uma cor que chama muita atenção e desperta logo o interesse. Como o designer quer chamar logo atenção para a placa que avisa sobre algum perigo, ele se vale dessa cor que desperta logo a curiosidade de quem passa. Como mais um elemento do design, a cor deve ser bem estudada, entendida em suas estimulações físicas e culturais para poder compreender os efeitos que ela pode causar. As cores são a primeira impressão que se tem quando se analisa inicialmente uma peça de design. Ela é a emoção, a tensão, a cultura da peça. O designer também tem que conhecer a cultura para o qual ele irá criar, pois isso pode mudar radicalmente o significado de uma cor.

Ao se juntar esses elementos básicos do design, como ponto, linha, formas e cores, pode-se combiná-los das mais variadas formas possíveis com uma finalidade objetivada. A junção desses elementos cria as técnicas visuais, que, segundo Dondis (1997) e Hurlburt (1986), pode-se citar como exemplo entre tantas:

- ┌ Simetria: é o ideal clássico. A peça, se dividida ao meio, ambas as partes têm as mesmas proporções, os mesmos elementos. Toda a estrutura é construída a partir de um eixo central. O que se posiciona do lado esquerdo, se posiciona do lado direito também, equidistante da linha central. É como se uma parte fosse o espelho da outra;
- ┌ Assimetria: a peça é construída não levando em consideração o eixo central. Os elementos são dispostos de maneira desigual pela estrutura;
- ┌ Simplicidade: utilização dos elementos de forma simples e de fácil entendimento, sem a necessidade de se estudar muito a peça para compreendê-la;
- ┌ Minimalismo: a peça contém o mínimo de elementos possíveis. Somente o essencial. Esses elementos podem ser complexos, mas só há o indispensável para a compreensão

da mensagem;

- └ Harmonia: a peça tem seus elementos dispostos de tal forma que transmite a ideia de que tudo está no seu devido lugar, nada incomoda;
- └ Tensão: os elementos são dispostos de forma que algo incomoda. É como se algo ali estivesse prestes a sair do lugar, a desabar, a explodir;
- └ Contrastes: alguns elementos empregados da mesma espécie diferem muito entre si, dando destaque acentuado para os mesmos. É o caso, mais simplista, de uma página toda branca com um nome em preto, ou de uma cadeira que tem suas pernas muito curtas e seu encosto muito comprido.

Existem inúmeras técnicas visuais, e estas ainda podem ser usadas em conjunto, de forma a criar tantas outras possibilidades. A utilização dessas técnicas vai variar de acordo com os objetivos do designer e com a mensagem que ele quer passar.

O outro elemento que serve de base para os designers são as escolas artísticas ao redor do mundo. São a partir dessas escolas, desde a antiguidade clássica até a os dias atuais, que os profissionais da área se inspiram e, então, criam. Essas escolas artísticas, muitas vezes, já têm seus próprios estudos e experimentações como forma de expressão aos objetivos pretendidos pelas mesmas. Assim sendo, as escolas clássicas, que procuravam a harmonia e o equilíbrio, servem de base e inspiração até hoje quando se quer produzir algo dentro desses parâmetros da mesma espécie. Em contraponto, se o objetivo é criar algo mais intenso, mais dinâmico, mais transgressor, procura-se as escolas do pós-modernismo, por exemplo. Além de utilizar parte das técnicas visuais que essas escolas propuseram e aplicaram, elas servem para recriar a esfera cultural da ocasião, visto que, quando essas escolas artísticas foram criadas, elas iam de acordo, ou contra, os padrões socioculturais de suas épocas.

Analisando as informações acima, fica mais fácil entender o papel do designer dentre os demais profissionais e o grau de seu conhecimento, o quanto ele deve saber do geral e das especificidades do meio em que ele atua. Fica fácil também entender a explosão de profissionais que se denominam designer somente para poderem valorizar seu trabalho, como forma de diferenciação dentre os demais e como essa denominação é falsa, visto que o conhecimento exigido não foi adquirido por eles, muito menos a sua aplicação. Porém, também é possível validar a designação de outros profissionais em que a denominação designer se faz justa. É o caso dos designers de *games*. Esses profissionais devem conhecer todos esses estudos, a importância deles está na aplicação direta no seu trabalho como também no desenvolvimento dos seus próprios conhecimentos e especificidades, visto que os *games* são formas de divertimento eletrônico únicos no mundo atualmente.

Para o desenvolvimento de um game, o enfoque no design é extremamente apropriado, já que o campo que concebe um produto a partir da absorção da matéria-prima da arte e da tecnologia. Da forma e da função. Do sensível e do abstrato. Do especial e do lógico. É preciso sensibilidade, mas também planejamento. Há necessidade de pesquisar e de criação. De inspiração e transpiração. A concepção de um objeto envolve detalhes, minúcias que refletem a complexidade de nossa própria sociedade. Sem método, parte integrante do design, a concepção de um produto torna-se mais difícil, tende a levar a redundância, ao equívoco e ao insucesso. O designer é hoje um profissional imprescindível no desenvolvimento de qualquer objeto ou produto. O game está inserido nesta lógica. Também é um produto e, como tal, merece ser planejado e concebido com metodologia. Mas é um produto que apresenta as suas especificidades e, sendo assim, merece ser estudado como um caso à parte (DOMINGUES, 2009, p.57).

3.4 O DESIGN VISUAL APLICADO NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Os processos envolvidos no desenvolvimento de um game são muitos e variados. A especificidade da área, as muitas divisões e a grande multipluralidade de profissionais envolvidos são fatores conhecidos no meio. O profissional que se intitula designer de *games* é como um diretor de cinema: ele é responsável por conhecer cada parte da complexidade construtora do produto e por coordenar essas mesmas partes para atingir o resultado esperado. Ele não é um especialista em tudo, mas deve conhecer de tudo um pouco até mesmo para saber das limitações técnicas e tirar melhor proveito daquilo que possui dentro da equipe. É responsável por gerir os responsáveis pela roteirização, *concept art*, criação de cenário, de personagens, de roupas, de monstros, de programadores, animadores, dentre tantos outros. É ele quem alinha as expectativas e que faz as áreas conversarem para que todos trabalhem em um único propósito. Abaixo do designer de *games*, há outros designers especializados como artistas, engenheiros, programadores, arquitetos, músicos, escritores, sonoplastas e tantos quantos necessários para a criação do roteiro, do som e da imagem.

Todo o design empregado nos *games* está aliado ao gênero ao qual eles pertencem. Assim, se é um jogo de RPG ambientado na idade média, focado em magia e bem estar do mundo, todo seu cenário, as personagens, suas roupas, as músicas, os menus, os desafios terão que ser relacionados à fantasia e à mágica. Ao passo que um jogo de guerra espacial segue num cenário de naves, universos paralelos, roupas espaciais preparadas para guerras, armas futuristas, menus dinâmicos e assim por diante. O design visual de um jogo é

um dos responsáveis por fazer a imersão do jogador nesse novo ambiente, juntamente com sonorização, enredo e etc. Todos os elementos estéticos do jogo têm que estar em harmonia e consonância, desde o menu inicial, o som, o cenário, as personagens, os inimigos, até os créditos finais. Se alguma coisa sai do padrão pretendido, do estilo do jogo e do seu gênero, ele passa a ser um elemento estranho e quebra a imersão.

É o mesmo que imaginar um jogo de *survival horror*, em que o medo e a surpresa são esperados, mas que, diante do desafio final, tem-se um pônei colorido e cheio de corações, ao som de uma música de discoteca da década de 80. O clima do jogo é quebrado e a imersão também. Essa é uma das principais preocupações do designer de *games*: fazer com que tudo no jogo faça sentido e cause a imersão máxima do jogador. A parte plástica constituinte de um jogo, o cenário, as personagens e os antagonistas, são os mais trabalhados, pois eles serão os responsáveis em primeira instância por comandar toda a tensão visual, sua ambientação e sua principal fonte de imersão de um game.

A seguir serão analisados os elementos plásticos do cenário da mansão, os antagonistas e personagens de um jogo que é considerado como referência no mercado do *survival horror*, Resident Evil Remake.

3.5 AS REFERÊNCIAS IMPLANTADAS POR RESIDENT EVIL

Resident Evil é um jogo de ação do gênero *survival horror*, lançado inicialmente em 1996 pela Capcom para Playstation (no oriente, é conhecido como Bio Hazard). A série possui seis jogos em sua linha de história principal e 13 *spinoffs*⁸. O jogo é muito popular em todo o mundo e conta, além dos *games*, com filmes, quadrinhos e livros, além de produtos diversos como bonecos, roupas e acessórios. Em 2002, a Capcom, empresa responsável pelo jogo, resolveu refazer seu primeiro sucesso, de 1996, porém com todo o glamour e riqueza que a tecnologia dos consoles da época dispunha. O console escolhido foi o Game Cube, da Nintendo, devido a uma parceria comercial de exclusividade da série que foi firmado entre as duas empresas. O jogo teve sua *engine*⁹ reformulada, com belíssimos gráficos

⁸*Spinoffs* são jogos em paralelo à história principal e que tem como função explicar melhor a história geral de um jogo e/ou apenas apresentar uma nova jogabilidade, bem como incluir novas informações que não ficaram claras no jogo principal. Não influi no enredo primordial.

⁹*Engines* são programas que cuidam do processo de renderização dos gráficos em um jogo, da programação dele, e influem diretamente na qualidade do jogo.

computadorizados, modificações, supressões e adições nos quebra-cabeças originais, sons melhorados, deixando o ambiente mais tenso e realista, adição de novos cenários e de 10 finais diferentes que variam de acordo com o desenvolvimento do jogador.



Figura 5 - Capa original do jogo Resident Evil Remake, lançado em 2002. (Fonte: <http://emuladoreseroms1.blogspot.com.br/2011/02/resident-evil-1-remake-link-direto.html>. Acesso em um de setembro de 2012)

A história de RE é uma mistura de terror e ficção científica. O jogo se vale do imaginário coletivo e urbano, do bioterrorismo e da proximidade com a realidade real para passar uma sensação de realidade possivelmente plausível de acontecer. Nesse *game*, encarna-se um das duas personagens disponíveis para jogadores: Cris Redfield e Jill Valentine. Ambos são policiais e fazem parte do Bravo Team, uma equipe especial da cidade de Raccon City. O Bravo Team tem como objetivo esclarecer o desaparecimento do Alpha Team, que foi enviado às Montanhas Arkley para investigar uma série de assassinatos assemelhados com canibalismo. Durante a busca por respostas sobre o paradeiro do Alpha Team, o Bravo Team já enfrenta dificuldades em uma floresta ao se deparar com cachorros muito agressivos e deformados. Em sua fuga, acabam entrando numa mansão, começando sua jornada com uma das personagens escolhidas no início do jogo. Ao tomar posse do controle das personagens, o jogador tem que desvendar o que ocorre naquele local, passando a investigar a grandiosa e aparentemente abandonada mansão em busca de explicações, deparando-se com criaturas

deformadas, sanguinárias e carnívoras.

Essas criaturas são pessoas que, por algum motivo, estão fora de si e foram reduzidas a uma de suas necessidades básicas: comer. São os zumbis. Achando documentos espalhados pela casa, transpondo passagens secretas, resolvendo quebra-cabeças, o jogador descobre que a mansão é um disfarce para o laboratório da Umbrella Corporation, uma indústria farmacêutica multinacional disfarçada e, que na verdade, fabrica armas biológicas para serem vendidas no mercado negro. Os zumbis, bem como os demais monstros encontrados, são o resultado de seres vivos, como seres humanos, ratos, sapos e insetos, que tiveram contato com o T-Vírus, um vírus que causa mutações e desperta um instinto assassino. Ao sair da mansão e chegar ao laboratório, o jogador deve tentar impedir a proliferação desse vírus para o mundo, salvando a humanidade dessa terrível ameaça.

O roteiro empregado no jogo é bastante consistente e prende bastante atenção, mas, além da história, a tensão que o jogo cria, o suspense, o medo a cada passo, a cada curva feita, a cada porta aberta sem saber o que os espera completam um todo para criar o medo.

3.6 A MANSÃO DO TERROR

O cenário de RE Remake é considerado uma obra prima pelos fãs e profissionais da área. Ao iniciar o *game*, o jogador começa no Hall, que é a sala de entrada da mansão supracitada e dá acesso às várias outras áreas da casa. Os demais ambientes mantêm o mesmo estilo clássico e requintado do Hall, bem como a mesma áurea. Pode-se notar que a mansão tem um ar muito polido, muito limpo e organizado. Sua riqueza de detalhes, sua luminosidade ambiente e sua imponência são dignas dos grandes palacetes europeus do século 18. A escolha da mansão como cenário serve para dois objetivos: como disfarce para o laboratório, pois ninguém suspeitaria que uma casa tão requintada pudesse ser entrada de uma empresa terrorista, segundo, pela criação de um ambiente propício ao medo. Um ambiente tão pomposo não pode abrigar monstros tão horrendos, tornando o fator surpresa, quando um monstro ataca inesperadamente, mais eficaz.

Um fato interessante é que a mansão é toda construída com espaços apertados. Ou são corredores compridos e estreitos, ou são quartos pequenos. Algumas salas são até de dimensão considerável. Porém, a forma como o estilo da casa é ordenada, as salas são abarrotadas de mobília e enfeites, fazendo de um ambiente amplo um pequeno labirinto de

mobília que deve ser transposto (em nenhum RE da série é possível passar por cima dos móveis. Deve-se seguir um caminho que esteja livre. O máximo que ocorre é a personagem subir em cima de uma mesa, mas somente para poder pegar algum objeto que se encontra mais acima, como uma chave, munição ou mapa). O design na criação da mansão é muito bem pensado levando em consideração o objetivo do jogo de passar medo, angústia e desespero: em um ambiente apertado, fica mais difícil fugir de um monstro, caso ele apareça. Quando ele aparece, o jogador entra em desespero por não saber o que fazer, visto que não há espaço suficiente para ele fugir, para ele poder passar e continuar seu caminho. Sua vida é frágil, ele possui pouca ou nenhuma munição para enfrentar o desafio e, se for pego, os itens que recuperam sua energia vital são escassos e ele pode precisar em desafios maiores mais a frente. O que fazer agora? O jogo obriga o jogador a entrar em tensão provocada pelo medo e pela pressão de ter um monstro a sua frente, pelo medo de morrer, pelo medo de não conseguir passar. Tem início um estado de choque e a reação do jogador é ou ficar paralisado, sem saber o que fazer: fugir ou lutar.

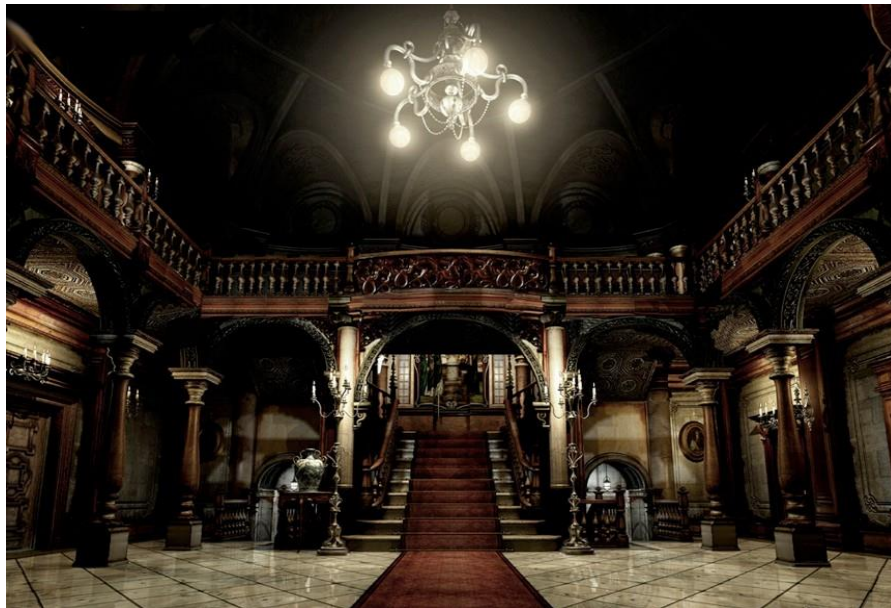


Figura 6 - Mansão. Cenário inicial de Resident Evil Remake. (Fonte: <http://eat3d.com/forum/art-gallery/mansion-hall-resident-evil>. Acesso em um de setembro).

No tocante às formas do cenário, pode-se notar a solidez que ele faz do uso de compartimentos quadráticos. Além de dar mais sobriedade ao ambiente em si e a planta da casa, ao se valer de formas quadradas cria-se, literalmente, cantos de paredes que servem para encurralar o jogador. Servem também como dificultador de visão, pois não se consegue ver o que se tem “ao se dobrar a esquina”. A construção do cenário leva em consideração

justamente o objetivo de encurralar o jogador como uma presa prestes a morrer. Sua capacidade de sobrevivência é sempre posta em prática, como se o jogo dissesse “E se fosse você no lugar da personagem, o que faria para sair vivo desta situação?”.



Figura 7 - Um dos vários corredores do jogo: apertado, escuro e pálido. (Fonte: <http://jogalhoes.blogspot.com.br/2009/06/resident-evil-remake.html>. Acessado em um de setembro de 2012)

Outro aspecto relevante são as cores usadas nesse cenário do jogo. Estas são sempre escuras, pálidas e apagadas, com pouco brilho. A predominância do preto, do vermelho e do amarelo, em vários tons, revestem o cenário com uma áurea de mistério e desconfiança. Tudo é sombrio, como se não houvesse vida no lugar. A pouca luminosidade, com a presença do amarelo em tons mais apagados, desgastados, ajuda a dar um ar de mistério. Dentre os elementos que mais despertam o medo no homem destaca-se o escuro, justamente por não ser possível ver direito, ou absolutamente nada, o que surge à frente. Isso desperta tensão no ser humano, pois este é um animal predominantemente visual. Não poder ver com clareza o que há a frente, o que se pode encontrar, aviva logo a sensação de medo e o sistema de defesa é posto em funcionamento. Há jogadores que afirmam que não vão por determinado caminho porque é escuro demais e com certeza tem algo esperando por eles lá. O uso do escuro, do preto, ajuda a dar esse mistério, medo e precaução no ambiente do jogo. O amarelo e seus tons ajudam a dar palidez ao ambiente, tirando sua vida, dando a impressão de

que o ambiente está morto. O vermelho é usado em poucas ocasiões e sempre em seus tons assemelhados aos de sangue um pouco mais claro. Analisando o macro cenário, vê-se um ambiente moldado por preto, amarelo e vermelho, cores que usadas em conjunto na natureza, denotam perigo.

3.7 PROTAGONISTAS

Em Resident Evil Remake existem dois personagens principais que podem ser escolhidos para jogar: Jill Valentine e Chris Redfield. A escolha específica de um deles determinará o estilo de jogo e a dificuldade que o jogo apresentará fundamentado nas características particulares do personagem.

A policial Jill é considerada o modo normal/fácil do jogo, possuindo mais espaço para carregar itens, manipulando portas com facilidade, destrancando-as através de arrombamento. No seu jogo, também se encontra mais itens de recuperação de vida e itens de munição. Ela é mais fraca, por isso fica gravemente ferida mais facilmente e os desafios que se apresentam são menos resistentes e mais fáceis de transpor. Em contraponto, o policial Chris é considerado o modo difícil, sendo seu jogo com monstros mais fortes, mais difíceis de passar, seu espaço para carregar armas e itens é reduzido, munições são escassas e ele não manipula portas, sendo necessário encontrar as chaves específicas. Para compensar tal dificuldade, Chris é mais resistente e não fica ferido gravemente com facilidade. As histórias dos dois personagens durante o jogo são complementares.

As personagens principais são aquelas com as quais o jogador interage, é a parte controlável do jogo. Proporcionam a participação e contato com o cenário e demais personagens controladas pela máquina. São dotadas de personalidade e uma série de habilidades que permitem ao jogador enfrentar o mundo virtual no qual ele está inserido. De todos os elementos que constituem o design de jogos, as personagens principais são as que mais causam a imersão do jogador naquela nova realidade, pois é na personagem que o jogador se vê, se reconhece, se identifica e passa a agir de acordo com essa personagem. É através desse elemento que o jogador assume um papel no mundo virtual. Tudo o que acontece com essa personagem passa a acontecer com o próprio jogador. É comum adquirir os sentimentos e emoções dessa personagem, se alegrando quando essa consegue uma vitória ou grande conquista, ficando triste frente a uma perda ou uma cena triste ou ficando assustado e

com medo. Até mesmo o discurso do jogador passa a ser em primeira pessoa, como se ele próprio fosse a personagem: “Eu não consigo passar ainda. Tenho que pegar um item primeiro”, “Não acredito que aquela personagem fez isso comigo! Como ela pôde?”, “Aquele desafio não me deixa passar”. Por ser essa a ponte de imersão do jogador com o mundo virtual com o qual interage e está imerso, as personagens principais recebem uma atenção especial da equipe de criação e design. Elas devem parecer totalmente convincentes dentro do universo do jogo para levar aquela realidade ao jogador, fazendo-o se identificar e viver cada emoção da narrativa. A construção da personagem principal, bem como toda forma de criação no mundo dos *games*, começa como a *concept art*. Esse termo é utilizado em vários setores de diversos tipos de indústria e serve para definir a idealização de um objeto ou de uma cena cinematográfica. Essa idealização serve de ponto de partida para a aprovação do mesmo e, posteriormente, sua produção. Em alguns casos, como no caso dos *videogames*, a *concept art* é uma idealização da personagem, do cenário, do antagonista e até mesmo da cena do jogo que servirá de base para todo o restante a ser criado e desenvolvido. Assim, em uma *concept art*, como a que se encontra abaixo, é possível saber como deve ficar o enquadramento da câmera na cena, onde cada personagem estará, o que cada um deverá estar usando, bem como suas expressões durante a encenação virtual.



Figura 8 - Concept Art do jogo Resident Evil 5, mostrando como deveria ser uma das cenas do jogo (Fonte: <http://www.randomjblog.com/2009/09/resident-evil-5s-former-self.html>. Acessado e 1 de setembro de 2012)

É através da *concept art* que todo o visual de um jogo é estabelecido. É ela quem inspira os demais designers e orienta o resto da criação. Nela são estabelecidos os aspectos da personagem: as roupas que ela usará, expressões faciais e corporais condizentes com sua personalidade, bem como a personagem reagirá frente a certas situações que enfrentará no *game*. Através da *concept art*, a personagem é levada ao computador e passa por um

processo de modelagem, que consiste na sua criação, em 3D ou 2D, e adaptado às limitações técnicas do console em questão. As roupas também são criadas a partir dessa arte mais conceitual e pura da personagem e também é adaptada às limitações técnicas¹⁰. Após a criação virtual da personagem, ela passa pela aprovação final e entra em fase de animação. É nessa fase de criação que ganha movimento: o jeito de andar, de se mexer, de falar, o movimento da roupas, sua boca, seu cabelo. Tudo isso dá personalidade à personagem. Uma personagem mulher, que é a moça delicada do jogo, não pode, por exemplo, andar de pernas abertas e com as articulações duras como se fosse um *cowboy* do velho oeste.

Nos jogos de *survival horror*, as personagens têm que ter a aparência muito próxima da realidade, a mais humana e comum possível. O jogador deve sentir que a personagem que ele controla é tão humana, sensível e real quanto ele, passando a sensação máxima de veracidade. Essas personagens também têm que ser minimamente frágeis, assegurando assim, junto com o fator realista de humanidade, o desejo de cuidar delas, de mantê-las vivas, pois qualquer coisa pode matá-las. As expressões faciais têm que demonstrar sinais de desespero, medo, aflição, angústia ou nojo daquilo que eles estão vendo ou ouvindo. O corpo também tem que passar essa mesma impressão. Isso ajuda a construir o clima de realidade e imersão no jogo.

Essa imersão é verificada durante uma cena inicial de *RE Remake*, em que a personagem feminina, Jill Valentine, tem seu primeiro contato com um zumbi. Ela está investigando um banheiro e, durante a investigação, ela decide retirar o tampão da banheira acordando e fazendo sair um zumbi que estava submerso. Sua cara já assume uma expressão de susto: seus olhos arregalam-se, suas sobrancelhas se arcam, a testa franze e sua boca abre emitindo uma interjeição de susto “Oh!”. Ela se afasta da ameaça, andando para trás, em uma clara demonstração de fuga do que a aflige. O zumbi escorrega para fora da banheira e agarra seus pés, querendo devorá-los. A personagem procura se desvencilhar da investida mortal e, na tentativa de parar o monstro, pisoteia sua cabeça, em um instinto de sobrevivência, até sua cabeça rachar, afundar e exibir seu cérebro junto com um líquido. Após vê o que está em sua frente, sob seus pés, a protagonista não esconde seu asco pela cena: leva as mãos à boca, encolhe os ombros, emite um som de engulho e corre para o vaso sanitário provocando como reação a cena desgostante que presenciou. Toda essa expressão, fácil e corporal, essa imagem construída, ajuda a imergir o jogador em um clima de terror e

¹⁰As limitações técnicas dizem a respeito do console em questão. Um console mais simples não consegue gerar gráficos mais potentes e avançados, necessitando assim ter sua arte adaptada para algo que ele possa oferecer. É comum encontrar o mesmo jogo em vários consoles diferentes e onde é, muitas vezes, perceptível a mudança gráfica e até mesmo sonora desse jogo.

medo, ambientando-o no cenário ao qual ele se encontra. Ele passa a perceber o que vai encontrar dali para frente. O jogador então vê-se representado na personagem e sente-se como ela, pois, se estivesse naquela situação, sua reação poderia ser da mesma forma.

Os protagonistas, nesse caso, ao mesmo tempo em que têm que passar uma imagem de humanidade e fragilidade, também tem que passar uma imagem de segurança, de que há possibilidade de enfrentar toda aquela situação. Alguns elementos visuais são usados para tal, como as roupas de policiais, não por serem de um órgão que teoricamente confere proteção, mas por essas roupas demonstrarem um padrão visual que denota segurança. Em ambas as personagens, suas roupas são notoriamente grossas e densas, mostrando que elas não estão tão expostas. Usam botas de cano médio e têm uma postura confiante ao empunhar armas, mostrando destreza para transpor os desafios que surgem. As cores de suas fardas são algo bem peculiar. A farda de Jill é em azul marinho e tons variantes. Culturalmente, o azul é associado à inteligência, à calma, à razão, à segurança. E Jill possui justamente essas qualidades. Apesar de estar apreensiva sobre o tudo o que ocorre, pode-se notar nos diálogos que existem ao longo do jogo que ela está sempre pensando numa solução para os problemas, se perguntando como pode transpor determinadas situações, fazendo planos claros com as outras personagens não jogáveis, abrindo portas antes trancadas, tocando piano para abrir uma porta dentre outras habilidades que exigem pensamento rápido e calma. Chris, por sua vez, além de ligeiramente musculoso nesse jogo (em jogos subsequentes ele se apresenta bem mais forte e ameaçador), tem roupa em tons de verde e caqui. Essas cores são associadas à esperança, ao militar, ao engenhoso, a calma e ao natural. Chris constrói isso na história. Ele é a força, o resistente, o que ajuda indiretamente Jill em certas partes, como empurrando uma estátua ou caixa mais pesada com o objetivo de ela transitar livremente pelo local em questão quando for necessário.

O aspecto visual das personagens, em cada detalhe de forma e cor, se mostra essencial para poder envolver o jogador no ambiente aterrorizante no qual ele se encontra. Suas expressões faciais e corporais transmitem uma mensagem de medo e angústia frente aos acontecimentos e às formas físicas e cores empregadas neles, fazendo alusão a suas personalidades e habilidades. Isso faz o clima ficar mais interessante de acordo com a escolha do jogador. Jill é franzina e pede, com isso, mais cuidado, pois pode sofrer mais com ataques e morrer facilmente. Pensar antes de agir se torna mais necessário ao jogar com ela, bem como fugir mais do que enfrentar. Já com Chris, seu aspecto é um pouco mais agressivo, militar, demonstrando mais força e resistência, dando um pouco mais de segurança para enfrentar os desafios e para resistir mais aos ataques dos monstros. Essa

sensação de segurança passada pelas personagens é essencial, pois cria expectativas no jogador mostrando que ele pode passar por tudo aquilo e sobreviver, incentivando-o a jogar. Afinal, quem gostaria de jogar com uma personagem que já parece que vai morrer facilmente a qualquer instante?

3.8 ANTAGONISTAS

Os antagonistas são as personagens desafiadoras do jogo, controlado pela inteligência artificial, as quais o jogador deve transpor. Eles são divididos em todo o jogo em três categorias básicas, segundo Babony (2007):

- ┌ Antagonistas corriqueiros: são os que o jogador se depara a todo instante, superando-os conforme avança na narrativa. Eles são tipos generalizados, sem qualidades específicas, se repetem com frequência e têm sua inteligência artificial simplória, permitindo um rápido aprendizado por parte do jogador de como superá-los. Esses antagonistas são agrupados segundo padrões de forma e cor, no qual os semelhantes são idênticos uns aos outros, permitindo ao jogador a rápida identificação dos mesmos e a pensar numa estratégia-chave para derrotá-los efetivamente. Conforme o jogador avança na narrativa, os antagonistas corriqueiros vão mudando, ficando mais fortes e mais inteligentes, exigindo novas estratégias de derrotas. Eles também servem, muitas vezes, para desenvolver a personagem principal em suas habilidades com o objetivo de encarar o próximo desafio: os chefões;
- ┌ Antagonistas chefões: são desafios específicos que o jogador deve enfrentar ao final de uma fase ou de uma parte do jogo. Eles são geralmente únicos e têm uma inteligência artificial mais apurada, exigindo uma tática nova do jogador para poder ser derrotado. Possuem habilidades específicas e em determinados momentos não é possível continuar o jogo sem derrotá-los, ao contrário dos antagonistas corriqueiros. É necessário que o jogador possua certas habilidades adquiridas ao longo do jogo, armas ou ajuda para poder vencer. Eles são poucos durante o jogo e, conforme transpostos, o próximo antagonista chefe é bem mais forte e habilidoso que o último, exigindo mais conhecimento e habilidades do jogador;
- ┌ Antagonista chefe final: ele é um personagem único no jogo que é enfrentado no próximo ao desfecho, pois se trata do último obstáculo para a conquista do objetivo central. Ele é extremamente habilidoso e possui uma força incrível, demandando muito esforço e raciocínio por parte do jogador para derrotá-los. Sendo a narrativa de

um mundo fantasioso, detalhando em seu cenário aspectos visualmente agradáveis, é comum o estereótipo da beleza em contradição à vilania desse personagem. Porém, caso a temática do jogo seja de terror, um novo estereótipo se forma, sendo esse mais condizente com o cenário: espantoso e assustador.

Para a criação desse tipo de personagem, é preciso que se conheça seus aspectos específicos, pois visto sua função dentro do jogo, eles são trabalhados de maneiras diferentes. A atenção dada a um antagonista corriqueiro é diferente da que é dispensada a um chefe de fase e muito mais diferente ainda a que é dada ao chefe final, isso porque os antagonistas corriqueiros são em números muito maior durante o jogo. Detalhar cada um requereria muito tempo e investimento único de esforço em cada um. Além disso, os antagonistas corriqueiros não marcam tanto quanto os demais desafios. Em regra, quanto mais importante o antagonista no enredo do jogo, mas ele deve ser trabalhado para marcar a experiência no jogo, se tornando único. Plasticamente, a riqueza de detalhes evolui de acordo com o tipo de antagonista e a criação dessas personagens é pautada na cultura e na mitologia, que são fontes de referência para os artistas que criam suas *concept arts*. Em jogos de *survival horror*, os artistas procuraram tudo aquilo que causa repugnância como o bizarro, o animalesco, o deformado, o sobre-humano, o extraterrestre ou qualquer referência que, pela cultura, ponha em risco a vida do protagonista.

A cultura atual é bastante pautada na religiosidade. Como prova disso, pode-se notar igrejas em cada esquina, o ganho de espaço que a música gospel vem adquirindo, canais de tv e estações de rádio de cunho religioso, feriados que visam à comemoração de entidades, dentre outros. Os contos das religiões criaram, ao longo de tempo, um imaginário coletivo bastante rico e que ainda é fortemente alimentado de monstros e criaturas, da visão do inferno e das mazelas que ele detém e o que essas criaturas podem fazer com os seres humanos, bem como a total veracidade de tais criaturas em transpor a dimensão em que vivem e se estabelecerem na dimensão terrena para praticar suas maldades e atrocidades. Assim, ao se criar uma criatura terrórica nos jogos de *videogame*, recorre-se a uma série de artifícios visuais que visam incitar imagens no cérebro e reativar esse imaginário coletivo, despertando a imaginação e recobrando os medos de aprendizagem alheia construídos pela cultura.

Em *RE Remake*, os antagonistas são mostrados como transformações e mutações de animais reais e que foram bestializados pela ação do T-Vírus, ficando extremamente agressivos, deformados, necrosados, carneiros e sanguinários. Dentre esses, os do tipo antagonistas cotidiano, há também homens, sapos, cachorros, aranhas e corvos.



Figura 9 - Zumbi. Inimigo clássico em todos os Resident Evil (Fonte: <http://www.portalarcade.com.br/os-antigos-zumbis-estarao-de-volta-em-resident-evil-6/>. Acesso em 10 de novembro de 2012)

Os homens que sofreram mutações são chamados de zumbis. De acordo com a religião de diversas culturas africanas ligadas ao *voo doo*, zumbis são mortos vivos, seres humanos que já morreram e voltaram à vida e que tem como intuito somente comer outros seres humanos. No jogo, ao entrar em contato com o T-Virus, os seres humanos, em grande parte, agem como tais zumbis da mitologia: tem sua inteligência reduzida a zero e agem por instinto do princípio básico de alimentar-se. Eles vagam pela mansão e demais cenários apenas para caçar algo vivo e que não esteja infectado. São os mais abundantes no jogo e a primeira forma de contato com as personagens. Sua representação visual é típica de alguém que já morreu e voltou a vida: suas unhas são grandes, pontiagudas e afiadas, lembrando garra de animais ferozes, sua pele é necrosada, com grandes feridas, pedaços de músculos faltando e mostrando os ossos (principalmente na face), olhos brancos, machucados na cabeça mostrando claramente a falta de cabelo, roupas sujas de sangue e de terra, mostrando sinais de luta, e feridas pelo corpo. Uma visão de alguém que estava enterrado e voltou a viver há pouco tempo. As roupas são sempre em tons de cinza, bege, vermelho e, ocasionalmente, verde. Esses zumbis possuem algumas diferentes formas físicas, não por terem habilidades variadas, mas para passar a ideia de que eram pessoas diferentes umas das outras, pois na história essas pessoas eram cientistas que trabalhavam no laboratório quando foram infectadas. São inimigos lentos, podendo ser facilmente desviados (se o cenário permitir, claro). Ao se deparar com tal criatura, a personagem pode simplesmente contorná-lo, evitando assim, gastar munição desnecessariamente.



Figura 10 - Hunters. (Fonte: <http://pl.residentevil.wikia.com/wiki/Hunter>. Acesso em 10 de novembro de 2012)

Os sapos viram uma das criaturas mais horripilantes e temidas jogo, os famosos *Hunters* (caçadores, em inglês). Eles assumem a posição bípede, corpo muito musculoso, braços desproporcionais ao corpo, com mãos grandes e garras afiadas. Tem uma pele escamosa, verde-escura e gosmenta, cabeça e olhos muito pequenos em relação ao resto do corpo e pernas fortes com pés em formas de garra. Sua função é matar qualquer ser vivo que não esteja infectado. Eles são extremamente ágeis, fortes e resistentes, matando a personagem rapidamente, inclusive degolando-a. Sua impressão é de um brutamonte que está pronto para matar a qualquer minuto. Como são um pouco maiores que as personagens principais e têm a forma de um animal humanizado com garras que assume a aparência de um demônio. Por ser forte e muito rápido, a personagem possui pouco tempo para fuga, tendo que ser essa fuga imediata, caso contrário o combate é inevitável. Esse inimigo é muitas vezes evitado, pois se pode morrer facilmente em sua presença. Alguns jogadores até evitam certos caminhos seguindo um mais longo só para não cruzarem com os *Hunters*.

Os cachorros, as aranhas e os corvos são pequenas distrações que visivelmente foram colocados somente para atrasar a personagem, desperdiçar sua munição ou tirar sua vida aos poucos. Os cachorros, chamados Cerberus, fazem menção ao cachorro guardião dos portões do inferno de Ades, segundo a mitologia grega. Assim como os zumbis, eles parecem que acabaram de sair de suas tumbas: muitas partes estão em carne viva, ossos expostos, olhos brancos, unhas em formas de garras e os dentes sempre a mostra, em sinal de ataque imediato a qualquer coisa viva que se aproximar. Eles são da raça *rottweiler*, uma raça conhecida e temida pela sua ferocidade e agilidade. Isso já indica que são criaturas nada

amigáveis. Poder-se-ia colocar um *pitbull* ou outro animal no jogo, tido como um cachorro mais temível. Porém, por ter um corpo truculento e musculoso, o *pitbull* não passaria a imagem de agilidade, identificada visualmente como característica típica de formas finas, compridas e delgadas. Nesse caso um *rottweiler* se encaixa melhor. Esses animais são negros e estão sempre cobertos de sangue, além de babar muito, como se tivessem contraído raiva.



Figura 11 - Cerberus, os cachorros demônios. (Fonte: <http://game-flush.com/2011/10/top-5-video-game-dogs/>. Acesso em 10 de novembro de 2012)



Figura 12 - Aranhas em Resident Evil. Elas são quase do tamanho das portas. (Fonte: <http://www.coolasscinema.com/2012/10/cool-ass-cinema-gets-evil-15-years.html>. Acesso em 10 de novembro de 2012)

Já as aranhas são grandes e do tamanho da personagem quando ficam de pé, muito peludas e com grandes dentes e vários olhos grandes na cabeça. Quando estão em um ambiente, esse fica cheio de suas teias e ovos, criando um verdadeiro clima de intimidação, de

emboscada. Elas, além de morderem, cospem veneno, fazendo a personagem ir morrendo aos poucos. Essa morte lenta e gradual faz com que o jogador corra desesperadamente atrás de um antídoto, reduzindo assim sua capacidade de raciocínio e aumentando ainda mais seu desespero, deixando-o ainda mais nervoso frente às ameaças que vão surgindo no caminho.

Os corvos, por sua vez, ficam muitas vezes restritos às áreas externas ou em ambientes que as janelas foram deixadas abertas. São pretos e tem os olhos brancos e sangrando continuamente, penas faltando e as patas em alguns pontos fortemente machucadas. Eles atacam a personagem na cabeça em bandos e a deixam imóvel, tentando se desviar dos ataques. São formas de distração que imobilizam a personagem enquanto outro inimigo a ataca.



Figura 13 - Corvos. (Fonte: <http://www.baixakijogos.com.br/galerias/21>. Acesso em 10 de novembro de 2012)

Esse RE possui poucos chefões, visto que ele é uma adequação de um jogo lançado e 1996 com sua jogabilidade modernizada e adaptado para os padrões visuais de sua época. No jogo original, continha poucos chefões e isso se manteve na segunda versão. Os poucos chefões é devido se tratar de um jogo lançado em uma nova fase da indústria do *videogame*. Na primeira versão, exigia menos complexidade e menos chefes devido a limitação técnica de sua época, visto que fazer um jogo inteiro caber dentro de um CD de 700mb era uma limitação que ocasionava muitos cortes nos jogos para ficarem no tamanho adequado. A técnica de dividir um único jogo em mais de um CD ainda não tinha sido desenvolvida.

O um dos chefões é o Zumbi Rei. Esse desafio guarda uma chave que é essencial para abrir portas no jogo e continuar a narrativa e é um enfiamento obrigatório. O Zumbi

Rei é um zumbi bastante melhorado: ele é mais alto, mais forte e mais horrendo que os zumbis convencionais. Suas unhas são garras ainda maiores, ele libera vapor pela boca, anda rapidamente, e possui várias escoriações pelo corpo. Anda descalço e suas unhas dos pés também são grandes. Seus cabelos são um pouco grandes e desgrenhados. Ele tem a aparência de um ser possuído pelo demônio, sendo ágil e forte, se contorcendo e chegando, com certos golpes, a arremessar a personagem longe e contra a parede. A fisionomia necrosada, seu hálito fumegante, sua postura curvada para frente bastante perseguidora e seus movimentos agitados e repentinos lembram muito uma pessoa que tivesse possuída por espíritos malignos, como no filme O Exorcista. O clima de tensão e medo é aumentado por ele estar trancado em uma tumba nos fundos de um cemitério.



Figura 14 - Zumbi Rei. (Fonte: <http://www.youtube.com/watch?v=BIVhOom3dJM>. Acesso: 12 de novembro de 2012)



Figura 15 - Jill enfrentando a Cobra. (Fonte: http://www.youtube.com/watch?v=RB_YfLxA0Xo. Acesso em 12 de novembro de 2012)

Mas adiante, dentro da mansão, há o enfrentamento de uma cobra gigante. Esse

antagonista tem como fator aterrorizante seu tamanho colossal e sua espécie em si. As cobras são seres que sempre causaram medo no ser humano. Estudos comprovam que seu medo é inato e deve ter advindo do processo evolutivo do homem. Crianças com capacidade de discernimento simples do mundo já se sentem ameaçadas na presença de cobras mesmo sem antes ter tido contato ou visualizado uma. O fato do antagonista ser uma cobra gigante aguça o imaginário de quem joga, principalmente por se tratar de uma cobra semelhante à sucuri, conhecida fora do Brasil como anaconda. Sua fama de assassina e de ser capaz de engolir um homem inteiro serve para alimentar ainda mais o medo de tal animal que tem 200 vezes o tamanho natural da personagem. Em uma das formas que ela mata as personagens, há justamente a que está espalhada no imaginário coletivo: a cobra as engole inteira.

Seguindo esse mesmo conceito de dimensão e levando em consideração o medo inato do ser humano de certos animais um outro chefe é uma aranha negra e gigante que é quase do tamanho da personagem. Em sua posição normal ela é uma aranha comum fisicamente, no entanto com tamanho bastante avantajado. Sua cor predominantemente preta com vermelha e o fato de ela ser enfrentada em uma sala onde visivelmente é seu ninho infestado de teias por todos os cantos e ovos e mais ovos de aranhas que ainda estão para nascer, cria um ambiente mortal.



Figura 16 - Plant 42, a planta assassina. (Fonte: <http://residentevil.neoseeker.com/wiki/Plant%2042>. Acesso em 12 de novembro de 2012)

Mas na frente há uma planta carnívora gigante com vários cipós que se mexem procurando incessantemente comida. A planta tem raízes e tentáculos espalhados por várias salas e quartos do jogo, sendo ela primeiramente enfrentada em um grande *hall*. Desviando-se dos cipós, outras horas sendo agarrado por eles e prestes a ser comido vivo pela planta, o

jogador deve atingir sempre o que parece um grande botão de rosa que fica se abrindo e fechando, exibindo grandes dentes e algo que lembra um sistema digestivo rudimentar. Constantemente suas partes ficam secretando um líquido viscoso e ejetando um ácido para ferir ainda mais o jogador. Após aparentemente derrotar essa planta carnívora gigante, a personagem deve passar por ela, pelo caminho liberado, e encontrar a sala onde ficam suas raízes, jogando uma porção de ácido e veneno para fazê-la morrer. A planta, antes verde por fora e vermelho sangue em suas partes internas, agora aparece em marrom e tons amarelados, iguais a plantas no outono sinalizando que a ameaça morreu.

Um último chefe de fase é um ser humano que foi vítima de experiência da organização por trás de todos os acontecimentos. Ela se chama Lisa e é filha do arquiteto que projetou a mansão, primeiro cenário do jogo. Lisa se mostrou biologicamente resistente aos experimentos feitos com ela pelos cientistas e acaba dominando os vírus e parasitas injetados em seu corpo, embora acabe ficando bastante deformada e com sua consciência reduzida. Ao investigarem o porquê de sua resistência, os cientistas descobrem um novo vírus nascido dessa experiência com Lisa, o G-Virus.



Figura 17 - Lisa e suas várias faces. (Fonte: <http://www.gamespot.com/forums/topic/27557962/whats-your-top-ten-most-favourite-bosses-of-all-time?page=1>. Acesso em 12 de novembro de 2012)

Com a perda da consciência, Lisa começa a matar os cientistas da mansão em busca da sua mãe (que também foi vítima de experimentos e não resistiu) e começa a arrancar-lhes as faces e colocar sobre a sua própria, como forma de ter sua mãe eternamente junto a ela. Lisa é corcunda, sua cabeça é careca e muito deformada, com os olhos separados, nariz distorcido, boca rasgada. Analogamente seu rosto lembra muito uma pintura cubista tamanha é a distorção proporcional do espaço dos elementos que o constitui. Sua pele está muito ferida, saem tentáculos das suas costas e cabeça, como se fossem minhocas gigantes

que são os parasitas que foram administrados nela durante as experiências. Suas roupas são muito sujas, em tons de amarelo e marrom, como as dos zumbis, dando o aspecto sombrio, triste e morto a antagonista. Ela está presa nos pés com uma corrente e uma bola de ferro nas pernas, além de ter as mãos presas numa peça única de madeira e ferro, como os que eram usados em prisioneiros no século 17 e 18. Mais parece um conjunto de partes humanas que tem vida do que um ser humano. Ela é enfrentada três vezes no jogo.

Finalizando o jogo, Jill e Chris tentam apenas sair vivo da situação que eles se encontram, pois em seu processo de sobrevivência acabaram descobrindo a verdade sobre a mansão e do que se tratavam os supostos assassinatos canibais que o time tático anterior ao deles, o Alpha Team, foi enviado para investigar. Os dois protagonistas se encontram no final na trama, tentando chegar ao heliporto e serem recuperados após terem conseguido fazer contato via rádio com o mesmo helicóptero que os deixou na floresta mais cedo. Na ida para o heliporto, o jogador pode escolher o que fazer e mudar o final da história, pois esta tem 10 finais opcionais¹¹.

Em quase todos os finais Jill e Chris tem que enfrentar o chefe final, o Tyrant, porém há alguns finais em que eles não enfrentam o chefe e deixam-no para trás. Tyrant é uma tentativa de desenvolver um soldado perfeito, por parte da *Umbrella Corporation*, através da injeção e manipulação do T-Virus. O soldado perfeito seria forte, grande, ágil e obedeceria totalmente às ordens de seu dono e teria o máximo possível de feições humanas. Esse soldado seria vendido em tempos de guerra para quem pagasse mais por ele. Como se trata de um projeto ainda em fase inicial, o Tyrant não se encontra pronto.



Figura 18 - Tyrant (Fonte: <http://www.ign.com/articles/2009/03/06/resident-evil-the-many-looks-of-the-tyrant>. Acesso em 12 de novembro de 2012)

¹¹ Finais opcionais sempre foram uma tática usada pelas produtoras para fazerem seus jogos terem uma vida útil maior, incentivando o usuário a jogar o jogo novamente e ver o outro final desenvolvido.

Ao se depararem com esse antagonista, Jill e Chris demonstram, através de suas feições, ficarem abismados. Ele é muito alto, forte, sua pele é macilenta, com manchas roxas e cinza escuros, como se fossem hematomas. Um braço seu é muito forte e grande, sendo sua mão como uma grande luva de *baseball* com garras imensas e afiadas no lugar das unhas, seu coração é totalmente exposto sobre seu peito e fica pulsando visivelmente sob seu peito musculoso, como todo o resto do corpo. Sua cabeça é pequena, seus lábios não existem e seus dentes ficam sempre visíveis. Ele se encontra completamente nu, pois estava imerso em um gigante tubo com líquido, simulando um útero desenvolvendo um embrião.

A imagem de Tyrant é assustadora, pois, ao mesmo tempo em que ele parece como um ser humano, há coisas que não se encaixam em uma figura humana convencional como suas garras e seu coração exposto, sua boca e sua pele macilenta e inchada. Ele é bastante resistente e forte. Move-se vagarosamente, como se procurando entender o que está acontecendo e de súbito se vira para o jogador, corre muito rápido e lhe dá uma investida com sua garra, arremessando-o para longe. A criatura não humana chega a ser tão assustadora para quem tem seu primeiro contato que os jogadores menos experientes comumente pedem ajuda aos mais experientes, pois se sentem intimidados e amedrontados demais para achar que conseguem passar pelo desafio final. Tyrant é tão forte que as únicas armas que o fazem sentir algo é uma Magno e um lança granadas. Porém, ele só morre quando é atingido por um lança-míssil, arremessado pelo helicóptero que veio pegar a dupla de heróis da trama. O inimigo é morto, os protagonistas salvos e o final assistido de acordo com as ações tomadas durante o jogo. A luta pela vida acabou, e o jogador conseguiu sobreviver.

CONCLUSÃO

Os jogos de *videogames* são uma evolução natural dos jogos em si. Em uma sociedade baseada em progresso constante, com fé na ciência e na tecnologia, com aparatos eletrônicos diversificados, era inevitável que os jogos tomassem o rumo do divertimento eletrônico e de grande importância no contexto cultural. Esses jogos, nascidos como experimentos de faculdade, acharam seu espaço na sociedade e no meio do entretenimento.

O progresso tecnológico gerou jogos cada vez mais complexos e com alto grau de especialização. A atual sociedade, com sua sede por informação e atualização constante, levou os jogos a um novo patamar, enchendo-os de novas experiências como roteiros cada vez mais complexos, múltiplos objetivos simultâneos no mesmo jogo, alto nível de detalhamento visual e linguagens complexas de comunicação.

Como consequência dessa modernização, o mercado profissional teve que se adaptar a essa nova configuração do mercado de *games*. Isso acarretou em uma quantidade singular de profissionais, uma multidisciplinaridade passou a ser exigida para criação de um jogo aparentemente simples como o casual Bejeweled¹².



Figura 19 - Bejeweled. Tela do jogo em ação. (Fonte: http://bejeweled.wikia.com/wiki/File:Bejeweled_3_Classic_Mode_Level_10.png. Acesso em 12 de novembro de 2012)

Essa especialização e o crescimento do mercado de jogos eletrônicos, disputando cada jogador disponível no mercado, fez surgir uma necessidade de estudos diversos

¹²Bejeweled é um jogo do tipo casual: rápido, fácil e com várias fases a serem transpostas. O jogo consiste em uma tela cheia de jóias de diferentes formas e cores. O usuário deve mover as jóias fazendo com que, em um único movimento, três ou mais jóias iguais fiquem juntas. Ao ficarem juntas as jóias iguais são destruídas e as que se encontram acima dessas descem e preenchem seu espaço. Ao se atingir um tanto de pontuação dentro de um tempo determinado, o usuário passa de fase.

baseados, por exemplo, na concepção do jogo e nos efeitos de causa desde. Não basta apenas criar algo do nada, é preciso estudar afundo as características dos jogos de *videogame*, suas especificidades e seus aspectos tecnológicos limitadores como forma de criar todo um ambiente o mais próximo possível da realidade ao qual o jogo se propõe. Sem essa seriedade em criar um universo paralelo, que serve de entretenimento para o jogador, o jogo passa a ficar desinteressante e, assim, representa grandes perdas financeiras para a produtora.

O crescimento do mercado também gerou um número cada vez maior de diferentes jogos, não somente em seus gráficos, histórias e sonoridade, mas também na forma de interação que esses jogos tinham. Como proceder então para criar um ambiente dentro do jogo de acordo com o proposto pelo mercado? Muito estudo preliminar. É preciso recorrer às áreas que atuam diretamente com a atmosfera do jogo para poder criar o clima exato nele. Desta forma, caso se deseje produzir um jogo de corrida que foque no realismo das corridas mundiais em pistas e modelos atuais de carros de corrida, recorre-se a engenheiros automobilísticos, paisagistas, urbanistas, mecânicos, sonoplastas ligados à área de efeitos especiais e ambientação, pois são eles que entendem de corridas, carros, cidades e tudo o mais necessário para se ter a mesma experiência que se teria se estivesse em uma corrida de verdade. É o caso de Gran Turismo que, em sua quinta versão para Playstation 3, chega a recriar com perfeição até os prédios das cidades em que as pistas de corridas se encontram na tentativa de causar a máxima imersão do jogador.



Figura 20 - Cena real de jogo em ação. (Fonte: <http://jacobinagame.blogspot.com.br/2010/12/gran-turismo-5-vs-real-nurburgring-so.html>. Acesso em 12 de novembro de 2012)

No caso dos jogos de terror, que é um tipo de jogo que lida diretamente com o psicológico do jogador, com suas aflições, angústias, traumas e imaginação, é preciso entender com afinco como esse complexo sistema das emoções humanas funciona. Para isso, além dos profissionais usuais que sempre terão nas equipes de criação, como o designer de

game, os roteiristas, sonoplastas, animadores e tantos outros envolvidos na complexa criação de jogos, existirão uma série de psicólogos avaliando a intensidade do jogo e dando informações necessárias para as equipes envolvidas desenvolverem suas partes de forma a atingir seus objetivos.

Os jogos de *survival horror* mexem diretamente com o imaginário coletivo, com as histórias mais populares e contos que, dentro da cultura, geram o medo nas pessoas. Dentre os elementos que mais fomentam o histórico aterrorizante está a religião, principalmente, no ocidente, a religião cristã e as crenças locais. Elas são as responsáveis por criar todo um conjunto de histórias, referências e personagens que servem de base e inspiração para a criação de jogos. Essas referências são cruzadas com outras e geram uma mescla de informações, gerando algo totalmente novo: novas histórias, novos personagens, novos cenários, novas lógicas.

O entendimento de como o medo funciona na mente humana é altamente necessário para começar a usar a base de informações criadas pela cultura e crenças. Conhecendo as ferramentas principais do jogo de *survival horror*, o medo e a cultura, fica mais fácil traçar os objetivos de representação visual para excitar o medo na mente do jogador. Sabendo, por exemplo, que o escuro é um dos principais causadores de medo no ser humano, pois limita a visão, deixando-o em perigo, não faz sentido fazer um jogo de *survival horror*, com muita cor e luz. De acordo com a cultura, o disforme, o grotesco, o chifrudo é associado a demônios. Estes são causadores de medo e de morte, não é conveniente fazer um desafio final rosa, fofo, com olhos amendoados. Assim, tendo um objetivo a se seguir, os designers de personagens, de ambientes e de roupas têm como se basear para saber o que devem e o que não devem fazer.

Em Resident Evil existem três fatores visuais essenciais que fazem o medo ser expresso durante a trama do jogo:

- ┌ Luz – a luz do jogo é escassa e sempre pálida. Ela faz o ambiente se tornar mórbido, apagado, sem vida. Isso ajuda a construir uma atmosfera tensa;
- ┌ Cores – as cores são a parte mais expressiva de uma criação. Elas são o que mexe de imediato com o emocional do ser humano. Em Resident Evil são sempre usadas cores frias e/ou em tons escuros, como o marrom, terra, amarelo escuro, bege, preto, verde e vermelho. Há uma combinação frequente de preto, amarelo e vermelho que, na natureza, indicam perigo e veneno em animais e plantas. Para sugerir segurança, são usadas, majoritariamente, as cores verde e azul nas personagens. Isso porque essas cores são ligadas ao militar, a calma e inteligência;

└ Formas – as formas podem ser divididas em duas partes. Uma ligada ao cenário e outra ligada aos antagonistas. Em relação ao cenário são usadas geralmente formas quadradas e retangulares. Isso para criar um ambiente mais apertado, claustrofóbico, que faça a personagem ficar encurralada, para limitar sua visão do que vem após dobrar “a esquina”. Já em relação aos antagonistas, eles são o mais próximo possível das personagens das histórias ligadas à cultura e crenças. Têm aspecto de seres mortos, em decomposição, disformes com características físicas ameaçadoras amostra que lembram animais ferozes como unhas pontiagudas, lembrando garras e dentes, e postura curvada em sinal de ameaça.

Os cenários de Resident Evil foram feitos para dar um ar de abandono, de morte, de morbidez, tristeza: são claustrofóbicos, escuros, com cores pálidas e um uso contínuo de pouca ou nenhuma luz. Já os antagonistas são aquilo que os jogadores abominariam se realmente os vissem na vida real. São deformados, putrefatos, com ossos aparecendo, pedaços dos corpos faltando, membros do corpo além do normal, ou com tamanho real muito acima do encontrado na natureza. As personagens, por sua vez, passam a sensação de inteligência e segurança. Suas roupas são feitas com textura que lembram tecidos grossos, usam botas, coletes, empunham armas de fogo e brancas.

O que antes era visto como uma brincadeira de universitários, treinando códigos e equipamentos eletrônicos, tornou-se uma complexa rede e um mercado altamente lucrativo. O poder dos jogos eletrônicos hoje sobre as pessoas é inegável. Eles estão nos computadores, celulares, internet, consoles, portáteis. E em diversos ambientes como residências, empresas, parques, shopping. As possibilidades apresentadas de interação — homem-máquina e homem-homem —, de criação, de arte, de educação e de aprendizado são tão amplas e variadas quanto inexploradas. Isso devido ao preconceito existente em relação a eles. Jogos são visto por muita gente ainda como brincadeiras infantis, não são levados a sério. São poucos os mercados no mundo que reconhecem a importância dos jogos e os usam de forma positiva frente aos seus objetivos, como os EUA, Alemanha e Japão, onde as próprias escolas têm jogos de matemática, português e até mesmo línguas estrangeiras para ensinar aos alunos. E isso não se aplica somente a jogos para crianças, pois existem até jogos de saúde onde alunos de medicina operam as personagens e tem que garantir sua sobrevivência. Nos EUA, o próprio exército já usa complexos e modernos jogos para treinar suas tropas. Empresas mais modernas usam jogos nos mais diversos meios para poder vender seus produtos e a experiência que eles querem mostrar ao seu público.

A complexidade, juntamente com a rápida importância que os jogos tomaram no

mercado, leva a uma carência no mercado de profissionais e cursos que alimentem esse mesmo mercado. Essa carência se acentua ainda mais em mercados que ainda estão desenvolvendo sua própria cultura de jogos, como o caso do Brasil, que antes era apenas consumidor de jogos produzidos no exterior e agora é um produtor em potencial. Desenvolver esse mercado nacional, fomentando os interessados no ramo com informações necessárias para sua iniciação e crescimento, ajuda consideravelmente na manutenção e na evolução de uma nova cultura que vai se firmar e mudar a forma como a sociedade se relaciona: a cultura do divertimento eletrônico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design básico cor**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

BERTOMEU, João Vicente Cegato (org.). **Criação visual e multimídia**. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

DELUMEAU, Jean. **História do medo no ocidente 1300-1800: uma cidade sitiada**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

GOLDMAN, Simão. **Psicodinâmica das cores**. 3.ed. Caxias do Sul: La Salle, 1964.

GRAY, Jeffrey. **A psicologia do medo e do “stress”**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5.ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2001.

HURLBURT, Allen. **Layout: o design da página impressa**. São Paulo: Mosaico, 1980.

CAMPOS, Gisela Belluzzo. **Arte, Design e Linguagem Visual in Faces do design 2: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

DOMINGUES, Delmar Galisi. **Design de jogos: é brincadeira? in Faces do design 2: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

FERLAUTO, Cláudio. **O design em formação in Faces do design 2: ensaios sobre arte, cultura visual, design gráfico e novas mídias**. São Paulo: Edições Rosari, 2009.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual: contribuição para uma metodologia didática**. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2009.

ROSS, Jerylin. **Vencendo o medo: um livro para pessoas com distúrbios de ansiedade, pânico e fobias**. São Paulo: Ágora, 1995.

INFOESCOLA. **Narração**. Disponível em: < <http://www.infoescola.com/redacao/narracao/>> Acesso em: 12 de agosto de 2012.

PCI CONCURSOS. **Elementos Básicos da Narrativa**. Disponível em: < <http://www.pciconcursos.com.br/aulas/portugues/elementos-basicos-da-narrativa>> Acesso em: 10 de novembro de 2012.

WORLD OF LEVEL DESIGN. **Horror/Survival Level Design**. Disponível em: < http://www.worldofleveldesign.com/categories/level_design_tutorials/horror-fear-level-design/part1-survival-horror-level-design-cliches.php> Acesso em: 13 de novembro de 2012.

Pixel Prospector. **Indie Resources**. Disponível em: < <http://www.pixelprospector.com/indie-resources/>> Acesso em: 25 de agosto de 2012.