

Jogos Eletrônicos e a Propagação de Arte e Cultura no Brasil

Bruno Pereira Lisboa
Charles Jônatas Oliveira de Souza
Universidade Federal de Juiz de Fora

Índice

Introdução	1
1 <i>Okami</i> , uma releitura do folclore oriental	2
2 <i>ICO</i> , uma nova dimensão para o Surrealismo	3
3 <i>Shadow of the Colossus</i> e a reafirmação de um estilo	4
4 <i>Assassin's Creed II</i> e a ambientação virtual do renascimento	6
5 <i>Castlevania Symphony of the Night</i> , uma antiga lenda marcada por grandes estilos	8
Conclusão	9
Bibliografia	10

Introdução

RECENTEMENTE no Brasil, jogos eletrônicos foram inseridos na regulamentação dos segmentos culturais previstos no § 3º do art. 18 e no art. 25 da Lei nº 8.313¹, de 23 de dezembro de 1991. Sendo

¹Também conhecida como lei Augusto Rouanet, que permite às pessoas jurídicas e pessoas físicas aplicarem até 4% e 6% respectivamente, do que deveria ser pago no imposto de renda, a projetos culturais.

assim, investimentos feitos na produção de jogos poderão ser deduzidos do imposto de renda, o que contribui para a evolução da área no país. O Brasil mostra-se pouco presente tanto na produção de jogos quanto como ícone cultural explorado nos títulos. Raramente o país é retratado como ambiente de jogo, e as poucas representações são em sua maioria parciais, como por exemplo, estádios de futebol ou favelas comumente representadas em FPS²'s. Em contrapartida existe um número considerável de personagens brasileiros presentes em jogos e apenas uma pequena parcela deles é ficcional. Segundo o banco de dados do site *Giant Bomb*³, cerca de 95% destes personagens estão diretamente ligados a prática de alguma atividade esportiva, como o futebol e alguns estilos de luta, mais especificamente a capoeira. O folclore e outros elementos históricos do Brasil ainda não são devidamente abordados nos jogos, o país

²A sigla "FPS" se origina do termo em inglês "First Person Shooter", podendo ser traduzido como "jogo de tiro em primeira pessoa".

³Giant Bomb é um site que hospeda um banco de dados relacionado à jogos eletrônicos, sendo considerado um dos maiores de sua categoria.

é estereotipado nos poucos jogos em que aparece, quase sempre sendo representado como um lugar paradisíaco, ou como uma favela que se mistura à uma floresta.

Desde a década do ano de 1990, é possível reproduzir ainda que de forma simplista, elementos gráficos com um determinado nível de verossimilhança. As personagens e os cenários em alguns casos ganharam maior detalhamento, proporcionando uma maior imersão para o público. Colunas, pinturas, vitrais, tapeçarias, relevos e esculturas tornaram-se mais reais e constantes nas produções da época citada. Os jogos eletrônicos mostraram-se um novo meio de propagação de arte e cultura, proporcionando aos jogadores um contato sensorial com diversos estilos de movimentos artísticos, vertentes arquitetônicas e características típicas de determinadas culturas de diferentes épocas. Segundo Ivan Bystrina, “Os jogos têm finalidade de nos ajudar na adaptação à realidade, além de facilitar sobremaneira o aprendizado, o comportamento cognitivo⁴” (Bystrina Ivan, 1995: 15). Os jogos nem sempre se comportam apenas como uma fonte de entretenimento, podendo adquirir um caráter didático, histórico, político, cultural e social.

A seguir serão evidenciados os recursos utilizados pelos desenvolvedores na tentativa de criar ou reafirmar aspectos artísticos e culturais nos jogos eletrônicos, analisando enredo e recursos audiovisuais, observando suas aplicações no desenvolvimento dos mesmos.

⁴Ivan BYSTRINA 1995: 15, Tópicos de semiótica e cultura.

1 *Okami*, uma releitura do folclore oriental

Okami foi lançado em Setembro de 2006 para Playstation 2, desenvolvido pelo estúdio Clover e distribuído pela Capcom. No jogo a trama se desenvolve baseada em uma tradicional lenda xintoísta do Japão, onde o jogador controla a deusa do sol “Amaterasu” na forma de um lobo (uma das formas atribuídas a ela pelos humanos). O jogo utiliza personagens provenientes do folclore oriental, reproduzindo suas características mais marcantes, sendo em vilões ou em personagens secundários. Além dos deuses xintoístas, diversas outras lendas são abordadas durante o enredo, como a presença dos doze animais do horóscopo japonês. Dentre inimigos, locais e artefatos, o título reúne cerca de trinta e sete referências às lendas e dogmas do budismo e do xintoísmo, desde os mais populares, como Jirai Gumo⁵ aos menos conhecidos, como o Okikurmi⁶. *Okami* também aborda o mito da criação do arquipélago do Japão, envolvendo os deuses Izanagi e Izanami e todo o processo que deu origem as primeiras terras e aos primeiros humanos que as habitaram.

O enredo rico em cultura, juntamente com os recursos utilizados para representá-lo, tornam *Okami* um jogo com uma experimentação estética homogênea. A jogabilidade e os elementos audiovisuais dialogam de forma harmônica, todos se baseiam em características da cultura oriental, mais especificamente asiática. A representação gráfica do universo de *Okami* tem como base duas

⁵Demônio metade aranha e metade mulher.

⁶Figura semidivina que ensinou aos primeiros humanos os ofícios da pesca, caça e agricultura, além de ensiná-los a como utilizar o fogo.

técnicas de pintura, o Sumiê⁷ e a Aquarela, ambas reproduzidas através da renderização em Cel Shading⁸. O resultado final é a sensação de uma pintura oriental em movimento. A trilha sonora do jogo foi produzida utilizando instrumentos da cultura japonesa, como o shamisen (instrumento de três cordas) e diferentes tipos de taiko (tambores japoneses).

Dentre os diversos equipamentos disponíveis para o jogador está incluído um pincel denominado (na versão ocidental do jogo) “Celestial Brush”, ao ativá-lo a tela de jogo se transforma em uma espécie de washi⁹, onde o jogador pode livremente desenhar, embora o principal objetivo desta ferramenta seja representar grafismos específicos ensinados no decorrer do jogo. Cada grafismo resulta em uma ação diferente, e o jogador deve utilizá-los adequadamente para resolver os desafios apresentados pelo jogo, como por exemplo, ao desenhar um círculo em uma área do céu o jogador pode transformar a noite em dia fazendo o Sol nascer, o mesmo grafismo feito em árvores secas, pode fazê-las florescerem. Esta experiência torna-se ainda mais imersiva na versão lançada posteriormente para o console Nintendo Wii, onde o jogador deve simular os movimentos do pincel com o controle do videogame.

⁷Técnica criada por monges budistas durante a dinastia Sung no período entre 960 e 1274. Sua essência é a representação em preto e branco da forma, sintetizando de maneira simples o seu conceito principal. Comumente utilizada em pinturas religiosas.

⁸Técnica aplicada a gráficos 3D que tem como objetivo simular a aparência de desenhos.

⁹Papel produzido a partir do principal alimento no Japão, o arroz.

2 *ICO*, uma nova dimensão para o Surrealismo

ICO, desenvolvido pela Sony Computer Entertainment (SCE) está entre os primeiros grandes títulos da segunda geração de vídeo games, lançado no final de setembro do ano de 2001 exclusivamente para o Playstation 2. Diferente dos demais jogos desenvolvidos neste período, *ICO* não tinha como objetivo criar uma atmosfera realista, mas sim construir um mundo surreal onde o próprio ambiente se comporta como uma personagem na trama, originando um clima denso devido ao diálogo estabelecido entre os cenários e os efeitos sonoros. A personagem principal é um menino que nasceu com uma anomalia que faz com que dois chifres cresçam na parte lateral de sua cabeça. Esta anomalia era considerada uma maldição pelos habitantes de sua vila e tudo o que acontecia de ruim era associado ao garoto. Quando Ico completou doze anos de idade, os líderes de sua vila decidiram abandoná-lo nas ruínas de uma antiga torre com o intuito de apagar sua existência e assim livrá-lo da maldição. Após ser deixado na torre, Ico em um estado de instabilidade mental vê uma figura feminina embebida em luz, após retomar seus sentidos, ele percebe que a sua visão era real e ela estava em sua frente, neste momento o jogo introduz Yorda, uma princesa atormentada por figuras humanoides feitas de sombras, também aprisionada na torre. Após estes acontecimentos, o enredo do jogo torna-se incerto, passivo de várias interpretações. Yorda e Ico não falam o mesmo idioma, os diálogos entre eles se concretizam de forma primitiva, mas eficaz, tal adversidade aproxima as duas personagens. Consequentemente, uma intensa relação afetiva é

estabelecida, Ico é capaz de afastar as sombras que perseguem Yorda, e ela é capaz de ativar mecanismos da torre para que ambos possam avançar em sua fuga da torre. O jogo alterna entre a solução de “puzzles¹⁰” inseridos no cenário e batalhas contra os seres que assombram Yorda.

Fumito Ueda, o idealizador do jogo, optou por retirar todos os elementos de interface, criando o que ele chamou de “subtracting design¹¹”, com o intuito de aprofundar a imersão do jogo. Para Ueda o jogador deveria apenas se ocupar de solucionar os problemas e manter a princesa segura. Ueda e seu produtor Kenji Kaido, reuniram uma pequena equipe formada por dois programadores, quatro artistas e um designer para o desenvolvimento de *ICO*, evidenciando a preocupação de Fumito Ueda em manter o caráter artístico do jogo. As versões japonesas e europeias foram lançadas com uma capa desenhada pelo próprio Ueda, que admitiu ter se baseado na obra de Giorgio de Chirico¹², “The Nostalgia of Eternite”. Para Fumito a pintura do artista surrealista tinha as qualidades estéticas mais adequadas para a construção do mundo de *ICO*. A trilha sonora do jogo segue a linha do “subtracting design”, composta apenas por sons e elementos do próprio ambiente, como sons de pássaros, tochas acesas e em alguns momentos apenas a respiração das personagens.

¹⁰Quebra-cabeças.

¹¹Design subtrativo.

¹²Possivelmente as últimas três letras do sobrenome do pintor italiano originaram o nome da personagem principal e consequentemente o título do jogo.

3 *Shadow of the Colossus* e a reafirmação de um estilo

Conhecido como a prequela de *ICO*, *Shadow of the Colossus* é considerado um marco da indústria dos jogos eletrônicos. Também desenvolvido por Fumito Ueda e produzido por Kenji Kaido, o jogo faz uso de elementos característicos criados anteriormente em *ICO*, desde as características estéticas encontradas nas personagens (aparência e figurino) às características presentes na ambientação.

Lançado no ano de 2005 pela Sony Computer Entertainment *Shadow of the Colossus* foi produzido sob um criterioso método de desenvolvimento, Ueda selecionou cerca de dois artistas de um grupo de quinhentos, pois somente estes dois correspondiam aos padrões desejados por ele e ainda assim as artes conceituais tiveram de ser refeitas por várias vezes até alcançarem a estética apropriada para o universo de *Shadow of the Colossus*. Na parte técnica, Kaido exigiu dos programadores uma física realista, tanto da parte de Wander¹³ quanto da parte dos Colossus (gigantes que Wander deve enfrentar para atingir seu objetivo), os movimentos deveriam ser fluídos e naturais, de maneira que Wander respondesse às reações dos Colossus do modo mais realista possível, tais quais os gigantes deveriam agir da mesma forma. O objetivo dos produtores era criar uma atmosfera que evidenciasse a solidão de Wander. Os cenários, constituídos por grandes montanhas, vales, desertos, florestas, lagos e ruínas assumem uma natureza que oprime

¹³Nome atribuído ao protagonista, pois deriva da palavra em inglês “Wanderer” que significa viajante, mas oficialmente na versão ocidental o nome do protagonista não é revelado.

a personagem. O jogo conta com um idioma criado especificamente para ele, e na versão ocidental as lendas utilizadas foram escritas em inglês arcaico. A trilha sonora, considerada por boa parte do público, até os dias atuais uma das mais fantásticas dos jogos, foi considerada pela revista *Electronic Gaming Monthly* (EGM) a melhor trilha sonora do ano de 2005.

A narrativa do jogo possui elementos característicos dos contos de fadas¹⁴, embora o enredo seja mais incerto que o de *ICO*. Mínimas informações são reveladas sobre o passado e origem das personagens, portanto pouco pode se afirmar com exatidão sobre a história. Sendo assim para escrever o breve esclarecimento da trama, que segue adiante, foi necessário coletar informações a partir de experiências pessoais de jogo. O herói Wander foge de um grupo de homens levando consigo o corpo de uma donzela e uma antiga espada. O motivo da fuga é o sacrifício da donzela em nome de uma suposta maldição existente em seu destino, e Wander deseja trazê-la de volta à vida. Baseado em uma lenda o herói rouba a antiga espada, um artefato que servirá como um meio de

guiá-lo até às terras perdidas onde acredita-se existir uma entidade chamada Dormin, capaz de controlar as almas dos mortos. Porém Dormin deixa claro que o desejo de Wander poderia lhe custar muito caro e o jovem deveria derrotar dezesseis criaturas chamadas de "Colossi". Segundo a entidade, as criaturas não poderiam ser derrotadas por mortais, mas de posse da antiga espada, o jovem tinha uma possibilidade de concluir seu objetivo. Obcecado em sua jornada, Wander parte em busca dos dezesseis Colossus.

Assim como em *ICO* o jogo conta com uma interface minimalista, porém não tão subtrativa como no título anterior. O extenso cenário serve de carga argumentativa para o conceito do "herói solitário" e sua única companhia é Agro, um cavalo robusto que serve de apoio na locomoção e também em combate. Devido à falta de interação com outras personagens, um forte laço é criado entre Wander e seu fiel companheiro, tal qual visto em *ICO*, onde o protagonista e a personagem Yorda se aproximam de uma forma similar, sem diálogos, apenas com interações no decorrer do jogo.

Segundo a lenda a terra em que Dormin habita havia sido abandonada devido às energias negativas acumuladas naquela região em função da presença dos Colossus. A única referência de localização é um mapa que divide sutilmente o cenário em quadrantes, setorizando as diversas áreas da região. O jogador deve seguir uma sequência, só podendo enfrentar o segundo colosso depois de derrotar o primeiro. A antiga espada serve de referência para a localização do próximo desafio, guiando o protagonista através da luz refletida em sua lâmina, uma das características presentes em *ICO* e também em *Shadow of the Colossus* é a ilumi-

¹⁴Segundo Schneider & Torossian 2009: 132-148, "Os contos de fadas distinguem-se das demais histórias infantis por características como o uso de magia e encantamentos, um núcleo problemático existencial no qual o herói ou a heroína busca sua realização pessoal e, finalmente, a existência de obstáculos a serem enfrentados pelos heróis, (Caldin, 2002; Oliveira, 2001, Radino, 2003 Turkel, 2002). Para Bettelheim (1980), é característica desses contos a presença de um dilema existencial de forma sucinta e categórica, Cashdan (2000) afirma que o conto de fada tem quatro etapas; a travessia, a viagem ao mundo mágico; o encontro com o personagem do mal ou o obstáculo a ser vencido; a dificuldade a ser superada; e a conquista (destruição do mal); a celebração da recompensa."

nação que interage com o ambiente, a espada de Wander funciona somente em locais em que a luz se faz presente.

Os Colossus são uma espécie de extensão do conceito de "ambiente vivo" presente em *ICO*, porém esta ideia é aplicada de forma literal em *Shadow of the Colossus*, em alguns confrontos os gigantes realmente fazem parte do cenário. Esteticamente os Colossus são formados de elementos orgânicos (pêlos, grama, musgos), inorgânicos (pedras) e fragmentos arquitetônicos. Tais fragmentos, se assemelham com a arquitetura encontrada nas ruínas de civilizações sul-americanas (mais especificamente os Maias e os Astecas), mas também possuem elementos particulares suficientes para serem considerados parte de um estilo próprio.

4 *Assassin's Creed II* e a ambientação virtual do renascimento

Assassin's Creed é uma das maiores franquias da desenvolvedora e publicadora Ubisoft. O primeiro título da série foi lançado no ano de 2007, e seu enredo e jogabilidade foram aprimorados desde então. Com um ciclo de desenvolvimento consideravelmente "rápido" para jogos do gênero, já foram acrescentados mais de sete títulos à franquia, desde seu lançamento até os dias atuais, distribuídos em diferentes plataformas, consoles de mesa; computadores; consoles portáteis e celulares.

A trama do jogo é rica em acontecimentos históricos e conta a história de Desmond Miles, um bartender que é capturado por uma grande corporação, e posteriormente é forçado a usar um aparelho chamado "A-

nimus". Pode-se dizer que o Animus é a grande força motriz de todos os jogos da série e seu funcionamento se baseia na teoria da "memória genética". O objetivo do Animus é interpretar de forma virtual memórias contidas dentro do código genético do usuário. Sendo assim, o sujeito que o usa é capaz de "navegar" com algumas limitações dentro de um ambiente criado virtualmente através de informações contidas em seu DNA, logo é possível ter acesso à memórias dos ancestrais do usuário. Porém o Animus é incapaz de interpretar sozinho de maneira clara todas as memórias, é preciso que o usuário "lembre" do ocorrido para que assim possa acontecer a "sincronização" correta da interpretação virtual desejada. O jogo se vale das limitações do dispositivo Animus para mascarar suas próprias limitações, como por exemplo, os locais que o jogador não pode acessar, são códigos genéticos que o Animus não foi capaz de interpretar, ou no caso do primeiro título, o Animus não era capaz de sincronizar memórias dentro de ambientes aquáticos, sendo assim o jogador era impedido de entrar na água, tal ato resultava na "dessincronização" do dispositivo, resultando na tela de "game over". Além de servir como base para a ambientação e limitações do jogo, o Animus também serve para justificar os elementos de interface, como o acesso aos mapas, indicador de notoriedade, possibilidade de navegar por memórias já sincronizadas dentre outros. Tudo está diretamente ligado ao aparelho, e os elementos de navegação servem para guiar o jogador durante o uso do mecanismo.

Somando a carga argumentativa presente nas personagens e nos acontecimentos históricos com o advento do Animus fica mais fácil de convencer o jogador de que o

que está se passando na trama é algo real. *Assassin's Creed II* o segundo título da série, se passa no século XV, mais precisamente no período entre 1476 e 1499 e tem como plano de fundo Florença, Toscana, Forlì, a cordilheira dos Apeninos, a vila de Monteriggioni e a cidade de Veneza, cada cidade representada de acordo com a arquitetura referente ao período em que o jogo se passa. Dentre as construções apresentadas, foram reproduzidas de maneira fiel cerca de cento e noventa e quatro marcos históricos presentes nas regiões em que o jogo se ambienta, dentre elas, o Coliseu; a basílica de Santa Maria del Fiore; a Cappella Sistina e a basílica de San Pietro (representada ainda em construção); além de prédios diretamente ligados ao comércio ou outras atividades da cidade, como bordéis e tabernas. O jogador tem acesso ao interior de boa parte destas construções, como por exemplo, na basílica de Santa Maria del Fiore, é possível visitar a cúpula no topo da construção, o interior da igreja foi reconstruído com grande riqueza de detalhes, sendo possível observar a decoração do piso de mármore, o posicionamento dos bancos da nave, e os detalhes das sancas que decoram o teto. O jogo ainda fornece ao jogador, as informações referentes ao local, como a data de início e término da construção, uma breve história sobre a origem do lugar, incluindo a entidade que financiou a obra; artistas envolvidos em sua elaboração; o arquiteto que fez o projeto e em alguns casos o arquiteto que a finalizou além, de citar quais movimentos artísticos podem ser encontrados na arquitetura da construção.

Como parte da realidade da narrativa, *Assassin's Creed II* incorpora figuras históricas reais, sendo algumas delas Leonardo Da

Vinci; Niccolò Machiavelli; Catarina Sforza; Lorenzo de' Medici e até mesmo figuras religiosas como o Papa Alexander VI (Rodrigo Borgia). O jogo expõe todo o conflito existente entre a família Pazzi e a família Medici e o jogador assume um papel fundamental no desenvolver deste confronto. Leonardo da Vinci se destaca entre estas figuras, pois o personagem principal, revive as memórias de Ezio Auditore, que acaba se tornando amigo íntimo do renomado artista do renascimento. É comum para o jogador visitar diversos ateliês de Da Vinci, acompanhando parte do trabalho do artista, fica claro que Leonardo desenvolvia outros tipos de conhecimentos enquanto pintava, como por exemplo seus estudos anatômicos. O jogador chega ainda a ter a oportunidade de experimentar uma das máquinas voadoras projetadas por Leonardo. Além deste contato direto com o artista, em algumas cidades, existem mercantes voltados especificamente para artigos de arte, e é possível adquirir obras de renomados pintores da época, totalizando vinte e nove quadros distintos. Ao adquirir os quadros, o jogador tem acesso à uma interface similar à aplicada nas construções, com uma breve explicação da obra, o ano em que foi feita e obviamente seu autor.

Assassin's Creed II transmite uma pequena parcela do que foi o renascimento, deixando claro, a importância que a arte tinha no século XV. Seja através de pinturas ou da arquitetura, fica claro que o jogo carrega um grande conteúdo cultural, voltado especificamente para a Itália, apresentando até mesmo o idioma Italiano como uma opção de áudio, fornecendo ao jogador um contato com a língua italiana do modo com que ela era falada no século XV e apre-

sentando também tradições e acontecimentos históricos.

5 *Castlevania Symphony of the Night*, uma antiga lenda marcada por grandes estilos

No ano de 2010, o Museu Nacional de Arte da Romênia (MNAR) realizou na cidade de Bucareste uma exposição com o objetivo de mostrar a origem histórica e o desenvolvimento da lenda de Drácula, a partir de quadros provenientes até mesmo do século XVI, objetos de guerra e de decorações. Lendas relacionadas a vampiros são populares nesta região da Europa e são repassadas de gerações para gerações. É evidente que a lenda de Drácula tornou-se universal, escritores como Byron e Bram Stoker, em seu aclamado romance “Drácula”, utilizaram tais histórias para a construção de suas obras. Desenvolvido e distribuído pela Konami no ano de 1997 para o Playstation 1 e em 1998 para o Sega Saturn exclusivamente no Japão, o jogo *Castlevania Symphony of the Night* também é capaz de eternizar esta relíquia cultural da Europa oriental com grande mérito.

Em *Castlevania Symphony of the Night*, o jogador assume o papel de Adrian Farenheights Tepes, filho da humana Lisa e de Conde Drácula, sendo assim um meio vampiro. Lisa sempre defendia os humanos e educou Adrian desta maneira, porém ela foi condenada à morte na fogueira pelos humanos que repudiavam Drácula. Adrian desenvolve um grande ódio por seu pai ao ver que ele nada fez para impedir a morte de sua mãe e muda seu nome para Alucard (Drácula, lendo-se de trás para frente), o con-

trário de seu pai. Nos jogos da franquia *Castlevania*, existe o clã de caçadores de vampiros, denominado Belmont, eles têm a missão de derrotar o Conde Drácula que renasce a cada século. Para cumprir esta tarefa, o chicote lendário chamado Vampire Killer¹⁵ é passado de geração para geração entre os Belmont. Em um dos jogos antigos da série, mais especificamente *Castlevania III: Dracula's Curse* lançado em 1989 no Japão e em 1990 na América do Norte para o NES (Nintendo Entertainment System), Alucard auxiliou um dos membros do clã caçador de vampiros a derrotar Drácula. Após esse evento Alucard entrou em um sono profundo a fim de suprimir seus poderes de vampiro herdados de seu pai. *Symphony of the Night* inicia-se com a batalha entre Richter Belmont e Conde Drácula no fim do século XVIII. Quatro anos após cumprir seu objetivo, Richter desaparece de maneira incompreensível. Alucard tem o presságio de que algo ruim está acontecendo e desperta de seu longo sono de 300 anos, e sai em direção ao castelo de Drácula, conhecido como *Castlevania*, com o intuito de destruí-lo.

O design das personagens de *Castlevania Symphony of the Night* foi desenvolvido pela ilustradora e artista conceitual japonesa Ayami Kojima. O jogo também é conhecido pela riqueza de detalhes presentes nos gráficos, principalmente as personagens. Nelas é possível encontrar características presentes nas vestimentas e estilos de cabelos provenientes da Europa em séculos passados. A personagem Lisa é um bom exemplo disto. Os inimigos presentes no castelo de Drácula expressam bastante personalidade em suas

¹⁵Original do idioma em inglês podendo ser traduzido como “Matador de Vampiros”.

ações e grande parte deles foram retirados da literatura, de folclores e mitologias, como por exemplo, o Malachi, que é uma referência à entidade cósmica chamada Ctuhlhu, criada pelo escritor Howard Philips Lovecraft, aparecendo pela primeira vez em sua estória *The Call of Cuthlu*. O jogo utiliza um sistema gráfico 2D, as personagens realizam movimentos fluidos e harmoniosos, toda essa naturalidade foi algo incomum em jogos produzidos nesta mesma época.

Os cenários presentes em *Castlevania Symphony of the Night* são inspirados nos estilos Gótico e Renascentista. Novamente o jogador pode se deparar com uma imensidão de detalhes, os artistas se preocuparam com a questão da simetria e unidade. No jogo podem ser vistas estátuas em diversas poses, onde nota-se o desejo de representar a anatomia do corpo humano de maneira idealizada. Nas salas de transições entre dois cenários diferentes, existe um grande arco decorado com dois anjos que se entreolham, seus corpos foram desenhados de forma idealizada e suas vestimentas marcam bastante a anatomia. Colunas são comumente presentes nos cenários, muitas delas ricas em decorações. Relevos, símbolos religiosos e vitrais também são presenças marcadas nas áreas do jogo. Apesar de *Symphony of the Night* ser composto por um plano bidimensional, técnicas 3D foram aplicadas nos segundos planos, com a intenção de criar uma ilusão de mudanças de perspectivas.

A trilha sonora foi criada pela compositora Michiru Yamane. As músicas conseguem construir uma atmosfera única no jogo, elas dialogam de uma maneira muito peculiar com os elementos presentes em *Castlevania* e conseguem traduzir o universo de *Symphony of the Night*. Órgãos, pia-

nos, violinos e guitarras são alguns dos instrumentos utilizados nas músicas do jogo. Um grupo chamado *The Castlevania Concert* vem realizando concertos musicais, executando músicas de diversos jogos da franquia, inclusive *Symphony of the Night*, tendo Michiru Yamane como participação especial.

Conclusão

Assim como o cinema e a fotografia, os jogos eletrônicos a princípio, não foram vistos como um meio de expressão artístico/cultural, porém gradativamente a sociedade passou a enxergar o potencial destas mídias. Em um jogo podem ser inseridos elementos da literatura; do folclore; da música; do cinema; da fotografia; da arte e da história, além de elementos contemporâneos ou traços que acabaram se perdendo com o tempo, como novas gírias ou outros termos linguísticos atribuídos a um idioma em um determinado momento.

Durante as análises foi possível notar que os jogos eletrônicos têm assumido um importante papel na transmissão de conhecimento, como por exemplo, um jogador de determinada região pode entrar em contato com elementos culturais de localidades diferentes, em alguns casos pode-se haver uma interação direta entre os jogadores através de sistemas on-line. Porém, a propagação de cultura ainda não é igualitária, enquanto algumas culturas são constantemente abordadas (recebendo até mesmo determinado prestígio), outras são deixadas de lado ou são apresentadas de forma estereotipada. Com a alteração da lei Augusto Rouanet, é possível que mais jogos abordando outras vertentes da cultura brasileira sejam produzi-

dos em território nacional, beneficiando o polo de jogos eletrônicos e contribuindo com a propagação da arte e da cultura brasileira em outras regiões do mundo.

Bibliografia

BOWDEN, Oliver (2011). *Assassin's Creed – Renaissance*; tradução de Ana Carolina Mesquita. 3. ed. Rio de Janeiro: Galera Record.

BYSTRINA, Ivan (1995). *Tópicos de semiótica e cultura*. São Paulo: CISC.

CASHDAN, S (2000). *Os sete pecados capitais nos contos de fadas: como os contos podem influenciar nossas vidas*. Rio de Janeiro: Campos.

FINGER SCHNEIDER Raquel Elisabete; TOROSSIAN, Sandra Djambolakdijan (2009). *Contos de fadas: de sua origem à clínica contemporânea*. *Psicol. rev.* (Belo Horizonte); 15(2): 132-148.

JENKINS, Henry (2008). *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph.

SCHELL, Jesse (2008). *The Art of Game Design*; 8. ed. Burlington: Elsevier.

Referências

Clover Studio. (2006). *Okami*. [DL-DVD]. PlayStation2. Japão: Capcom.

Konami. (1997). *Castlevania: Symphony of the Night*. [CD]. PlayStation. Tokyo: Konami.

Team Ico. (2001). *ICO*. [DVD]. PlayStation2. Japão: Sony Computer Entertainment.

Team Ico. (2005). *Shadow of the Colossus*. [DVD]. PlayStation2. Japão: Sony Computer Entertainment.

Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II*. [DL-DVD-ROM]. PC. Montreal: Ubisoft.

Websites consultados

<http://madeinjapan.uol.com.br/2006/03/02/sumie-a-arte-em-preto-e-branco/EncyclopediaMythica> [consultado em 17-03-2012].

<http://www.pantheon.org/areas/mythology/asia/japanese/article> [consultado em 17-03-2012].

<http://www.godchecker.com/pantheon/japanese-mythology> [consultado em 17-03-2012].

FolkLegendsofJapan-<http://web-japan.org/kidsweb/folk> [consultado em 17-03-2012].

<http://www.giantbomb.com/> [consultado em 25-03-2012].

<http://www.ign.com/> [consultado em 17-03-2012].