

Guilherme Xavier

Imagética Eletrolúdica

A visualidade dialógica
no multiverso dos jogos eletrônicos

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Orientador: Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho

Rio de Janeiro
Março de 2007



Guilherme Xavier

Imagética Eletrolúdica

A visualidade dialógica
no multiverso dos jogos eletrônicos

Dissertação de Mestrado

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Design da PUC-Rio como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Design.

Prof. Luiz Antonio Luzio Coelho

Orientador
Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Rejane Spitz

Departamento de Artes e Design – PUC-Rio

Prof. Afonso de Albuquerque

Departamento de Comunicação – UFF

Prof. Paulo Fernando Carneiro de Andrade

Coordenador Setorial do Centro de
Teologia e Ciências Humanas – PUC-Rio

Rio de Janeiro, 19 de março de 2007

Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução total ou parcial do trabalho sem autorização da universidade, do autor e do orientador.

Guilherme de Almeida Xavier

Graduou-se em Desenho Industrial / Comunicação Visual na PUC-Rio (Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro) em 2004. Tem como interesse de pesquisa jogos eletrônicos em suas dimensões visuais, interativas, sociais e históricas. Palestrante em diversos simpósios e congressos na área de jogos eletrônicos, se apresenta também como ludólogo e consultor em estratégias de integração entre jogos e atividades educacionais, instrucionais, laborais e artísticas. Está vinculado ao NEL (Núcleo de Estudos do Design na Leitura), pelo LabCom (Laboratório de Comunicação no Design) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio.

Ficha Catalográfica

Xavier, Guilherme
Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos / Guilherme Xavier; orientador: Luiz Antonio Coelho. – Rio de Janeiro: PUC, Departamento de Artes e Design, 2007.
v., 195 f.: il. ; 29,7 cm
1. Dissertação (mestrado) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Departamento de Artes e Design.
Inclui referências bibliográficas.
1. Design – Teses. 2. Jogos eletrônicos. 3. Linguagem visual. 4. Imagologia. 5. Ludologia. 6. Interfaces. I. Coelho, Luiz Antonio L. (Luiz Antonio Luzio Coelho). II Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro. Departamento de Artes e Design. III. Título.

CDD 700

Aos amigos que permitiram
a concretização de um sonho,
sempre o melhor dos jogos.

Agradecimentos

Aos meus Observadores, responsáveis diretos e indiretos pelas coincidências e convergências as quais chamamos de milagres.

Ao meu orientador e amigo, Luiz Antônio Luzio Coelho, pela crença nas aspirações de um aluno de graduação que viria a se tornar mestrando. É com grande orgulho que me dirijo a ele, nos parágrafos iniciais dessa seção, pois muito do empenho foi consequência direta das oportunidades que me foram dadas.

Aos meus queridos amigos do Núcleo de Referência e Pesquisa sobre Design, que no passado me serviu de inspiração a seguir na faina acadêmica: Professor Alfredo Jefferson de Oliveria e Professora Rita Maria de Souza Couto, primeiros mentores e tutores da importância do Design como área de pesquisa.

A professora e amiga Luiza Novaes, pela sensibilidade e participação em muitas das primeiras questões que fundamentaram esse trabalho.

Aos amigos Alexandre Farbiarz e Jackeline Farbiarz: ele pelo companheirismo dedicado no que tange a academia e a vida. Ela pela incrível e inestimável paciência das leituras e releituras, sem as quais carvão algum se transmuta em diamante.

Aos amigos mestres Ricardo Artur e Eduardo de Oliveira, Daniel Pinna, Pedro Vicente Figueiredo, Renata Vilanova, Nathalia de Sá Cavalcante, Julie Pires, Ana Sofia Mariz, Licínio Junior e Eliane Bettocchi; e aos amigos em sincera rota de colisão com a fabulosa experiência de pesquisa: Louise Novais, Gabriel Batista e Cristiane Oliveira. Todos, sem exceção, fizeram da amizade meu combustível.

Aos amigos da incrível Donsoft Entertainment: André Cariús de Oliveira, Alberto Renzo, Alexandre Bandeira, Hugo Freitas, Jorge Valardan, Mário Azevedo e Marcus Feital, uma família sem a qual eu pouco seria, como ludólogo e *game designer*. E menos ainda como indivíduo.

E principalmente, meus sinceros agradecimentos a minha amada esposa Verônica, pelas primeiras e últimas impressões (metafóricas e literais) e pelo seu amor, que soube conciliar minha fadiga e expectativa com seu carinho e constante bom humor.

Resumo

Xavier, Guilherme; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Imagética Eletrolúdica: a visualidade dialógica no multiverso dos jogos eletrônicos**. Rio de Janeiro, 2007. 195p. Dissertação de Mestrado - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

A atualidade nos presenteia com novas e curiosas maneiras de expressar conhecimento e cultura. Dentre as mídias que avançam rumo ao futuro, percebemos os jogos eletrônicos como arautos de uma nova dialogia, calcada no uso tecnológico, transgeracional, interativo, dinâmico e principalmente divertido de nossa produção de imagens. A presente dissertação analisa o fenômeno cultural dos jogos eletrônicos em função de sua visualidade interativa, construções simbólicas que guardam estreita relação com as novas tendências da comunicação *in absentia*, da hipermediação e da transmediação. O texto define conceitos intrínsecos ao entendimento dos jogos eletrônicos como reflexo de um momento histórico, celebrante da nossa participação e envolvimento com processos lúdicos. Analisados alguns exemplos publicados e comercializados, os designers são apontados como indivíduos responsáveis pela conceituação e produção de projetos que não terminam no uso da *opus*, mas sim no valor agregado que trazem consigo para a materialidade do mundo. Jogos eletrônicos habitam na compreensão mútua: de sua materialidade objetiva e de sua imaterialidade participada. São objeto e processo em simultâneo, catalisadores de expectativas e vivências simuladas e emuladas. Da trajetória condicionada pela velocidade de avanços técnicos ao entendimento de um multiverso simbólico colecionados como experiências durante sua fruição, traçaremos vínculos entre o enlevo envolvente e a conscientização de uma linguagem visual emergente, baseada na ereção conceitual de componentes visuais que se relacionam para evidenciar a mensagem. Uma fundamentação imagética, que sugere o princípio de uma gramática visual a partir de um discurso para perfeita integração entre aquele que projeta, aquele que joga e seu jogo.

Palavras-Chave

Jogos eletrônicos; Linguagem Visual; Imagologia; Ludologia; Interfaces

Abstract

Xavier, Guilherme; Coelho, Luiz Antonio Luzio. **Electroludic Imagetics: the dialogic visuality in electronic games multiverse**. Rio de Janeiro, 2007. 195p. MSc. Dissertation - Departamento de Artes e Design, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

Modernity provides us with new and curious ways to express knowledge and culture. Amongst the media that advance into the future, we perceive electronic games as heralds of a new dialogic process, based on technological, trans-generational, interactive, dynamic and mainly entertaining use of our image production system. This dissertation analyzes the electronic game as a cultural phenomenon through its interactive visuality, as well as the symbolic constructions, which keep a close relationship with the new trends of *in-absentia* communication, hypermediation and trans-mediation. Electronic games intrinsic concepts are presented as reflection of a historical moment; a moment that celebrates our participation and involvement with playful processes. Designers are also presented as responsible for conceptualizing and producing projects that do not end at the use of the *opus*, but in the embedded value in the world materiality. Electronic games exist in the mutual understanding of its objective materiality and its participative non-materiality. Together, object and process become catalysts of simulated and emulated expectations. We will show the links between the viewer's involvement and his awareness of an emerging visual language through its path influenced by the speed of technical improvements and the understanding of a symbolic multiverse, which happens during reception. Such language is based on the conceptual erection of visual intermingling components showing the message. An image-based explanation suggesting the beginning of a visual grammar stemmed from a discourse that integrates creator, player and game.

Keywords

Electronic games; Visual language; Imagology; Ludology; Interfaces

Sumário

1. Introdução	13
2. O design e o designer: considerações em jogo	17
2.1. Proêmio das considerações	17
2.2. Design: novos conceitos e novas expectativas	24
2.3. Designer: criando na seara eletrônica	27
2.4. Particularidades do projetar: veredas	31
2.5. Nos ditames da tecnologia: síndromes e antídotos	35
3. Uma manifestação dualística: de objetos e processos	46
3.1. O jogo no jogo eletrônico	47
3.2. O jogo enquanto objeto: sobre tabuleiros, cartas e dados	51
3.3. O jogo enquanto processo: sobre caminhos, ações e informações	55
3.4. Rumo a completa digitalização, oportunidades no diálogo	58
4. Condição cosmológica dos jogos eletrônicos	63
4.1. O quarteto e o início da era eletrolúdica	63
4.2. Ascensão e queda: deformidades de um sistema entrópico	68
4.3. Os novos jogadores no jogo do mercado	77
4.4. Além da segunda dimensão e por entre mundos ignotos	82
4.5. Para uma teoria de eixos, supercontextos subvertendo gêneros	86
5. Circuitos: sedução, implicância, convencimento e instrução	102
5.1. O ato de jogar, segundo o jogador: notas para uma avaliação crítica	104
5.2. Participação incontestada ou a ditadura da solicitação	114
5.3. Premeditando a ilusão participada	117
5.4. Ludologia: construindo o novo discurso	121
6. Jogos eletrônicos como sistemas simbólicos	131
6.1. Sistemas de representação: para além da superfície interfacial	131
6.2. Metáforas, alegorias, hipérboles e outra gregas	135
6.3. A polissêmica cultura das interfaces: a magia através da comunhão	139
7. Identificando uma gramática visual	150
7.1. Alfabetização visual: uma abordagem iterativa	151
7.2. Para composições interativas, entrelinhas	156
7.3. Uma nova sintaxe: regras?	178
8. Conclusão	185
9. Referências bibliográficas	188

Lista de Figuras

Figura 1. Gráfico da queda de vendas da Nintendo	39
Figura 2. Pac-Man	44
Figura 3. Mario	44
Figura 4. Pikachu	44
Figura 5. Katamari	44
Figura 6. Alfonso X	48
Figura 7. Magic	52
Figura 8. TRON	58
Figura 9. Matrix	58
Figura 10. Sensorama	59
Figura 11. HMD de Shuterland	59
Figura 12. Force Feedback	60
Figura 13. Osciloscópio de Higinbotham	64
Figura 14. SpaceWars!	64
Figura 15. Magnavox Odyssey	65
Figura 16. PONG	66
Figura 17. Gun Fight	68
Figura 18. Space Invaders	68
Figura 19. Pac-Man	69
Figura 20. Donkey Kong	69
Figura 21. Dragon's Lair	71
Figura 22. Atari 2600	72
Figura 23. Pitfall!	72
Figura 24. E.T.	73
Figura 25. VIC 20	74
Figura 26. Zork Trilogy	75
Figura 27. Mystery House	75
Figura 28. Nintendo	76
Figura 29. Sega e Sonic	76
Figura 30. Street Fighter	77
Figura 31. Mortal Kombat	78
Figura 32. PlayStation	78
Figura 33. Nintendo64	79
Figura 34. Tetris	80
Figura 35. Prince of Persia	81
Figura 36. SimCity	81
Figura 37. Wolfenstein 3D	82
Figura 38. Doom	83
Figura 39. Quake	83
Figura 40. Half Life	84
Figura 41. Nintendo Wii	84
Figura 42. Cartografia do Reino da Ilusão	90
Figura 43. Apresentação dos Feudos	91
Figura 44. Paisagem completa	92
Figura 45. Arcades	94
Figura 46. LAN Houses	95
Figura 47. Jogos como eletrodomésticos	96

Figura 48. Out of This World	97
Figura 49. Game Boy	98
Figura 50. Kega Fusion	99
Figura 51. Mídia óptica	100
Figura 52. Lara Croft	105
Figura 53. Steve Mann	107
Figura 54. Mario 64	108
Figura 55. System Shock	111
Figura 56. XIII	113
Figura 57. flOw	124
Figura 58. Dados	125
Figura 59. Duke Nukem 3D	126
Figura 60. Duke Nukem Forever	126
Figura 61. R-Type	128
Figura 62. Simplicidade de PONG	129
Figura 63. Prince of Persia: cut scene	134
Figura 64. Linha de Comando do MS-DOS	139
Figura 65. A Very Nervous System	141
Figura 66. Memex	143
Figura 67. Sketchpad	144
Figura 68. Mouse de Engelbart	146
Figura 69. PC 5150	146
Figura 70. I'm a Mac	149
Figura 71. Gestalt	151
Figura 72. Wii Sports	153
Figura 73. Kandinsky	155
Figura 74. Golden Axe: apresentação	158
Figura 75. Golden Axe: invasão	159
Figura 76. Golden Axe II	159
Figura 77. Cool Spot	160
Figura 78. Rally X	160
Figura 79. Dragon Warrior VII	161
Figura 80. Atores de Mortal Kombat	161
Figura 81. Apogee	162
Figura 82. Valve	162
Figura 83. Quake 4	163
Figura 84. Medal of Honor	163
Figura 85. Eurofighter 2000	163
Figura 86. Rainbow Six: submenu desdobrado	164
Figura 87. Rainbow Six: submenu segmentado	164
Figura 88. Aliens	165
Figura 89. Duke Nukem II	165
Figura 90. Uplink	166
Figura 91. TheLegend of Zelda	166
Figura 92. Revenge of Shinobi	167
Figura 93. Ignition	167
Figura 94. Blood Brothers	168
Figura 95. Prince of Persia: palco	169
Figura 96. BlackThorne	169
Figura 97. Enduro: placares	170
Figura 98. Enduro: indicadores inforfativos	170

Figura 99. Street Fighter II	171
Figura 100. Track 'n Field	171
Figura 101. Diablo: mapa	172
Figura 102. Diablo: detalhe na interface lúdica simbólica	172
Figura 103. Doom: informações textuais	173
Figura 104. Ninja Gaiden	173
Figura 105. Desert Strike	174
Figura 106. Rune	175
Figura 107. Moon Patrol: o jogo	176
Figura 108. Moon Patrol: a embalagem	176
Figura 109. Megamania	177
Figura 110. M.A.C.H. 3	177
Figura 111. Myst	177
Figura 112. TRON: o controle	178
Figura 113. Elevator Action: o controle	178
Figura 114. Daytona USA: o controle	178

Com os anos, um homem povoa um espaço com imagens de províncias, reinos, montanhas, baías, navios, quartos, peixes, ilhas, ferramentas, estrelas, cavalos e pessoas. Logo antes de sua morte, descobre que o labirinto paciente das linhas traça a imagem de sua própria face.

Jorge Luis Borges