

A IMAGINAÇÃO MELODRAMÁTICA E A ESTÉTICA NOIR NO JOGO DE VIDEOGAME HEAVY RAIN

Murilo Gabriel Berardo BUENO¹
Daniel Christino²

RESUMO

O presente artigo analisa de que forma a imaginação melodramática está inserida na narrativa do jogo de videogame Heavy Rain, desenvolvido pela empresa Quantic Dream, e a relação entre a linguagem do jogo escolhido como objeto de estudo e dos filmes do cinema Noir Americano. Por se tratar de um jogo de crime investigativo, alguns elementos da imaginação melodramática como o restabelecimento da ordem e a superioridade do bem foram investigados e contextualizados a fim de identificar de que forma a estrutura do melodrama está presente na narrativa. Outro aspecto investigado são os elementos estéticos e narrativos que se relacionam ao cinema noir.

PALAVRAS-CHAVE: videogame; imaginação melodramática; cinema noir; novas tecnologias; Heavy Rain.

The Melodramatic Imagination and Noir Aesthetics in the Heavy Rain Videogame Game

Abstract

This article analyzes how the melodramatic imagination is inserted in the narrative of the game of game Heavy Rain, developed by the company Quantic Dream, and the relation between the language of the game chosen as object of study and the films of the American Noir cinema. Because it is an investigative crime game, elements of the melodramatic imagination such as the restoration of order and the superiority of the good have been investigated and contextualized in order to identify how the structure of the melodrama is present in the narrative. Another aspect investigated is the aesthetic and narrative elements that relate to cinema noir.

Keywords: video game; Melodramatic imagination; Cine noir; new technologies; Heavy Rain.

Heavy Rain e a influência do Cinema Noir.

O Jogo de videogame Heavy Rain foi desenvolvido inicialmente pela empresa Quantic Dream e publicado pela Sony Computer em 2010, com jogos exclusivos para o console PlayStation 3. Em 2016 surgiu uma nova versão para o PlayStation 4, escolhida como objeto de análise do presente artigo. A trama é estruturada a partir da vivência de 04 personagens que constituem uma família formada por Ethan (pai), Grace (mãe) e dois filhos: Jason e Shaun. Na primeira fase do jogo as possibilidades de desenvolvimento da história se limitam a mostrar ações de uma família tradicional e feliz, dentro do estereótipo de família pa-

triarcal, onde o pai é apresentado como o protagonista, executando várias ações de trabalho e cuidado com os filhos. De acordo com BROOKS (1995) esse tipo de estrutura familiar, está presente em grande parte dos melodramas, embora atualmente exista a possibilidade de se construir melodramas que dialoguem com outros tipos de família, como por exemplo as homoafetivas.

No jogo, após a apresentação da rotina da família, começam a emergir alguns conflitos que promovem uma reviravolta em sua história. A partir do final da primeira fase e início da segunda, a medida que a narrativa avança e o jogador cumpre as tarefas propostas, acontecimentos como a morte de Jason por atropelamento mudam o eixo narrativo e

culminam em tragédias como a separação de Ethan e Grace e na desestruturação da ordem familiar e psicológica de todos. Nesse ponto da trama, o jogo deixa uma pista de como a imaginação melodramática será desenvolvida a fim de justificar as atitudes do pai e tentar recuperar o equilíbrio familiar, moral e a segurança perdidos a partir desses fatos.

Ethan, que havia ficado responsável por seu filho Jason durante um passeio que eles faziam no shopping, distrai e se perde do garoto enquanto paga um balão que acabara de comprar para ele. Após exaustiva procura e tensão, encontra o menino que ao vê-lo tenta atravessar a rua, é atropelado por um carro e morre imediatamente.

A partir desse momento do jogo a atmosfera fica sombria, pesada, predominantemente chuvosa, e com muitas cenas noturnas, o que caracteriza o desequilíbrio psicológico dos personagens devido aos acontecimentos recentes e a dificuldade de todos em superar as perdas e lidar com a culpa e os problemas que ocorrem a partir daí. Martin (2003) afirma que a composição desse tipo de ambiente é escolhida "em função da dominante psicológica da ação. Condição e reflete ao mesmo tempo o drama dos personagens" (p.63).



Imagens 1 e 2 - Jogo para Playstation 4, Heavy Rain - (2016)

Paralelamente a esses acontecimentos a existência de um serial Killer que mata em dias de chuva, intitulado "o assassino do origami", cria um clima de mistério e conduz o espectador ao desvendamento do crime e ao apoio de Ethan para que haja uma tentativa de restabelecimento da ordem e recuperação da segurança da cidade.

Temas como família, separação, morte, superação, culpa, assassinato, mistério e crime são a base do jogo. Assim, além de uma imaginação melodramática pujante, a estrutura narrativa de Heavy Rain é composta por episódios criminais distribuídos nas fases que criam uma atmosfera de mistério, típica dos filmes Noir.

Luiz Nazario (1996) afirma que os filmes Noir possuem uma estética noturna, com uma arquitetura de luz expressiva, constituída por muitos contrastes de luz e sombra, elementos herdados do Cinema Expressionista Alemão.

De acordo com LIRA (2013) “O conjunto de filmes que compõem o denominado expressionismo alemão no cinema foi produzido no período que compreende o início da Primeira Guerra Mundial (1914) e os anos 1925-27” (...) (p.156). O cinema expressionista combinava elementos das artes plásticas, teatro, arquitetura e trazia para os filmes uma composição de luz expressiva engendrando significados que iam além do que era imediatamente visível. As temáticas pairavam em torno de temas sobrenaturais, fantasmagóricos, além de aspectos psicanalíticos como a loucura e o delírio, advindos constantemente da personalidade insegura e oscilante de seus personagens. Tais elementos revelam aspectos do imaginário desse período entre guerras, com uma Alemanha devastada e cheia de incertezas, o que refletiu na representação simbólica.

Com a ascensão do nazismo e da Segunda Guerra Mundial houve uma interrupção na produção de filmes alemães, pois o país direcionou seus esforços à produção de armas. Com isso a Indústria de Hollywood se consolidou ainda mais, tornando-se hegemônica. Vários realizadores alemães mudaram-se para os Estados Unidos e levaram seu estilo atuando como diretores e trazendo experimentações do expressionismo aos diretores de Hollywood. Esses elementos estéticos como os intensos contrastes de luz e sombra, o espaço desconhecido construído por ambientes escuros da cena, a personalidade desequilibrada ou duvidosa dos personagens, combinados com o estilo narrativo de hollywood deram origem aos filmes Noir.

Além desses aspectos mencionados acima, o cinema noir é composto por filmes de crime policial permeados de mistérios e de narrativas justapostas que abrem parênteses dentro da estrutura narrativa principal e criam um clima de suspense e dúvida no espectador, que ora desorienta, com falsas identificações do assassino ou responsável pelos crimes que são objeto de investigação principal da história e ora traz elementos que auxiliam o espectador a desvendar o mistério e identificar os responsáveis pelo problema central da trama.

Dentro do jogo de descobertas e solução dos crimes, a vida ocorrida geralmente em cidades noturnas possui como atores principais mulheres sedutoras e fatais (femme fatale), anti-heróis e representantes da ordem como policiais, delegados, juizes e toda sorte de mantenedores da moral social com personalidades e atitudes corrompidas.

No jogo Heavy rain, assim como nos filmes noir, há uma estrutura narrativa de suspense que leva o espectador a colocar vários personagens sob suspeita, até que se chegue ao verdadeiro assassino em série. A investigação e a tentativa de manutenção da ordem faz parte da composição do jogo, que combina estrutura noir com a imaginação melodramática, pois a estabilidade tem que ser mantida e o triunfo do bem e a remissão do pai garantidos. Esses aspectos se tornam os objetivos principais a serem atingidos.

Outro ponto que pode ser enfatizado são as histórias que se sobrepõem dentro do jogo, assim como nos filmes noir, a fim de aumentar o clima de suspense e aguçar a curiosidade do espectador. REIS (2004) fala que o cinema Noir:

Tem como característica uma narrativa pessimista, onde despontam personagens de caráter questionável como anti-heróis e mulheres fatais em atmosferas dramáticas. É a vida suja das metrópoles, vivida por pessoas inescrupulosas sob

autoridades corruptas: assassinos movidos por neuroses, paranóias, psicoses e, por fim, esquizofrenia, o que justifica seus crimes de maneira, muitas vezes, incerta. As relações sociais são dominadas pela venalidade, tendo como desfecho a traição e a morte. (REIS, 2004, p.116)

Nesse jogo intrincado onde todos são colocados sob suspeita, inclusive Ethan, o protagonista e pai, o jogo importa do cinema Noir suas fórmulas narrativas, a forma de construção dos personagens e os aspectos estéticos do ambiente urbano e das espacialidades onde a trama se desenrola.

Ethan, após o ocorrido com seu filho Jason, passa por alguns desequilíbrios psíquicos como depressão e a incerteza de si mesmo e da integridade de sua personalidade. Alguns elementos narrativos como questionamentos dele para o médico acerca da possibilidade de executar ações e não lembrar e a fala do médico sobre esquizofrenias causadas por acidentes e impactos emocionais levam o jogador a crer que o trauma sofrido desencadeou em Ethan o instinto psicótico de matar em série. Outros elementos simbólicos tais como o origami nas mãos de Ethan em algumas cenas e suas oscilações de humor o colocam como um dos principais suspeitos.

As pistas encontradas durante as investigações que ocorrem no jogo é outro aspecto que se assemelha ao cinema noir de crime policial. Toda a história se baseia na solução dos crimes, remissão de Ethan, retomada da ordem social e pessoal dos protagonistas e no posterior salvamento de Shaun, filho de Ethan, que acaba se tornando vítima do assassino do origami. Algumas características do serial killer vão sendo reveladas a medida que o jogo avança e a narrativa se desenrola por meio das cut scenes.



Imagem 3 - Jogo para Playstation 4, Heavy Rain - (2016).
Assassino Shelby Scott

A surpresa de saber que o assassino é Scott Shelby, um ex agente policial, é bem característica dos filmes noir, porque reforça a ideia de que a moralidade das autoridades está falida. A vulnerabilidade e estado corrompido do assassino são usadas para consolidar o estilo noir. Shelby, o vilão da história, possui vários desequilíbrios que serão descritos nos tópicos a seguir.

A imaginação melodramática como tentativa de manutenção da ordem e remissão dos responsáveis.

A imaginação melodramática tem o teatro como um de seus pilares, onde se estabeleceu no início do século XIX, porém passa por adaptações e modificações que a inserem, a partir da modernidade, em vários contextos, principalmente nas produções cinematográficas, onde o espectador passou a buscar um cinema consolador, que apaziguasse as angústias trazidas pelo racionalismo da modernidade, fragilização das instituições e aceleração da vida. De acordo com PIRES e NOGUEIRA (2015):

O melodrama se constitui a partir da “forte habilidade de introduzir o espectador a uma atmosfera de sonhos e fantasias, em que se observa um mundo cuidadosamente coerente, no qual se constrói, pelos olhos do próprio espectador, uma trama cheia de reviravoltas e identificações é capaz de cativar de uma maneira da qual é muito difícil desvencilhar-se, também graças à forma que remete o indivíduo a esse imaginário confortável e aconchegante muito anterior ao próprio cinema” (p.232).

A ideia de ordem e o apelo a um mundo ideal, bem estruturado, sem conflitos, onde tudo é possível é proposta no início do jogo e retoma a imaginação melodramática como pilar principal. A medida que a história avança os pontos de tensão são apresentados, mas mesmo nesses momentos, quando os conflitos emergem e novas narrativas aparecem, a tentativa de manutenção do equilíbrio emocional de Ethan e a busca pelo consolo e auto perdão do protagonista dão uma prévia das características do melodrama que constituem o objetivo e desenvolvimento do jogo.

Ethan, o pai, após ver todas as suas esperanças desestruturadas, busca consolo e superação e conta com o auxílio do filho Shaun, que defende a ideia de que a culpa pela morte do irmão não foi do pai, e tenta auxiliá-lo a superar isso, embora também esteja sofrendo muito com a morte de Jason.

O drama é um dos pilares da estrutura melodramática de Heavy Rain, onde o sofrimento e a melancolia perduram durante todo o jogo, até que as situações são resolvidas e justificadas. Esses desajustes, justificativas e tentativa incessante de reorganizar as situações e promover um final feliz, onde tudo é resolvido, faz parte da imaginação melodramática. “At its most ambitious, the melodramatic mode of conception and representation may appear to be the very process of reaching a fundamental drama of the moral life and find the terms to express it” . (BROOKS, 1995, p. 12).

De acordo com o autor essa forma de interpretar o mundo por meio do drama, remissão dos personagens e o triunfo da moralidade, justiça e ordem social são aspectos fundamentais do melodrama. O sofrimento exacerbado e a necessidade de justificar as ações de Ethan, o pai que acredita ter fracassado em seu papel com o filho é característica dessa imaginação melodramática dentro do jogo.

O melodrama está presente inclusive para justificar os criminosos, como Shelby, um vilão que apresenta um certo senso de justiça e explicação para suas atitudes, como a ausência dos pais que ocasionam um vazio interior que o leva a testar constantemente essa capacidade de amar dos genitores durante os sequestros. Nesse ponto o jogo, embora importe características do cinema noir, se diferencia por caminhar para o melodrama e redimir seus personagens. Há assim uma recriação híbrida que transita entre as duas estéticas. Shelby possui as seguintes características de vitimologia: se veste de policial para fazer as crianças confiarem nele, prende suas vítimas durante cinco dias e durante esse tempo se faz de detetive particular que investiga os desaparecimentos ocorridos. Conforme percebe que os pais se preocupam com os filhos lança mais pistas que propiciam o resgate das crianças. Caso os pais não se atentem tanto como ele esperava, Shelby mata as crianças e deixa nelas duas marcas: uma flor de orquídea em seu peito e um origami em sua mão direita.

No jogo, no momento em que o vilão é descoberto é descoberto, já próximo ao

desfecho da história, ele confessa que também sofria durante suas ações de sequestro e torcia para que os genitores realmente dessem atenção aos seus filhos. PIRES e NOGUEIRA (2015), dizem que o sofrimento nas produções cinematográficas, da mesma forma que no teatro, é um dos ingredientes principais dessa maneira de se enxergar e representar o mundo (p.236). No videogame, que reproduz o melodrama cinematográfico, especificamente no jogo Heavy Rain, objeto de análise desse trabalho, o próprio assassino considera Ethan como um pai perfeito, primeiro, porque se jogou na frente do carro que atropelou seu filho para tentar salvá-lo. Tal atitude revela um traço de humanidade intrínseco e uma explicação que serviria como aspecto consolador ao vilão e a Ethan, que na mente do assassino e da história transita da figura de um pai relapso para um amoroso provedor que arrisca a própria vida pela família.

Shelby não é mal porque quer, mas porque a vida, o abandono e as circunstâncias o levaram a isso. Essa justificativa e apaziguamento são típicos da imaginação melodramática.

O uso da estrutura narrativa e da linguagem do videogame na recriação de melodramas.

As narrativas dos jogos eletrônicos são inseridas entre os momentos em que o jogador cumpre missões inerentes a jogabilidade. A interrupção da ação e inserção de cenas (cut scenes) com trechos de histórias e explicação de situações é inerente aos jogos de RPG e faz com que a experiência de fruição e identificação seja semelhante à do cinema.

No entanto, alguns aspectos diferem da sétima arte e ganham uma forma narrativa e estética próprias, como por exemplo, a montagem que não é fixa e o desfecho e direção da história que podem ser alterados de acordo com as escolhas do jogador em relação aos personagens dos jogos eletrônicos.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004), jogos eletrônicos podem ser conceituados como:

Digital and electronic games take a multitude of forms and appear on many different computer platforms. These include games for personal computers or TV-attached game consoles such as Sony Playstation ou Microsoft Xbox; handheld game devices such as Nintendo Game Boy Advance or specialized handhelds that only play one game; games for PDAs or cell phones; and games for arcades or amusement parks. Digital and electronic games can be designed for a single player, for a small group of players, or for a large community. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 86)

Segundo os autores, os jogos eletrônicos, ou videogames, podem ser compreendidos como maneiras de interação individual ou coletiva com uma narrativa existente. Isso faz com que o indivíduo mude o jogo e a si próprio em cada nova sessão de jogos, fazendo com que a narrativa o conduza a uma história diferente, onde o seu papel deixa de ser passivo, para ser ativo como agente formador de identidade, interação e história.

McLuhan (1971, p. 60) fala ainda que "Com a chegada da tecnologia eletrônica, o homem alongou-se, ou colocou fora de si mesmo, um modelo vivo do sistema nervoso central". A tecnologia impressa nos videogames permite que o indivíduo expanda sua experiência narrativa, muitas vezes iniciada em outro formato como quadrinhos, filmes, ou outros materiais complementares. Para

que essa expansão narrativa, ou alongamento do ser, se torne mais real, palpável e extensa, novas tecnologias são acrescentadas às já existentes no intuito de fazer com que o jogador vivencie uma experiência completa e que opera em diversas instâncias, através de múltiplos pontos de contato.

A partir da inserção da câmera narrativa no videogame, por volta dos anos 2000, houve uma perspectiva de utilização de diferentes pontos de vista e alternância entre esses olhares, o que facilitou o processo de imersão do jogador no ambiente diegético.

Um dos pontos de interação do jogador com o espaço narrativo é a inserção da câmera subjetiva que reproduz o olhar do personagem e amplia o processo de identificação com a trama. "A câmera subjetiva insere imaginariamente o espectador dentro da cena, permitindo-lhe vivenciá-la como um sujeito vidente implicado na ação" (MACHADO, 2007, p.222).

Tal estética foi influenciada pelo cinema e segue seus princípios, porém a estrutura narrativa foi recriada, bem como os elementos de significação que constituem uma linguagem audiovisual dentro do videogame. No cinema existe um sistema de montagem fixo, que mesmo que não seja sempre linear, segue uma estrutura que não pode ser alterada durante o desenrolar da história. Já no videogame o que se percebe é que em grande parte dos jogos, especialmente os de RPG, existem inúmeras possibilidades de desenvolvimento e desfecho das histórias, o que modifica tanto a estrutura narrativa em si quanto o conteúdo das vivências dos personagens que estão sendo experimentadas pelo espectador. No videogame as escolhas dos personagens alteram o resultado da trama e o desenrolar das narrativas.

No jogo Heavy Rain a estrutura narrativa é não linear e fragmentária, pois existem várias situações e parênteses de situações específicas que vão surgindo em relação a narrativa principal a fim de criar suspense ao jogo e instigar o jogador/espectador a tentar desvendar o mistério do sequestro de Shaun e descobrir quem é o Assassino do Origami.

Outro aspecto interessante é que existem 18 possibilidades diferentes de final, embora todas se adequem em maior ou menor grau a estrutura do melodrama. Mesmo quando o jogador opta por fazer tudo dar errado na última fase do jogo, com ações como errar a senha do computador de Shelby que libertaria Shaun; perder a luta do agente do FBI que está investigando o caso e fazer com que a jornalista Madson que tentava desvendar os sequestros e assassinatos não consiga sair do apartamento e seja morta enclausurada e incendiada pelo assassino no próprio ambiente, no desfecho, as coisas acabam fluindo como o esperado na imaginação melodramática e essa possibilidade de final termina com o pai salvando o filho Shaun, porque o assassino possui um senso de moralidade e de justiça próprios.

Por causa dessa percepção moral que o assassino Shelby tem em relação à paternidade, ele acaba permitindo que Ethan (pai) consiga resgatar o garoto por admirar o cuidado e preocupação que ele tem com o filho. Embora nessa possibilidade de conclusão narrativa esse seja o final denominado o crime perfeito, onde o assassino se safava e consegue fugir, o fato de o pai recuperar seu filho garante o restabelecimento da ordem.

Alguns traços da linguagem e estética são trabalhados com o intuito de enfatizar a alegria do pai em encontrar o Shaun e se livrar da culpa e do trauma pela morte do

primeiro filho. Todos esses elementos visam ampliar a proximidade do espectador em relação ao videogame, não apenas no âmbito narrativo, no sentido de contar uma história, mas nos recursos estilísticos que formam uma rede de significação ou linguagem audiovisual. No jogo Heavy Rain, por exemplo, a fotografia, que durante o período de sofrimento emocional e procura de Shaun estava escura e com uma atmosfera densa e chuvosa que perdura quase todo o jogo, ao final passa a ser clara, com luz ensolarada, brilhante e saturada.

Com isso, a extensão da identificação não se dá apenas no âmbito narrativo, mas nos aspectos simbólicos que compõem elementos de significação como o cenário, figurinos, iluminação, atuação dos personagens nas narrativas exibidas, dentre outros.

Tanto no videogame quanto no cinema, além da identificação com a trama em si, o jogador, se afeiçoa aos recursos estéticos que formam uma rede de significação utilizada para se contar histórias por meio dos aparatos constitutivos do discurso visual. Marcel Martin (2003), define que no cinema e no audiovisual há uma combinação das unidades de significação que marcam pontos de vista (cor, luz e sombra, ruídos, música, caracterização dos personagens, etc). No videogame não é diferente.



Imagens 4 e 5 - Jogo para Playstation 4, Heavy Rain - (2016). Ethan durante o jogo com atmosfera sombria e chuvosa (figura 4) e depois reorganizando sua vida após salvar o filho (figura 05).

Há, como ponto complementar a esse processo, além dessa ligação com os personagens, a afeição a imaginação melodramática e formas de significação tradicionais, a ampliação desses recursos a partir da intertextualidade das linguagens, onde referências do teatro, cinema e de outros espaços são trazidas para o videogame e recriadas, com ampla possibilidade de desfechos e caminhos.

Com as constantes trocas simbólicas propostas pelo processo de globalização, o advento da internet e a evolução tecnológica dos videogames e jogos em rede surgiram novas propostas de narrativa e interação com o espectador, fato que ampliou o processo de interatividade.

Houve também uma fragmentação da estrutura narrativa tradicional, pois a multiplicidade de identidades difundidas pelo contato entre as culturas dentro do que McLuhan (1971) define como "Aldeia Global", onde diversas identidades coexistem, inclusive as definidas pelo consumo, de certa forma le-

vou a uma fragmentação do sujeito pós-moderno que se tornou um ser multifacetado, híbrido e que compartilha diversos sistemas simbólicos concomitantemente.

Essa identificação e relação sensorial entre corpos e identidades, faz alusão à dois conceitos de Macluhan: a tecnologia como uma extensão do corpo humano e o conceito de Aldeia Global.

De acordo com o autor "Todos os meios são extensões de certa faculdade humana, psíquica ou física. A roda é uma extensão do pé. O livro é uma extensão do olho. Roupas é uma extensão da pele" (1971, p.140). Nesse sentido, a conexão mental e a projeção entre corpos e o Avatar escolhido para o jogo de videogame faz com que os jogadores se sintam parte desse jogo.

Ao jogar um jogo de videogame o indivíduo escolhe ou constrói um personagem onde pode projetar suas aspirações de força, habilidades físicas e intelectuais e uma gama de símbolos que compõem formações arquetípicas de abertura a uma nova psique. Essas aspirações, ao serem analisadas do ponto de vista da psicologia, podem ser consideradas realizadores de desejos e satisfações, ao preencherem lacunas e realizar façanhas impossíveis em sua vida real.

De acordo com Jenkins (2009), com o fenômeno da convergência midiática, há uma aglutinação tanto dos meios quanto de estruturas narrativas e elementos de significação que recriam o vocabulário audiovisual e a forma de comunicação com os usuários.

A hibridação dessas linguagens propicia o diálogo entre diversas mídias e formas de construção de sentido pelo fato de que a separação entre o mundo real e virtual não existe dentro desse contexto e as linguagens e espaços se complementam mutuamente e se influenciam para que haja esse diálogo.

Um dos aspectos que caracteriza os novos jogos é a hiperestimulação visual e sonora do espectador por meio do exagero estético das cores, elementos de luz e sombra, a própria narrativa sonora e o ritmo narrativo.

A verossimilhança preconizada no início do cinema e definida por AUMONT (1995) já não é suficiente para gerar experiência e engajamento do espectador.

O processo de fruição do jogador é aguçado pelos aspectos sensoriais e faz com que a compreensão e integração sejam percebidas tanto pelos aspectos cognitivos quanto pela sensação do corpo a partir dos estímulos estéticos hiper-reais.

Esses aparatos técnicos e simbólicos levam a pessoa que está assistindo a cena, jogando ou executando um ato performático a projetar-se tanto na narrativa quanto nos personagens.

Outro ponto que une o jogador à história, além da narrativa e da linguagem, é a projeção de sua personalidade e emoção nos personagens. Em alguns jogos de videogame, como no caso de Heavy Rain, existe a possibilidade de se escolher um "avatar", que funcione como uma fusão da personalidade do jogador com o personagem no ambiente virtual. Nesse caso a figura que representa o gamer no espaço diegético é o pai, Ethan. A relação entre o corpo físico e virtual de jogadores e personagens se dá a partir do caráter imersivo que a experiência do jogo proporciona, com sensações sinestésicas onde a projeção de corpos influencia a vida real e virtual, criando uma relação simbiótica de corpos e personalidades.

O indivíduo entra em contato com a teatralidade presente na narrativa, com os elementos de significação que constituem

um vocabulário audiovisual e com a estrutura de sensações que o leva a percorrer caminhos distintos e se projetar nas vivências apresentadas.

Conclusão

Após revisão bibliográfica e análise do jogo Heavy Rain para o console Play Station 4, foram identificados aspectos como a hibridação da linguagem, que combina elementos da imaginação melodramática tradicional e os recria dentro de uma estética noir. O jogo de assassinato e crime possui uma narrativa fragmentária, que traz dados novos a todo instante e reforça a tônica de suspense e mistério da história.

Embora haja essa similaridade com o cinema noir e os filmes de suspense, a estrutura narrativa em si se diferencia, primeiro por apresentar trechos da história a medida em que o jogo avança por meio de inserções que são intituladas de cut scenes e por não possuir um sistema de montagem rígido como no cinema. Em Heavy Rain, assim como em vários jogos de RPG o desfecho da história se modifica a partir das possibilidades escolhidas pelos personagens. Outro ponto que faz essa diferenciação é a aplicação da imaginação melodramática, pois por mais desequilibrados e perversos que os personagens sejam, existem justificativas para isso e formas de remissão.

Nesse palco de estruturas híbridas e interatividade, a imaginação melodramática se recria e traz consigo toda carga imaginativa típica do que é apresentado no cinema e no teatro, fazendo com que seja construído uma ideia de mundo possível, com complicações que são inerentes a vida, mas com a ideia de consolação, onde no final há a possibilidade de reverter a situação e de que haja o triunfo do bem.

Mesmo o vilão da história, o assassino Shelby, possui traços de humanidade e uma justificativa para suas atitudes perversas, o que traz a ideia de remissão às suas atitudes moralmente desviantes e que ferem a ordem social.

Ao final do jogo essa imaginação melodramática se consolida, mesmo com 18 possibilidades de final, pois o restabelecimento da ordem e retomada da vida de Ethan é iminente ao jogo, tornando-se regra e seu principal objetivo. Ethan recupera sua dignidade e passa a ser o modelo de pai perfeito, abnegado, que arrisca sua própria vida pelos filhos e pela reconstrução da sua família.

Nesse sentido há a ideia de triunfo do bem sobre o mal e de que o mundo pertence aos justos que não desistem dos seus valores e que persistem na moral estabelecida pela sociedade.

Murilo Gabriel Berardo BUENO

Doutorando em Performances Culturais pela Escola de Música e Artes Cênicas (EMAC - UFG), Mestre em Comunicação pela Faculdade de Informação e Comunicação (FIC - UFG), especialista em Cinema e Educação pelo Instituto de Filosofia e Teologia de Goiás (IFITEG) e graduado em Publicidade e Propaganda pela Faculdade Cambury (2005). professor da PUC-GO e UFG.

Daniel Christino

Doutor e orientador, titular da Faculdade de Informação (UFG) e do Mestrado em Performances Culturais da Escola de Música de Artes Cênicas (UFG).

Referências

ALBIERO, Diogo Rodrigues. **Narrativas híbridas e o Gênero Sandbox**. Revista de Comunicación Obra Digital, Catalunya, n.05, 2013.

AUMONT, Jacques. **Esthétique du film**. Paris: Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: A Estética do Filme. São Paulo: Papyrus, 1995.]

BOBANY, Arthur. Videogame Arte. Teresópolis: Novas Ideias, 2008.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination**. Londres: Yale University Press, 1995.

GAUDREULT, Andre e JOST, François. **A narrativa cinematográfica**. Brasília: Unb, 2010.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Editora Vozes. Petrópolis 2009.

HUSAIN, Shahrugh. **The Goddess**. London: Ducan Baird Publishers, 1997. [Ed. Francesa: La Grande Déesse-Mère. London: Duncan Baird Publishers Ltd, 2001.]

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. Tradução: Susana Alexandria. 2. ed. 2. reimp. São Paulo: Aleph, 2009.

JOLY, Martine. **L`image et son interprétation**. Paris: Nathan, VUEF, 2002. [Ed. Portuguesa: A imagem e a sua interpretação. Lisboa: Edições 70, 2003.]

JOLY, Martine. **Introduction à L`analyse de L`image**. Paris: Éditions Nathan, 1994. [Ed. Brasileira: Introdução à Análise da Imagem. 7ª Ed. São Paulo: Papyrus, 2004.]

JULLIER, Laurent e MARIE, Michel. **Lendo as Imagens do Cinema**. São Paulo: Senac, 2009.

JUNG, Carl Gustav. **Man and his symbols**. Nova York: Doubleday. [Ed. Brasileira: O homem e seus símbolos. 18ª Ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1964.]

LIRA, Bertrand. **Luz e Sombra: Significações imaginárias na fotografia do cinema expressionista alemão**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

MACHADO, Arlindo. **O Sujeito na Tela: Modos de Enunciação no Cinema e no Ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MARTIN, Marcel. **A Linguagem Cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad. Décio Pignatari). São Paulo: Cultrix, 1971.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução: Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

NAZARIO, Luiz. **A animação americana**. BRUZZO, Cristina (org.). Coletânea lições com cinema: animação, v.4. São Paulo: FDE, Diretoria de Projetos Especiais, 1996.

NAZARIO, Luiz. **As sombras móveis.** Belo Horizonte: Editora da UFMG/midia@rte, 1999.

NAZARIO, Luiz. **O Expressionismo e o cinema.** In: GUINSBURG, J. (Org.). O Expressionismo. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.

NAZARIO, Luiz. **O Expressionismo no Brasil.** In: GUINSBURG, J. (Org.), O Expressionismo. São Paulo: Editora Perspectiva S.A., 2002.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. **Consumo musical nas culturas juvenis: Cosplay, mundo pop e memória.** Rio de Janeiro: Revista Contracampo, 2 Ed, 2012.

PEREIRA, Vinicius Andrade. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

PIRES, Caroline Anielle S. B. e NOGUEIRA, Lisandro Magalhães. **Como palavras ao vento: considerações sobre a imaginação melodramática.** In: MAIA, Juarez Ferraz; PAVAN, Ricardo; FARIAS, Salvio Juliano (Org). Estudos contemporâneos em Jornalismo: Coletânea 3. Goiânia: Editora UFG, 2015.

REIS, André. **A Luz no Cinema.** 2004. 209f. Dissertação (mestrado). Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes. Belo Horizonte, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game design fundamentals.** Massachusetts, USA: The MIT Press, 2004.

SCHECHNER, RICHARD, 2006. **What is performance?** In: Performance Studies: an introduction. New York & London: second edition, Routledge, p.28-51.

STEIN, Murray. **Jung's Map of Soul: An Introduction.** USA: Carus Publishing Company, 1998. [Ed. Brasileira: JUNG. O Mapa da Alma: Uma Introdução. São Paulo: Cultrix, 2006.]

VANOYÉ, Francis e GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a Análise Fílmica.** Campinas: Papirus, 1994.