

A close-up, cinematic shot of a character's face, likely from the video game Ghost of Tsushima. The character has a beard and is wearing a traditional headband. The lighting is dramatic, with a strong orange and yellow glow from the left, suggesting a sunset or fire. The background is dark and blurry, with some light streaks. The overall mood is intense and atmospheric.

A INFLUÊNCIA CINEMATOCRÁFICA NO
JOGO GHOST OF TSUSHIMA



Bruno Luiz Fracari Klein

TRABALHO FINAL DE GRADUAÇÃO II

A INFLUÊNCIA CINEMATOGRAFICA NO JOGO GHOST OF TSUSHIMA

Santa Maria, RS

2022

Bruno Luiz Fracari Klein

A INFLUÊNCIA CINEMATOGRAFICA NO JOGO GHOST OF TSUSHIMA

Trabalho Final de Graduação em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda apresentadas ao Curso de Publicidade e Propaganda, Área de Ciências Sociais, da Universidade Franciscana - UFN, como pré-requisito para aprovação da disciplina de TFG2.

Profa. Me. Angélica Moreira Pereira

Santa Maria, RS

2022

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer aos meus pais, Solange Tereza Fracari Klein e Alexandre Pezzi Klein, que batalharam todos os dias por esse momento. Mãe você fez questão de colocar os filhos acima de tudo em sua vida, carregando essa família em suas costas e nos proporcionando o conforto de viver uma boa vida, a ti eu agradeço imensamente, minha admiração pela sua pessoa cresce a cada dia. Obrigado pai, por dar tudo de si sem pedir nada em troca e por mostrar o caminho que eu deveria seguir. Você não está mais entre nós, porém a sua memória sempre será lembrada, mantenho os seus sonhos vivos comigo. Espero poder te reencontrar, seja lá onde você estiver, para poder ver o seu sorriso novamente e trocar boa horas de conversa fiada. Também gostaria de agradecer o meu pequeno irmão, que hoje em dia, de pequeno não tem nada. Lucas, a sua presença em casa é importantíssima e acredito que tu tens um potencial grandíssimo, pois você herdou a inteligência e astúcia dos seus pais, de ti, eu espero apenas a grandeza.

Gostaria de agradecer também ao restante dos familiares que estiveram presentes em todos os momentos, sejam bons ou ruins e que sempre estarão por perto, prestigiando as conquistas e auxiliando quando necessário. Agradeço também ao meu círculo de amizades, na qual eu trato como uma segunda família, obrigado pela ajuda, motivação, conselhos e pelos bons momentos que passamos juntos. Devo mencionar o grande esforço dos professores da instituição por aguentar esse ser complexo e muito diferenciado, reforço dizendo que cada um de vocês foram essenciais durante todo o meu aprendizado, pois seus conhecimentos tornaram possível a minha conclusão de ensino superior.

Também mencionarei os colegas de curso, que dividiram momentos e fizeram parte dessa grande experiência, espero que nossos caminhos voltem a se cruzar durante as novas etapas que estão por vir. Agradeço em especial a querida Prof. Me. Angélica Moreira Pereira, que foi crucial para a conclusão desse trabalho, me auxiliando sempre que precisei em todos os momentos da minha trajetória pelo curso. Obrigado Jeca, você é o anjo da guarda e patrona especial da minha formação, quem sabe algum dia eu retorne a estudar e volte a lhe incomodar durante as aulas.

Por fim, gostaria de fazer uma menção honrosa para uma pessoa que esteve presente em quase toda a minha trajetória, Maria, agradeço por sempre ter me apoiado e por ter proporcionado a evolução da minha pessoa. Hoje finalmente poderei abrir a última carta que guardei por todo esse tempo na primeira gaveta do meu criado mudo, aquela que dizia assim: “Abra apenas quando for se formar”.

*"Nunca diga nunca, pois limites, assim como os medos,
são muitas vezes apenas uma ilusão"*

~ Michael Jordan

A INFLUÊNCIA CINEMATOGRAFICA NO JOGO GHOST OF TSUSHIMA¹

Bruno Luiz Fracari Klein²
Profa. Me. Angélica Moreira Pereira³
Universidade Franciscana, Santa Maria, RS

RESUMO:

Com o crescimento do mercado de games, seus desenvolvimentos estão tomando proporções maiores, e diversas desenvolvedoras apostam na criação de “jogos cinematográficos”, uma união entre a sétima arte e os jogos digitais. A partir disso, o presente estudo tem como objetivo principal compreender a utilização de influências providas da cinematografia na produção de jogos digitais, sendo assim, entender a aproximação do cinema com os games. Para conseguir tal resposta, foi realizada uma análise descritiva do jogo Ghost of Tsushima (2020), com o intuito de identificar aspectos cinematográficos presentes no objeto de estudo. Para o embasamento teórico sobre cinematografia, utilizamos os conceitos já estabelecidos por Gaudreault e Jost (2009), Muylaert (2020), Rodrigues (2007), Pisani (2020), Bordwell (1994) apud Júnior (2004), Zhou (2015), tornando possível o entendimento da aproximação entre os dois campos do entretenimento. Desse modo, entendemos que os dois nichos podem evoluir em conjunto, tanto tecnologicamente quanto em resultados financeiros, proporcionando melhores experiências para os seus consumidores. Pode-se concluir que o objeto de estudo é um caso da aproximação do cinema com os jogos digitais, que utiliza de técnicas conhecidas na cinematografia para aumentar a imersão, mesclando com a interferência causada pelo jogador na história contada.

Palavras-chave: Narrativa. Planos. Ângulos. Cinema. Jogos Digitais. Ghost of Tsushima.

Abstract: With the growth of the games market, its developments are scaling on greater proportions, and several developers are betting on the creation of “cinematic games”, a union between the seventh art and digital games. This being said, the present study has as main objective to understand the use of influences from cinematography in the production of digital games, therefore, to understand the approximation between movie theater and games. To obtain such an answer, a descriptive analysis of the game Ghost of Tsushima (2020) was carried out, in order to identify cinematographic aspects present in the object of study. For the theoretical basis on cinematography, we use the concepts already established by Gaudreault and Jost (2009), Muylaert (2020), Rodrigues (2007), Pisani (2020), Bordwell (1994) apud Júnior (2004), Zhou (2015), making possible the understanding of the approximation between the two fields of entertainment. Therefore, we understand that the two entertainment niches can evolve together, both technologically and in financial results, providing better experiences for their

¹ Artigo resultante da disciplina Trabalho Final de Graduação II.

² Acadêmico do oitavo semestre do Curso de Publicidade e Propaganda – Universidade Franciscana. E-mail: bruno.klein220@gmail.com

³ Orientadora. Publicitária, Mestre. Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade Franciscana. E-mail: angelica.pereira@ufn.edu.br

consumers. It can be concluded that the object of study is a cases of movie theater approaching digital games, using known cinematography techniques to increase immersion, mixing with the interference caused by the player in the story told.

Keywords: Narrative. Film shots. Angles. Movie Theater. Games. Ghost of Tsushima.

1. INTRODUÇÃO

Os videogames possuem uma história de evolução rápida, que vêm desde o famoso Atari, de 1977, até os consoles mais atuais, como por exemplo, o Playstation e o Xbox (BATISTA, et al, 2007). Os consoles conseguiram um avanço mais acelerado com o decorrer dos anos no quesito técnico, tornando-se capazes de suportar jogos cada vez maiores. E isso deu liberdade aos produtores e desenvolvedores de jogos para explorarem cada vez mais as inovações tecnológicas em seus produtos. Segundo o Blog Conecta (2015) essa evolução rápida do videogame o tornou um dos produtos de maior desejo entre os consumidores, tornando-se também o maior mercado do entretenimento.

Para os videogames, a grande diferença comparada com outras mídias é a sua maior vantagem, pois a possibilidade de engajar o seu público colocando o consumidor como protagonista da aventura fez com que os jogos conquistassem o pódio do mercado de entretenimento (PENNA, 2018). Grande parte do sucesso da indústria dos jogos eletrônicos se dá na constante inovação no seu desenvolvimento, tanto em jogabilidade, quanto em qualidade técnica, ambas oferecidas pelas novas *game engines*⁴ lançadas, aproximando gradualmente os videogames e seu âmbito estético com os recursos utilizados no cinema. Desse modo, a utilização das tecnologias provindas da sétima arte foram cruciais para o crescimento do mercado de videogames, proporcionando novos jogos com gráficos e experiências cinematográficas (PICINATTO, 2020).

Mais de 40% da população mundial é considerada gamer, tendo seus números aumentado a cada ano, sendo por volta de 3,1 bilhões de pessoas segundo o estudo da DFC Intelligence em agosto de 2020 (QG Globo, 2020). O estudo reforça dizendo que o maior número de jogadores se encontra nos jogos mobile, e cerca de 48% nos computadores, sendo apenas 8% jogadores de consoles. Penna (2018) diz que, o videogame tem a capacidade de realizar tudo aquilo que o cinema consegue fazer, porém, os filmes não são capazes de fazer o mesmo. A utilização das técnicas e tecnologias cinematográficas estão criando jogos cada vez

⁴ Tradução: motor de jogo é um programa de computador capaz de construir todos os elementos de um jogo em tempo real.

mais parecidos com filmes, proporcionando um alcance ainda maior para o mercado de videogames.

Brandão (2012) complementa dizendo que a convergência entre o cinema e os jogos digitais teve um crescimento notável a partir da sexta geração de consoles de videogames. “Por meio de gráficos foto realistas e sensores de movimento, por outro a crescente integração entre narrativa e jogo demonstrou seu potencial em prover uma experiência fílmica ainda mais sinérgica do que a oferecida pela sétima arte” (BRANDÃO, 2012, p.8). A Sucker Punch, uma desenvolvedora norte-americana conhecida pela franquia Infamous Second Son (2014), apostou em uma nova linha para seus jogos, lançado em julho de 2020 o Ghost of Tsushima, objeto de estudo do presente trabalho, sendo também o último jogo da geração ps4 (Playstation 4) (TAKAHASHI, 2020).

Um exemplo disso é o jogo Ghost of Tsushima, que foi altamente influenciado pelo cinema samurai, especialmente pelo mestre Akira Kurosawa e é um grande adepto dos samurais, certamente tiveste o teu período no qual consumiste fervorosamente filmes japoneses, especialmente as obras de Kurosawa (GALVÃO, 2020).

Silveira (2020) diz que, a narrativa de Ghost of Tsushima é um fator de relevância, pois, a história do protagonista, Jin Sakai, introduzida ao jogador é profunda, possui personagens e cenários interessantes, que remetem ao Japão da era feudal. Lima (2020) complementa dizendo que, alguns dos filmes que influenciaram a narrativa e o gameplay de Ghost of Tsushima são: Yojimbo, o guarda-costas (1961), Sanjuro (1962), Trono Manchado de Sangue (1957), Kagemusha, a sombra de um samurai (1980) e Os Sete Samurais (1954), sendo Sanjuro, um dos filmes comentados pelos diretores de Ghost of Tsushima em uma de suas entrevistas. Silveira (2020) complementa dizendo que, além disso, o jogo possui opções de luz e câmera muito recorrente em filmes do diretor Akira Kurosawa, utilizando as técnicas que ele usava em suas obras.

[...] É um filme que mostra, bem em seu final, um duelo entre dois samurais. A tensão que esses dois guerreiros têm, eles esperam pelo outro dar o primeiro movimento, e um deles acaba morto depois de um único ataque de espada. Nós tentamos adaptar isso diretamente para os duelos em nosso jogo. (FOX, 2020 APUD TAKAHASHI, 2020).

No momento atual, os jogos eletrônicos estão expandindo seus horizontes, aumentando os investimentos por trás de cada produção, os games estão se tornando algo próximo de filmes interativos, com narrativas complexas, personagens profundos e marcantes, e ambientes que cativam o público. Sendo assim, surge a curiosidade em identificar se existem e quais seriam

as influências provindas do cinema japonês de Akira Kurosawa no objeto de estudo. Em outras palavras, este estudo propõe o seguinte **problema de pesquisa**: Quais características cinematográficas podem ser encontradas no jogo Ghost of Tsushima? Como **objetivo geral** foi estabelecido identificar características cinematográficas presentes no jogo Ghost of Tsushima. Para realizar esse estudo, foram definidos os seguintes **objetivos específicos**: a) descrever os personagens principais e os aspectos da narrativa no Ghost of Tsushima; b) identificar a utilização de planos e ângulos cinematográficos no jogo em estudo, e por fim; c) refletir sobre a aproximação do cinema com jogos digitais.

Foram encontrados estudos sobre a cinematografia nos jogos digitais, porém, pouco material analisando o objeto de estudo, o jogo Ghost of Tsushima. Alguns dos materiais encontrados sobre cinema em jogos digitais foram: O artigo “Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos, de Luis Rodrigo Gome Brandão, 2012, Estácio Brasil”; o artigo “A Evolução dos Jogos Online: do RPG ao MMORPG, de Marlon Sandro Lesnieski, 2018, Universidade do Oeste de Santa Catarina, UNOESC”; a dissertação “Cinema e Jogos Eletrônicos: um casamento sem comunhão de bens, André Fagundes Pase, 2004, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, PUCRS”; o artigo “Direção de fotografia em vídeo games: a câmera no labirinto de God of War 4, de Gabriel Picinatto, 2020, Associação Brasileira de Cinematografia, ABC”, etc. Já sobre o objeto de estudo em questão, foram encontrados alguns materiais em blogs e sites sobre jogos, como por exemplo: “As influências do cinema samurais em Ghost of Tsushima, de Bruno Galvão, 2020”; “Akira Kurosawa e Ghost of Tsushima: os filmes que levaram ao jogo, Markson Lima, 2020”, “Ghost of Tsushima: diretores falam sobre a influência de Akira Kurosawa no jogo, Matheus Takahashi, 2020”. Vale ressaltar que alguns desses títulos serviram como inspiração, auxiliaram no aprendizado e aprofundamento sobre o tema, já outros serviram de embasamento para este estudo.

O mercado de jogos ocupa atualmente o espaço no ramo de entretenimento, como mencionado anteriormente, ele é maior que o mercado de música e cinemas juntos, sendo assim, estudos sobre games são necessários para que possamos entender os diversos segmentos desse mercado em expansão. A publicidade nos jogos está cada vez mais sendo desenvolvida e utilizada, ou seja, o presente estudo é um acréscimo ao conhecimento para a publicidade no ramo de jogos digitais.

Um novo estudo da TechNET Immersive apontou que a indústria de jogos está avaliada em US \$163,1 bilhões, com isso, o setor é responsável por mais da metade do valor da indústria de entretenimento, confirmando a já conhecida estatística de que é maior que o mercado de cinema e música juntos (WAKKA, 2021).

Para o pesquisador, este estudo une dois temas interessantes: cinema e jogos, sendo assim, é de âmbito pessoal que motiva o envolvimento na presente pesquisa. Os jogos estão se tornando mais realistas, dando a impressão de que você faz parte daquela história, o nível de imersão está subindo, tornando as experiências mais impactantes. Como dito anteriormente, os jogos digitais já possuem o maior espaço dentro do entretenimento, e o grande diferencial é proporcionar a experiência de viver uma outra vida dentro de outros mundos. O pesquisador deste estudo já experimentou diversos jogos no decorrer de sua vida, sendo assim, ele tem um grande interesse em aumentar o repertório acadêmico no tema, com o fim de proporcionar uma visão científica por trás dos games.

2. A HISTÓRIA DOS JOGOS DIGITAIS

Os videogames surgiram na década de 70, contudo, Reis e Cavichioli (2014) afirmam que, os games tiveram seu crescimento de forma acelerada, chegando nos anos 2021 como o maior mercado de entretenimento. “Numa fase inicial da breve, porém meteórica, trajetória dos jogos digitais como opção de lazer, eles foram destinados principalmente ao público infantil (JAHN-SUDMANN; STOCKMANN 2008, p. 12 APUD REIS; CAVICHIOLLI, 2014), entretanto, o mercado de videogames sempre esteve em busca de ampliar seu público e aumentar o seu alcance aos diferentes nichos do entretenimento.

Não é à toa que os fabricantes dos consoles de última geração apostam, inclusive, em um título mais apropriado para seu produto, já que procuram, na tentativa de ampliar o mercado consumidor, transformá-lo num verdadeiro centro de entretenimento que permita a convergência de diversas mídias” (REIS; CAVICHIOLLI, 2014).

Para Barboza e Silva (2014) o crescimento e evolução dos videogames está juntamente interligada ao crescimento e evolução de outras tecnologias, tais como a televisão, os computadores, entre outros. Contudo, Novak (2010) apud Barboza e Silva (2014) diz que o salto evolutivo dos videogames aconteceu quando saíram das casas de fliperama para as residências dos jogadores na forma de consoles. Outro fator importante para o crescimento dos videogames foi a chegada do computador nas residências, que proporcionou ainda mais o desenvolvimento de jogos e o surgimento de uma nova fase para os jogos digitais.

Em 1976 surge o primeiro console, o FairChild Channel F, que possibilita os usuários jogarem mais de um jogo, trocando os cartuchos do console, contudo, ele não durou muito

tempo devido à falta de jogos (BATISTA et al, 2007). Logo em seguida nasce o famoso Atari 2600 de 1977, que teve grande sucesso na área de entretenimento eletrônico, com mais de 25 milhões de unidades vendidas em cinco anos e atingindo 5 bilhões de dólares, com esses resultados o Atari conquistou o mercado entre a década de 70 e 80 (SOUZA e ROCHA, 2005).

Segundo Souza e Rocha (2005), o Playstation, lançado em 1994 no Japão, conquistou a marca de 1 milhão de unidades vendidas apenas no verão do mesmo ano, foi lançado 1 ano depois nos Estados Unidos e alcançou a marca de 100 mil unidades vendidas no primeiro final de semana. Ele foi o primeiro a introduzir mídia em CD para videogames, porém, essa inovação criou o mercado de pirataria de jogos para os videogames, dificultando no faturamento de diversas desenvolvedoras. Entretanto, a pirataria ajudou nas vendas do Playstation e logo ele tornou-se líder de mercado, com gráficos impressionantes para a época, e os controles que ficaram populares por serem os favoritos dos usuários (SOUZA e ROCHA, 2005).

Sommadosi e Penilhas (2021) diz que, o console mais vendido da história foi a continuação do Playstation, o Playstation 2, lançado em 4 de março de 2000 no Japão, chegando logo em seguida em outros diversos países do mundo como, América do norte em 26 de outubro de 2000, em toda a Europa no dia 24 de novembro de 2000, no Brasil ele chegou um pouco mais tarde, em 3 de dezembro de 2000. O último jogo lançado para o PS2 foi o Pro Evolution Soccer 2014, em 2013, aproximadamente 7 anos atrás, o console mantém o primeiro lugar de console mais vendido na história, com mais de 155 milhões de unidades vendidas (SOMMADOSSI E PENILHAS, 2021). O jogo mais vendido para o PS2 foi o GTA San Andreas, com 17,33 milhões de cópias vendidas, sem contar com a pirataria, seu sucesso explica-se por diversos fatores, como por exemplo a história que cativa seus jogadores, os personagens icônicos e por sua violência brutal (VINHA, 2020). GTA San Andreas tem o décimo lugar no rank de jogos mais vendidos da história, com 27,5 milhões de unidades vendidas, porém, um de seus sucessores mantém o segundo lugar no pódio de jogos mais vendidos da história, o GTA V com 140 milhões de cópias vendidas em todo o mundo (VINHA, 2020).

Vinha (2020) complementa dizendo que o GTA V conquistou inúmeros recordes, tornando-se o produto de entretenimento com vendas mais rápidas da história, alcançou a marca de 800 milhões de dólares em seu primeiro dia de vendas e 1 bilhão de dólares nos primeiros 3 dias, vendendo até o ano de 2021, 140 milhões de cópias. GTA V foi lançado em 2013 originalmente para Playstation 3 e Xbox 360, porém, um ano depois foi lançado para Playstation 4 e Xbox One, em 2015 foi lançado para PC e será lançado para a nova geração PS5 e Xbox Series X no final de 2021 (VINHA, 2020).

Outro fator muito importante para a evolução dos jogos foi a evolução da internet, criando uma grande inovação para os jogos ao desenvolver ferramentas para jogar online, com amigos e pessoas do mundo todo (CÉSAR, 2021). O autor complementa dizendo que, a ferramenta online permite um maior alcance para diversos jogos, um deles foi o poker, que com o modo online, ajudou a alcançar novos públicos, fora das mesas seletas e dos cassinos. No ano 2000 a empresa Games Investor Consulting LTD publicou um estudo revelando uma estimativa do faturamento do mercado de jogos online, que chega a passar de 15 bilhões de dólares ao ano (TRINCA et al, 2006).

O crescimento do mercado de games também se dá pelos jogos mobiles, para celulares, pois possuem uma grande acessibilidade em comparação com todos os outros jogos, além de abranger pessoas de várias idades, jogando em todos os tipos de lugares. “Referentes a 2021, os dados apontam que o setor de games para celular já representa 52% de todo o lucro obtido no período, que se traduz em US\$ 93,2 bilhões ou R\$ 490,49 bilhões, em conversão direta” (CAMACHO, 2022). Segundo Wakka (2021), o jogo Free Fire, da modalidade FPS Mobile foi o jogo com maior número de downloads em 2020, atingindo a marca de 500 milhões de downloads em todo o mundo.

Com o passar dos anos, os videogames têm evoluído em seus aspectos gráficos e em suas narrativas, pois eles saíram dos desenhos mais simples como o Pong e tornaram-se mais realistas, que deixam o jogador completamente imersivo na ação, como na série de jogos Call of Duty (BLOG PIX STUDIOS, 2016). Barbosa (2020) complementa dizendo que diversas franquias de jogos, na qual foram pioneiras em seus lançamentos no início da era dos videogames, ainda se mantêm ativas e relevantes nos dias de hoje, com inovações na parte gráfica e nas mecânicas de seus jogos. O autor continua dizendo que, um bom exemplo é a franquia de jogos Tomb Raider, lançada originalmente em 1996, sendo da temática ação e aventura protagonizado pela arqueóloga britânica Lara Croft, que fez muito sucesso devido a suas mecânicas de explorações na qual resultou em a franquia tornar-se influente entre os jogos de aventura.

Para Brandão (2012), um cenário crescente no mercado dos jogos em todas as plataformas é narrativa cinematográfica, que foi possível com a introdução da quinta geração de videogames, esses consoles tiveram um grande salto nas tecnologias que possibilitaram um destaque tridimensional nos aspectos gráficos. Em 2010 a produtora Quantic Dream utilizou um novo formato para seus jogos, o drama interativo, lançado no jogo Heavy Rain, onde as escolhas do jogador decidem o linear da história e nos eventos que o jogador enfrenta, tanto perdendo quanto ganhando, eles terão influência na narrativa (BRANDÃO, 2012). O autor

continua dizendo que, Heavy Rain possui quatro personagens jogáveis e cada história intercala com a dos outros personagens, o roteiro possui mais de 2 mil páginas devido as diversas possibilidades que o jogo trás.

No passado, o setor era para pessoas com sonhos desfeitos porque não conseguiam trabalhar naquilo que queriam. Hoje, a indústria amadureceu num espaço maravilhoso onde as pessoas com mais talento podem encontrar o seu caminho. Num futuro próximo, penso que veremos o termo videogames desaparecer à medida que a indústria vá evoluindo e absorva o cinema e a música para formar um todo no entretenimento digital. (KOJIMA, 2011, p.74 apud BRANDÃO, 2012).

Sheldon (2017, p.168) diz que narrativas complexas não são ideais para jogos, entretanto, narrativas simples disfarçadas de complexas recheadas com reviravoltas e surpresas, são aptas e equilibram a história contada, mantendo-a clara para o jogador. Aguiar (2020) discorda dizendo que, um exemplo de jogo baseado em narrativa complexa é o The Witcher 3, lançado em 2015 e que manteve o título de jogo mais premiado da história até 2020, nele existe uma narrativa convincente, com uma escrita consistente e firme, sempre causando uma sensação de coesão no jogo, mesmo tendo uma história não necessariamente linear.

The Witcher 3, lançado pela produtora polonesa CD Projekt Red, conta a história de Geralt de Rivia, um bruxo que enfrenta monstros, criado pelo escritor polonês Andrzej Sapkowski, do gênero fantasia. o Bruxo é o personagem principal dos nove livros de Sapkowski e a CD Projekt Red adaptou as histórias contadas nas leituras para sua franquia de jogos (AGUIAR, 2020). “The Witcher 3 é mais que um RPG. É um livro que ganha vida na sua frente. E que livro lindo. O clima varia dependendo da região e horário, ajudando na imersão do jogo” (ANDREOZZI, 2016). Aguiar complementa, The Witcher 3 vendeu 28,2 milhões de cópias e está na 9 posição de jogos mais vendidos da história e possui uma narrativa complexa com personagens bem desenvolvidos.

3. ASPECTOS CINEMATOGRAFICOS

3.1 PLANOS E ÂNGULOS CINEMATOGRAFICOS

Rodrigues (2007) explica que, podemos entender por linguagem cinematográfica todos os termos técnicos utilizados pelos indivíduos ou grupos de pessoas que trabalham com cinema ou TV, a fim de obter uma uniformidade na comunicação da equipe. Para o autor, são exemplos de planos: O GPG (Grande Plano Geral), o PG (Plano Geral), o PI (Plano Inteiro), o PA (Plano Americano), o PM (Plano Médio), o PP (Plano Próximo), o Close, o Detalhe etc. Rozzo (2019), complementa dizendo que o plano é o responsável por determinar alguns fatores, tais como o

tamanho de cada personagem e os objetos que serão mostrados em cada quadro, bem como o quanto será visto de cada um. Rodrigues (2007, p. 26) complementa afirmando que o plano é uma imagem entre dois cortes, ele é a menor unidade narrativa em um roteiro técnico e é usado pelo diretor para mostrar como será a direção das filmagens, podendo estar com a câmera parada ou em movimento e o tempo de duração pode variar dependendo das necessidades de cada cena.

“Na filmagem de um longa-metragem, a média é de 15 a 20 planos/dia. Em TV, 30 a 40 planos/dia, e num seriado para TV filmado em 16mm, 20 a 30 planos/ dia” (RODRIGUES, 2007, p. 26). Segundo o autor, o conjunto de planos formam uma cena e o conjunto de cenas forma a sequência, na qual possui o início, meio e fim, se for comparado com um livro, o plano pode ser visto como a palavra, as cenas como frases e a sequência como capítulo. “O primeiro cineasta a nomear e padronizar estes enquadramentos foi o norte-americano David Griffith e, por esta razão, ele é considerado por algumas escolas de cinema o pai da linguagem cinematográfica” (PISANI, 2020, p. 16).

Para Rodrigues (2007, p. 27), o grande plano geral ou GPG consiste em mostrar áreas muito abertas, servindo para mostrar ao espectador qual região, cidade ou local a cena está sendo criada. “Além de contribuir para a construção narrativa de um local, o GPG também pode ser usado para ressaltar a dimensão de algo grande, como, por exemplo, a destruição ambiental de uma determinada região” (PISANI, 2020, p. 17). Segundo Pisani (2020, p. 17), devido às grandes proporções geográficas e as sensações de intimidação que elas causam, são ótimas para criar um foco de atenção na cena, por exemplo o documentário de Francis Ford Coppola, de nome *Koyaanisqatsi* de 1982, na qual utiliza de longas sequências de grandes planos gerais.

Já o plano geral aberto ou PGA, conforme Rodrigues (2007, p. 28), é utilizado quando há interiores ou exteriores mais amplos, mostrando todo o cenário no mesmo período, e o plano geral fechado ou PGF, tem a diferença de mostrar o ator em ação com relação ao espaço. Com a função de passar uma referência mais específica do local, o plano geral já permite identificar pessoas. A fachada de um prédio, a Casa Branca, um carro estacionando em uma garagem, todos estes são bons exemplos de PG (PISANI, 2020, p. 17). O plano geral ou PG é geralmente utilizado no início das sequências, pois tem a mesma finalidade do grande plano geral, a de situar ao espectador onde está sendo filmada a cena, qual o cenário e o ambiente local, vale ressaltar que a falta de um PG pode acabar causando falhas na narrativa visual (PISANI, 2020, p. 17).

“Plano americano (PA) - O personagem é mostrado do joelho para cima, tendo sua origem nos *westerns* americanos, com a função de mostrar a cartucheira do revólver na cintura” (RODRIGUES, 2007, p. 29). Segundo Pisani (2020, p. 18), existem diversas controvérsias sobre o plano americano, algumas das escolas de cinema o chamam de plano conjunto, já outras fazem o enquadramento na altura da cintura e não no joelho. Pisani (2020, p. 18) reforça dizendo que a altura dos joelhos deve ser atribuída ao plano americano pois a altura da cintura é utilizada em outro plano.

Rodrigues (2007, p. 31) explica que existe o plano de conjunto fechado, na qual é realizado quando os dois atores estão enquadrados na mesma função, e o plano de conjunto aberto, que é enquadrado três atores ou mais na cena, tendo a mesma carga dramática. “É o que chamamos de um plano conceito, ou seja, ele não está preso a uma referência corporal (joelho, cabeça, cintura, tórax), mas sim a uma ideia de que pretendemos passar” (PISANI, 2020, p. 19). Segundo Pisani (2020, p. 19), é fácil confundir o plano com outros planos, pois ele não necessariamente depende de uma referência corporal, mas sim do sentido na qual o conjunto vai passar para a narrativa.

Segundo Rodrigues (2007) o plano médio é o plano caracterizado por enquadrar os atores pela cintura, utilizado geralmente para mostrar a movimentação das mãos dos personagens em cena. Pisani (2020) afirma que o plano médio é comum na área do jornalismo, pois ele diminui o espaço ao fundo e aumenta a proporção do ator no campo de visão, com isso, o plano acaba criando um foco de atenção maior no ator e não no fundo. Pisani (2020, p. 20) reforça dizendo que, o intuito do plano é criar intimidade pela proximidade do ator com o espectador em relação ao fundo, como se o apresentador em tela estivesse próximo o suficiente do espectador, colocando o foco de atenção direto no personagem.

Rodrigues (2007, p. 30) diz que close é o plano que foca nos rostos dos atores, mostrando-o inteiro do ombro para cima, também chamado de primeiríssimo plano. “Ocupando quase todo o campo visual da tela da TV, o rosto faz com que o espectador dirija toda a sua atenção para o sentimento do personagem, por isso o close também é conhecido como plano emotivo” (PISANI, 2007, p. 21). Segundo Pisani (2007, p. 21), o close é responsável por criar um foco de atenção direcionado a emoção do personagem, esse efeito é causado pelo fato do rosto ocupar quase toda a dimensão da tela, podendo ser chamado como o plano emotivo também.

Rodrigues (2007, p. 31) diz que o plano responsável por mostrar partes do corpo ou objetos em proximidade é o plano detalhe, também chamado de *cut up*, a câmera deve estar posicionada do ponto de vista do narrador da cena. Pisani (2020, p. 21) complementa ao dizer

que o plano detalhe é, na maioria das vezes, necessário para a condução da narrativa, dando evidência a importantes objetos para cada cena, mostrando detalhes que escapariam em outros planos. “É neste momento também que o espectador está à mercê do produtor de vídeo, que mostra os detalhes daquilo que lhe convém e oculta qualquer traço de informação que possa causar uma impressão diferente daquilo que é pretendido” (PISANI, 2020, p. 21).

O ângulo contra-plongée é caracterizado pelo posicionamento, que filma de baixo para cima, utilizado quando é necessário valorizar o tamanho de um determinado objeto em cena ou para aumentar a grandiosidade do personagem (QU4RTOSTUDIOS, 2021). Para ampliar o entendimento do campo cinematográfico, no capítulo a seguir será apresentado o conceito de narrativa cinematográfica a partir dos autores Gaudreault e Jost (2009), Bordwell (1994), Júnior (2004), Muylaert (2020) e Rodrigues (2007). Esse conceito auxiliará no entendimento da montagem e da função de uma narrativa cinematográfica, possibilitando então o entendimento da sua funcionalidade.

3.2 NARRATIVA CINEMATOGRÁFICA

Gaudreault e Jost (2009) Explicam que a narrativa cinematográfica é fechada, pois ela possui início e fim, até mesmo para histórias que buscam deixar um final em aberto. Sua estrutura segue uma sequência temporal, na qual contém duas temporalidades, a do objeto narrado e a da temporalidade da narração em si. A primeira sendo a sequência dos acontecimentos cronológicos e a segunda dos significados que tomarão certo tempo a serem entendidos. Segundo Bordwell (1994) a narrativa é responsável por organizar os materiais e procedimentos de cada função, ele é a responsável pela organização da história a ser contada (apud JÚNIOR 2004, p. 5).

Um homem que leva a mão ao peito e fecha os olhos. Está morto? Está dormindo? Está fingindo? Ou quando um personagem olha para um local onde havia um carro, a imagem mostra um local vazio, mas o que ela pode dizer, de acordo com as intenções narrativas, é a sugestão de uma ausência. Para que isso seja percebido, é preciso que a imagem em questão seja posta no contexto da narrativa em que ela se insere (ROCKENBACH, 2017).

Existem três atos essenciais na construção de uma narrativa atraente para Muylaert (2020). Pois segundo a autora, é necessário haver conflitos com o personagem e a história. “Um gato deitado num tapete não é uma história. Mas um gato deitado no tapete do cachorro, sim”. Podemos dizer que o primeiro ato da narrativa será a anunciação dos personagens. Suas apresentações, o universo em que vive e sua situação atual. É nesse momento que entendemos

as necessidades de cada personagem e os primeiros passos a serem tomados na história. A transição de um ato para o outro vem do termo chamado “Plot Point”, uma cena que funciona como transição, nela terá um acontecimento que dará início a transformação do personagem, um exemplo seria o momento que o personagem se perde na floresta.

A autora continua o seu pensamento dizendo que, o segundo ato é marcado pelas mudanças onde o personagem passa por transformações e começa a viver essa nova etapa. Alguns exemplos clássicos dessa fase seriam a luta contra o dragão ou quando o personagem se perde na floresta. Por fim temos o terceiro ato, caracterizado pela resolução da necessidade mostrada no primeiro momento, que em certas narrativas, foge do óbvio. Muylaert (2020) diz que uma determinada história na verdade é uma trajetória completa, partindo de um ponto inicial e se desenvolvendo a fim de chegar na posição final. Ela complementa dizendo que sem esses três atos, a história torna-se muito difícil de convencer.

“Nos primeiros 25 ou 30 minutos dos filmes, descobrimos sobre o que é a história, suas circunstâncias dramáticas, quem são os seus personagens e o que eles fazem” (Rodrigues, 2007, p.50). O autor complementa as falas de Muylaert dizendo que em determinado ponto, o personagem sofrerá uma mudança, onde será encontrado obstáculos que deverão ser vencidos para atingir o objetivo. Rodrigues (2007) continua, ao final do filme, um segundo plot deve ocorrer que levará a história para a etapa final, resultando em uma diversidade de resoluções, tendo em média, a duração de 25 a 30 minutos do filme. Riguetti (2017) afirma que essa composição de três atos surgiu com Aristóteles, na qual ele dividiu como prólogo, episódio e êxodo, em outras palavras, início, meio e fim.

Neste estudo realizamos a análise completa da história do *Ghost of Tsushima*, com o intuito de identificar a esquematização do corpo da narrativa cinematográfica mencionada anteriormente. Desse modo, conseguimos ressaltar alguns pontos que caracterizam os três atos da jornada, que será apresentado no capítulo 5, nas análises. (item 5.1). No próximo capítulo, será apresentado um último conceito necessário para o entendimento da cinematografia presente no objeto de estudo, as multicamadas de movimento de Akira Kurosawa.

3.3 AS MULTICAMADAS DE MOVIMENTO DE AKIRA KUROSAWA

Como dito anteriormente, os desenvolvedores do objeto de estudo relataram a inspiração nas obras cinematográficas de Akira Kurosawa, sendo assim, estudamos um aspecto que diferenciou os filmes samurais produzidos por ele, as multicamadas de movimento. Segundo Zhou (2015), Kurosawa detinha uma compreensão para a utilização do movimento

muito diferente dos outros diretores da época, pois ele colocava o drama dos seres humanos refletido na natureza. Por exemplo, em uma cena mostrando a chuva caindo, ou o fogo se alastrando resulta em um compilado de imagens atraentes.

Um filme emprega em sua concepção visual elementos de composição das artes visuais: a linha, as formas, massa, volume e texturas. Manipula o espaço tridimensional e recria nesses termos objetos similares, como na escultura; explora as relações entre luz, sombra e cor como a pintura e a fotografia (ROCKENBACH, 2017).

Santos (2021) diz que Kurosawa utilizava essa ferramenta para aumentar a carga dramática em suas cenas, podendo adicionar quantas camadas de movimento ele achasse necessário para gerar emoções em determinados momentos. Seja o vento soprando para o lado contrário dos personagens em movimento, as folhas ou a chuva caindo próximo dos humanos em cena, até mesmo o oceano e a fumaça próxima de um incêndio. Para Zhou (2015), esse conhecimento da utilização de movimento foi o que transformou Akira Kurosawa na referência que ele é, resultando na utilização das suas técnicas nos dias de hoje.

Akira gostava de utilizar da natureza na composição de seus movimentos, desse modo, os olhos dos espectadores iriam acabar passando na chuva que cai atrás de uma conversa triste entre dois personagens. Zhou (2015) afirma que, alguns desses elementos eram: fogo, água, vento, fumaça, e neve, e que esse esquema de utilizar a natureza como forma de movimento aumentasse as zonas de interesse do telespectador. Kurosawa utilizava o movimento em grupos de pessoas na composição de cenas, aumentando a carga dramática em diferentes níveis, dependendo de quantos atores estavam presentes.

4. PROCESSOS METODOLÓGICOS

O presente estudo utiliza a pesquisa qualitativa, que é aquela na qual o pesquisador deve interpretar a realidade com desapego e lógica, tomando como base teorias já existentes, dando significado para as respostas (MICHEL, 2009). “Esse tipo de pesquisa se fundamenta na discussão da ligação e correlação de dados interpessoais, na coparticipação das situações dos informantes, analisados a partir da significação que estes dão aos seus atos” (MICHEL, 2009, p. 37). Nesta sessão de pesquisa, nada se comprova numericamente, nem mesmo estatisticamente, utiliza-se a experimentação empírica, analisando de forma detalhada e abrangente, focando na consistência e coerência, bem como na lógica argumentativa das ideias estudadas (MICHEL, 2009, p. 37). O presente estudo não analisa números, e sim, uma análise

lógica do conteúdo do Ghost of Tsushima, focada em responder ao problema de pesquisa identificado pelo autor ao relacionar o cinema com os jogos digitais.

Para o método da pesquisa, foi utilizado a análise descritiva, pois o objeto de estudo, Ghost of Tsushima, é, como dito anteriormente, influenciado pela cinematografia de Akira Kurosawa em seus filmes sobre os Samurais. Foram descritos aspectos em sua narrativa, planos e ângulos, e em seus personagens, identificando esses critérios cinematográficos presentes no jogo. Segundo Michel (2005), a pesquisa descritiva busca analisar com precisão os fatos ou fenômenos nas suas características e em sua natureza. Sendo assim, é feita uma observação, registro, e uma análise das suas relações, conexões e interferências. “Procura conhecer e comparar as várias situações que envolvem o comportamento humano, individual ou em grupos sociais ou organizacionais, nos seus aspectos social, econômico, cultural etc.” (MICHEL, 2005). A partir disso, foi desenvolvido um quadro explicativo para melhorar o entendimento do leitor, deixando claro quais aspectos foram analisados dentro do objeto de estudo, sendo assim, as categorias analisadas são: Narrativa, Personagens, Planos e Ângulos.

Quadro 1 – Quadro de referência das categorias analisadas

Narrativa	<p>Para a narrativa do jogo Ghost of Tsushima, foram analisadas as <i>cutsscenes</i>⁵ e momentos narrados durante a gameplay a fim de identificar pontos que caracterizam os três atos da narrativa cinematográfica.</p> <p>Realizou-se a análise da narrativa segundo Gaudreault e Jost (2009) e Muylaert (2020).</p>
Personagens	<p>Existem diversos personagens em Ghost of Tsushima, contudo 4 deles possuem peso maior para a história. Sendo eles o protagonista, antagonista e 2 personagens secundários que auxiliam o protagonista em sua jornada. Realizou-se uma descrição breve de cada personagem nos momentos que aparecem, introduzindo alguns pontos necessários sobre eles.</p>
Planos / ângulos	<p>Para a análise de planos e ângulos, fora analisado apenas as <i>cutsscenes</i>, pelo simples motivo de que durante a gameplay, a câmera geralmente segue o personagem. Já nas cenas introduzidas, existe uma troca de ângulos que se utilizou como critério para realizar essa análise.</p> <p>A análise dos ângulos foi a partir dos conceitos de Rodrigues (2007).</p>

⁵ É uma sequência dentro do game na qual o jogador possui nenhum ou pouco controle sobre o jogo. Ela interrompe a jogabilidade introduzindo uma cena usada para avançar o enredo.

Fonte: Elaborado pelo autor.

Para acrescentar ao entendimento desse estudo, vamos apresentar brevemente no próximo capítulo o objeto de estudo, o jogo lançado em 2020 pela desenvolvedora Sucker Punch, Ghost of Tsushima.

4.3 O JOGO GHOST OF TSUSHIMA

Ghost of Tsushima (Figura 1) é o objeto de análise do presente estudo, pois trata-se de um jogo da categoria de ação e aventura, lançado pela produtora Sucker Punch em 2020, sendo exclusivo da Playstation. Nele, o personagem principal Jin Sakai, um samurai, luta contra as invasões mongóis ao Japão, com o objetivo de derrotar seus inimigos e reconquistar sua terra natal (SILVEIRA, 2020). Sua história tem início na primeira invasão mongol em 1274, como o último samurai da ilha Tsushima que necessita aprender um novo estilo de combate, chamado de estilo fantasma, para poder vingar o seu povo e libertar o Japão (SILVEIRA, 2020). “Uma das coisas que mais impressionam até agora sobre Ghost of Tsushima é a cinematográfica, ou, em termos de cinema, a sua fotografia, que muito lembra os filmes clássicos japoneses” (TAKAHASHI, 2020).

Figura 1 – Ghost of Tsushima



Fonte: Playstation

Segundo Takahashi (2020), o cinema influenciou muito na criação do jogo, a ponto de ser desenvolvido o “modo Kurosawa” dentro do Ghost of Tsushima, na qual o jogador pode jogar em estilo cinematográfico inspirado no diretor de cinema japonês, Akira Kurosawa, ou seja, todo em preto e branco como nos filmes antigos. Ele continua dizendo que Jason Connell e Nate Fox, diretores criativos do Ghost of Tsushima, tiveram grande influência dos antigos filmes de samurais do Kurosawa, colocando cenas de tensão dos guerreiros e das lutas no jogo. “Os gráficos realistas e a fotografia impecável ajudam a recriar a cultura japonesa como só vemos no cinema. Ghost of Tsushima é viciante, surpreende em teste e dá vontade de avançar sem parar” (SILVEIRA, 2020).

A narrativa do Ghost of Tsushima utiliza do conflito interno do personagem principal sobre a honra do samurai, pois segundo Silveira (2020) ele acaba utilizando técnicas “ninjas” para enfrentar os seus inimigos e o conflito acontece pois, para os samurais, eliminar um inimigo furtivamente é considerado extremamente desonroso, e Jin Sakai sofre com isso. “Ghost of Tsushima começa com pompa e circunstância, começa com um momento que pretende arrepiar-te, que mostra um confronto de grande escala na qual um enorme exército invasor terá de ser derrotado por um pequeno grupo de samurais” (GALVÃO, 2020). As missões dentro do jogo são compridas e bem desafiantes, para conseguir progredir é preciso paciência e manter o foco, pois as mecânicas de combate são complexas e o personagem vai aprimorando suas habilidades conforme o jogo progride (Silveira 2020).

O autor continua, o Japão feudal é muito bem ressaltado pelos gráficos do jogo, existem diferentes vegetações pela ilha e um clima ativo no jogo, ele muda conforme o tempo. ele complementa dizendo que a trilha sonora é bem aplicada e os efeitos de áudio bem encaixados, sendo essenciais para uma boa jogabilidade. Determinados sons podem ajudar a manter-se escondido durante a gameplay e até encontrar lugares mais ocultos no mapa do jogo.

5. ANÁLISES

Como dito anteriormente, este estudo analisou o jogo da Sucker Punch Productions, Ghost of Tsushima (2020), a fim de identificar a influência cinematográfica presente no objeto de estudo. Foram analisados os conteúdos gravados do jogo, como as *cutscenes* e os momentos de gameplay com narração, totalizando aproximadamente 80h divididas em 9 vídeos. Foram nestes vídeos que se identificou as características dos três atos da narrativa e alguns planos e ângulos conhecidos da cinematografia.

Para analisar a narrativa, foi observado alguns trechos específicos do jogo e pontuado os aspectos que definem quais são os três atos presentes na composição da narrativa cinematográfica, segundo Gaudreault e Jost (2009), Rodrigues (2007) e Muyleart (2020). E para com os planos e ângulos, buscou-se identificar durante o decorrer das cenas e explicar sua utilização referente a narrativa contada, a partir dos conceitos teóricos do autor Rodrigues (2007).

5.1 ANÁLISE DA NARRATIVA

Ao iniciar o *Ghost of Tsushima*, os jogadores são introduzidos à uma região praiana na ilha de Tsushima, Japão, no de 1274, época das grandes invasões do império Mongol pelo mundo. O personagem principal, Jin Sakai (Figura 2), narra o trecho inicial contando sobre a invasão mongol ao Japão, em que ele acompanha o seu tio, Lorde Shimura (Figura 2), e os 80 samurais que vão enfrentar o exército invasor. Nesse trecho inicial nota-se os aspectos que configuram o **primeiro ato**, deixando claro o universo e situação em que os personagens se encontram, ele também introduz dois dos quatro personagens de maior peso da história.

Figura 2: Jin Sakai e Lorde Shimura



Fonte: *Ghost of Tsushima: a primeira hora* – Zangado

Ainda na introdução do game, um personagem de menor peso chamado Lorde Adachi é executado a sangue frio por um Mongol alto (Figura 3), de armadura refinada que usava como arma uma mistura de *Guan Dao*⁶ e uma alabarda chinesa, o ato quebra o código de honra dos samurais. Neste momento o executor grita pedindo a rendição dos samurais, porém o comandante das tropas, Lorde Shimura, dá a ordem de ataque e o jogo tem seu primeiro período jogável. Até esse momento, podemos dizer que o Ato I ainda não está completo, contudo, podemos ressaltar alguns pontos identificados que seguem a esquematização de Muylaert (2020): voltando ao início, vemos a apresentação de dois personagens, o Protagonista Jin Sakai e seu Tio, Lorde Shimura. O universo em que eles vivenciam é a primeira invasão mongol de 1274. A situação pode se entender como a batalha que está prestes a ocorrer, pois, com a resolução do conflito, entramos no final do ato I e início da transformação do personagem.

Figura 3 – Personagem que executou o Lorde Adachi



Fonte: *Ghost of Tsushima: a primeira hora* – Zangado

⁶ Arma chinesa que representa a lenda Guan Yu, o deus da guerra (período 200 D.C), caracteriza-se por uma lança com uma lâmina de facão na ponta.

Durante a batalha, todos os samurais são mortos, com exceção de Jin e seu tio, e a partir disso, eles estabelecem o objetivo de encontrar o líder mongol e derrotá-lo. Entretanto, ao encontrá-lo, um projétil atinge ambos e os impede de realizar seu objetivo final. Jin é gravemente ferido por flechas e acaba desacordado no campo de batalha, quase morto. Lorde Shimura é capturado e trazido para a frente do líder Mongol, (o homem que havia executado o Lorde Adachi) que se apresenta como Khotun Khan, Primo de Kublai Khan (atual líder do império Mongol) e neto de Gengis Khan (Fundador do império). Khotun exige novamente a rendição de Shimura e seu povo, porém ele se mantém em silêncio. O líder invasor desfere um golpe com a espada, dando a entender que Shimura havia sido executado.

Nesse trecho, entendemos as necessidades dramáticas dos personagens, ambos samurais precisavam derrotar Khotun Khan para impedir ou desacelerar o avanço Mongol, contudo a batalha é perdida e ambos falham em seu objetivo inicial. Jin acorda em um vilarejo próximo, é lá que ele conhece a personagem Yuna (Figura 4), que lhe informa o paradeiro de seu tio e explica a situação atual. Nesse momento, os 4 personagens de maior peso da trama foram apresentados e é estabelecido o objetivo da narrativa, resgatar o Lorde Shimura, derrotar os mongóis e o seu líder, porém, o obstáculo são os inimigos em si. Jin e Yuna estão sozinhos contra um exército, e para vencer, Sakai terá de aprender a ignorar seu código de honra samurai e utilizar das artes das sombras para derrotar seus inimigos, resultando no conflito da narrativa e na transformação necessária do personagem que, segundo Rodrigues (2007), é necessário para a resolução da narrativa.

Figura 4 – Yuna explicando a situação atual para Jin



Fonte: Ghost of Tsushima: a primeira hora – Zangado

Após o decorrer de um tempo, surge o primeiro Plot Point, que segundo a autora Rodrigues (2007), é o acontecimento responsável pela troca dos atos, sendo de grande impacto para o personagem. Esse Plot Point é caracterizado pela resolução de um confronto entre Jin e Khotun, na qual o antagonista sai vitorioso ao derrotar o protagonista e empurrá-lo para fora de uma ponte, derrubando-o em um desfiladeiro. O personagem principal terá de enfrentar o dilema de honra e sobrevivência, na qual ele deixará suas tradições de lado e optará pela

furtividade para derrotar seus inimigos. No momento da queda da ponte, após o embate contra o antagonista, identificamos como o “Plot Point I” ou, em outras palavras, o momento chave da transição do ato I para o II, é a partir daqui que o personagem passará por uma transformação necessária para atingir o seu objetivo.

O **segundo ato** inicia logo em seguida, com os personagens Jin e Yuna se reencontrando após terem perdido contra o antagonista em seu objetivo inicial, é nesse momento que eles definem seus próximos passos para derrotar os Mongóis. O ato II é marcado pela transformação do protagonista, em cada cidade que passam e cada missão cumprida, o protagonista aperfeiçoa suas técnicas samurais de combate e suas habilidades furtivas. Em um momento específico da história, Jin derrota diversos oponentes, salvando a vida de diversos moradores de uma vila, incluindo Taka (irmão de Yuna) e alguns de seus companheiros, após esse embate, Yuna o apelida como O Fantasma, um espírito de vingança que retornou dos mortos para derrotar os Mongóis. Identificamos esse como um dos momentos de transformação do personagem, o início da lenda do Fantasma de Tsushima, que surge da necessidade do personagem em sobreviver ao número muito superior de inimigos, sendo seu objetivo causar medo e terror nos adversários. Esse momento fortalece a intriga interna do personagem da honra contra sobrevivência, dando destaque na transformação do personagem que ainda está por vir.

Rodrigues (2007) afirma que o personagem deve enfrentar desafios que vão modificá-lo no decorrer da história, e que serão responsáveis pela sua transformação, até o momento do segundo plot point, que resultará no início da etapa final da história. O segundo ato continua e é chegado o momento que a resistência decide invadir novamente o castelo Shimura, suposto local onde o líder Mongol está mantendo o Lorde Shimura em cativeiro. O ataque é furtivo e acaba sendo conduzido por Jin, contudo uma traição acontece quando Sakai se aproxima de seu amigo de infância, Ryuzo, que o enfrenta e acaba sendo derrotado pelo protagonista. Nesse ponto, observamos mais um indício de que o protagonista é obrigado a abandonar seus laços antigos e abraçar o novo momento que ele vive, reforçando o conceito de Rodrigues (2007) essa traição exerce um papel de apoio na transformação do personagem. Embora os contratempos, os personagens conseguem resgatar Lorde Shimura e derrotar os mongóis da fortaleza, tomando de volta o castelo Shimura para os aliados, porém o antagonista, Khotun Khan, não se encontrava ali. Um dos dois objetivos iniciais impostos pela narrativa foi concluído, o resgate do Tio, porém o maior objetivo, que finaliza a trama ainda está por vir, a derrota do antagonista.

O **Plot Point II** acontece quando os personagens atacam outra fortaleza capturada pelos mongóis, contudo, os mongóis utilizaram uma tática inesperada ao explodir parcialmente a

ponte que ligava as duas partes da fortaleza, eliminando muitos soldados do exército aliado, é nesse momento que acontece o conflito responsável pela **transição do ato II para o III**. Lorde Shimura comanda os soldados a reparar a ponte e retomar o ataque pela manhã, porém Jin discorda, argumentando que muitas vidas seriam perdidas em vão, tanto na reconstrução da ponte quanto no ataque frontal. Ele sugere um ataque furtivo, uma infiltração no castelo para pegar os mongóis de surpresa e evitar a perda de mais samurais, porém o seu tio, que é muito leal ao código de honra, abomina essa sugestão e uma discussão é iniciada, obrigando o protagonista a tomar medidas drásticas.

Jin solicita a coleta de plantas regionais para desenvolver um veneno, que será colocado nas bebidas estocadas dentro da fortificação controlada pelos mongóis, a fim de derrotá-los sem perder soldados aliados. A missão acaba por ser um sucesso e Jin envenena os mongóis restantes dentro do forte, os inimigos estudaram o jeito samurai de combate, contudo eles não sabem lidar com a furtividade de Jin e seus companheiros e do terror que ele sabe causar nas tropas adversárias, uma tática mongol que Sakai roubou e usa contra eles. Quando o protagonista avança para dentro da fortificação, Khotun Khan havia escapado e deixado para trás Ryuzo, com o objetivo de assassinar o Fantasma. Os dois amigos se enfrentam e Jin derrota Ryuzo, vingando a morte do irmão de Yuna e dando um fim a sua traição.

Esse momento marca o fim do segundo ato, com a transição sendo caracterizada pelo conflito entre Jin e seu Tio, que acaba por deserdá-lo do clã, a morte de Ryuzo, seu amigo de infância e a aceitação do personagem principal a sua nova realidade, um fora da lei que se identifica como O Fantasma de Tsushima (Figura 5). Também podemos entender que surge uma possível solução para o objetivo final, a furtividade inesperada que quebra os estudos mongóis sobre os samurais e um possível obstáculo, o *Xogum*⁷ que transforma o protagonista em um fugitivo.

Figura 5 –Jin confrontando seu tio e aceitando seu destino como fora da lei.



Fonte: Ghost of Tsushima – Parte #7 – MaxMRM Gameplay

⁷ Título dado pelo imperador japonês ao comandante do exército, ou para um Lorde de terras que exercia as responsabilidades administrativas civis, militares, judiciais e diplomatas da região.

Durante a resolução do terceiro ato, temos o combate entre o protagonista e o antagonista, ambos se enfrentam na cidade portuária Izumi onde Khotun Khan estava reagrupando seu exército. Jin toma conhecimento que os Mongóis estudaram o veneno que ele havia utilizado no conflito anterior, e que eles estavam produzindo em massa para atacar a ilha principal. Podemos pontuar essa parte da trama como um fator aumentativo para a resolução do problema, pois se o protagonista não o derrotar agora, as consequências serão maiores do que o esperado.

Eventualmente o protagonista prevalece, derrotando o seu antagonista (Figura 6) e completando o objetivo inicial proposto no primeiro ato, finalizando a invasão Mongol ao Japão pela liderança de Khotun Khan. Contudo, a história não termina nesse exato momento, até este instante o jogo não havia dado uma solução para um dos problemas que surgiram durante o segundo ato, O Fantasma de Tsushima contra o código samurai. Jin acaba retornando para o seu lar, a fim de encontrar o seu tio e acertar as pendências sobre as suas ações. Os dois personagens duelam e Jin sai como vencedor, o jogo lhe proporciona duas escolhas na narrativa final, executar Lorde Shimura honrosamente ou deixá-lo viver e ir embora.

Figura 6 –Jin derrotando Khotun Khan.



Fonte: Ghost of Tsushima – Parte #9 – MaxMRM Gameplay

Podemos dizer que a resolução do terceiro ato aconteceu no momento da batalha final contra os Mongóis, na qual Khotun Khan foi derrotado e morto pelo protagonista, impedindo que a invasão Mongol continuasse. Contudo, o jogo apresenta a redenção do personagem ao introduzir esse dilema final que resulta no combate entre Jin Sakai e seu Tio, Lorde Shimura, sendo assim, podemos inferir que, ao deixar o final semiaberto, o jogo propõe uma interpretação própria do jogador ou uma possível sequência ao título.

5.2 ANÁLISE DOS PLANOS E ÂNGULOS

O início do *Ghost of Tsushima* é marcado pela narração do personagem explicando a dramatização da invasão Mongol ao Japão. Porém, pode-se supor que para criar o resultado desejado, os desenvolvedores do game utilizaram de planos e ângulos cinematográficos com o intuito de desenvolver significados e aumentar o efeito de cada cena. Para esclarecer, essa análise foi feita ao observar as *cutscenes* durante jogo e com os estudos feitos previamente sobre cinematografia, porém não realizamos uma interpretação aprofundada sobre os possíveis sentidos de cada cena, e sim uma descrição de planos e ângulos encontrados em *Ghost of Tsushima*, juntamente com alguns possíveis sentidos de suas utilizações referentes a Rodrigues (2007) e Pisani (2020).

Como dito anteriormente, Akira Kurosawa utilizava multicamadas de movimento em suas obras para aumentar a dramatização da cena. Um exemplo dessa técnica pode ser encontrado na cena inicial de *Ghost of Tsushima*. Podemos mencionar a análise feita por Raphael PH Santos, em seu vídeo no Youtube: *Crítico de cinema reage: Ghost of Tsushima*, ele destaca essa cena na introdução do jogo (Figura 7), na qual podemos identificar três camadas de movimento, sendo a primeira delas o vento movendo as plantas, os personagens principais e as bandeiras como uma segunda camada, e a terceira sendo a grande névoa do desconhecido ao fundo.

Figura 7 – as camadas de movimento de Akira Kurosawa



Fonte: *Crítico de cinema reage: Ghost of Tsushima* – PH Santos

Ghost of Tsushima utiliza recorrentemente de closes em seus personagens para aumentar a dramatização em certas cenas, focando exatamente no rosto do personagem em um momento específico. Essa proximidade da câmera com o personagem torna a atenção do jogador nos sentimentos expressados pelas feições do rosto do ator, sendo assim, foi possível identificar em alguns momentos do jogo. Uma cena que utiliza o close é antes de iniciar o conflito entre Mongóis e Samurais, no primeiro ato da narrativa, a câmera corta exatamente para o rosto de Jin (Figura 8), montado em seu cavalo observando os oponentes e relatando que havia milhares deles, que seria algo impossível. Nessa cena, a câmera corta, mostrando um

plano conjunto fechado entre Sakai e o Lorde Shimura, que exerce um diálogo explicando o que eles estão prestes a fazer.

Em seguida, a câmera volta com um close no Lorde Shimura (Figura 9), que exerce um discurso para seus soldados a fim de aumentar sua moral e se preparar para o combate. O ponto que ressaltamos aqui é a utilização do mesmo plano para duas emoções diferentes causadas nessa sequência, quando o close foi feito no protagonista, sua motivação estava baixa e realista, entendendo que seria impossível vencer, contudo, quando a câmera utiliza do mesmo corte em Lorde Shimura, durante seu discurso, o efeito causado é de crescimento perante o oponente, motivacional e esperançoso. Como dito anteriormente, o close é utilizado para aproximar, nesse caso, o jogador com o personagem, voltando o foco totalmente para as feições do ator e as emoções que ela expressa.

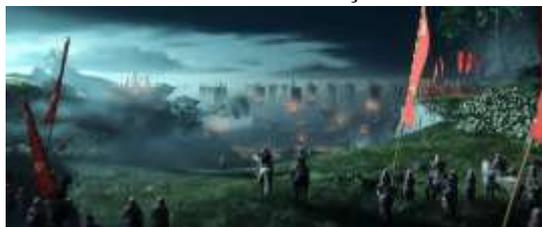
Figura 8 e 9 - Close em Jin Sakai e Lorde Adachi



Fonte: Crítico de cinema reage: Ghost of Tsushima – PH Santos

Na mesma sequência, a câmera corta para um plano conjunto aberto em ângulo contra Plongée, essa escolha não se enquadra exatamente em uma referência corporal, mas sim na quantidade de personagens envolvidos e na ideia a ser passada, pela escolha da composição avalio como uma tentativa de aumentar o empoderamento dos personagens. O interessante a ressaltar é o fato de serem 80 samurais contra milhares de mongóis, e esse conjunto cria uma breve esperança antes do conflito, entretanto, ela é quebrada quando o Lorde Shimura solicita que o outro senhor da guerra, Lorde Adachi, enfrente um inimigo em combate singular. A câmera corta para um grande plano geral (Figura 10), que dura 15 segundos, mostrando a imensidão do exército Mongol em comparação com o cenário.

Figura 10 – Plano Geral das embarcações do exército Mongol.

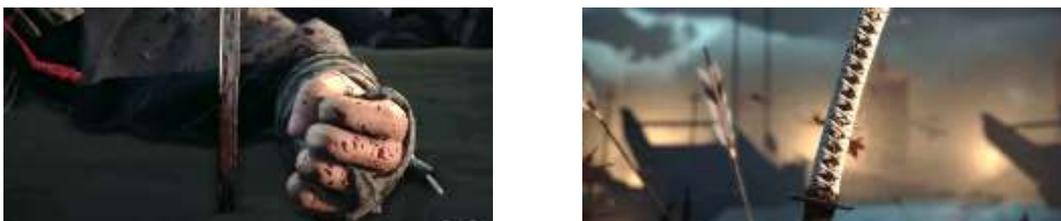


Fonte: Crítico de cinema reage: Ghost of Tsushima – PH Santos

O grande plano geral, segundo Rodrigues (2007), serve para criar um foco de atenção maior na cena, mostrando grandes áreas e gerando sensações de intimidação, nesse caso, provindas do exército Mongol. A escolha na duração do plano auxilia na sensação escolhida pois conforme o personagem se aproxima dos inimigos, acontece a quebra de expectativas gerada pelo discurso do personagem, juntamente com o desfecho da cena na morte de Lorde Adachi, entendemos que a situação não estaria fácil para os personagens e que o obstáculo que irão enfrentar será de grande escala, algo que não estarão preparados.

Por último, pode-se ressaltar um ângulo que também é muito utilizado no decorrer do jogo, o plano detalhe, ou *cut up*, que busca mostrar detalhes que poderiam ser perdidos sem a proximidade da câmera para partes do corpo ou objetos. Nesse caso, a cena acontece logo em seguida ao desfecho do primeiro combate contra os mongóis, nela vemos as camadas de movimento do Kurosawa ao mostrar a Katana do personagem principal (Figura 11), as folhas e o vento, o detalhe é na arma e a câmera desce até o punho do personagem (Figura 12). Ao focar na mão do personagem, ela mostra que ele ainda está vivo e ao cerrar a mão, cria-se a sensação de vingança ou resistência.

Figura 11 e 12 – Katana e punho de Jin Sakai



Fonte: Ghost of Tsushima: A primeira hora – Zangado

Ghost of Tsushima utiliza diversos planos e ângulos na composição de suas cenas, causando sentimentos e aumentando os significados por trás de cada acontecimento, ele segue os padrões dos autores citados em nosso referencial teórico e reproduz as técnicas cinematográficas presente nos filmes de Akira Kurosawa.

5.3 REFLEXÃO DA APROXIMAÇÃO ENTRE GAMES E CINEMA

Não é de hoje que a comunidade gamer notou a aproximação entre a sétima arte e os jogos digitais, como mencionado anteriormente, diversas desenvolvedoras estão aprofundando seus estudos em cinematografia ou até mesmo contratando profissionais da área para

complementar suas equipes. Títulos como *God of War*, *The Witcher*, *Red Dead Redemption*, já receberam premiações referente a direção de arte, trilha sonora, atuações, e outras, o que mostra um interesse dessas companhias em continuar aumentando o investimento e a interação entre cinema e jogos. Como mencionado anteriormente, os resultados financeiros também demonstram que jogos cinematográficos estão no topo da pirâmide de vendas, auxiliando o mercado de jogos a atingir o primeiro lugar em faturamento no ramo do entretenimento, arrecadando milhares de dólares por cada título lançado.

Os planos e ângulos cinematográficos são responsáveis por criar ou aumentar sentimentos e significados nas sequencias cinematográficas, em outras palavras, esses conceitos trabalham em conjunto da narrativa para desenvolver uma história a ser contada. No momento em que Jin está caído inconsciente no chão, a cena foca em sua mão aberta, que logo em seguida fecha e cerra o punho, e se nesse caso os desenvolvedores optassem por outra esquematização de montagem? Podemos supor que, se um plano diferente fosse utilizado, acabaria por criar outro significado para a cena, e que a história poderia seguir um caminho diferente.

No nosso objeto de estudo, mantivemos o foco apenas na narrativa cinematográfica e nos planos e ângulos que compõem as *cutscenes*, porém, nota-se também uma aproximação entre os outros setores do cinema, como trilha sonora, direção de arte, jornada do herói, entre outros. Sendo assim, percebe-se que os jogos não estão somente utilizando conceitos da sétima arte como base, mas sim reproduzindo e ou adaptando-os para suas obras, tornando os jogos em experiências cinematográficas participativas. Como citado anteriormente neste estudo, acredita-se que no futuro possa existir um novo conceito no ramo do entretenimento, algo que vá englobar ainda mais o cinema e os jogos digitais, dada a semelhança nos planos e narrativas.

Nota-se que não existe um conceito teórico sobre a composição de cenas para jogos digitais, estas técnicas acabam por ser emprestadas do cinema, do mesmo modo para com os filmes interativos, que utilizam dos artifícios presentes em alguns jogos para a escolha das decisões apresentadas em suas narrativas. O cinema, de fato, alimenta o estudo das imagens nos jogos digitais, proporcionando o aumento de artifícios que podem ser utilizados para compor cenas e desenvolver narrativas durante o desenvolvimento de games. Entende-se que os dois nichos acabam cooperando entre si para o crescimento mútuo, e que essa aproximação poderá resultar em novas descobertas para as duas áreas do entretenimento no futuro.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar essa pesquisa, vale lembrar que nosso problema inicial era: Quais características cinematográficas podem ser encontradas no jogo Ghost of Tsushima? Desse modo, foi estabelecido o seguinte objetivo: Identificar características cinematográficas presentes no jogo Ghost of Tsushima. Foi analisada a aproximação do cinema e dos jogos digitais, a fim de encontrar estudos e teorias sobre o assunto para auxiliar no desenvolvimento deste trabalho. Sendo assim, optamos por analisar a narrativa cinematográfica presente no objeto de estudo, bem como os planos e ângulos cinematográficos identificados no jogo, e realizar uma reflexão sobre a aproximação do cinema aos jogos digitais.

A principal diferença entre jogos e cinema é como o espectador fará parte da história a ser contada, sendo ela apenas observável no caso dos filmes e participativa para com os games, em outras palavras, o indivíduo não possui o poder de interferir na história contada ao assistir o Senhor dos Anéis, contudo, ao jogar Shadow of Mordor (jogo baseado no universo de Tolkien), o jogador que decide a ordem de alguns fatores. Desse modo, podemos notar o interesse na aproximação da indústria cinematográfica com o desenvolvimento de games, no caso do objeto de estudo, observa-se uma aproximação clara entre o posicionamento de câmeras e a narrativa cinematográfica com os conceitos citados anteriormente. Uma narrativa cinematográfica bem montada requer um esqueleto contendo o início, meio e fim, em outras palavras, os atos I, II e III, para ser bem-sucedida, além disso, seus momentos de transição, ou *Plot Points*, precisam ser convincentes e mostrar que o personagem está sofrendo por reviravoltas e modificações.

Contudo, uma narrativa para ser eficaz, necessita do auxílio de planos e ângulos bem encaixados e planejados para causar os resultados almejados, nesse caso, o trabalho exercido pela equipe de produção do objeto de estudo conseguiu enfatizar momentos-chaves da narrativa com fortes cargas dramáticas resultantes da utilização desses conceitos. Dentre os planos mais utilizados, podemos identificar o close up, e o plano detalhe em diversas cenas dramáticas, auxiliadas pelo plano geral e o conjunto fechado ou aberto, com a utilização de contraplongée em momentos de diálogos importantes para a narrativa. Afirmamos então que, ao mesclar ambos os conceitos cinematográficos, identificamos o esqueleto de montagem da narrativa cinematográfica dividido em três atos, bem como a utilização de planos em ângulos na montagem de cenas.

Podemos inferir que, ao estudar cinema e jogos, nota-se uma evolução conjunta entre os dois campos, ou seja, num futuro próximo, os dois ramos do entretenimento podem acabar evoluindo tanto em termos tecnológicos quanto em números do mercado. Vale ressaltar que também há a possibilidade do surgimento de um novo conceito dentro do mercado, que engloba

os dois termos em um, unificando o espectador de cinema com a interação fornecida pelos jogos digitais. Sendo assim, percebe-se que a aproximação das duas ramificações contribui para o crescimento individual de cada uma, auxiliando então no crescimento geral do mercado do entretenimento.

Ao analisar o objeto de estudo, nota-se que ele é um, de muitos exemplos, da aproximação do cinema e dos jogos digitais, neste caso em específico, a representação participativa de uma experiência audiovisual provinda das filmagens de Akira Kurosawa. Pode-se inferir que muito provavelmente, o jogo servirá de inspiração para obras futuras que também busquem essa junção entre a cinematografia e o desenvolvimento de jogos digitais. Sendo assim, finalizamos este estudo sobre a aproximação do cinema e dos games, contribuindo para trabalhos futuros que envolvam o assunto e entendendo que a evolução do entretenimento não está na separação dos nichos, mas sim na junção deles.

REFERÊNCIAS:

A evolução dos consoles de videogame. Blog Conecta, 2015. Disponível em: <https://www.copeltelecom.com/site/blog/a-evolucao-dos-consoles-de-videogame/>. Acesso em 8 mar. 2021.

AGUIAR, Naval. **O que fez de The Witcher 3: Wild Hunt uma experiência incrível?** Game hall, 2020. Disponível em: <https://gamehall.com.br/o-que-fez-de-the-witcher-3-wild-hunt-uma-experiencia-incrivel/>. Acesso em: 13 mai. 2021.

ANDREOZZI, Patrick. **The Witcher 3 - muito mais que um RPG.** Duas Torres, 2016. Disponível em: <https://duastorres.com.br/2016/06/the-witcher-3-mais-que-um-rpg/>. acesso em: 13 mai. 2021.

Ângulos de câmera no audiovisual. QU4RTO STUDIO, 2021. Disponível em: <https://www.qu4rtostudio.com.br/post/angulos-de-camera-no-audiovisual>. Acesso em 1 jun. 2022.

BARBOSA, Soraia. **Veja evolução gráfica de jogos atuais em comparação ao início da franquia.** Techtudo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/06/veja-evolucao-grafica-de-jogos-atuais-em-comparacao-ao-inicio-da-franquia.ghtml>. Acesso em: 19 abril. 2021.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. **A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame.** Doc Player, 2014. Disponível em: <https://docplayer.com.br/2862720-A-evolucao-tecnologica-dos-jogos-eletronicos-do-videogame-para-o-newsgame-1.html>. Acesso em 3 mar. 2021.

BATISTA, Mônica de Lourdes Souza et al. **Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos.** Granbery, 2007. Disponível em: <http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>. Acesso em: 2 abril. 2021.

BAZI, Daniela. **Quais são os consoles mais vendidos da história?** Recreio.uol, 2021. Disponível em: <https://recreio.uol.com.br/entretenimento/conheca-os-5-consoles-mais-vendidos-da-historia.phtml>. Acesso em: 19 abril. 2021.

BRANDÃO, Luis Rodrigo Gomes. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos.** SBgames, 2012. Disponível em: https://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full21.pdf. Acesso em: 17 abril. 2021.

CAMACHO, Adriano. **Mercado de jogos mobile já lucra mais que PCs e consoles juntos.** Tecmundo, 2022. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/mercado/233178-mercado-jogos-mobile-lucra-pcs-consoles-juntos.htm>. Acesso em 20 fev. 2022

Cerca de 40% da população mundial joga videogames. QG Globo, 2020. Disponível em: <https://gq.globo.com/Noticias/Tecnologia/noticia/2020/08/cerca-de-40-da-populacao-mundial-joga-videogames-aponta-estudo.html#:~:text=Games%20são%20parte%20da%20vida,de%2040%25%20da%20populacao%20mundial>. Acesso em 8 mar. 2021.

CESAR, Carlos Ave. **A evolução dos jogos através do jogo online.** Universo42, 2020. Disponível em: <https://u42.com.br/a-evolucao-dos-jogos-atraves-do-jogo-online/>. Acesso em: 6 abril. 2021.

GALVÃO, Bruno. **As influências do cinema samurais em Ghost of Tsushima.** Eurogamer, 2020. Disponível em: <https://www.eurogamer.pt/articles/2020-07-14-ghost-of-tsushima-influencias-cinema-samurai#:~:text=Ghost%20of%20Tsushima%20foi%20altamente,especialmente%20as%20o bras%20de%20Kurosawa>. Acesso em: 6 abril. 2021.

GAUDREAU, André; JOST, François. **A narrativa cinematográfica.** Brasília, DF: Universidade de Brasília, c2009, 227 p.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2002. 175 p.

JÚNIOR, Francisco das C.F Santiago. **David Bordwell: sobre a narrativa cinematográfica.** Intercom.org, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/145588038239462338056514826198934557155.pdf>. Acesso em: 2 abril. 2021.

LESNIESKI, Marlon Sandro. **A Evolução dos Jogos Online: do RPG ao MMORPG.** Intercom, 2018. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sul2008/resumos/R10-0192-1.pdf>. Acesso em: 14 abril. 2021.

LIMA, Markson. **Akira Kurosawa e Ghost of Tsushima: os filmes que levaram ao jogo.** Uol.com, 2020. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2020/06/07/akira-kurosawa-e-ghost-of-tsushima-os-filmes-que-levaram-ao-jogo.htm>. Acesso em: 20 mai. 2021.

MICHEL, Maria Helena. **Metodologia e pesquisa científica em ciências sociais: um guia prático para acompanhamento da disciplina e elaboração de trabalhos monográficos**. 2. ed. atual. ampl. São Paulo, SP: Atlas, 2009. 204 p.

MUYLAERT, Anna. **Quais são os 3 atos de uma narrativa cinematográfica?** Anna Muylaert conta como estruturar um roteiro em três passos. Navega, 2020. Disponível em: https://www.navega.art.br/blogs/news/3-atos-narrativos-estruturar-roteiro?gclid=Cj0KCQjwhqaVBhCxARIsAHK1tiPdxM-z-yXjBya65t_-UwPnP7-hDGi51vuI9szRzHIQk0X_u9ORaRYaAhezEALw_wcB. Acesso em: 03 fev. 2022.

PASE, André Fagundes. **Cinema e Jogos Eletrônicos: um casamento sem comunhão de bens**. Intercom, 2004. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/69260506044002079808201578420194693337.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2021.

PENNA, Gabriel. **Videogames vs. Cinema**. medium.com, 2018. Disponível em: <https://medium.com/@1523043417392/videogames-vs-cinema-4eaa103bbeef>. Acesso em: 1 mar. 2021.

PICINATTO, Gabriel. **Direção de fotografia em video games: a câmera no labirinto de God of War 4**. ABCine, 2020. Disponível em: <https://abcine.org.br/site/direcao-de-fotografia-em-video-games-a-camera-no-labirinto-de-god-of-war-4/>. Acesso em: 1 mar. 2021.

PISANI, Marília Mello. **A linguagem cinematográfica de planos e movimentos**. Apdmce.com.br, 2020. Disponível em: <http://www.apdmce.com.br/wp-content/uploads/2020/01/A-Linguagem-cinematografica-de-planos-e-movimentos-.pdf>. Acesso em: 18 mai. 2021.

REIS, Leoncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. **Dos silgle aos multiplayer: a história dos jogos digitais**. UFMG, 2014. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/licere/article/view/858/656>. Acesso em 14 abril. 2021.

RIGUETTI, Pedro. **A Estrutura de Três Atos**. O Roteirista Insone, 2017. Disponível em: <<https://roteiristainsone.wordpress.com/2017/01/24/a-estrutura-de-tres-atos/#:~:text=Ou%20melhor%20dizendo%3A%20início%2C%20meio,%3A%20apresentaçã o%2C%20desenvolvimento%20e%20resolução.>>. Acesso em 25 fev. 2022.

ROCKENBACH, Fábio Luis. **A Narrativa Cinematográfica de André Gaudreault e François Jost**. Revista Moviement, 2017. Disponível em: <https://revistamoviement.net/a-narrativa-cinematografica-de-gaudreault-e-jost-815668ecdc53>. Acesso em: 5 mai. 2021.

ROCKENBACH, Fábio Luis. **Como realizar uma análise fílmica?** Revista Moviement, 2017. Disponível em: <https://revistamoviement.net/como-fazer-uma-analise-filmica-96f1e7e6cc74#:~:text=Tendo%20em%20mente%20a%20ampla,IMAGENS%20DO%20CINEMA%20e%20A>. Acesso em: 5 mai. 2021.

RODRIGUES, Chris. **O cinema e a produção**. Docero, 2007. Disponível em: <https://docero.com.br/doc/e810c0>. Acesso em: 5 mai. 2021.

ROZZO, Fernando. **A linguagem narrativa do cinema e da fotografia: “os planos de uma cena”**. blog.emania.com.br, 2019. Disponível em: <https://blog.emania.com.br/linguagem-narrativa-do-cinema-fotografia-planos-de-uma-cena/>. Acesso em: 1 mar. 2021.

SANTOS, Raphael P.H. **Crítico de cinema reage: GHOST OF TSUSHIMA**. Youtube, 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=eJRzGWOy-k4&t=171s>. Acesso em 13 abril. 2022.

SHELDON, Lee. **Desenvolvimento de personagens e de narrativas para games**. São Paulo, SP: Cengage Learning, 2017. 560 p. ISBN 978-85-221-2556-2.

SILVEIRA, Rita. **Review Ghost of Tsushima: um duelo entre a honra e vingança do samurai**. Techtudo.com, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/review/review-ghost-of-tsushima-um-duelo-entre-a-honra-e-vinganca-do-samurai.ghtml>. Acesso em: 25 abril. 2021.

SOMMADOSSI, Guilherme; PENILHAS, Bruna. **Quais são os consoles de videogame mais vendidos do mundo?** CanalTech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/quais-sao-os-videogames-mais-vendidos-do-mundo/>. Acesso em: 01 jun. 2022.

SOUZA, M. V. O., ROCHA, V. M. **Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos eletrônicos**. Unipê, João Pessoa. Dezembro/2005. 123 páginas.

TAKAHASHI, Matheus. **Ghost of Tsushima: diretores falam sobre a influência de Akira Kurosawa no jogo**. Legiaodosherois.com.br, 2020. Disponível em: <https://www.legiaodosherois.com.br/2020/ghost-of-tsushima-akira-kurosava.html>. Acesso em: 20 mai. 2021.

TRINCA, Daniel et al. **Jogos Online**. USCS.edu, 2006. Disponível em: https://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_informatica_aplicada/article/view/325/257. Acesso em: 24 abril. 2021.

VINHA, Felipe. **Os 10 melhores jogos mais vendidos do PlayStation 2 de todos os tempos**. Techtudo, 2020. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2020/04/os-10-melhores-jogos-mais-vendidos-do-playstation-2-de-todos-os-tempos.ghtml>. Acesso em: 19 abril. 2021.

WAKKA, Wagner. **Free Fire é o game mobile mais baixado do Brasil e do mundo em 2020**. Canal Tech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/jogos-mobile/free-fire-e-o-game-mobile-mais-baixado-do-brasil-e-do-mundo-em-2020-177491/>. Acesso em: 3 mar. 2021.

WAKKA, Wagner. **Mercado de games agora vale mais que indústria de música e cinema juntas**. Canaltech, 2021. Disponível em: <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/#:~:text=Um%20novo%20estudo%20da%20TechNET,de%20cinema%20e%20música%20juntos>. Acesso em: 3 mar. 2021.

ZHOU, Tony. **Akira Kurosawa – Composing Movement**. Vimeo, 2015. Disponível em: https://vimeo.com/122702786?embedded=true&source=video_title&owner=9679661. Acesso em 19 maio. 2022.