

VIDEOCLÍPE INTERATIVO NA TV DIGITAL: UM NOVO CAMPO DE EXPERIMENTAÇÕES NA ERA DOS JOGOS CASUAIS

Luis Rodrigo Gomes Brandão Tatiana Aires Tavares

Universidade Federal da Paraíba, LAVID, Brasil

Resumo

Campo de experimentações para cineastas renomados e para a sétima arte, o videoclipe criou uma linguagem própria ao longo das três últimas décadas e transformou irreversivelmente a indústria fonográfica. Desde que o CD-ROM e os gráficos tridimensionais chegaram aos videogames, vários jogos musicais foram lançados e estabeleceram um novo gênero. Diversas variações surgiram a partir da experimentação de *game designers*, devido à combinação com outros gêneros consagrados. Em plena era dos jogos casuais, o videoclipe interativo proposto se revela ideal para a TV digital, cuja meta é explorar todos os recursos disponíveis de interatividade dentro das limitações do Set-Top Box.

Palavras-chave: videoclipe, jogos casuais, TV Digital

Contato do autor:

luisrodrigobrandao@gmail.com
tatianaires@gmail.com

Abstract

Field of experimentation for famous filmmakers and the seventh art, the music video has created its own language over the past three decades and irreversibly transformed the music industry. Since the CD-ROM and three-dimensional graphics reached the video games, various music games were released and established a new genre. Several variations have emerged from the experimentation of game designers, due to the combination with other established genres. In the era of the casual games, the interactive music video proposed shows itself ideal for digital TV, whose goal is to explore all available resources of interactivity within the limitations of the Set-Top Box.

Keywords: music video, casual games, digital television

1. Introdução

A música é uma das manifestações artísticas mais antigas da humanidade e no decorrer do tempo estabeleceu uma relação intrínseca com todos os meios audiovisuais. Sua relevância nos videogames começou a partir da geração 8 bits, cujas inesquecíveis canções polifônicas geradas pelos poucos canais de som dos consoles da época conseguiram proporcionar uma

experiência auditiva agradável. Com o advento das mídias ópticas nos consoles domésticos, as músicas monofônicas e polifônicas deram vez a trilhas sonoras típicas de cinema. Isenta de restrições tecnológicas, a música trilhou o seu próprio caminho e estabeleceu um dos gêneros mais lucrativos da indústria de jogos eletrônicos.

A consolidação do gênero musical impulsionou a experimentação procedente do cruzamento com outros gêneros, originando híbridos que obtiveram o devido reconhecimento na comunidade mundial de jogos eletrônicos. A mecânica do gênero musical e suas variações apresenta uma jogabilidade simples, cuja curva de aprendizagem é fácil e acessível ao jogador casual. Perfeitamente jogável por meio do controle remoto televisivo, o modelo de jogo proposto possui um forte apelo casual, cuja acessibilidade a todos os tipos de jogadores permitirá usufruir a base de espectadores da TV aberta brasileira. Essa proposta é ideal para a TV Digital brasileira, que, em sua atual fase de exploração de recursos interativos, busca implementar o *middleware* Ginga como uma plataforma de desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Se a criatividade foi essencial nas primeiras gerações de videogames para compensar as limitações tecnológicas, a mesma inventividade se evidencia como um fator imprescindível nos abastados tempos atuais. Os jogos eletrônicos sempre foram moldados pelas tecnologias acessíveis ao público nas épocas de suas concepções. Diante dessas limitações, o game designer não só tem em mãos o desafio de se adequar a uma plataforma de desenvolvimento, como também explorar novas formas de interatividade. Além disso, esse profissional leva em consideração variáveis técnicas como a imersividade e a originalidade e variáveis mercadológicas, como o público-alvo. No entanto, a experimentação nem sempre prioriza essas variáveis, pois, se por um lado podem direcionar o desenvolvimento de um jogo e assegurar o seu retorno financeiro, também podem atuar como agentes limitadores, transformando-o em apenas mais um título do gênero.

A hibridação de gêneros de jogos eletrônicos promove a renovação e a diversidade, originando novos gêneros e significativas variações. Como notáveis exemplares dessa forma de experimentação, os jogos musicais possibilitam a música ecoar nos lares, fazendo da interatividade o fator lúdico capaz de

atingir todos os públicos. Sendo a interação um dos principais artifícios da TV Digital para concorrer com a internet, o projeto Sinergia discutido no presente artigo se evidencia como uma proposta viável, cujos modelos de jogos propostos possuem uma vasta gama de aplicações. O projeto não se limita apenas a fins comerciais, mas também propõe aliar entretenimento ao processo educacional e terapêutico.

2. Uma breve história dos jogos musicais

Dotados de espírito *arcade*, as franquias **Dance Dance Revolution** (Konami, 1998) e **Guitar Hero** (Harmonix, 2005) reinaram absolutos nos fliperamas e videogames de mesa na primeira década do século XXI e consagraram-se como genuínos fenômenos culturais. A figura 1 ilustra o jogo Guitar Hero. No entanto, foram os consoles domésticos da geração 32 bits que serviram de laboratório para os jogos musicais. O boom desse gênero ocorreu no fim dos anos 90, devido às novas possibilidades proporcionadas pelos gráficos tridimensionais e a capacidade de armazenamento do CD-ROM.



Figura 1: Guitar Hero é o maior sucesso do gênero musical.

Considerado o primeiro jogo eletrônico musical da história, **PaRappa The Rapper** (NanaOn-Sha/Sony Computer Entertainment, 1996) foi lançado para o PlayStation e, apesar de sua simplicidade, foi pioneiro em sua proposta de videoclipe interativo rítmico (figura 2). Com estilo visual único, composto por gráficos tridimensionais de papel e repleto de cores vivas, o jogo explora enquadramentos e movimentos de câmeras típicos dos vídeos musicais. Como a temática do jogo gira em torno do movimento Hip Hop, o Rap é o estilo musical vigente. Sua jogabilidade consiste em repetir a combinação dos seis botões ditada pelo personagem regente do estágio. No entanto, o jogo dá margem para o improviso, recompensando bem o jogador que fizer uma boa performance. Em 1999 foi lançado um spin-off, intitulado **UmJammer Lammy**, que, apesar de aproveitar o mesmo formato de seu antecessor, desta vez aborda o rock 'n roll.



Figura 2: PaRappa The Rapper foi o primeiro jogo musical da história dos jogos eletrônicos.

Já **Bust-A-Move** (Metro Graphics/Enix, 1998), saiu nos Estados Unidos como **Bust-A-Groove** (figura 3), privilegia a dança ao propor um duelo entre dançarinos de estilos distintos ao som de uma trilha sonora original. Fundador do subgênero *rhythm action*, o jogo permite o jogador desafiar o computador ou outro jogador. O jogo utiliza cortes rápidos e movimentos de câmera suaves durante as performances solos dos dançarinos. Sua jogabilidade não só usufrui os botões de ação, como também o direcional, cujo sequenciamento rápido e misto constitui o grau de dificuldade.



Figura 3: Bust-A-Groove propõe duelos de dança.

A softhouse japonesa Konami foi pioneira nos simuladores musicais, cuja interação ocorria por intermédio de acessórios inéditos e instrumentos musicais, lançando diversos títulos para os arcades e consoles domésticos. Apesar de cada simulador conter uma proposta distinta, todos possuem a mesma mecânica e jogabilidade, que consiste em fazer o jogador pressionar botões à medida que os indicadores visuais descem pela tela. O simulador de DJ **Beatmania** (Konami, 1997) disponibiliza uma picafe para o jogador se aventurar como *disc jockey*. Em 1998, a Konami lançou o primeiro jogo da bem-sucedida série **Dance Dance Revolution**. Munido de um tapete de dança com oito botões, o jogo segue a mesma fórmula de seu antecessor, porém inova ao permitir que o jogador faça uma performance aeróbica por meio de passos da dança enquanto executa a sequência de botões com os pés.

Guitar Freaks (Konami, 1999) (figura 4) foi o precursor dos jogos simuladores de guitarra e já continha a mecânica e jogabilidade herdada por **Guitar Hero**, em que o controle é o próprio instrumento. Também lançado em 1999, **Drum Mania** (Konami) deu a vez aos tambores para focar a jogabilidade na percussão. A série **Donkey Konga** (Namco/Nintendo), cujo primeiro jogo foi lançado em 2003 para o GameCube, utiliza um par de pequenos bongôs que não só captam os batucos do jogador, como também suas palmas por meio de um microfone embutido. O musical latino **Samba de Amigo** (Sega, 1999) utiliza um par de maracas que devem ser agitadas em alturas e poses distintas com a batida da música.

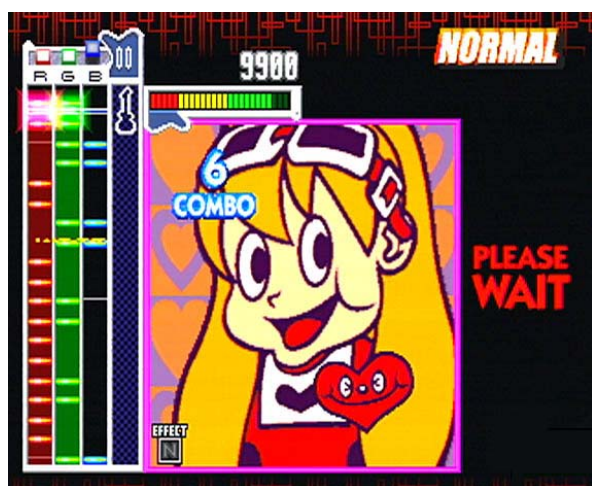


Figura 4: Guitar Freaks foi o precursor dos jogos simuladores de guitarra.

Os consoles domésticos da era 128 bits foram os primeiros da história dos videogames a conterem um hardware equiparável aos computadores pessoais da época de seus lançamentos. Consequentemente, o amadurecimento dos gráficos 3D nessa geração aumentou ainda mais as possibilidades de experimentações, tornando exequíveis propostas inviáveis nas gerações anteriores. Além disso, o sucesso dos jogos musicais estimulou a imaginação de game designers de várias softhouses, levando-os a efetuarem o cruzamento desse gênero com outros gêneros estabelecidos.

As experiências de mescla com o gênero *shoot 'em up* originaram o psicodélico **REZ** (Sega, 2001) (figura 5), **Frequency** (Harmonix, 2001) e sua continuação **Amplitude** (Harmonix, 2003) (figura 6). Enquadrados no subgênero *rail shooter*, ou seja, atirador sobre trilhos, esses títulos inovaram ao integrar a ação com o sequenciamento das trilhas sonoras eletrônicas. Os dois *shooters* musicais da Harmonix criaram as bases para o que anos depois viria a ser a consagrada série **Guitar Hero** (Harmonix, 2005).

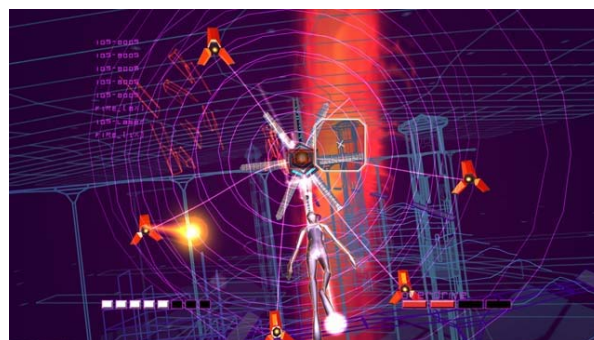


Figura 5: REZ é um *shoot 'em up* regido pela música.

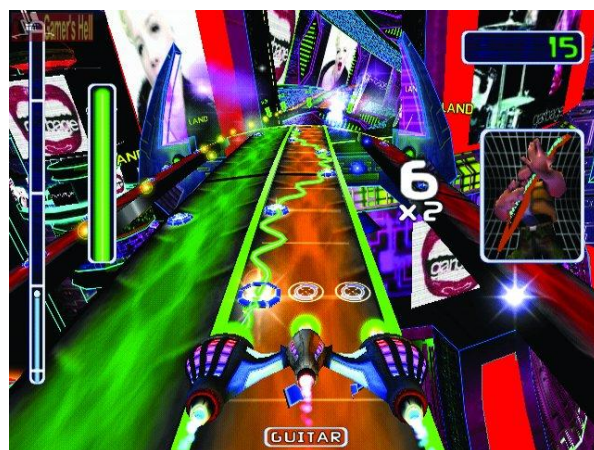


Figura 6: Amplitude serviu de base para a série Guitar Hero.

Os dois episódios da série **Space Channel 5** (Sega, 1999, 2002) mesclaram ação rítmica com coreografias e danças (figura 7). Provido de uma jogabilidade consistente e intuitiva, o jogo permite que, por meio do direcional, o jogador execute passos de dança, desvie de tiros ou mire as armas da protagonista Ulala, enquanto que os dois botões de ação disparam o *Chu Beam* para atacar os inimigos e o *Rescue Beam* para salvar os reféns.



Figura 7: A repórter espacial Ulala protagoniza o musical retrô-futurista Space Channel 5.

Os consoles portáteis não ficaram de fora e também foram palco de experimentações de softhouses ousadas, recebendo vários híbridos exclusivos entre jogos musicais e de gêneros variados. Sucessor

“espiritual” de **Osu! Tatakae! Ouendan** (iNiS, 2005), **Elite Beat Agents** (iNiS, 2006) utiliza a caneta Stylus na Touch Screen do Nintendo DS em uma jogabilidade que consiste em bater, girar ou conduzir círculos numerados no ritmo da música.

Lançado em 2008 no mundo todo para o PSP (PlayStation Portable), a bem sucedida amálgama de estratégia em tempo real e RPG com musical de **Patapon** (Sony Computer Entertainment) coloca o jogador no controle indireto de um exército de globos oculares humanóides tribais (figura 8). Por meio de canções de guerra, o jogador terá que influenciá-los no campo de batalha. Cada botão de ação representa um som distinto de tambor, cuja sequência correta dentro do ritmo, denominado Pulso da Terra, faz a tribo realizar ações como avançar, recuar e atacar.



Figura 8: Patapon é uma bem-sucedida amálgama de estratégia, RPG e musical.

Uma das características mais importantes do gênero musical é a busca de meios alternativos de interação, já que, por meio de acessórios exclusivos, as *softhouses* visam tornar a jogabilidade mais próxima possível da experiência real. Provavelmente os jogos musicais foram um dos principais responsáveis pela atual tendência da indústria de videogames, já que atualmente, as novas formas de interatividade tem sido alvo de pesados investimentos das gigantes dessa indústria que fracassou em investidas anteriores semelhantes.

A Nintendo iniciou essa tendência em 2004 com o portátil DS (Dual Screen) e suas duas telas, sendo uma sensível ao toque, mas, principalmente, com o **Wii** em 2006 e seu controle com sensor de movimento (Wii Remote). Em resposta a concorrência, a Sony anunciou o **PSMove** para o PlayStation 3, enquanto que a Microsoft pretende colocar no mercado o **Kinect**, o aparelho dotado de duas câmeras que captam os movimentos do jogador sem a necessidade de um controle.

O próximo jogo musical que usufruirá todas as novas tecnologias de interação descritas acima é o **Michael Jackson: The Experience** (Ubisoft, 2010), já que todos os consoles de mesa e os portáteis atuais receberão versões distintas do mesmo (figura 9). O jogo permitirá que os jogadores cantem e dançam

simultaneamente, executando os singulares passos de dança de canções consagradas do Rei do Pop.

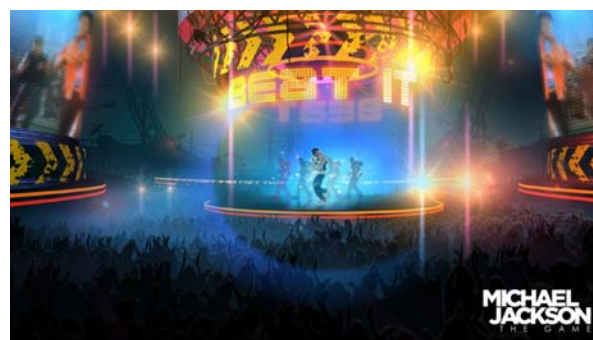


Figura 9: O Rei do Pop estará presente em todas as plataformas atuais com Michael Jackson: The Experience.

3. A era dos jogos casuais

Paralelo a expansão do gênero musical, os jogos casuais gradualmente conquistaram diversos públicos e a própria indústria. Os fliperamas da década de 70 e 80 e a primeira e segunda geração dos consoles domésticos eram dominados por essa categoria. No entanto, os jogos casuais começaram a se dissipar após o crash de 1983, com a chegada da geração 8 bits. Por meio do NES (Nintendo Entertainment System), a Nintendo revitalizou a indústria de videogames ao ingressar no mercado ocidental com um hardware superior a concorrência e jogos mais evoluídos em todos os aspectos.

Por outro lado, o público dos jogos eletrônicos pós-crash era composto por jovens habituados com a imersividade e complexidade da nova safra de jogos provenientes dos computadores domésticos, como o **Commodore** e o **MSX**. Com a popularização dos PCs (computadores pessoais) e do **Microsoft Windows**, o jogo **Paciência**, integrante fixo do pacote de jogos desse sistema operacional, consagrou-se como o jogo casual mais bem sucedido da história, com mais de 400 milhões de jogadores desde seu início.

Desde os primórdios da indústria de videogames, a mobilidade demonstrou ser uma característica intrínseca dos jogos casuais. Lançado em 1977 pela Mattel, **Auto Race** foi primeiro mini-game eletrônico da história, dando início ao mercado de portáteis eletrônicos que se consolidou com a chegada do **Game Boy** em 1989. O portátil da Nintendo vinha acompanhado do clássico **Tetris** (Alexey Pajitnov, 1984), o popular quebra-cabeça russo de tetramínos (figura 10).



Figura 10: O *puzzle* russo Tetris é um dos jogos casuais mais populares do mundo e já ganhou inúmeras conversões e variações para inúmeras plataformas.

A popularização da internet e do software Flash empreenderam o *revival* definitivo dos jogos casuais por meio dos *webgames*, criando uma tendência que passou a ser seguida pela indústria de videogames. Além disso, o processo de convergência tecnológica ocorrido nos celulares e *gadgets* eletrônicos também contribuiu para essa expansão. De acordo com a Casual Games Association [2007], cerca de 200 milhões de pessoas jogam títulos casuais mensalmente por meio da internet. Consequentemente, a Nintendo mudou a sua estratégia gradativamente, passando cada vez mais a investir no público não-gamer.

O perfil do jogador casual consiste em indivíduos de ambos os sexos, de todas as faixas etárias, que buscam diversão e relaxamento nos intervalos e investem de 7 a 15 horas semanais na jogatina. Enquanto os jogos *hardcore* exigem tempo e dedicação dos jogadores, devido a sua natureza imersiva e complexidade, os jogos casuais possuem uma mecânica de fácil aprendizado e proporcionam partidas rápidas e sem compromisso.

Lançado em 2003 para o Game Boy Advance, **WarioWare, Inc.: Mega Microgames!** (Nintendo) foi o primeiro jogo da série direcionada a jogadores casuais, cujo desafio consiste em uma rápida sucessão de microjogos de gêneros variados, em que cada um deve ser solucionado entre 3 a 5 segundos (figura 11). Em 2004 a empresa colocou no mercado o portátil DS (Dual Screen) e lançou vários títulos casuais aclamados pelo público e pela crítica especializada, como **Nintendogs** (2005) e **Brain Age** (2005). A Nintendo, que no passado amargou um fracasso retumbante com o portátil **Virtual Boy** (1995), preparou o terreno com uma conduta cautelosa para lançar o seu novo console doméstico. Em 2006, o **Wii** invadiu os lares do mundo todo com uma proposta simples e ousada, cujo controle com sensor de movimentos, o **Wii Remote**, é semelhante a um controle remoto televisivo.

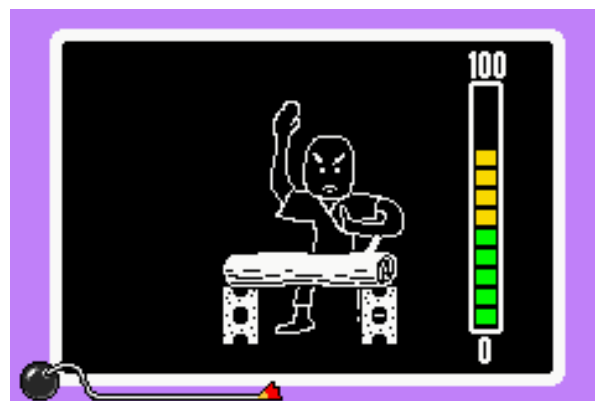


Figura 11: A série WarioWare foi uma das apostas iniciais da Nintendo no público casual.

A partir daí, toda a indústria de videogames passou a explorar esse potencial nicho de mercado, por meio de seus consoles portáteis e das redes online de seus consoles domésticos. O panorama mundial atual nos mostra que enquanto o público não-gamer joga apenas títulos casuais em plataformas mais acessíveis como o PC e o celular, os jogadores *hardcore* experimentam de tudo, devido a seu caráter crítico e por acompanhar a indústria. Além disso, para poder proporcionar partidas *multiplayer*, diversos jogos *hardcore* possuem representações mais simplificadas no modo online.

4. Ginga Hero: o primeiro jogo musical da TV Digital brasileira

Baseado no famoso simulador de guitarras dos fliperamas e consoles domésticos, **Ginga Hero** (figura 12) foi desenvolvido pelo LAVID (Laboratório de Aplicações de Vídeo Digital) entre março e junho de 2010 por meio do **Ginga**, o *middleware* de especificação aberta produzido em conjunto pela Universidade Federal da Paraíba (UFPB) e a Universidade Católica do Rio de Janeiro (PUC-Rio). Pertencente ao Departamento de Informática (DI) da UFPB, o LAVID é uma referência nacional e internacional em desenvolvimento de tecnologia para a TV Digital.

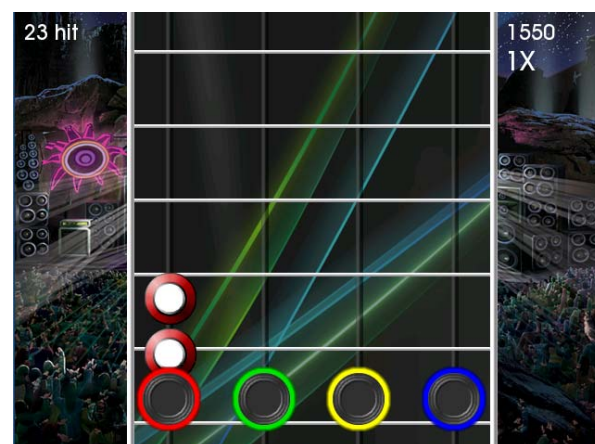


Figura 12: Ginga Hero foi o primeiro jogo musical da TV Digital brasileira.

Não só a proposta casual do jogo atende ao período inicial de desenvolvimento de jogos para a TV Digital, como também sua jogabilidade simples se adapta perfeitamente ao controle remoto do Set-Top Box. Composto por um direcional e cinco botões de ação, o controle serve com primazia ao público não-gamer, habituado há décadas com esse dispositivo sem fio e que, provavelmente, nunca pegou num *joystick*. Entretanto, vale salientar que qualquer botão do controle remoto pode receber uma função para se adequar a jogabilidade de um determinado gênero.

O objetivo inicial do desenvolvimento do jogo foi demonstrar a versatilidade da linguagem de programação e sua aplicabilidade para os jogos eletrônicos na TV Digital. No entanto, *Ginga Hero* foi o quarto jogo produzido pelo LAVID, sendo precedido por jogos de gêneros diferentes. O primeiro jogo produzido foi um similar ao clássico *shoot 'em up Asteróides*. Em seguida foi **Ginga Craft** (figura 13), uma versão futurista do clássico **Pong** que promove o confronto direto entre dois jogadores. De caráter experimental, **RoboWalker** foi o terceiro jogo a ser desenvolvido, colocando o jogador no controle de um robô que caminha em quatro direções. Com produção prevista para o segundo semestre de 2010, **Cangaço** será o próximo título do LAVID.



Figura 13: GingaCraft é uma versão futurista do clássico casual Pong.

5. Projeto Sinergia: multiplicidade de aplicações

A criação do videoclipe está diretamente ligada à busca de novas linguagens e estéticas por meio do desprendimento da linearidade narrativa que o cinema herdou da literatura e do teatro. A experimentação com a linguagem cinematográfica empreendida pelos cineastas Dziga Vertov e Walther Ruttmann tentou fundir montagem, efeitos e música, mas foram os vídeos musicais da indústria cultural contemporânea que fundamentaram uma estética e linguagem próprias, denominada Estética Videoclipe.

A enciclopédia online Wikipédia define o videoclipe como “uma montagem fragmentada e acelerada, com planos (imagens) curtos, justapostos e misturados, narrativa não-linear, multiplicidade visual,

riqueza de referências culturais e forte carga emocional nas imagens apresentadas.”

Os primeiros jogos musicais eram videoclipes interativos rítmicos que fundaram a mecânica que até hoje é seguida pelos jogos do gênero. No entanto, o grande diferencial dos precursores do gênero com relação aos jogos atuais é a existência de um enredo, como ocorre, por exemplo, no pioneiro **PaRappa The Rapper** (NanaOn-Sha/Sony Computer Entertainment, 1996) e em sua sequência **UmJammer Lammy** (NanaOn-Sha/Sony Computer Entertainment, 1999). O Projeto Sinergia tem como força-motriz o potencial narrativo dos videoclipes e sua proposta aqui exposta vai além do plano conceitual, apresentando uma mecânica sólida e definida, com aplicabilidade para diversos fins.

O jogo imerge o jogador numa experiência interativa sinérgica, cuja jogabilidade evoca uma multiplicidade sensorial simultânea que provoca intensa atividade nos hemisférios direito e esquerdo do cérebro. A audição serve para a percepção do compasso da música, cujo ritmo determina a velocidade do jogo e pontua os momentos corretos de interação. Paralelamente a isso, a visão capta a parte gráfica, enquanto o hemisfério esquerdo do cérebro processa o desafio proposto fazendo com que, com a devida precisão, o tato responda aos estímulos audiovisuais por intermédio do controle.

Assim como num musical, o jogo é integralmente regido por canções, cujos versos constituem a narrativa e possuem uma relação intrínseca e contextual com o que o jogador interage. Os versos e estrofes são representados por mini-games, cuja duração é determinada pela unidade rítmica associada. Os mini-games são jogos de vários gêneros e de curta duração, cuja jogabilidade simples é acessível a qualquer tipo de jogador.

Em termos comparativos, os mini-games correspondem aos planos e cenas dos videoclipes, cuja exposição é rápida e fragmentada. Na terminologia audiovisual, o plano é a menor unidade cinematográfica, um trecho do filme situado entre dois cortes. Uma cena é um conjunto de planos e está limitada pelo tempo e espaço onde ocorre, enquanto que uma sequência é um conjunto de cenas que formam uma unidade narrativa.

A linguagem audiovisual está em plena consonância com a interatividade proposta pelo projeto Sinergia. Um ou mais elementos visuais do cenário ou mesmo o próprio avatar do jogador pulsa constantemente em precisa sincronia com o ritmo da música. A representação do jogador varia de acordo com o mini-game, podendo ser desde uma nave espacial em um jogo do gênero *Shoot 'Em Up* até um lutador de artes marciais fazendo uma sequência de golpes no ritmo da música.

O desafio consiste em encontrar rapidamente a solução para os mini-games que integram os versos e estrofes antes de seu encerramento. A jogabilidade intuitiva flui por meio da coesão existente entre os mini-games que compõem uma música, contextualizados pela narrativa descrita pela sua letra e melodia. Além disso, a própria imagem encerra em si mesma um signo completo, provido de significação suficiente para permitir a acessibilidade concedida pelo caráter intuitivo do jogo.

Diversas estéticas visuais serão abordadas nos mini-games, desde o preto-e-branco, tons de sépia e cores vivas até o uso da câmera lenta (*slow motion*) e *zoom*. O jogo também explorará a diversidade de planos imagéticos, quanto ao espaço (enquadramento) e tempo (duração). Em alguns momentos uma *cutscene* de curta duração pode intercalar dois mini-games, preparando o jogador para o próximo desafio.

O usufruto da linguagem cinematográfica se estende a mecânica do jogo de várias formas. Enquanto a transição de um mini-game para outro pode ser realizada por meio do corte seco e da fusão, a coerência é efetuada pelo *raccord*. De acordo com Marques [2007], o *raccord* é a “passagem de um plano para o seguinte, a junção física entre dois planos.” Em músicas cujo grau de dificuldade é baixo, a continuidade da narrativa pode ser realizada por *raccords* de movimento, direção e analogia.

Por exemplo, em um mini-game o jogador deve atirar sapatos em gatos que miam para a lua sobre um muro. Durante a transição para o próximo mini-game, a lua se transforma, por meio do efeito de fusão, em uma bola de futebol e o jogador deve apertar um botão rapidamente no momento certo para que o atleta a chute para o gol.

O jogo possui dois planos sonoros: o ruído e a música. No contexto do jogo, o ruído consiste em sons variados emitidos pelo avatar do jogador em alguns mini-games, que compõem a melodia da música, que por sua vez é constituída pelo ritmo. A relação de dependência entre o ruído e a música integra a mecânica básica do jogo, pois ambos estão dentro da mesma lógica temporal e o jogador interfere na continuidade por meio dos sons emitidos pelo avatar. O usufruto da música proporciona a curva de aprendizado fácil, adequada à proposta casual do jogo, que visa atingir a todos os públicos.

Quanto à mecânica, o jogo possui três modos: o **Linear**, o **Compositor** e o **Ciberpoesia**. Em todos os modos, há uma batida rítmica ininterrupta no fundo, binária, ternária ou quaternária, cuja funcionalidade depende do modo de jogo vigente. O grau de dificuldade dos cliques musicais interativos consiste na quantidade de mini-games de uma canção e na diversidade de gêneros que a integra e sua duração. A intercalação de vários gêneros diferentes em uma música também constitui um elemento a favor da

elevação da dificuldade, devido à repentina mudança de jogabilidade.

No modo Linear, os vídeos possuem uma linearidade narrativa composta por uma sequência de mini-games distintos que devem ser cumpridos pelo jogador. Um mau desempenho do jogador nos mini-games influencia diretamente determinados aspectos visuais, sonoros e a própria dificuldade, suscetível de diminuição por um mecanismo de ajuste automático da *engine*, que proporciona uma curva de aprendizado flexível. Além disso, o descumprimento dos mini-games também pode impedir o avanço para os demais estágios que representam os versos e estrofes da música e consequentemente impossibilitar a sua conclusão. Em uma variação desse modo, cada mini-game cumprido pelo jogador adiciona um instrumento ou vocal à música, de modo que a quantidade de mini-games é superior aos instrumentos.

No modo Compositor, a estrutura narrativa é não-linear, de modo que o jogador interfere, por meio dos mini-games, em diversos aspectos da música, como a letra, a rima e os instrumentos. Nesse modo os mini-games dispõem de múltiplas resoluções, cuja multiforiedade possibilita inúmeros caminhos e combinações diferentes que aumentam muito o fator replay do jogo. Esse modo de jogo é ideal para propor um desafio mnemônico ao jogador para completar o máximo possível a letra de um hit musical de um artista ou grupo musical famoso.

A poesia digital, também conhecida como Ciberpoesia, surgiu com a internet e combina elementos audiovisuais e escritos. A interatividade amplia exponencialmente as possibilidades de experimentação, propondo um novo caminho a ser seguido. Esse modo de jogo privilegia a poesia concreta, cujo visual é composto apenas por letras e palavras dispostas no espaço da tela. Sua estética gráfica também usufrui os *emoticons* e a arte ASCII, expressão artística que utiliza apenas os caracteres computacionais. A poesia concretista usufrui a linguagem verbal e a não-verbal, de modo que não explora apenas as disponibilidades gráficas das palavras, mas também seus aspectos sonoros e semânticos.

O jogo não só explora ao máximo os aspectos verbais e não-verbais das letras, mas também os processos de associação da língua. Por exemplo, o signo da letra “h” nesse modo de jogo não se limita apenas à expressão verbal, como também a seu aspecto visual e sua relação de similaridade com objetos. Dessa forma, essa letra tanto pode formar uma palavra como também representar uma cadeira no jogo.

O avatar do jogador em todos os mini-games do modo Ciberpoesia é a vogal “i”, que na língua inglesa é um pronome pessoal reto que significa “eu” em português. Sua jogabilidade varia de acordo o gênero do mini-game em que está inserido.

Assim como num videoclipe, a música é o fio condutor onipresente deste modo de jogo, mesmo que a princípio de forma mínima, por meio de uma batida incessante que impele o jogador a agir. Os mini-games que integram o videoclipe possuem desafios e gêneros distintos, cuja resolução faz a música fluir até ficar completa. Os desafios propostos podem ser:

- 1) **Ativação de um poema concreto inerte** - o jogador deve encontrar uma forma de ativar o um poema inerte, cujo formato é de um determinado objeto, interagindo de acordo com o gênero regente.
- 2) **Construção do verso** - as palavras e versos podem ser compostos e decompostos pelo jogador, de modo que a multiformidade permite leituras e composições variadas.
- 3) **Decodificação** - o jogador deve decodificar uma palavra ou verso que possui uma informação necessária para avançar para o próximo mini-game.
- 4) **Máquina Conversora** - o jogador controla lateralmente uma máquina capaz de converter objetos que caem da parte superior da tela em palavras compostas pelos seus respectivos significantes.

O desafio proposto para a formação de alguns versos e estrofes também pode ser o **ciclo de composição**. Trata-se de uma sequência de desafios, porém com uma linha de armazenamento de palavras na parte superior da tela que compõe linearmente os versos. O jogador é bem sucedido no desafio do ciclo quando consegue coesão entre os versos, cujas combinações são limitadas e pré-estabelecidas pela *engine*. Inúmeros desafios podem ser criados para o modo Ciberpoesia durante a elaboração do *Game Design Document* de um jogo baseado no projeto Sinergia, dependendo diretamente da mensagem contida na letra da música abordada.

No jogo, as estrofes são formadas por dois, três e quatro versos, denominadas dístico, terceto e quadra, respectivamente. Quanto à disposição, a rima pode ser emparelhada (AABB), interpolada (ABBA) ou alternada (ABAB). O sistema de avaliação do desempenho do jogador baseia-se no encadeamento dos versos, na sonoridade e no cumprimento da rima.

O progresso na composição da letra da música depende da performance do jogador nos mini-games. A estrofe clímax é o desafio final da música, cujo grau de dificuldade é o mais elevado de todos. Após o cumprimento do clímax, o jogador é contemplado com uma *cutscene* de encerramento da música enquanto sua pontuação é exibida na tela.

Em todos os modos disponíveis, o jogo não se resume apenas em apertar os botões certos na hora certa de acordo com o ritmo da música. Apesar dessa jogabilidade simples se adequar perfeitamente ao controle remoto da TV Digital, o jogo também requer em vários momentos o uso do direcional para controlar

algum avatar do jogador. A jogabilidade varia de acordo com o gênero do mini-game apresentado.

Levando em consideração a consolidação dos jogos casuais na indústria de videogames e a enorme base de espectadores da TV aberta brasileira, o conceito do jogo proposto é direcionado a todos os públicos, devido a sua simplicidade e acessibilidade. A TV Digital se evidencia como a plataforma ideal para o projeto Sinergia, devido às inúmeras possibilidades provenientes da interatividade e ao suporte dado pelo Ginga às inúmeras aplicações que o jogo permite.

Conforme Castro [2010], de acordo com o IBOPE, em dezembro de 2009 o consumo diário da TV aberta pelos brasileiros é de 4 horas e 34 minutos, enquanto que a internet é de 1 hora e 19. A internet mantém uma curva ascendente há uma década e os números apontam para uma crescente migração do público da TV aberta para internet. Diante da popularização da internet e das novas tecnologias, a TV Digital encontra por meio da convergência tecnológica uma maneira factível de transformar-se numa estação central de entretenimento para um consumidor multimídia cada vez mais exigente. Além disso, a consolidação da TV Digital como uma plataforma de desenvolvimento de jogos eletrônicos favorece o crescimento da indústria brasileira de jogos eletrônicos.

A aplicação desse jogo como um *advergame* em comerciais televisivos de 30 ou 45 segundos faz com que a interação mantenha o poder de controle nas mãos do espectador em seu momento de lazer, evitando assim a mudança de canal temida pelos anunciantes. Uma considerável parte dos comerciais televisivos é regida pela música, seja pelo uso de canções famosas ou *jingles* originais.

Portanto, o projeto Sinergia não só possui inúmeras variações de desenvolvimento, bem como aplicações para fins lúdicos, comerciais e educativos. Na indústria de entretenimento, pode servir ao lançamento de filmes, programas e seriados; na indústria fonográfica, para lançar videocliques de *singles* e álbuns musicais; enquanto que para fins educacionais, pode ser aplicado ao estudo de música, poesia e línguas estrangeiras.

6. Conclusão

Oriundo de experimentações com a sétima arte, o videoclipe criou uma linguagem própria ao ser vinculada à música e posteriormente estabeleceu um dos gêneros mais bem-sucedidos da indústria de videogames. A hibridação evidenciou-se ao longo do tempo como um território fértil para o surgimento de jogos revolucionários que mudaram irreversivelmente o âmbito em que estão inseridas. A proposta de cruzamento entre o videoclipe e vários gêneros de jogos com apelo casual revela potenciais aplicações para diversas áreas na TV Digital.

Atualmente os jogos casuais ditam tendências no mercado de jogos eletrônicos dos computadores, consoles domésticos e portáteis, de modo que sua proposta se revelou uma promissora alternativa para a interatividade proposta pela TV Digital. Nesse caso, a interatividade não deve limitar-se apenas a meras adaptações de jogos de tabuleiro e cartas consagrados, já que a indústria brasileira de videogames já conta com inúmeros profissionais capacitados e atuantes em várias áreas de desenvolvimento. Para recuperar o público perdido pela TV aberta para a internet e se estabelecer como uma estação central de entretenimento nos lares brasileiros, a TV Digital terá que explorar ao máximo o *middleware* Ginga para se estabelecer como uma plataforma de jogos eletrônicos.

O hardware dos receptores Set-Top Box atuais são capazes de suportar jogos similares aos da geração 16 bits, cuja hegemonia bipolarizada foi composta pelo Mega Drive (denominado Genesis nos EUA) e pelo Super Nintendo (Super Famicom no Japão). Os receptores disponíveis no mercado atualmente apenas suportam gráficos em duas dimensões, mas contam com resolução de imagem em alta definição, com uma paleta de cores bastante superior aos consoles 16 bits e executa músicas e efeitos sonoros no formato MP3. Entretanto, essa limitação não é preocupante, já que a simplicidade dos jogos casuais não se resume apenas a sua mecânica e jogabilidade, mas também se estende aos aspectos audiovisuais. Portanto, os receptores da TV Digital são capazes de suportar jogos eletrônicos de qualidade igual ou superior aos jogos casuais lançados para as plataformas atuais.

Referências

- BAPTISTA, A., 2007. *Funções da música no cinema: contribuições para a elaboração de estratégias composicionais* [online] Escola de Música da UFMG. Disponível em: <http://www.musica.ufmg.br/sfreire/depot/DISSANDREBAPT.pdf> [Acesso 20 Julho 2010].
- BOURG, G.A., 2009. *Advergame: os jogos eletrônicos como estratégia publicitária* [online] Scribd. Disponível em: <http://www.scribd.com/doc/15569316/Artigo-Advergame-Os-Jogos-Eletronicos-como-Estrategia-Publicitaria> [Acesso 21 Julho 2010].
- CARRIERE, J.C., 2006. *A linguagem secreta do cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- CASTRO, D., 2010. *TV paga dobra tamanho, mas divide público com internet* [online] R7. Disponível em: <http://noticias.r7.com/blogs/daniel-castro/2010/03/07/tv-paga-dobra-tamanho-em-cinco-anos-mas-divide-publico-com-internet/> [Acesso 20 Julho 2010].
- CASUAL GAMES ASSOCIATION, 2007. *Casual Games Report 2007: Business and art of games for everyone*. [online] Casual Games Association. Disponível em: http://www.casualgamesassociation.org/pdf/2007_CasualGamesMarketReport.pdf [Acesso 14 Julho 2010].
- GINGA. [online] Ginga Digital TV Middleware Specification. Disponível em: <http://www.ginga.org.br/> [Acesso em 24 Julho 2010].
- JUNIOR, V.F.L. E FILHO, H.P.R., 2007. *Set-Top Box: Características e Necessidades* [online] Fucapi. Disponível em: https://portal.fucapi.br/tec/imagens/revistas/005_ed012_SETtopBOX_caracteristica_necessidades.pdf [Acesso 22 Junho 2010].
- KENT, S.L., 2001. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon -The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Three Rivers Press (CA).
- MACHADO, A., 2003. *A televisão levada a sério*. São Paulo: Editora Senac São Paulo.
- MARQUES, A., 2007. *Idéias em movimento: produzindo e realizando filmes no Brasil*. Rio de Janeiro: Rocco, 80.
- SAMPAIO, H., 2008. *Jogos casuais tomam conta da indústria* [online] UOL Jogos. Disponível em: <http://jogos.uol.com.br/reportagens/ultnot/2008/06/24/ult2240u131.jhtm> [Acesso 14 Julho 2010].
- VIDEOCLÍPE. [online] Wikipédia. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Videoclipe> [Acesso em 25 Julho 2010].