

O suicídio entre o ver e o fazer: paralelos possíveis de *13 Reasons Why* e *Life Is Strange* sob a ótica da direção de arte

Juliana Ribeiro*

Elias Issa**

Marcelo La Carretta***

Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais – PUC Minas, Graduação Tecnológica em Jogos Digitais, Brasil



Figura 1: Max e Kate [3] / Hannah e Clay [1]

RESUMO

A Direção de Arte tenta prezar pela estética e identidade de uma obra audiovisual de acordo com o proposto pelo seu roteiro, criando um casamento entre narrativa, imagem e linguagem na tela. De forma análoga, a direção de arte também trabalha nas diversas fases de produção de um jogo digital, compondo a apresentação estética do universo do game e ainda fornecendo pistas visuais importantes para o jogador na sua tomada de decisão. Este artigo pretende estabelecer um paralelo entre duas produções que tiveram sua temática ligada a uma história de suicídio de um dos personagens: a websérie *13 Reasons Why* e o jogo digital *Life is Strange*. O objetivo geral do texto é remontar ao ofício da Direção de Arte como mantenedora e guardiã da narrativa; seja através do cenário como encapsulador de eventos, o figurino como identidade dos personagens, ou os objetos de cena, responsáveis por manter a sobrevivência do foco narrativo e fundamentais na tomada de decisões, residindo neste último quesito a diferença entre o assistir e o jogar por parte dos espectadores.

Palavras-Chave: direção de arte, comportamento, webséries, jogos digitais.

1 CONCEITUAÇÃO: DIREÇÃO DE ARTE

As produções audiovisuais, desde o seu surgimento, têm evoluído de pequenos projetos à grandes empreendimentos, envolvendo um número muito grande de pessoas em sua elaboração. Assim, a especialização de profissionais para cada área de atuação foi sendo estabelecida com o passar do tempo.

A função de direção de arte (*Production Designer*, como é denominado nos Estados Unidos), foi usada pela primeira vez no

filme *E o vento levou* de 1939, segundo Fisher [4]. A direção de arte compõe o espetáculo imagéticamente e constrói a sua linguagem visual que lhe é única. [6]. Ela é responsável pelo aspecto estético audiovisual de uma obra e de mantê-la de acordo com o proposto pelo seu roteiro. Para cumprir estes atributos, o diretor de arte faz o papel de gerir os recursos financeiros destinados à sua área e coordenar a mão de obra especializada. Dessa forma, pode-se atribuir uma maior quantidade de recursos ao foco narrativo proposto pela obra, ao que se destaca, seja ao cenário, objetos ou aos atores.

Atualmente, o trabalho do diretor de arte é reconhecido em diversos setores artísticos como cinema, teatro, publicidade e inclusive em jogos digitais. Embora as mídias tenham diferentes objetivos e meios de difusão, as implementações da direção de arte neste dois exemplos, como analisado a seguir, guardam muitas semelhanças e algumas disparidades, que mudam de certa forma a maneira de participação do espectador no entendimento da narrativa.

1.1 Apresentação da série e do jogo sob a ótica da direção de arte

13 Reasons Why é uma websérie lançada pela Netflix com 13 episódios. A série conta de forma não linear a história de Hannah, uma garota do colegial que sofre com várias situações constrangedoras causadas por seus colegas. Toda sua frustração a leva ao suicídio, mas antes, ela deixa 13 fitas K-7 aos seus 'algozes', onde ela relata os acontecimentos de sua vida que a levaram a tal ato extremo.

O jogo digital *Life is Strange* foi construído em 5 episódios e acompanha a vida da estudante de fotografia Max, que descobre através de um acontecimento trágico que possui o poder de retornar no tempo. Analisaremos a relação da protagonista com uma de suas amigas, Kate, uma aluna religiosa que, depois de ir à

*e-mail: ribjuliana@gmail.com

**e-mail: e.issagmaes@gmail.com

***e-mail: marcelo@lacarretta.com.br

uma festa e ser drogada, aparece em um vídeo constrangedor na internet. O peso das ofensas e descaso recebidas pela maioria de seus colegas e professores levam-na a pensar em suicídio como uma saída.

Diane Lederman, diretora de arte da websérie *13 Reasons Why*, decorou imóveis desabitados para criar alguns dos ambientes usados nas filmagens. Para a cafeteria, local onde a personagem mais convive com seus colegas, a diretora disse em entrevista para o site *AwardsDaily* ter se inspirado na paleta de cores impressionista do pintor Monet. “A construção de um universo físico visual coerente com a abordagem original do filme, definida com o diretor, é o objetivo do trabalho do diretor de arte” [2].

O roteiro do jogo *Life is Strange* foi lido pelo Diretor de Arte Michel Koch antes dos trabalhos começarem. Seu trabalho começa, na maioria dos casos, segundo Fischer [4], ao receber o roteiro. A partir daí, se tem o entendimento do tema, da narrativa, dos personagens e suas configurações. Assim, no primeiro episódio, a intenção era introduzir o universo adolescente, sem muitas responsabilidades, e para isso, Koch escolheu um ambiente colorido, porém suave [7]. Dentre suas atribuições, a direção de arte se responsabiliza pela cenografia, definindo a disposição dos objetos cênicos, como pontos de referência para a ação prevista em concordância com os outros objetos da cena em si e com o roteiro.

A primeira cena de *13 Reasons Why* traz a imagem de um armário situado no corredor de um colégio. Um dos escaninhos está cheio de fotos, bilhetes e enfeites, salientando-o em relação aos outros. O espectador percebe que aquele armário pertence ou pertenceu a alguém importante para a trama.



Figura 2: Armário de Hannah Baker [1]

Segundo Vera Hamburger [6] os principais elementos de gestão da direção de arte são: cena, cenário, iluminação, personagens, figuração, figurino, maquiagem, props, outros objetos virtuais e efeitos especiais. *Props* são, de acordo com Vera Hamburger [6], os objetos pessoais dos personagens ou da figuração, podendo ser apenas da composição dos personagens e do seu figurino ou ter importância essencial na ação da cena.

A cena é a ação, o acontecimento previsto no roteiro para aquela parte da produção cinematográfica. Fischer [4] atenta para o aspecto crítico dessa fase de concepção pois é nesse momento que se compreende como atores e câmeras irão se movimentar pelo espaço. O cenário refere-se à ambientação da cena, e é composto por objetos que podem não ter foco ou interação pré-planejada no roteiro, entretanto são utilizados para compor e complementar a cena.

A boa cenografia é a que participa também da ação narrativa, que não é apenas algo externo a ação, decorativamente, mas que se identifica até com o estado psicológico dos personagens ou o ambiente de cena. [12]

A iluminação é um aspecto que pode destacar um acontecimento na cena, mudar o foco ou até transmitir alguma informação como o horário do dia ou o tipo de ambiente (aberto ou fechado).

O desenho do espaço também compreende a definição de entradas de luz, naturais ou artificiais. Ao projetar um ambiente, o diretor de arte e o cenógrafo imaginam, naturalmente, desenhos de luz interessantes a cada cena/cenário, oferecendo a base para o fotógrafo trabalhar a iluminação cênica final. [6]

Além disso, a iluminação serve como fator de imersão do espectador tanto em jogos como no cinema. “De maneira análoga ao que acontece na arte e no cinema, a luz pode ser entendida como parte de um conjunto de elementos desenvolvidos para facilitar a imersão do jogador naquela experiência.” [10]

13 Reasons Why usou paletas de cores diferenciadas para separar o que era passado e presente na trama. Quando Hannah estava viva, uma iluminação em tons quentes era usada e quando se tratava do presente, já com o suicídio consumado, as luzes em cores mais frias são as que predominam.



Figura 3: Iluminação usada para diferenciar passado e presente em *13 Reasons Why* [1]

Já em *Life is Strange*, a iluminação serve por sua vez de pista ao jogador de que Max está usando seus poderes de voltar ao tempo. Nesta hora os pontos de luz ficam muito fortes, desfocando tudo ao seu redor. Isso dá uma sensação de alteração da realidade, mas de forma palpável para o jogador.

Personagens são aquelas que realmente atuam, interagem dentro da cena. A caracterização das personagens fica por conta do figurino. Entende-se como figurino, as vestimentas, a maquiagem, os acessórios e os penteados que são feitos com a intenção de identificar o personagem, o situando no contexto histórico, econômico e social da narrativa.

O figurino exerce, assim como a moda, o papel de comunicador, porém em um contexto que difere do mundo real. Ele caracteriza uma pessoa ou personagem, e através de suas cores, formas, volume e texturas que se cria um conjunto de símbolos capazes de expressar a época em que a narrativa se passa, a situação econômica política e social da personagem, sua religião, estilo de vida, aspectos psicológicos e a estação climática do ambiente. [9]

Por exemplo: Hannah em *13 Reasons Why* revela seu estado de espírito através de seu penteado. Quando ela decide dar mais uma chance à sua vida, e percebe que deve fazer algo diferente, ela começa por cortar seus cabelos.

1.2 Direção de Arte em filmes X Direção de Arte em jogos digitais

Até agora foram expostos aspectos da direção de arte que são

comuns entre várias mídias. Doravante será feita uma comparação entre a atuação de um diretor de arte para uma produção cinematográfica que possui um script fechado para ser contemplado pelo espectador, e um jogo digital com um roteiro interativo que é manipulado pelo jogador.

Sabe-se que as ações executadas pelos atores, dentro de uma série, são anteriormente planejadas e ensaiadas; e o espectador não passa de uma testemunha da cena que ali acontece. Já nos games, o jogador toma as decisões das ações executadas pelos personagens. Para Starling [11], a história interativa, assim como acontece nos games, cria um estado de *flow* onde a realidade se dissipa e aumenta seu foco nos acontecimentos. Além disso, o jogador é continuamente recompensado com a descoberta de novas partes da história enquanto ele joga. Isso mantém seu senso de imersão e cria uma experiência de jogo mais gratificante.

As ações ocorrem dentro de um cenário que é apresentado ao espectador de uma série sob o olhar do diretor de arte e diretor de fotografia. No cinema clássico o observador permanece externo, de acordo com Gasi [5]. Nos games, o jogador pode ter a liberdade de permanecer em um cenário e seguir seu próprio olhar sobre os elementos que ali estão. “No videogame, o observador é interno, participa do mundo das imagens, modificando-as” [5]. Sendo assim, dentro de um jogo digital o diretor de arte deve atentar-se ao objetivo final e à indução do jogador para atingir esse propósito.

O jogador, chamado de *interator* por Sato [13], explora e interpreta o ambiente de maneira particular, e pode ser diferente da participação de outro *interator*. Em uma produção de um jogo digital, o jogador pode seguir um caminho que não seja o do roteiro, podendo ficar preso em determinada parte da produção, sem saber o que fazer. O diretor de arte precisa, então, utilizar de feedbacks visuais que induzem o caminho à ser seguido.

A diegese em jogos digitais podem auxiliar na construção desse sentido que o diretor de arte propõe. Em um rápido conceito, diegese é a propriedade narrativa que se integra ao seu conceito. Ou seja, dentro do espaço narrativo, os elementos narrativos e descritivos se camuflam, como se fizessem parte da ambientação.

Já um elemento não diegético procura exatamente o oposto, destacando-se propositalmente da ambientação do cenário. Em Jogos Digitais, existe um trânsito saudável entre essas duas possibilidades narrativas, tendo na não diegese uma ferramenta extremamente importante para explicitar objetos de utilidade para o jogador dos objetos que compõem a cena. Em *Life Is Strange*, os objetos palpáveis pelos jogadores destacam-se de maneira forte, no formato de um rascunho branco, e parecem elementos fora da normalidade, 'irreais', em cena. Essa resolução, muito usada em jogos do gênero *Adventure Point n'Click* é fundamental para fornecer a didática necessária para nortear os jogadores rumo ao seu objetivo.

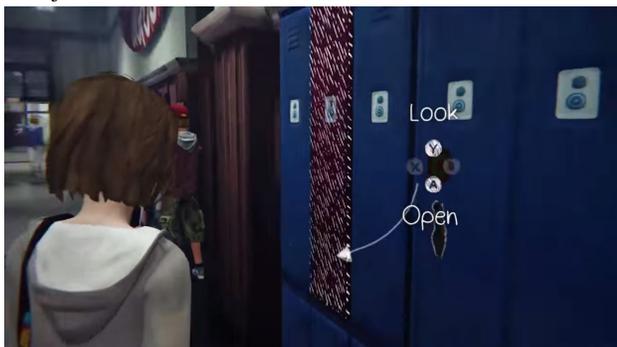


Figura 11: Feedback do armário, criando atmosfera não diegética [3].

Os Props, como já citados, são objetos de figuração que podem ter ou não importância na cena e são um bom exemplo do uso ou não da diegese. Algumas obras audiovisuais podem deixar objetos destacados em primeiro plano ou com uma cor chamativa, mas a interação do personagem com ele já está definida pelo roteiro. No jogo, os objetos são ítems que podem ser tangíveis pelo personagem e podem ser relevantes para a continuação do jogo. Esses ítems são destacados de alguma forma para o jogador, e é papel do diretor de arte determinar como esse realce será feito.

2 LIFE IS STRANGE X 13 REASONS WHY

Embora as histórias do jogo e da série tenderem a uma representação realista no que tange aos dramas da vida de um adolescente, a forma como são conduzidas as cenas tem suas peculiaridades. As cenas da websérie desenrolam-se independentemente das opiniões do espectador. As decisões sobre onde o olhar deve repousar, para onde o personagem deve seguir e como o ator interage fica a cargo do roteiro e da direção. Em *Life is Strange*, o jogador possui uma certa liberdade dentro do espaço que lhe é dado. É ele quem decide quanto tempo permanecer em um determinado ponto, com quais objetos interagir, com quem conversar, e para onde seguir. Fato interessante é salientar que, devido aos poderes de Max dados ao jogador, ele pode também tomar uma ação impossível na vida real: tornar-se invisível. Ele pode conversar com pessoas, frequentar lugares, tomar ações e pegar objetos. E depois ele pode voltar ao tempo, apagando da mente de todos os personagens a interação recém feita (mas mantendo intacta a experiência aprendida pela personagem principal).

Os cenários da websérie e do jogo, por serem baseados em um ambiente escolar, são muito parecidos. Entretanto, diferenciam-se pela dinamicidade entre eles. Enquanto a websérie tem um cenário definido, o jogo tem um cenário dinâmico, que sofre alterações constantes de acordo com as decisões tomadas pelo jogador. A interatividade com os objetos que compõem o cenário também são díspares. Na websérie os atores apenas interagem com os objetos previstos no roteiro, e temos que esperar pacientemente, por exemplo, qual será a solução dada para que o personagem Clay possa ouvir as fitas K-7 (uma mídia já suplantada pelo tempo) deixadas por Hannah.

O personagem Clay, protagonista da websérie, recebe uma caixa de fitas cassete gravadas por Hannah, sua amiga recém morta. Escutando as fitas, Clay descobre que Hannah era vítima de bullying. E que a garota os responsabiliza por sua morte. Clay não possui poderes especiais e não pode mais mudar o que aconteceu. Não importa o que ele faça, nada muda o fato de que Hannah se foi. Ao protagonista da série, só resta sofrer as consequências de suas ações e ao espectador só pode acompanhar o desfecho da história, sofrendo juntamente com os personagens.

Max, em *Life is Strange*, se descobre detentora de um poder incomum; voltar no tempo e alterar o curso da história. Com essa possibilidade, Max deixa de ser uma espectadora da sua vida e da de seus amigos e passa a atuar para resolver problemas e tentar ajudar a todos que julga necessário. No jogo o jogador tem a liberdade de explorar o cenário à procura de objetos cênicos que se destaquem, possibilitando interação com as pessoas e o descobrimento de pistas que deixarão clara qual ação deverá ser tomada em determinado momento do jogo. Mas, para salvar Kate da morte, Max precisa mais do que seus poderes. Ela precisa de informações sobre a vida da amiga, que ela pode obter quando interage com os objetos que estão presentes no quarto de Kate e, mais ainda, tentando se aproximar do drama da amiga, consolando-a.

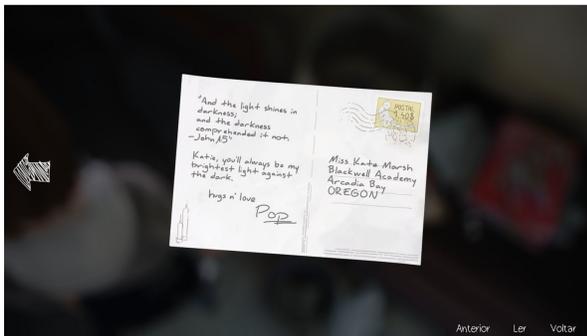


Figura 13: Max explorando o quarto de Kate, com o detalhe do postal enviado pelo pai dela [3].

Max também pode atender ou não os telefonemas da amiga em sofrimento e ainda enviar mensagens de texto, que consequentemente, mudam o curso da história. Se o jogador simplesmente ignorar essas possíveis interações ao longo do gameplay, o roteiro do jogo se fecha, não permitindo nenhuma ação por parte do jogador que seja capaz de salvar a Kate quando ela tenta o suicídio. Mesmo que a Max (única personagem controlada pelo jogador) tenha os poderes de voltar no tempo, justamente nesta parte de impedir o suicídio, o poder falha. O que resta então para salvar a Kate é o nível de aprofundamento e ações que o jogador fez de fato ao longo do gameplay, e cabe literalmente ao jogador a tarefa de evitar o suicídio da personagem. Se ela morre, temos que conviver com isso até o final da trama. Na websérie, já partimos desse segundo momento, o da superação da perda, restando para Clay e o espectador a imaginação de como poderia ter sido mas isso não muda o que realmente aconteceu. Interessante notar que, nesta parte da história, nosso poder de "voltar ao tempo" no jogo se torna inútil. Pior, somos os protagonistas ativos da série de decisões que culminaram na morte da personagem.

O altar da Hannah sempre existirá, independente de quem estiver assistindo; já o altar da Kate existe em duas realidades paralelas e possíveis; tomando proporções de perda quando o jogador não consegue salvar a personagem, ou em um quadro otimista de orações e melhoras quando ela consegue ser salva pelo jogador que interpreta a Max.



Figura 5: Altar para Kate, logo após o suicídio [3].

3 CONCLUSÃO

A direção de arte é parte fundamental de uma narrativa audiovisual, seja ela cinematográfica linear ou interativa. Esta, além de manter a identidade visual determinada, sustenta o interesse do jogador pelo o jogo, dando feedbacks visuais,

mantendo o jogo agradável e o jogador ciente do que deve fazer, de forma intuitiva e facilitada.

A produção de um jogo precisa de atenção especial da direção de arte, devido à sua natureza dinâmica, flexível e a ideia de livre exploração por parte do jogador. Dessa forma, o jogador é capaz de alterar o curso e a realidade do universo do jogo. Salvar, ou não, a amiga da morte se torna uma escolha do jogador. Algo que está ao seu alcance. E é ele quem sofre de fato as consequências de suas escolhas.

Nas séries e filmes, a direção de arte cria ambientes que ajudam na imersão do espectador, mas este se revela passivo diante da narrativa, pois não tem nenhum poder de ação sobre os acontecimentos relatados. As ações e os destinos dos personagens de *13 reasons why* não podem ser alteradas pelo espectador. Já o jogador de *Life Is Strange* se utiliza das informações e interatividade explicitadas pela direção de arte e pela sua mecânica de interação para alterar o curso do roteiro. Porém, a mensagem que o jogo deixa no fim é que certas atitudes, por mais que tenhamos o poder de alterar o tempo, merecem permanecer imutáveis. No fundo, as duas mídias, cada uma à sua maneira, nos levam a pensar na impassividade diante dos atos que praticamos. Ou seja, nossas escolhas definem mais do que podemos imaginar.

REFERÊNCIAS

- [1] *13 Reasons Why*. WebSérie. Direção de H. Shaver. *Joseph Incapreria Productions*, 2017.
- [2] AwardsDaily. Diane Lederman Takes Us Behind the Scenes Of the Production Design On Netflix's '13 Reasons Why' disponível em: <http://www.awardsdaily.com/2017/05/04/interview-diane-lederman/>, acessado em 14 de maio de 2017.
- [3] *Life is Strange*. Jogo Digital. Dontnod Entertainment, 2015.
- [4] L. Fischer. (org). *Art Direction & Production Design*. New Jersey: Rutgers University Press, 2015.
- [5] F. Gasi. *Videogames e Mitologia: A poética do Imaginário e dos Mitos Gregos nos Jogos Eletrônicos*. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora. 2013.
- [6] V. Hamburger. *Arte em Cena: A direção de arte no cinema brasileiro*. São paulo: Editora Senac São Paulo, 2014.
- [7] *Life is Strange*: entrevista com Michel Koch, diretor de arte - *IGN Entrevistas*. Disponível em <http://br.ign.com/ign-entrevistas/16707/video/entrevista-michel-koch-diretor-de-arte-de-life-is-strange>, , acessado em 30 de maio de 2017.
- [8] D. Noronha. A Magia da iluminação: entre a luz e a sombra. 21 de janeiro de 2013. Disponível em: <http://www.abcine.org.br/artigos/?id=1040&/a-magia-da-iluminacao-entre-a-luz-e-a-sombra>, acessado em 14 de maio de 2017.
- [9] J. Oliveira, M. Nery, A. Godinho. *Agulha, Tesoura, Linha e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais*. SBGames 2014 – Porto Alegre, 2014.
- [10] E. C. Silva, S. Nesteriuk. *Luz nos Games: por uma abordagem interdisciplinar na indissociabilidade forma, conteúdo e função*. SBGames 2016. São Paulo, 2016.
- [11] L. Starling. *Game Writing and Interactive Storytelling*. In: S. Rabin (org). *Introduction to Game Development*. Course Technology, pg. 140, 2010.
- [12] N. Urssi. *A Linguagem cenográfica*. Dissertação de mestrado. Universidade de São Paulo. pag. 84, 2006.
- [13] A. Sato. *Do mundo Real ao Mundo Ficcional: A Imersão no Jogo*. in L. Santaella, M. Feitosa. (orgs). *O Mapa do Jogo: A diversidade Cultural dos Games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.