



Os processos de Remediação em Jogos eletrônicos, um estudo de caso da franquia “Prince of Persia”¹

Bernardo QUEIROZ²
Diego ROCHA³

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE
Faculdade Metropolitana da Grande Recife, Jaboatão dos Guararapes, PE

RESUMO

Por se tratar de um suporte de entretenimento em sua essência, os jogos eletrônicos muitas vezes tornam difícil a percepção do conteúdo a partir do qual suas tramas se original. Tais tramas, entretanto, podem ser baseadas em conceitos muito profundos e mesmo ancestrais, como no caso dos jogos da franquia “Prince of Persia”. A origem do conteúdo desse jogo vem sofrendo várias releituras em diferentes mídias ao longo de sua existência.

PALAVRAS-CHAVE: games; remediação; orientalismo.

Introdução

Em jogos eletrônicos, temos uma complementaridade entre a forma e o conteúdo que muitas vezes trocam de pesos e de importância. Essa forma e esse conteúdo serão os responsáveis indissociáveis pelo resultado (sucesso ou fracasso) do jogo. Por conteúdos entendemos as histórias contadas e pela forma entendemos a relação jogo/jogador, tanto no tocante ao aparato audiovisual quanto em respeito ao próprio uso da interface.

A tecnologia, entretanto, evolui mais rápido que os conteúdos retratados nos jogos. Como resultado, um mesmo personagem, história, situação perdura enquanto gerações de interfaces alcançam seu esplendor e obsolescência. Assim, temos uma mesma história recontada em várias formas diferentes (em várias mídias diferentes).

Verificaremos as formas como os conteúdos podem ser adaptados e transformados em virtude de tais evoluções. Utilizaremos a franquia de jogos “*Prince of Persia*” para

¹ Trabalho submetido apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 10 a 12 de junho de 2010.

² Mestrando do Curso de Comunicação Social da UFPE-PE, email: bernardo_queiroz@yahoo.com.br.

³ Professor do Curso de Publicidade e Propaganda da FMGR, email: dlrocha@gmail.com



ilustrar os processos de adaptação por se tratar de uma linha de jogos de grande aceitação em sua longa história além da farta variedade de produtos lançados.

Ao cabo desta análise esperamos compreender a trajetória desta franquia e analisar as mudanças de mídia utilizadas. Esperamos também levantar nesses pontos de transformação midiática as práticas do mercado em relação à utilização e reutilização de materiais e mídias. Esperamos poder contribuir com a forma de trabalhar a releitura de objetos nos jogos eletrônicos. Esperamos também lançar nova luz sobre os fenômenos midiáticos que envolvem os games em suas relações com as demais mídias.

Este artigo está estruturado em mais três pontos onde abordaremos as caracterizações sobre o que tratamos por games, por mídias e sua relação com a comunicação; onde apresentaremos o nosso objeto de estudo em sua história; e por último realizaremos a nossa análise sobre o objeto à luz do nosso arcabouço teórico.

2. Games, Mídia e Comunicação

Quando tratamos de jogos eletrônicos no meio acadêmico encontramos concepções divergentes para vários dos conceitos envolvidos. Desta forma, utilizaremos este capítulo para apresentar as definições norteadoras do nosso raciocínio.

2.1 Sobre Games

Os jogos são vistos como uma forma de dissipar energia vital acumulada; como uma forma de experimentação que prepara os jovens para a convivência adulta (HUIZINGA, 2008). O homem brinca, finge e representa, são traços de sua natureza (CAILLOIS, 1958). O evento lúdico “oferece uma representação imaginária da vida, das atitudes, do comportamento e dos valores de uma sociedade” (in: SANATELLA e FEITOZA, 2009). Podemos mesmo afirmar que a presença dos jogos é marcante na vida das pessoas, inclusive em sua relação com as linguagens computacionais.

Os estudos sobre a natureza e a representação social dos jogos são muito recorrentes, tendo sido revistas por Jesper Jull (2004) em seu estudo sobre as definições de jogo. As análises de Jull (apud, SANTAELLA e FEITOZA (org.), p. 10) apontam similaridades entre as teorias de diversos teóricos, concluindo que existem seis pontos que caracterizam a atividade lúdica dos jogos. São eles:



1. Regras: jogos são baseados em regras.
2. Resultados variáveis e quantificáveis: jogos têm resultados quantificáveis e variáveis.
3. Valorização do resultado: aos diferentes resultados potenciais do jogo são assinalados valores diferentes, sendo alguns positivos, e outros negativos.
4. Esforço do jogador: o jogador investe esforço, a fim de influenciar o resultado.
5. Vínculos do jogador ao resultado: o jogador está (emocionalmente) vinculado ao resultado, no sentido de que ele será vencedor e ficará feliz quando obtiver resultados positivos, e perdedor e infeliz, se estes forem negativos.
6. Consequências negociáveis: o mesmo jogo (o mesmo conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem consequências para a (ou na) vida real. (SANTAELLA e FEITOZA (org) 2009, p.11)

A partir destes pontos, Jull entabulou a sua própria definição de jogo que diz:

Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com um resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha um esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis. (JULL, 2004, apud, SANTAELLA e FEITOZA (org) p.12)

Devido ao fascínio que causa, forma-se uma demanda social, uma busca por jogos em formas e maneiras diferentes e inovadoras. A evolução tecnológica apresenta possibilidades vastas, de modo que os jogos ganham versões eletrônicas. Desta forma o maquinário envolvido será imbuído da capacidade e da responsabilidade de manter os pontos da atividade lúdica apresentados por Jull (notadamente a apresentação de regras e quantificação de resultados).

Dois elementos são acrescentados aos jogos favorecendo grandemente essa experimentação: a “interatividade” e a “imersão”. A primeira trata de uma condição inerente aos jogos computacionais, permitindo ao jogador interferir no sistema e com isso ser premiado ou penalizado (o que contribuirá para manter seu interesse na atividade de jogar). A segunda é provocada pela dialética de entrada e retirada do jogador na realidade de espaço/tempo apresentada pelo game. Resumindo esses dois conceitos “além dos fatores da mecânica do jogo (regras, possibilidades de ações e decisões, e variedades de respostas do sistema de jogo), está associada aos sistemas simbólicos construídos no universo de um videogame” (SATO, 2009 in: SANTAELLA e FEITOZA, 2009. p.42).

2.2 Sobre a Mídia



Trataremos os games como uma mídia, ou seja, como um canal utilizado pelas pessoas para obter algum tipo de conteúdo. Para criar essa aproximação utilizaremos o aporte da Teoria Funcionalista para caracterizar a relação das pessoas com as mídias de maneira geral e mais precisamente das pessoas com os videogames.

Essa teoria apresenta alguns postulados sobre a própria natureza das mídias e sua razão de existir. O autor Mauro Wolf salienta em seu livro que algumas das principais razões de ser da comunicação como um todo é manter a satisfação dos indivíduos. A comunicação seria uma forma dos indivíduos extravasarem suas tensões (WOLF, 2003).

Fazendo um rápido paralelo com a idéia do lúdico que tratamos anteriormente, o ato de extravasar tensões pode ser entendido como uma forma de liberar a energia vital acumulada. De uma forma diferente, podemos entender o jogo (ou o game) como uma válvula de escape para o acúmulo de tensões decorrente da vida cotidiana, uma ferramenta de relaxamento como é peculiar dos veículos de comunicação.

O autor também nos apresenta o conceito dos “usos e gratificações”, que são algumas necessidades dos seres humanos que podem ser atendidas pela exposição do indivíduo à mídia. Essas necessidades seriam “cognitiva” (a necessidade de absorção de novos estímulos), “afetivas e estéticas” (reforço da experiência estética, emotiva), “integração social” (o reforço do contato interpessoal), “integração pessoal” (reforço da segurança e estabilidade emotiva do indivíduo) e “evasão” (necessidade de vivenciar outras realidades que não a sua, mesmo que superficialmente).

Criando outro paralelo com o que abordamos a respeito dos games, podemos perceber os jogos eletrônicos como uma ferramenta para suprir algumas dessas necessidades. As mais explícitas seriam, talvez, a “cognitiva” e “evasão” através do processo de imersão (fazer-se rodear por um ambiente diferente do seu) e a necessidade de “integração social” (por ser o jogo uma atividade muito comumente desempenhada em grupo).

Finalizando esta série de paralelos entenderemos que o jogador não apenas escolhe fazer uso do jogo em detrimento de outras fontes de entretenimento (citaríamos a televisão, livros ou revistas) para se dedicar ao jogo. Mais que isso, o jogador seria também capaz de optar entre o tipo de jogo ao qual dedicaria seu tempo (entre jogos de aventura,



raciocínio, jogados solo ou em grupos, etc.) realizando sua escolha de acordo com suas necessidades no determinado momento de sua escolha (socializar mais, ser submetido a mais provações mentais ou simplesmente permitir-se entrar no ambiente do jogo).

2.3 Sobre Transições Midiáticas

Quando trabalhamos transições entre mídias é importante ter em mente a maneira como os conteúdos são tratados. Embora fosse possível uma visão radical de que uma mídia suplanta a outra completamente, estudos mais recentes sobre novas mídias tem defendido posturas menos categóricas.

É certo que a mudança de um dispositivo para o outro necessita e suscita certas mudanças no sentido de promover sua adaptação, mas de modo algum é um processo novo. O que queremos dizer é que paralelos podem ser traçados, mesmo quando se trata da passagem de um mesmo conteúdo entre mídias diferentes. Esse processo, chamado de Remediação (do inglês *Remediation*), pode acontecer de várias maneiras, através de duas lógicas que geram um processo dialético composto pela *transparência* e pela *opacidade*.

Através do conceito de transparência: quando o novo suporte tende a “desaparecer” para mostrar o conteúdo representado nele. Um exemplo dessa lógica é o Ipad, que simula as páginas de um livro. Quando o usuário introjeta os comandos para controlar o aparelho ele pode esquecer do aparelho e se concentrar no conteúdo que está lendo. O aparelho se torna transparente.

Através da lógica da opacidade: onde o suporte se evidencia, se colocando claramente entre o objeto representado e o usuário. Podemos citar como exemplo HUDs⁴ de avião, e o próprio esquema de janelas, onde cada uma exhibe um material diferente ao mesmo tempo: quando o usuário está sendo constantemente lembrado de informações que não são nativas do conteúdo que ele está usufruindo. O suporte se torna opaco por não permitir que o usuário tenha contato apenas com o conteúdo, mas sempre se mantenha consciente desse suporte.

⁴ Do inglês “Heads Up Display”, que se refere ao conjunto de informações apresentadas ao usuário pelo sistema durante seu uso, sejam os medidores de uma cabine de avião, seja pelas informações tela de um videogame, como pontuação, itens, saúde do personagem, etc.



De tal maneira, é com a mistura dessas duas lógicas distintas que temos o processo de Remediação. Isso é especialmente verdade quando observamos o processo em mídias visuais (de onde advém a metáfora de transparência e opacidade), onde não somente o conteúdo é modificado, mas também a forma como esse conteúdo é consumido.

Podemos fazer paralelos rápidos quando observamos a passagem de materiais analógicos para suportes digitais. Originalmente livros em papel agora podem ser lidos em dispositivos computacionais, como *ebook readers* e a tela do próprio computador. Ambas as lógicas são usadas: em *ebook readers* como o Kindle® ou sistemas como o iPad®, a luta do suporte é para eliminar a percepção do usuário quanto à superfície do objeto, aproximando-o da informação visual, tratar a imagem que vemos exatamente como faríamos com a mídia original (o livro analógico), chegando ao ponto de tentar virar as páginas com as mãos, no caso de dispositivos como o iPad®.

Ao mesmo tempo janelas de comandos, menus e outros dispositivos de controle mais abstratos dentro do mesmo dispositivo podem aparecer para permitir controles finos como controles de tamanho de letras, pular para muitas páginas adiante, afastando o usuário da ilusão de que o conteúdo está ali como sempre foi. Nossa atenção, interação, e imersão, portanto, são flutuantes.

Um tipo bem específico de remediação é a passagem do mesmo material por vários suportes diferentes, tentando manter seu cerne original, mas se aproveitando das novas possibilidades e limitações das novas ferramentas. Esse processo é uma das remediações mais comuns na indústria de entretenimento, chamado de reposicionamento (*Repurposing*, tradução livre). Um exemplo bem fácil são histórias como *A Ilíada*. A Guerra de Tróia foi retirada da cultura oralizada e colocada em livros por Homero. Deste, foi repassada para artes plásticas e visuais, com vasos gregos antigos, depois por estátuas e vários quadros por vários autores como Jacques-Louis David e Salvador Dalí. Foi adaptada para o cinema mais de uma vez, com bilheterias variáveis, e por fim foi lançada como uma história em quadrinhos pela editora Marvel. A mesma história, mas com elementos estéticos e narrativos diferentes. Em alguns casos, até com detalhes de trama diferentes, mas com o mesmo enredo original na sua base.



É esse tipo de remediação que mais afetou *Prince of Persia*, e portanto, é sobre a qual mais vamos nos debruçar.

3. Sobre o Objeto: Prince of Persia

3.1 Da origem do conceito cultural

Quando observamos/jogamos *Prince of Persia* em sua versão *Sands of Time*, podemos perceber certos elementos que nos são familiares, tanto visual quanto narrativamente.

No aspecto visual, *Prince of Persia* bebe de todo um arcabouço visual que nos foi entregue pela cultura pop. Desde clássicos do cinema como “O ladrão de Bagdad” (1924), que já apresenta o tipo de herói de ação acrobática que seria o protótipo do Príncipe de *Prince of Persia*. Mais acessível e recente, a produção Alladin, uma animação dos estúdios Disney, também se aproveita do mesmo estilo de personagem para o protagonista da sua história.

Mas talvez o exemplo mais próximo de todos seja a produção “*The Golden Blade*” (1953) que conta a história de Harum, um homem destemido que chega a Bagdá para vingar o assassinato de seu pai. Ele encontra Kraizuran, uma princesa disfarçada que lhe entrega a Lâmina dourada, um artefato que o torna invencível.

Portanto, quando somos apresentados ao universo visual da Pérsia fantástica, não estamos somente nos referindo a uma imagem descrita na antiga literatura persa de contos como *As 1001 Noites*, como também uma imagem da Pérsia antiga como lugar de mistério, uma certa sensualidade e magia. Essa visão é decorrente de todo um processo cultural decorrente dos processos colonizatórios, uma visão fantasiosa e infantilizada da região observada pelos colonizadores europeus e gravada a ferro quente na cultura pop ocidental pelo cinema que, vale lembrar, foi controlado, enquanto indústria, pelos mesmos centros de poder que exerceram o poder colonizador em algum dado momento (SHOHAT, e STAM, 2006). Portanto, quando observamos Farah e demais princesas dormindo sem guardas em camas de dossel, cheias e jóias “exóticas” e tecidos esvoaçantes e translúcidos, bebemos de uma visão que devemos saber ser uma imagem criada por um contexto social e cultural. Nesse aspecto, Farah chega a ser uma exceção à regra, já que ela provoca o protagonista, o desafia e em boa parte da história, consegue lidar com os perigos muito bem sem ajuda.



Do ponto de vista narrativo, *Prince of Persia* é um *Dastan* persa típico, que é um tipo de conto com estrutura muito específica, de natureza moralista, onde o protagonista serve de exemplo a ser imitado. É o tipo de conto que acontece muito na coletânea “As 1001 noites”. De acordo com David Pinault, certos elementos narrativos são recorrentes nesse tipo de história. Vamos citar aqui os que acontecem dentro da história retratada nos jogos da série *Prince of Persia*:

Destino: Cada conto começa com um ato de destino que se manifesta através de uma anomalia, e cada anomalia gera outras e assim por diante. Essa cadeia de anomalias vai sendo desfeita, lentamente trazendo de volta a normalidade. De certa forma, o destino também é o protagonista deste tipo de história, junto com os protagonistas de “carne e osso”. É exatamente o que acontece nessa série de jogos, onde as ações errôneas do príncipe liberam os horrores da ampulheta, e toda a história acaba tendo de ser re-escrita de modo que ela na verdade nunca tenha acontecido.

Previsão: Contos das 1001 noites contem referências repetidas a certos personagens ou objetos que parecem insignificantes quando mencionados primariamente, mas se introduzem na narrativa de forma súbita. Nos jogos, esse recurso é usado de forma pouco sutil, já que a adaga do tempo permite uma limitada capacidade de visão do futuro que serve de “ajuda” para o jogador. Vemos em cortes rápidos o que “deveria acontecer” no futuro imediato. Há também a profecia que auto se cumpre. Somos avisados do que vai acontecer, mas a história ruma para aquela direção durante a execução da narrativa. É algo recorrente na série *Prince of Persia* como um todo, como reforço da lição de que não se pode escapar do próprio destino.

Elementos de horror: Os antigos contos persas estão cheios de monstros capazes de feitos de arrepiar a espinha. As 1001 noites são um livro que traz muitas referências a vários tipos de mortos vivos. E em *Prince of Persia*, temos uma cidade inteira transformada em zumbis assassinos animados pelas Areias do Tempo, assim como o Dahakha, a personificação do Destino inescapável, inescrutável e incompreensível, uma criatura de terror quase lovecraftiano em sua aparência e motivações.



Elementos de ficção científica: A capacidade viajar pelo tempo é recorrente na ficção científica, mas que não é estranha às 1001 noites. Um exemplo é o cavalo de Ébano do conto de mesmo nome, que permitia ao príncipe da Pérsia percorrer a distância de um ano em um único dia de cavalgada. O conto “A cidadela de Bronze” nos apresenta uma viagem ao Saara, onde é descoberta uma cidade perdida pertencente a uma civilização avançada. Em *Prince of Persia*, temos a adaga que permite a alteração do tempo, e todo tipo de armadilha mecânica/mística e construtos animados de maneiras desconhecidas.

3.2 A trajetória do Game⁵

Prince of Persia (1989): O primeiro jogo da série, sua jogabilidade mostrava inovações para a época, como o sistema de duelo de espadas e quebra-cabeças ao longo do jogo. Um fator particularmente desafiador é a introdução de limite de tempo para concluir o jogo, tempo este que decorre em tempo real e não pode ser recuperado.

Prince of Persia 2: The Shadow and the Flame (1994): Apresenta a continuação daquele lançado cinco anos antes, mantendo seus pontos fortes diferenciais e apresentando melhorias significativas de resolução, sonorização e jogabilidade.

Prince of Persia 3D (1999): Assim como o jogo anterior, neste jogo é mantido o padrão de atravessar longos estágios resolvendo quebra-cabeças e utilizando as habilidades acrobáticas do protagonista. A inovação deste em relação aos anteriores é a câmera 3D, propiciando uma relação sensorial mais rica.

Prince of Persia: The Sands of Time (2003): Marca o início de uma nova história, desconectada daquela contada pelos jogos anteriores. Neste jogo a interação do personagem com o próprio desenrolar da história cria mudanças de cenário e de jogabilidade quando, por exemplo, os fatos o fazem prosseguir junto com a personagem Farah (que o ajuda em certos quebra-cabeças) ou sozinho. Neste jogo é também introduzido o recurso de viagem no tempo, que permite ao jogador usar a adaga do tempo para regressar ao passado recente, fazer o tempo passar em câmera lenta ou mesmo acelerar a passagem do tempo como estratégias nos puzzles e nos combates.

⁵ As informações apresentadas neste item foram extraídas dos portais online da desenvolvedora Ubisoft (<http://www.ubi.com/UK/default.aspx>), e dos portais IGN (<http://www.ign.com>) e Gamespot (<http://www.gamespot.com>), especializados em games.



Prince of Persia: The Warrior Within (2004): Continuando a história iniciada em *Sands of Time*, o príncipe agora viaja à "Ilha do Tempo" para encontrar a origem das Areias do Tempo. O príncipe lida com personagens de índole mutável e chega a lidar consigo mesmo (o que representa uma surpresa da trama). Neste jogo é possível viajar no tempo entre eras muito diferentes e interagir com as mudanças causadas pelo próprio jogador. É neste jogo que surge o Dahakha (o demônio que personifica o tempo e sua fatalidade) e ainda neste jogo o protagonista se transforma num monstro corrompido pelas areias.

Prince of Persia: The Two Thrones (2005): Voltando da Ilha do Tempo o protagonista traz a Imperatriz, acreditando que com isso evitaria que as areias do tempo fossem criadas, mas mesmo assim isso ocorre. A relação temporal é a basicamente a mesma daquela apresentada em *Sands of Time*, mas aqui o próprio príncipe é marcado pela corrupção, que aumenta em influência ao longo do jogo.

Prince of Persia (2008): Marca um novo começo, quebrando mais uma vez com a história em jogos anteriores. Aqui o protagonista se envolve em uma luta mitológica travada entre as divindades do Zoroastrismo. O protagonista conta com o auxílio de Elika (que apresenta poderes mágicos), mas não se utiliza de deslocamento temporal.

Prince of Persia: The Forgotten Sands (previsto para lançamento na segunda quinzena de maio de 2010): Apresenta acontecimentos que se passaram entre os jogos lançados em 2004 e 2005 respectivamente. Visualmente retoma o aspecto de *Warrior Within* e traz de volta os elementos de deslocamento temporal enquanto o príncipe luta para defender sua cidade contra um novo monstro.

3.3 O Lançamento do Filme *Prince of Persia: The Sands of Time*

Também programado para ser lançado no mês de maio de 2010 o filme "*Prince of Persia: The Sands of Time*" é baseado no homônimo jogo lançado em 2003⁶. Embora seu enredo aponte para o jogo, as imagens de divulgação e trailers revelam elementos vindos de mais de um jogo, como algumas das roupas do protagonista, certas armas

⁶ Informações retiradas do portal IMDB (<http://www.imdb.com/title/tt0473075>)



características dos inimigos e mesmo alguns efeitos visuais relacionados com os poderes da adaga.

O filme é estrelado por grandes nomes do cinema norte-americano, a citar Jake Gyllenhaal no papel do príncipe, Ben Kingsley no papel do vilão Nizam e Alfred Molina no papel do Sheik Amar. Além disso, este filme é um empreendimento com a chancela da Disney e é uma produção de Jerry Bruckheimer⁷ (responsável por grandes sucessos como a série “Piratas do Caribe”), o que indica um filme grandioso. Não existe, entretanto, informações confirmadas sobre continuações para este filme.

4. Sobre o processo de remediação

Como já foi citado antes, processo que chamamos de remediação pode acontecer de várias maneiras e entre vários suportes. Não é estranho, portanto, que uma idéia seja remediada e remediada de novo. Assim aconteceu com *Prince of Persia*. Embora ele não seja exatamente uma adaptação de uma história literária (como seria uma adaptação direta da *Ilíada*, por exemplo), ele é uma remediação para um tipo de narrativa de ação interativa de uma série de elementos da literatura escrita e do cinema. Esse tipo de remediação sequencial é chamada por Bolter de remediação da remediação (*remediation of the remediation*, no original).

4.1 Do conto ao jogo

Quase nada em *Prince of Persia* é original de verdade, se formos procurar no conceito do “novo” que estamos acostumados no senso comum. Muito da carga mitológica do jogo é uma remediação de um *Dastan* clássico, contando, inclusive com o hábito persa de um narrador que não é confiável. Chegamos ao ponto de brincar com essa idéia quando o protagonista “morre”. O narrador da história, o próprio príncipe, nos interrompe: “Bem... não foi BEM assim que aconteceu”, e retornamos para o último checkpoint. Um *Dastan* é um conto moralista, onde o personagem principal existe para ser imitado. O plot de *Prince of Persia* é um conto desta natureza. O príncipe começa somente motivado pela sede de poder e da ganância, e todos pagam pelo seu erro, de modo que a única maneira de desfazer é através da redenção, admitir o erro e desfazê-lo. Ao fim da história, a inocência recuperada do príncipe é tamanha em que ele apenas

⁷ Informações retiradas do portal Omelete (<http://www.omelete.com.br>)



usa a adaga para poder beijar Farah e depois a usa para apagar o evento e abandonar a vida dela para que nada de mal acontecesse a ela. Para isso, ele se apresenta apenas como “um simples soldado.” Essa referencia é tão certa que o próprio designer do jogo admitiu a influência de “As 1001 noites” em seu trabalho em *Prince of Persia*:

“The story and screenplay for Prince of Persia were inspired by many sources, especially the tales of the 1001 Nights and Ferdowsi’s Shahnameh (Book of Kings). In doing the research I read pretty widely, including the lives and writings of Omar Khayyam, Rumi, and Ibn Battuta, and modern histories such as Frye’s The Golden Age of Persia, but my goal was to create an entertaining fantasy in the spirit of the 1001 Nights.”⁸

Visualmente, a remediação é mais evidente. A arquitetura dos níveis bebe da visão ocidentalizada que temos da região e do período, historicamente imprecisa, mas imortalizada por Hollywood, assim como seus desafios. Blocos de pedra que rolam, laminas que saltam de paredes de fossos cheios de espinhos são lugares comuns dos filmes de aventura, como podem ser vistos em filmes como Indiana Jones e o Templo da Perdição e demais aventuras da série. E o herói espadachim acrobático é outro clichê muito querido por causa da fisicalidade envolvida.

Mais importante, é a remediação da visão do cinema. *Prince of Persia*, que é todo feito em ambientes 3D altamente roteirizados, remedia a perspectiva ótica do cinema e da fotografia: Podemos controlar a câmera, faze-la passear ao nosso redor. Os cenários possuem perspectiva, fazendo com que objetos mais próximos apareçam mais bem detalhados e iluminados que os distantes, com os sólidos distantes borrados em meio à névoa. Até certo ponto, *Prince of Persia*, como a maioria dos jogos em 3D, se vale de uma remediação baseada na lógica da transparência: Não olhamos para a tela do jogo, mas através dessa superfície. Quando analisamos o cenário ao nosso redor, nos perguntamos uma pergunta simples. “Será que aquela vara ou parede está próxima o suficiente do ponto onde estou para que eu a alcance num salto?”

Ao mesmo tempo, *Prince of Persia* é um jogo e não um filme: São utilizados mostradores, displays, marcações na tela que nos forçam a levar em conta o que está sendo mostrado na superfície imediata da tela. Nesses momentos, A remediação se

⁸ <http://jordanmechner.com/blog/2008/10/prince-of-persia-and-persia/>



revela na Opacidade, na capacidade de nos tirar da imersão para que possamos pensar taticamente nas informações mostradas, especialmente nos duelos.

Algumas ferramentas cinematográficas foram tentadas em jogos posteriores da série, colocando cortes interativos, especialmente mostrando cenas de ação em câmera lenta a partir de ângulos espetaculares, chamados no game de *Speed Kills*. O mesmo efeito é usado em filmes como *300* e *Sin City*, para maximizar o impacto visual.

Ainda assim, a eficácia dessas saídas é limitada. Conforme Lev Mannovich em seu *Language of new Media*, jogos de computador são possuem regras tão rígidas sobre as ações do usuário que fazem com que o computador possa reagir de maneira rápida e realista a esses poucos “gatilhos” dentro do discurso do jogo (MANNOVICH 2001).

4.2 Do conto ao cinema.

Interessantemente, a sensação de “estar num filme” foi forte do suficiente para que *Prince of Persia* se tornasse popular, recebendo muitos prêmios da comunidade de gamedesign e fosse muito citada academicamente sobre visualidade cinematográfica em games. A quantidade de lucro gerado também motivou a Disney a realizar sua própria adaptação para o Cinema da história do Príncipe e da Adaga do Tempo.

Até o fechamento deste artigo, *Prince of Persia* não havia ainda sido lançado nos cinemas, mas muito material visual já estava na Internet sob a forma de clips e entrevistas sobre o filme, o que nos permite comentar sobre esse tipo muito específico de remediação feito pela indústria de entretenimento de ter a mesma história em várias plataformas, o que chamamos de Reposicionamento (*Repurposing*, no original).

Sabemos que, por exemplo, o Príncipe possui um nome (durante o game, nunca chegamos a descobrir o nome do protagonista, que é sempre referido como “príncipe”). No cinema, o nome do protagonista é Dastan. Coincidência? Certamente não.

Mas mais importante, as limitações e vantagens do suporte do cinema serão aplicadas no produto que teve técnicas remediadas dele mesmo originalmente. A câmera móvel certamente será substituída pela câmera clássica do cinema, já que um longa metragem inteiro em plano seqüência é inviável comercialmente quando o nível de pós produção



usando em *Prince of Persia* é necessário. Certamente as peripécias acrobáticas do Príncipe Dastan serão adaptadas diretamente, mas o diretor Jerry Bruckheimer já colocou claramente que as relações entre os personagens serão mais realçadas e os personagens mais desenvolvidos, e que as referências visuais da série, como o visual borrado e em *slow motion* de quando o tempo “retrocede” sob o poder da adaga serão mantidos o mais próximos quanto possível do material “original”. Mídias diferentes, necessidades visuais e narrativas diferentes.

Conclusões:

Para que haja comunicação, as mídias precisam que haja conteúdos. É o trânsito desse conteúdo do emissor para o receptor que caracteriza o próprio processo de comunicação. Essa relação entre o conteúdo e a mídia que o transporta, entretanto, não é estática, de tal maneira que um mesmo conteúdo pode, e costuma ser, transmitido por formas diferentes. Quando esse conteúdo migra para um novo suporte, as mudanças criadas interferem com o original, dotando-o de novas características através da remediação.

Analisamos o desenvolver da série de jogos "*Prince of Persia*" e as transformações sofridas por seu conteúdo ao longo dos mais de vinte anos de existência (na forma de jogos), seu passado nas origens culturais e mesmo “previsões do seu destino” na forma de um filme por ser lançado. Cada nova mídia (ou mesmo nova versão de uma mesma mídia, no caso das gerações de jogos eletrônicos) oferece novas possibilidades para instrumentalizar o conteúdo, dotando-o de novas ferramentas.

Por se tratar de um estudo de reduzido escopo, certos aspectos não puderam ser abarcados, notadamente a evolução estética visual dos personagens e as ilustrações específicas dos recursos audiovisuais remediados nas passagens de um suporte para outro. Estes aspectos ficarão transferidos para estudos posteriores onde possam ser trabalhados em profundidade.

REFERÊNCIAS

BOLTER, JR e GRUSIN, R. **Remediation: Understanding new media**. The MIT Press, 2000.



CAILLOIS, R. **Man, play and games**. Chicago: University of Illinois Press. 2001.
Tradução do original francês Les jeux ET lês hommes, 1958

GAMESPOT. **GameSpot is your go-to source for vídeo game news, reviews and entertainment**. Disponível em <<http://www.gamespot.com>>. Acessado em 02 de maio de 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IGN. **Video Games, Cheats, Walkthroughs, Game Trailers, Reviews, New, Previews and Videos**. Disponível em <<http://www.ign.com>>. Acessado em 02 de maio de 2010.

IMDB. **Prince of Persia: The Sands of Time (2010)**. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0473075/>> acessado em 02 de maio de 2010.

JULL, J. **“Introduction to game time”**. In: First person: new media as story, performance, and game. Cambridge: The MIT Press, 2004.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**, MIT Press, Cambridge, 2001

MECHNER, Jordan. **Prince of Persia and Persia**. Disponível em <<http://jordanmechner.com/blog/2008/10/prince-of-persia-and-persia>> Acessado em 02 de maio de 2010.

PINAULT, David. **Story-Telling Techniques in the Arabian Nights**. Studies in Arabic Literature 15. Leiden: E. J. Brill, 1992

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do Jogo - A diversidade cultural dos games**. Cengage Learning, São Paulo, 2009

SHOHAT, Ella. e STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica**. São Paulo: COSACNAIFY, 2006.

THERIAN, Carl. **Making Sense in Ludic Worlds**. The Idealization of Immersive Postures in Movies and Video Games Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory. Proceedings of DiGRA 2009

UBISOFT. **Home**. Disponível em: <<http://www.ubi.com/UK/default.aspx>>. Acessado em 02 de maio de 2010.

WOLF, Mauro. **Teorias da comunicação**. 8.ed. Lisboa: Presença, 2003.