

# Cine e Jogos





# AUTORES

**Audrey Geromel**

(TEXTO: ACESSIBILIDADE)

**Felipe Sgobbi**

(TEXTO: FOTOGRAFIA)

**Juliana Tiemi**

(TEXTO: ROTEIRO)

**Lydia Campos**

(TEXTO: TRILHA SONORA)

**Luan Dianderas**

(DESIGN E DIAGRAMAÇÃO)

**Luiza Laini**

(DESIGN E ILUSTRAÇÕES)

**Natália Castilho**

(TEXTO: INTERATIVIDADE)





# SUMÁRIO

**EDITORIAL.....p.04**

**ROTEIRO.....p.05**

**TRELHA SONORA NO CINEMA E  
JOGOS DIGITAIS.....p.07**

**DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA.....p.09**

**INTERATIVIDADE: O  
ENCONTRO ENTRE DOIS MUNDOS.....p.12**

**ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO  
NOS JOGOS E CINEMA.....p.14**



# EDITORIAL

No século XX, quando o cinema passou a ser chamado de Sétima Arte, muitos estudiosos da área sentiam a necessidade de criar o “específico cinematográfico”, ou seja, desejavam que o cinema possuísse características que o diferenciasse de todas as outras formas artísticas. Por isso, nessa fase embrionária, acreditavam que os filmes produzidos não poderiam apresentar aspectos como as atuações encenadas, típicas do teatro, ou narrativas, como na literatura. Dessa maneira, o fazer cinema encontrava a dificuldade na tentativa de criar algo único, original.

Em contraste com o pensamento dos cineastas do século passado, os desenvolvedores de jogos eletrônicos não tentaram se isolar das outras formas de arte, muito pelo contrário, sempre que possível procuravam implementá-las em suas experiências interativas.

Hoje, devido a inúmeras experiências cinematográficas, como, por exemplo, adaptações literárias, a ideia do “específico cinematográfico” foi deixada de lado, permitindo que os diferentes tipos de arte se mesquem em várias situações e que as formas de consumir conteúdo se relacionem cada vez mais. Explorando esta convergência, decidimos por abordar dois assuntos que melhor exemplificam-na: cinema e jogos — pelas similaridades que compartilham e influências que um exerce sobre o outro.

Se você é um entusiasta do audiovisual e curte games assim como nós, seria uma hora perfeita para conhecer nossa E-Zine! Além dos conteúdos presentes na revista, disponibilizamos uma “Playlist” de trilhas sonoras escolhidas a dedo por nós lá no Spotify, dos mais diversos jogos conceituados e premiados pelas mais importantes premiações da indústria, prometemos que você vai se encantar com as informações contidas nas páginas que vem a seguir. Então pegue a sua pipoca e pressione o **START!**





# ROTEIRO

Tudo surge a partir de uma ideia, mesmo que os pequenos conceitos possam parecer bobos ou sem sentidos, muitas vezes se tornam grandes sucessos em ambas indústrias, a cinematográfica e a de jogos. Podemos citar um exemplo de games, o jogo Super Mario Bros criado por Shigeru Miyamoto em 1985, conta a história de um encanador que vive em um mundo repleto de cogumelos e tartarugas. Até que ao longo da narrativa ele se torna um herói por salvar uma princesa das mãos de um boi que parece uma tartaruga com uma casca de espinhos. Já nos cinema, o diretor francês Luc Besson acabou tendo várias ideias bizarras dando origem ao filme Lucy, um dos sucessos cinematográficos que geraram um grande lucro e indicações a premiações, a obra conta a história de uma mulher que carrega drogas no estômago e acaba tendo seu corpo modificado pelas substâncias, gerando superpoderes especiais como telepatia, telecinese entre outros.

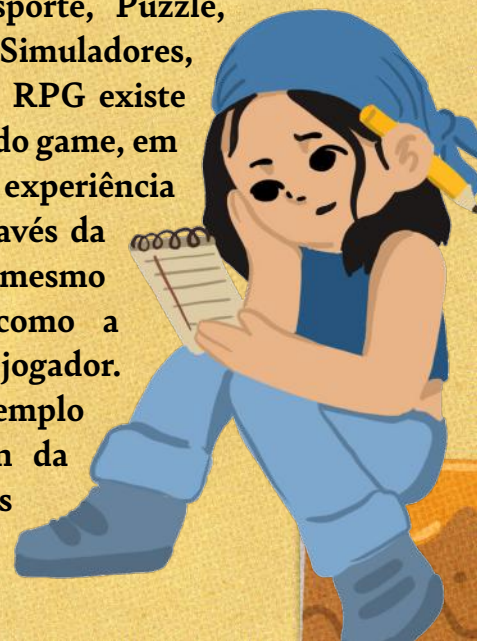


Analisando todos os fatos acima, podemos enxergar que por mais louco que o roteiro possa ser, é sempre importante manter a sua ideia em mente e tentar construir novos caminhos que possam incrementar a narrativa. Para isso existem diversas técnicas utilizadas nas duas áreas audiovisuais, por mais que as empresas não sigam o mesmo padrão de metodologia, as

ferramentas existentes auxiliam bastante no processo criativo de um enredo.

Primeiro temos o Mural de Ideais em que são coletadas todo tipo de informação como recortes, fotografias, gravuras, citações de livros, revistas, quadrinhos, esboços de desenhos que acabam sendo interligados por uma seta, para que assim seja mais fácil a visualização das concepções, dando uma maior fluidez na criação. Segundo temos o Brainstorming, mais conhecido como Mapa Mental, são feitas diversas ramificações em volta de uma ideia, criando assim, uma lógica entre as informações que estão sendo construídas na mente. E por último o Storytelling, que constrói uma narrativa por meio de observações cotidianas, utilizando os personagens, espaços em sua volta que acabam gerando novas ideias para uma história mais consolidada. É importante lembrar também que ter diversas referências tanto para jogos quanto para filmes podem gerar mais repertório para a sua narrativa, se inspirar em outras obras é fundamental na construção de um roteiro.

Após a elaboração dos conceitos, vem a definição do gênero da história. No caso dos jogos eletrônicos é algo bem complexo de se escolher, pois além do estilo que podem ser Ação, Luta, Esporte, Puzzle, Multiplayer, Simuladores, Estratégia, Casuais, RPG existe a questão mecânica do game, em outras palavras, a experiência do jogador vem através da interatividade e ao mesmo tempo, a forma como a narrativa envolve o jogador. Temos como exemplo o jogo Until Dawn da Supermassive Games





## ROTEIRO

(2015) em que se categoriza no gênero de Aventura. Os principais elementos desse estilo são a construção elaborada de uma narrativa para que o jogador possa se envolver na história e simultaneamente utilizar os mecanismos de escolha para modificar o enredo. Na indústria cinematográfica, temos os gêneros de Aventura, Biográfico, Comédia, Drama, Fantasia, Ficção Científica, Romance, Terror, Musical e todos esses estilos são escolhidos somente a partir do enredo.



Em relação a estrutura narrativa, temos diversos pontos essenciais para dar ênfase ao roteiro, como a criação de personagens, espaço, tempo, o clímax onde acontece o maior pico de intensidade da trama e o tipo de narrativa que tanto pro setor cinematográfico quanto para jogos eletrônicos a história pode ser baseado em um sistema clássico de narrativa que possui uma progressão linear ou pode ser contemporâneo que aborda o enredo de forma fragmentada e sem uma ordem cronológica. Por fim, depois de todo desenvolvimento dos elementos citados ao longo do texto surge a estrela do jogo: o roteiro.



Essas duas grandes indústrias audiovisuais, os jogos eletrônicos e o cinema, possuem grandes semelhanças em questão de criação de narrativa, muitas vezes, uma é baseada na outra dando origem a diversas formas de enredo. Porém o que sempre irá diferenciar essas duas vertentes é o fato dos jogos utilizarem os mecanismos de interação para a construção do roteiro e os filmes apenas no desenvolvimento narrativo por meio de uma sequência de planos.

(Texto por Juliana Tiemi)



# A TRILHA SONORA NO CINEMA E JOGOS DIGITAIS

A Música sempre foi um elemento importante de qualquer produção, a junção da imagem com o som fez grande sucesso logo no início e faz parte de toda evolução do cinema.

As trilhas sonoras são muito marcantes e selam um vínculo profundo entre o espectador e a produção, dando ênfase ao drama envolvido na história em questão. Como no cinema, a narrativa de jogos digitais tem se tornado cada vez mais complexa e imersiva. Com isso, a indústria começou a elevar a atenção em outros elementos importantes dos jogos, conseqüentemente, a trilha sonora ganha cada vez mais investimento e reconhecimento nesta área.

• Qual o papel da trilha sonora em uma produção Audiovisual?

De fato, a “trilha sonora” é aquela composta por qualquer som proveniente do material audiovisual; e qual seria o papel de algo tão amplo e muitas vezes despercebido? A resposta, na maioria das vezes, se encontra na experiência vivenciada por um telespectador ou jogador.

Evidenciar sons pode causar reações realmente diferentes e sentimentos diretamente ligados ao que a narrativa espera que sintamos. Um exemplo disso são as músicas e sons diegéticos (presentes no universo ficcional) dentro de filmes de suspense, dando suporte as sensações de medo e tensão do telespectador.

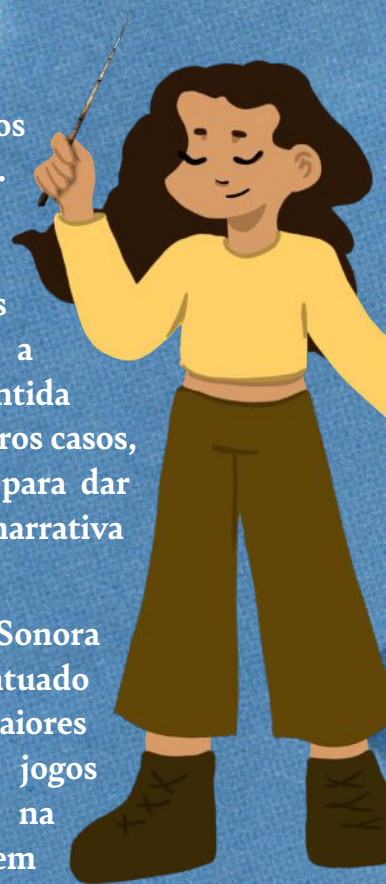
Quando falamos de trilha sonora musical, existem inúmeros estudos que comprovam que a música age diretamente com a neuroquímica de nosso corpo e pode

influenciar em nossos batimentos cardíacos. Podemos ser afetados apenas por um ritmo, nosso corpo reage aos estímulos emitidos e a emoção pode ser sentida através da música. Em outros casos, a música pode ser usada para dar ênfase ou ajudar toda uma narrativa proposta.

• Jogos x Cinema x Trilha Sonora  
Como já pontuado anteriormente, as maiores semelhanças atuais em jogos e cinema se encontram na narrativa e imersão. Sem uma trilha sonora bem desenvolvida, esses dois pontos perdem sua força e capacidade de cumprir seu papel, conseqüentemente deixando a experiência do jogador/espectador menos emocionante.



Contudo, os jogos permitem uma interatividade quase ilimitada com a trilha sonora (o que não é tão ilimitado no cinema). Em jogos como “Guitar Hero” (2005), por exemplo, temos total interatividade com a música e toda a jogabilidade gira em torno da mesma. Já em franquias mais recentes

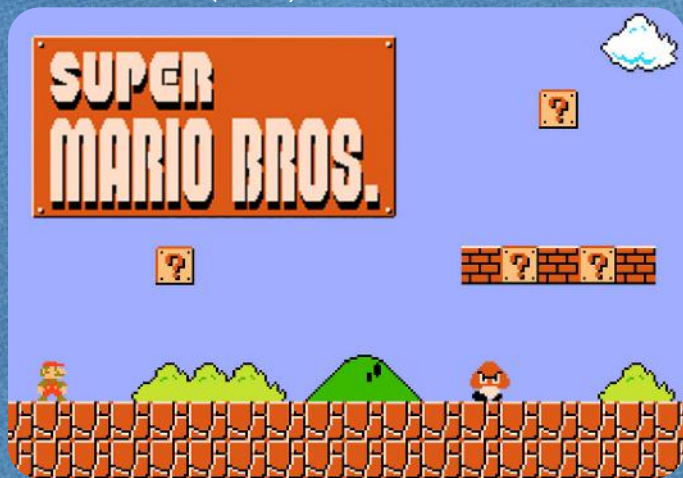




## TRILHA SONORA NO CINEMA E JOGOS DIGITAIS

e famosas, a música pode fazer parte da personalidade do personagem, como em *The Last Of Us II* (2020) onde em uma cena você pode controlar a personagem e fazê-la tocar qualquer música com notas reais no violão mostrado.

Se voltarmos um pouco no tempo podemos nos deparar com clássicos que revolucionaram a indústria dos games até mesmo no uso das trilhas sonoras. Em *Super Mario Bros* (1985), o uso da trilha sonora



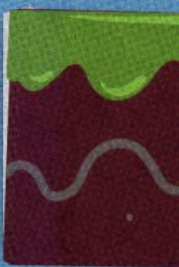
não se limita à música tema do jogo. Toda a interação do personagem com o cenário proposto nos revela sons específicos para cada ação e reação, provando que a interatividade não depende apenas das tecnologias atuais, mas da criatividade e potencial de imersão.

É na interatividade que os jogos digitais sempre têm vantagens ao utilizarem esses elementos. A música pode ser tema central

ou apenas um detalhe acrescentado, mas sua importância dentro de uma narrativa é tão importante quanto a trilha sonora em filmes.

Você possui alguma trilha sonora de jogos ou filmes que ama? Adicione-a em nossa playlist do Spotify!

(Texto por Lydia Campos Soares Assis)





# DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Direção de Fotografia no Cinema:

A fotografia é uma parte muito importante e crucial na filmagem de uma obra cinematográfica, pois é nela que se trabalha toda a parte de iluminação, enquadramento, cores e o que está em tela, tudo o que orienta o olhar do espectador. Ou seja, a fotografia é parte crucial na narrativa de um filme.

São muitos os filmes que me marcaram por terem uma fotografia emblemática, seja pelo uso das cores vibrantes ou a falta delas, pelo uso de lentes diferentes do habitual, ou pelo simples contraste de luz. Eu poderia citar alguns filmes, e prometo que não vou partir para o lado mais sombrio de minha cinefilia, pois deixaria o meu caro leitor a ver navios, e tudo o que realmente quero, é que você perceba o real motivo deste texto: traçar o paralelo entre a fotografia no cinema e nos jogos.

De início, escolhi alguns filmes que a fotografia interfere na experiência do auditório. Confesso que não tive muito critério na hora dessas escolhas porque já assisti a muitos filmes e não conseguiria recordar com exatidão de toda essa gama do meu repertório, mas ficam aqui os filmes que primeiro me vieram à mente: “Anjos caídos” (Wong Kar Wai - 1995), “1917” (Sam Mendes - 2019), “O Farol” (Robert

Eggers - 2019).

O primeiro, é um filme chinês que utiliza com precisão lentes do estilo “Fisheye”, um ponto marcante são suas cores neon, que nos colocam quase que dentro dos subúrbios de Hong Kong, onde podemos ver a solidão em que se encontram os personagens.



O segundo é “1917”, um filme que se passa na Primeira Guerra Mundial, gravado “sem cortes” (plano sequência), mostra a jornada de dois personagens que precisam entregar uma mensagem para um batalhão que está distante no campo de batalha, mensagem essa que pode salvar a vida desses companheiros. A fotografia de “1917” nos joga nesse campo de batalha, e nos faz acompanhar sem cortes a situação frenética em que os personagens se encontram.





## DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

Por último e não menos importante, “O farol”, um thriller psicológico de dois homens que trabalham isolados em um farol. A fotografia deste é muito interessante, pois a proporção da tela em que é exibida é menor do que a comum, quase que encaixotando a imagem, e suas cores são inexistentes. Aqui a falta de cores e a proporção de tela menor, nos causa uma sensação de estranheza, ao mesmo tempo em que somos expostos aos comportamentos esquisitos dos personagens, e o desenvolvimento gradual de sua loucura.



Citadas as referências, é de extrema importância neste momento, explicar a direção de fotografia nos jogos, já que é essencial para nosso estudo.

### Direção de Fotografia em Jogos:

Aqui nossa missão fica um pouco mais complexa, pois os jogos tomam forma no ambiente virtual. Tudo é feito através de um computador, ou seja, o diretor de fotografia não existe pois não teria como filmar fisicamente. Esse trabalho é encarregado ao diretor artístico, responsável por toda a direção artística e visual do jogo, sendo sua função principal a

de escolher quais ferramentas utilizar para conquistar o jogador através da arte, trilha sonora, e outros aspectos.

A fotografia nos jogos será equivalente aos gráficos, e está limitada ao poder de processamento gráfico que possuem no momento, pois a placa gráfica do computador irá processar toda a iluminação e textura que foram programadas no jogo. Esse aspecto técnico está em constante desenvolvimento, um exemplo disso é a tecnologia de Ray Tracing, que permite aplicar, de forma quase realista, as sombras e reflexos nos jogos. Assim como fiz anteriormente, citarei alguns jogos de meu repertório, aqui de forma mais delicada pois meu vício em videogames se transformou gradualmente em um vício por cinema (entenda-se como uma desculpa pelo repertório pequeno). Primeiramente gostaria de relacionar um jogo que, assim como o filme “1917”, também se passa durante a guerra:



“Battlefield”. Não há importância a qual jogo da franquia me refiro, pois não é esse o foco principal, e sim o fato de o jogo se passar em primeira pessoa, sendo esse gênero de jogo mais conhecido como First Shooting Person (FPS), já no cinema esse tipo de enquadramento seria considerado



## DIREÇÃO DE FOTOGRAFIA

uma “câmera subjetiva”, que nos mostra a visão de um dado personagem. Esse fator é de extrema importância no estilo FPS, pois é ele o responsável por nos fazer entrar na pele do personagem com que se está jogando, e ser utilizado como primordial para a estrutura narrativa, pois vemos com os ‘nossos próprios olhos’.

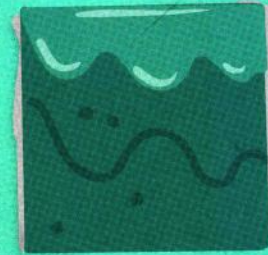
Seguindo com o carrossel de exemplos, posso citar um jogo que assim como “O Farol”, também utiliza da baixa saturação de cores para chegar próximo ao preto e branco, “Alan Wake”. Esse jogo, de forma parecida com o filme, é um thriller psicológico. Conta a história de um escritor que está sendo assombrado pelas sombras (literalmente), aqui o jogo deixa claro que o quase ofuscamento das cores está relacionado ao aspecto sombrio da narrativa, pois é o recurso que se utiliza para dar vida aos monstros que se formam pelas sombras, e o único meio de derrotá-los é com a luz.



Fica evidente, portanto, que a produção de um jogo pode parecer muito diferente da de um filme, e mesmo que seja em muitos ângulos, a parte criativa se trata do aspecto mais importante, o que os vincula em essência. Fica fácil de entender que a fotografia é um elemento que não pode faltar. É em nossas vidas o registro de um momento, é o que cria em nossas mentes

a imagem de uma cena, é o que dá vida ao roteiro escrito, ao que um dia foi parte de um mundo em que só se toca o criador, é a transformação das palavras em luz, textura e cores.

(Texto por Felipe B. Sgobbi)





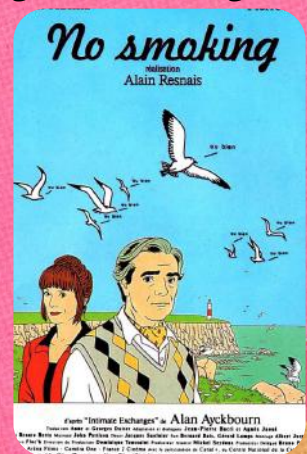
# INTERATIVIDADE: O ENCONTRO ENTRE DOIS MUNDOS

No início do cinema enquanto indústria, na primeira metade do século 20, quando começavam a surgir as grandes produtoras cinematográficas de Hollywood, já existia um público de certa forma participativo do processo audiovisual: antes de serem finalizados, os filmes eram exibidos em pré-estreias, onde os espectadores, após assisti-los, respondiam a várias perguntas. Muitas dessas perguntas eram relacionadas ao enredo em si, e, de acordo com o resultado dessa pesquisa, poderia ocorrer a remontagem ou até mesmo a refilmagem da obra. Esse recurso, por um lado, mostra uma grande estratégia de mercado; por outro, nos faz refletir sobre como o público sempre foi convidado a ser mais do que espectador, sendo, ele também, um componente de influência para o andamento das histórias transmitidas nas telas. Podemos perceber o início de uma preocupação com a interatividade e a imersão de quem consome, o que nos dá indícios do progresso que esses aspectos teriam dentro do cinema décadas depois.

Ao longo do tempo, foram desenvolvidas diversas tecnologias com o objetivo de aumentar a imersão de quem está assistindo. A estereoscopia, por exemplo, que é a capacidade de

enxergar de forma tridimensional, já estava presente na fotografia no século 19 e passou a ser utilizada pelo cinema nos anos 2000 para a criação de filmes em 3D. Com o passar dos anos, foram surgindo ainda diversos outros tipos de cinema estereoscópico, como o cinema 4D, no qual há o movimento motorizado das cadeiras, e o 5D, em que, além de tudo isso, são produzidos efeitos como cheiros, fumaça, vento, borrifos de água etc. Tudo para que o espectador se sinta, o máximo possível, dentro do universo do filme, imerso a ponto de quase poder segurá-lo nas mãos, como acontece nos jogos, onde a imersão é a peça-chave.

Em relação à interatividade com a narrativa, tentativas começaram a ser feitas nos anos 90. Alain Resnais, em 1993, dirigiu o que seria a primeira forma de cinema interativo de escala internacional: *Smoking/No Smoking*.





## INTERATIVIDADE: O ENCONTRO ENTRE DOIS MUNDOS

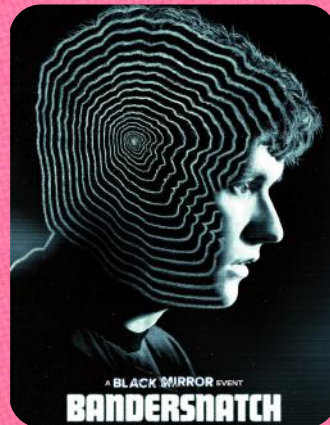
São dois filmes em um só adaptados de oito peças de teatro do autor Alan Ayckbourn, que foram lançados e projetados simultaneamente. Os espectadores escolhiam fumar ou não fumar, e assim eram direcionados para a sala de exibição – e, conseqüentemente, para o filme – correspondente. Além dessa escolha inicial, cada filme conta com cinco bifurcações na narrativa.

Hoje em dia, o novo “cinema interativo” está em fase mais evoluída, mas ainda possui inúmeras possibilidades a serem exploradas e construídas. Com cada vez maior complexidade nas bifurcações narrativas e nas tecnologias de imersão, que contam com os aparelhos de realidade virtual, o cinema se aproxima do mundo dos jogos, onde cada escolha e/ou ação do consumidor gera efeitos na história. Não há mais tão clara delimitação entre espectador e jogador.

Um bom exemplo disso é o filme *Black Mirror: Bandersnatch*, de 2018, dirigido por David Slade e distribuído pela Netflix como um episódio especial de *Black Mirror*, a aclamada série da plataforma. O filme possui cinco finais possíveis, mas com uma quantidade gigantesca de caminhos narrativos e cenas a serem desbloqueadas. As ramificações da história são tantas que muitos fãs fizeram o mapeamento das escolhas: ao todo, seriam mais de um trilhão de combinações possíveis.

Mas não é só no exterior que o cinema interativo se manifesta. No Brasil também podemos enxergar um grande futuro para essa arte (indústria). Um exemplo é o filme *A Linha*, de 2019, produzido pelo estúdio

Árvore e dirigido por Ricardo Laganaro. O filme é um curta de animação que utiliza a realidade virtual para idealizar a interatividade com o espectador, que deve utilizar óculos VR (Virtual Reality). Não é uma obra com várias possibilidades de desfecho, como os jogos de RPG (Role Playing Game) ou o filme *Bandersnatch*, mas uma história de narrativa única. Nela é apresentada a história de amor entre Rosa e Pedro, ambientada na cidade de São Paulo. Quem assiste participa puxando alavancas, apertando botões e fazendo outras ações semelhantes, que dão continuidade ao enredo. A obra ganhou a categoria de Melhor Experiência Interativa no Festival de Veneza de 2019 e logo após, o Emmy em 2020, na categoria de Inovação Excepcional em Programação Interativa.



A partir desse traçado histórico, a conclusão é clara: cinema e jogos estão cada vez mais entrelaçados e é possível encontrar cada vez mais semelhanças entre o uso da imersão e da interatividade nos dois mundos. Cabe a nós aguardar para ver aonde essa trilha vai nos levar e imaginar se, um dia, os dois universos se tornarão um só, sendo impossível distingui-los.

(Texto por Natália Castilho)



# ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO NOS JOGOS E CINEMA

Aproximadamente 46 milhões de pessoas com deficiência jogam vídeo game, de acordo com uma pesquisa realizada pela Ablegames. Esse número não é maior por, muitas vezes, não conhecerem as alternativas que os permitem vivenciar essa experiência.

E que alternativas são essas?

ABLEGAMES, empresa criada em 2004 que atua de forma global na causa da inclusão de jogadores PCDs, criou, em parceria com a Microsoft, o Xbox adaptivecontroller, um controle projetado para o público com mobilidade limitada, permitindo que os jogadores customizem sua melhor forma de jogar à vontade e aceitando qualquer periférico de conexão P2 (mais utilizado em

fonos de ouvido ou caixas de som externas e costuma vir na maioria dos

computadores geralmente com apenas um plugue). Apesar de ser uma ótima opção, por outro lado é bastante caro, não sendo acessível para todos.

Outras possibilidades seriam os jogos com áudio descrição, nos quais toda a história do jogo é descrita detalhadamente para jogadores com deficiência visual; legendados, para jogadores com deficiência auditiva; gráfico diferente de cores, para daltônicos, e mapeamento de botões, os controles compatíveis são os do Nintendo Switch pro controller, Nintendo Switch lite, Joy Con esquerdo e Joy Con direito, eles permitem que os jogadores adaptem os botões da melhor maneira para jogarem.

Deixaremos uma lista com quatro jogos inclusivos para pessoas portadoras de deficiência motora, visual, auditiva ou cognitiva (disponíveis para PS4, PC, Xbox One e Nintendo Switch):

- The Last of US Part 2: possui recursos como controles alternativos, ajuste de elementos de tela (cor, contraste e HUD), assistência de navegação, sinais





## ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO NOS JOGOS E CINEMA

de áudio, legendas e vários níveis de dificuldade.

- **Uncharted 4:** possui assistência de câmera, legendas, ajuda com repetição de botões, assistência na mira, cores para daltônicos e etc.

- **Minecraft:** Muito popular, apresenta narração acessíveis de menus, bate-papo com conversão de texto em fala, modo de precisão e modo brilhante.

- **Super Smash Bros. Ultimate:** Este jogo de luta possui funções em imagem de diálogos e sons, pistas visuais, equalizadores de sons, legendas, gerenciamento de vibração do controle e gerenciamento de cores.

### E nos cinemas?

Grande parte da população adora ir ao cinema para desfrutar dos blockbusters (sucesso de bilheteria, nesse caso, jogos de grande sucesso e popularidade) mas e o público portador de deficiência?

Em 2020, vigorou uma lei onde todos os cinemas deveriam adaptar suas salas para o público PCD, disponibilizando sessões com legendas, áudio descrição e em libras (língua brasileira de sinais) para todos que as solicitarem.

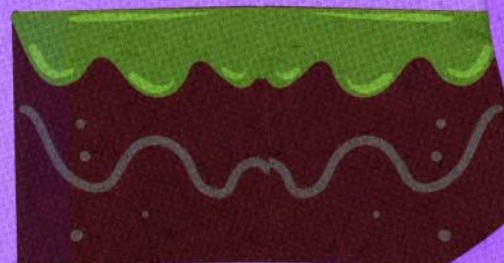
Legenda descritiva, legenda

oculta ou closed caption, descrevendo os diálogos, cenas e sons importantes para o entendimento do filme, permitindo imersão de surdos e deficientes auditivos - que utilizam o português - nas sessões. Surdos que utilizam libras precisam de tradução e legendas, que são obrigatórias. Os cinemas podem colocar as legendas e a tradução na própria tela ou em dispositivos separados, como tablets.

Deficientes visuais ou cegos terão sessões com áudio descrição. Tal recurso amplia também o entendimento de pessoas com deficiência intelectual, como TDAH ( transtorno do déficit de atenção e hiperatividade), autistas e disléxicos.

Locais de exibição mais elaborados oferecem salas de cinema onde as cadeiras se movem, tremem, fica frio, quente e cai água, de acordo com os acontecimentos do filme, mas, assim como nos jogos, os custos para uma experiência desse nível são muitos altos, não permitindo que essa tecnologia chegue a todos.

(Texto por Audrey Geromel)





# BIBLIOGRAFIA

1917. Direção: Sam Mendes. Diretor de Fotografia: Roger Deakins. Roteiro: Sam Mendes, Krysty Wilson-Cairns. Produção: Valerii An, Sam Mendes. Distribuição: Universal Pictures, 2019.

ALAN Wake. Desenvolvedor: Remedy Entertainment. Publicadora: Microsoft Games Studio, 2010 (Xbox 360) e 2012 (Microsoft Windows).

ANDRADE, Gustavo E. de; ALVES, Lynn. Lukas James e os viajantes da história: influências cinematográficas na criação do roteiro para um jogo eletrônico. SBC - Proceedings of SBGames, 2011. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/art/full/92362.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2022.

ANGELONI, Maria de Paula Corrêa; SILVEIRA, Ramon Henrique Philippi. Influência dos roteiros e sons nos jogos eletrônicos. Universidade Federal de Santa Catarina. Campus Araranguá. Tecnologias da Informação e Comunicação, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/172682>>. Acesso em: 28 set. 2022.

BATTLEFIELD. Desenvolvedora: Electronic Arts, DICE, Visceral Games, Easy Studios, Respawn Entertainment, Neowiz Games, Coldwood Interactive AB. Publicação: Electronic Arts, Neowiz Games, Aeria Games & Entertainment, Aspyr Media, 2002 - até hoje.

BLACK Mirror: Bandersnatch. Diretor: David Slade. Produtor: Russell McLean. Distribuição: Netflix, 2018.

CALIL, Carlos Augusto. Cinema e indústria. In: XAVIER, Ismail. O cinema no século. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

CAMPOS, Márcia Maria Mendes de Medeiros. A fotografia na concepção das imagens dos games. Universidade Federal de Pernambuco, 2014. Disponível em: <[https://bdtd.ibict.br/vu-find/Record/UFPE\\_35a355444f3be6aeb18faaab4436ef70](https://bdtd.ibict.br/vu-find/Record/UFPE_35a355444f3be6aeb18faaab4436ef70)>. Acesso em: 28 set. 2022.

CIRINO, Nathan Nascimento. As fronteiras da interatividade no cinema. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-0316-1.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2022.

CRUZ, D. M. . A Intertextualidade entre os games e o cinema: criando histórias para entretenimento interativo. In: SILVA, E. M.; MOITA, F. M. G. da S. C.; SOUZA, R. P. de. (Org.). Jogos Eletrônicos: construindo novas trilhas. 1ed. Campina Grande: EDUEP, 2007, v. 1, p. 123-142

FALLEN Angels. Direção: Wong Kar-Wai. Direção de Fotografia: Christopher Doyle. Produção: Jeffrey Lau. Roteirista: Wong Kar-Wai. Distribuição: Kino Lorber, 1995.

GOMES, Fernando. Como a direção de arte aumenta a imersão nos jogos? Portal Terra, 2022. Disponível em: <<https://www.terra.com.br/gameon/plataformas-e-consoles/como-a-direcao-de-arte-aumenta-aimersao-nosjogos,058b35aa6a13b9610ae55dbd12e7e78ecm9jjds2.html>>. Acesso em: 28 set. 2022.

Lemes, David de Oliveira. Games independentes: fundamentos metodológicos para criação, planejamento e desenvolvimento de jogos digitais. 2009. 158 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2009.

LOPES, Ana Beatriz Schilling. A importância das trilhas musicais na produção audiovisual e a interação destas com o espectador. Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP). Instituto de Artes – Comunicação Social: Habilitação em Midialogia, 2014. Disponível em: <[https://hosting.iar.unicamp.br/disciplinas/cs101\\_2014/SITE%20-%20014/Ana\\_Artigo.pdf](https://hosting.iar.unicamp.br/disciplinas/cs101_2014/SITE%20-%20014/Ana_Artigo.pdf)>. Acesso em: 28 set. 2022.

MELLO, Marcos de Lima e; MARTINS, Deyvid Willian; COSTA, Claudio Bernardo Dias. A interatividade nas trilhas sonoras de jogos digitais e um comparativo com a música de cinema. 2º Nas Nuvens... Congresso de Música, 2016. Disponível em: <<https://musica.ufmg.br/nasnuvens/wp-content/uploads/2020/11/2016-38-A-interatividade-nas-trilhas-sonoras-de-jogos-digitais-e-um-comparativo-com-a-mu%CC%81sica-de-cinema.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2022.

MUNIZ, Lucas Henrique. A evolução dos roteiros narrativos em jogos digitais: baseada em seus pontos de reviravolta. Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2013. Disponível em: <<http://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/1606>>. Acesso em: 28 set. 2022.

O Farol. Direção: Robert Eggers. Direção de Fotografia: Jarin Blaschke. Roteiro: Robert Eggers, Max Eggers. Produção: Robert Eggers. Distribuição: A24, 2019.

OPOLSKI, Débora; BELTRÃO, Filipe; CARREIRO, Rodrigo. Estilo e som no audiovisual [recurso eletrônico]. São Paulo: SOCINE, 2019. Disponível em: <<https://www.socine.org/wp-content/uploads/2019/09/Estilo-e-som-no-audiovisual-ebook-SOCINE.pdf>>. Acesso em: 28 set. 2022.

PISTORELLO, Alessandro. Trilhassonorasde jogos de videogame: uma análise da música além dos limites do jogo. Universidade de Caxias do Sul, 2019. Disponível em: <<https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/4461>>. Acesso em: 28 set. 2022.

SEMINÁRIOS FOLHA. WEB 3.0 E METAVERSO - SEMINÁRIOS FOLHA. Youtube, 5 jul. 2022. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=acP3iewpqE0>>. Acesso em: 28 set. 2022.