



ROTEIRO DE ESTUDOS/ATIVIDADES

UME: JUDOCA RICARDO SAMPAIO CARDOSO

ANO: 9º ANO COMPONENTE CURRICULAR: ARTE

PROFESSOR: JANAÍNA SILVEIRA E JULIANA BIANCHI

Período de 31 / 07 / 2020 a 13 / 08 / 2020

Videogame e arte, será nosso tema nesse roteiro.

Quando pensamos em Artes, jamais lembramos dos games, a maioria das pessoas não conseguem associá-los a produções artísticas. Mas a arte pode está associada a esse universo.

Podemos destacar 5 elementos que nos fazem pensar sobre esse assunto.

- Gráficos.
- Enredo.
- Música.
- Incentivam a criatividade.
- Colaboram para a preservação da cultura.

1-Você pode aprender jogando ou jogos são só diversão?

() Jogos são só diversão

() Aprendo jogando

2-O que te faz jogar um jogo eletrônico?

() Os gráficos

() O enredo

() A influência dos amigos

O primeiro item da lista é também o mais óbvio de todos. É facilmente compreensível que a ilustração e criação de desenhos é uma forma de arte. A princípio, durante a era de jogos 8 bits, o universo imagético dos games era mais limitado e uniforme. Mas a expansão da tecnologia colaborou para que possamos ter aventuras com o mesmo aspecto de um quadro pintado à óleo ou de um desenho feito à nanquim. À título de exemplo, podemos citar sky light awaits.

3-Na sua opinião os gráficos dos videogames podem ser considerados uma forma de arte?

As histórias servem para contextualizar as aventuras que o jogador terá contato dentro de cada game. Ao mesmo tempo, é um elemento que adiciona uma nova camada artística. Com o passar das décadas, os enredos mais complexos deixaram de ser empregados somente em RPGs. Atualmente, qualquer gênero consegue trazer uma campanha que disponibiliza tramas envolventes e personagens profundamente desenvolvidos. É como estar em contato com um filme em que você pode participar e interagir, missão após missão.

4- Qual o objetivo de um enredo no videogame?

A trilha sonora é parte importante do jogo, ela dá o toque final necessário para adicionar clímax a ele. Para legitimar essa importância existem premiações como Videogame Awards - equivalente a um Oscar - que avaliam as músicas escolhidas para dar tema aos games em uma categoria específica. Por vezes, artistas renomados se envolvem com essa parte da produção, como aconteceu com Destiny, por exemplo, que ganhou canções do ex integrante dos Beatles, Paul McCartney.

5- Na sua opinião a música é parte importante do jogo, ou você deixa seu jogo sem som?

- () A música é parte importante do jogo
- () Deixo o jogo sem som
- () Depende do jogo e da ocasião

6- Você tem uma trilha sonora de game favorita? Fale sobre ela.

Além de reunir diversas qualidades de arte, outra característica possível dentro dos games é o incentivo à

criatividade dos jogadores, dependendo do gênero. A famosa franquia The Sims permite que se invente um mundo só seu, onde o usuário utiliza as ferramentas do jogo e molda os indivíduos, a cidade onde vivem e suas casas de acordo com sua vontade, a música estimula o jogador a manter-se concentrado e causa uma sensação de bem estar e alegria, onde o jogador se sente motivado e adquire de certa forma uma paciência que excede os limites da normalidade, sim pois passar horas e horas personalizando coisas exige muito FOCO e PACIÊNCIA . Outro exemplo desse atalho criativo é visto no Rockstar Editor, um software disponibilizado pela desenvolvedora de GTA 5, que permite que a maioria dos elementos gráficos existentes em Los Santos sejam utilizados pelos jogadores para compor vídeos. Disto podem surgir paródias, remakes de cenas de filmes e mais o que que sua imaginação e os recursos do programa permitirem. Um dos lançamentos recentes que se destacam nesse sentido é Mario Maker, que chegou a concorrer ao prêmio de melhor jogo do ano, em 2015.

7-Você concorda com o texto acima quando ele cita que os jogos podem incentivar a criatividade, o foco e a paciência?

Uma das premissas de uma obra de arte é a manutenção histórica, o posicionamento e representação de um momento cultural na linha do tempo do nosso planeta. Quando estudamos as pinturas rupestres das cavernas pre-históricas e também os gigantes afrescos de igrejas da época renascentista, estamos passando pelo reflexo da social e condições materiais e intelectuais de cada uma das épocas. Os videogames também tem essa função - por isso pixels remetem aos anos 80/90, gráficos 3D são associados ao momento atual e, provavelmente, a realidade aumentada graças à dispositivos VR deixará sua marca muito em breve. Mas a vantagem dos jogos é que, ainda, podem trazer de volta a perspectiva de tempos passados colidindo com toda essa possibilidade tecnológica que temos hoje, o que reforça ainda mais seu caráter de preservação cultural. Vemos isso em franquias como Assassin's Creed, que coloca o jogador em contato com uma versão realista do que foi a cidade de Paris durante a Revolução Francesa, como aconteceu no título Unity, ou de Londres durante o período vitoriano em Syndicate. O mesmo

acontece em jogos que envolvem a temática da mitologia, como é o caso de God Of War. É como se divertir e, ao mesmo tempo, adquirir conhecimento!

8- Os jogos com personagens históricos tornam a aprendizagem mais fácil? Você se interessa por esse tipo de game?

9- Depois de ler os textos e ver os vídeos você que respondeu que jogos são só diversão mudou de ideia?

() Sim

() Não