
terra roxa

e outras terras

Revista de Estudos Literários

O JOGO ELETRÔNICO ASSOMBRADO POR OUTRAS MÍDIAS: ESTUDO DE CASO DE *THE SILVER CASE*

Mateus Braz¹ (UFSM)
e Lielson Zeni² (UFRJ)

RESUMO: O jogo eletrônico é uma mídia capaz de lançar mão de diversos recursos para apresentar sua narrativa. Por vezes, encontramos em um jogo vídeos *live action*, animações 2D, caixas de texto verbal, música, poemas visuais, distribuição de imagens como se fosse uma história em quadrinhos, entre tantas outras possibilidades. Entretanto, o uso de tais recursos não faz do jogo eletrônico uma mídia híbrida dessas outras, mas sim uma mídia própria, assombrada por possibilidades e ideias de outras mídias. O objeto de análise deste artigo, o jogo *The Silver Case*, lançado originalmente em 1999 em japonês e relançado com legendas em inglês em 2016, é exemplar no uso quase simultâneo de diversas mídias, sem deixar de ser, em momento algum, um jogo eletrônico. Em nossa análise, apontaremos de que forma esses espectros de outras mídias surgem no jogo, bem como de que forma elas são usadas. Para discutir a ideia do híbrido nos jogos, trazemos a discussão de Goodbrey e Backe, assim como argumentos de Consalvo e Bogost acerca da legitimidade nos jogos eletrônicos. Por fim, buscamos pontes com teóricos das histórias em quadrinhos, como Cirne e Groensteen, para pensar a visualidade na obra.

PALAVRAS-CHAVE: *The Silver Case*; adventure-game; jogos eletrônicos.

EL VIDEOJUEGO ASEDIAO POR OTROS MEDIOS: ESTUDIO DE CASO DE *THE SILVER CASE*

RESUMEN: El videojuego es un medio capaz de recurrir a diversos recursos para presentar su narrativa. En ocasiones, encontramos en un juego videos de acción real, animaciones 2D, cajas de texto verbal, música, poemas visuales, distribución de imágenes como si se tratara de una historieta, entre tantas otras posibilidades. Sin embargo, el uso de estos recursos no convierte al videojuego en un medio híbrido con esas otras formas, sino en un medio propio, asediado por posibilidades e ideas provenientes de otros medios. El objeto de análisis de este artículo, el juego *The Silver Case*, lanzado originalmente en japonés en 1999 y relanzado con subtítulos en inglés en 2016, es ejemplar en el uso casi simultáneo de diversos medios, sin dejar de ser, en ningún momento, un videojuego. En nuestro análisis, indicare-

1 mateusbraz@alunos.utfpr.edu.br - <https://orcid.org/0009-0002-6040-8561>

2 lielson@gmail.com - <https://orcid.org/0000-0001-7438-0235>.



mos de qué forma esos espectros de otros medios aparecen en el juego, así como de qué manera son utilizados. Para discutir la idea de lo híbrido en los videojuegos, recurrimos a la discusión de Goodbrey y Backe, así como a los argumentos de Consalvo y Bogost acerca de la legitimidad en los videojuegos. Finalmente, buscamos puentes con teóricos de la historieta, como Cirne y Groensteen, para pensar la visualidad en la obra.

PALABRAS CLAVE: *The Silver Case*; adventure-game; videojuegos.

THE VIDEOGAME HAUNTED BY OTHER MEDIUMS: A CASE STUDY OF *THE SILVER CASE*

ABSTRACT: Video games are a medium that utilizes many means to present their narrative. We often find games using live action footage, 2D animation, text boxes, music, visual poetry, and juxtaposition of images like comics, among many others. Using these means and tools doesn't mean videogames are a hybrid of these other media. This paper analyzes the game *The Silver Case*, initially released in 1999 in Japanese and ported to modern platforms in English in 2016. This game is a prime example of utilizing other media almost simultaneously, while still being part of the gaming medium. Our analysis will highlight how these specters from other media come up in the game and how they are utilized. To discuss the idea of hybridity in games, we bring up Goodbrey and Backe's discussion and Consalvo and Bogost's arguments about legitimacy in games. Lastly, we look for connections with comic book theorists, such as Cirne and Groensteen, to think about the visual aspect in the work.

KEYWORDS: *The Silver Case*; adventure-game; videogames.

Recebido em 29 de novembro de 2024. Aprovado em 24 de abril de 2025.

Originalmente lançado em 1999, *The Silver Case* (*Shirubā Jiken*) é o jogo de estreia de Goichi Suda (também conhecido pelo apelido Suda 51) na direção, sendo o primeiro projeto de seu estúdio independente: Grasshopper Manufacture Inc. Influente entre os diretores autorais japoneses, o jogo só pôde ser apreciado amplamente pelo público ocidental em 2016, no lançamento da nova versão, dessa vez com tradução para o inglês. Para melhor compreensão das descrições visuais, indicamos o seguinte *walkthrough*: <https://www.youtube.com/watch?v=ZAKgW9dILU8>.

Seguindo a tradição dos *adventure-games* japoneses, *The Silver Case* narra majoritariamente por texto verbal, acompanhado de imagens estáticas. Porém, a obra se destaca por utilizar intervenções de outras mídias. Em uma interface que alude aos velhos computadores, surgem animações tradicionais e 3D, fotografias, filmagens etc.

A trama acompanha um protagonista (nomeado pelo jogador), que após um embate com um assassino em série, acaba recrutado para a divisão de crimes hediondos. O jogador controla esse protagonista, mas a cada caso encerrado, há duas possibilidades: seguir para a próxima investigação ou ver o mesmo caso sob a perspectiva de outro personagem. De um lado, a versão “Transmitter”, com a divisão de crimes hediondos, do outro, a versão “Placebo”, com a perspectiva do repórter Tokio Morishima, contratado por um cliente misterioso para acompanhar as investigações oficiais.

Neste trabalho, esperamos explorar as possibilidades e particularidades desse gênero como mídia própria (jogo eletrônico), mas em uma relação possível com as histórias em quadrinhos, pelo trabalho com o texto verbal e posicionamento de imagens. Para compreender essa mídia construída com outras mídias, a noção de intermedialidade com a ideia de mídias apartadas não é suficiente. Evidentemente, ao trazeremos conceitos originalmente elaborados para pensar as páginas de quadrinhos, não esperamos que eles se encaixem de forma acrítica nos jogos, mas entendemos que um estudo aprofundado de qualquer mídia se enriquece ao ser informado por outros olhares.

Faz-se necessário, portanto, discutir as potencialidades de um gênero na fronteira entre os jogos eletrônicos e outras mídias. Nossa proposta é trazer o caso concreto de *The Silver Case* e analisá-lo. Em um primeiro momento, apresentaremos brevemente o gênero *adventure game*, juntamente de uma discussão acerca da legitimidade de certos tipos de jogos. Em seguida, traremos algumas reflexões sobre hibridismo e fronteiras nas mídias digitais e jogos eletrônicos, bem como traremos exemplos da obra, para entender melhor de que modo ela flerta com outras mídias sem deixar de ser um jogo. Por fim, uma análise visual se utilizando do inventário teórico mencionado aqui, juntamente de alguns conceitos das teorias de quadrinhos que nos permitem ler o todo da tela.

Além de buscar dar luz em um segmento dos jogos eletrônicos por vezes pouco abordado na academia, esperamos contribuir, de acordo com Consalvo (2019), para uma ampliação do conceito e dos estudos de jogos. Na era digital, os muros entre as mídias parecem grades finas, com atravessamentos constantes.

O GÊNERO ADVENTURE

Dentre os jogos eletrônicos, o gênero *adventure* é antigo. Na década de 1970, aventuras baseadas em texto verbal em que o jogador explora, investiga, lê e resolve enigmas, já existiam. *Colossal Cave Adventure* (1976), de Will Crowther, é um dos exemplos mais antigos. Na década seguinte, o gênero teria enorme popularidade no Japão com *The Portopia Serial Murder Case* (1983), de Yuji Horii, que, por sua vez, inaugura a tradição japonesa no gênero. No Japão, o termo *adventure* é utilizado como guarda-chuva, e engloba a imensa maioria dos jogos baseados em texto verbal. No ocidente, popularizou-se o termo *visual novel* para se referir a qualquer jogo dessa natureza. Em sua terra natal, as *visual novels* são consideradas um braço do *adventure*. Não é nosso objetivo esmiuçar terminologias de cada gênero e subgênero, utilizadas, principalmente, para fins comerciais ou pelos fãs. O jogo eletrônico promove a combinação de gêneros e mídias, e, desse modo, conforme a evolução tecnológica permitiu que jogos incluíssem mais recursos, as categorizações estanques parecem pouco frutíferas.

JOGANDO HISTÓRIAS (OU LENDO JOGOS)

Conforme as mídias digitais se multiplicam e se transformam, se faz necessário repensar as fronteiras entre as mídias como um todo. Daniel Merlin Goodbrey (2021), na posição de pesquisador e artista, tenta desenvolver propostas de *game-comics*, que seriam híbridos entre as duas mídias. Segundo Goodbrey, um híbrido surge quando se combina elementos fundamentais de mídias diferentes: “game comics como um formato de quadrinhos que apresenta algumas das características chave da forma dos quadrinhos em sua jogabilidade”³ (Goodbrey 2021: 57). Inspirado no modelo de Juul (2005), autor enumera as “características chave” das duas mídias, de forma a defini-las. Essa atitude já nos parece problemática. Esses elementos-chave, a nosso ver, parecem menos elementos para definir, e, sim, mais características capazes de evocar essas mídias. Na contramão de Goodbrey, Hans-Joachim Backe combate a ideia de híbridos. Segundo o autor, os “game comics” de Goodbrey são simplesmente “games”. Não há nada ali que já não pertença à midialidade dos jogos eletrônicos, mesmo com elementos que possam evocar o vocabulário semiótico dos quadrinhos. “Por exemplo, a primazia da espacialidade à qual Goodbrey se refere é frequentemente tomada como típica dos jogos digitais, mas a espacialidade apresenta a mesma importância na literatura eletrônica e em espaços virtuais não lúdicos (incluindo suas origens nos parques de diversão)”⁴ (Backe 2021: 62). Essa é a perspectiva à qual nos subscrevemos. É da natureza dos jogos eletrônicos fluir por diferentes texturas, logo, tudo que está dentro de um jogo não escapa à sua midialidade.

Desse modo, a ideia de “híbrido” parece pouco convidativa. Nas obras digitais de Goodbrey, bem como em *The Silver Case*, temos jogos eletrônicos, em sua materialidade (mesmo que digital) que se utilizam de ferramentas convencionalmente associadas a outras mídias, de modo a evocá-las, mas nada que justifique o uso do termo “híbrido”. Vale ressaltar que quando mencionamos “jogos eletrônicos” nos referimos a obras que surgem e são experienciadas no contexto dessa mídia, e não à ideia de jogo de forma ampla. Se aplicássemos definições estritas de “jogo” (como as de brincadeiras infantis, jogos de tabuleiro, esportes) aos *videogames*, provavelmente a maioria deles não se encaixaria na “etiqueta”. Por consequência, as “características chave” de Goodbrey para definir os jogos eletrônicos parecem ainda menos úteis do que as que elenca para os quadrinhos.

Além disso, o jogo em análise neste trabalho circula por espaços consagrados aos jogos eletrônicos. Mesmo que *The Silver Case* apresente características que podem ser lidas como similares aos quadrinhos, são ideias, conceitos dessa mídia que “assombram” o jogo. Não enxergamos haver qualquer motivo para deixarmos de entender o nosso objeto de análise como um jogo eletrônico.

3 game comics as a format of comics that exhibits some of the key characteristics of a game and uses some of the key characteristics of the form of comics in its gameplay.

4 For instance, the primacy of spatiality to which Goodbrey refers is often taken as typical of digital games, but it is just as important for electronic literature and nonludic virtual environments (including their origins, amusement parks).

As definições de quadrinhos e de jogos são discussões complexas, e raramente se tornam unanimidade entre os estudiosos. Para os quadrinhos, nos baseamos nas ideias de Thierry Groensteen (2015). Para ele, é na articulação dos elementos dispostos no sistema espaço-tópico onde reside a particularidade da mídia, é a relação de um elemento com outro da página que performa a noção de quadrinhos. A definição de solidariedade icônica diz: “as imagens que participam de uma sequência, apresentando a dupla característica de estarem apartadas e serem plásticas e semanticamente sobredeterminadas pelo simples fato de sua coexistência *in praesentia*” (Groensteen 2015: 27-28).

Por outro lado, a base narrativa de um *adventure-game* é o texto verbal, desse modo a ideia de Espen Aarseth (1997) de cybertexto parece interessante para entender esse gênero de jogos: “O conceito de cybertexto foca na organização mecânica do texto, ao colocar as complexidades da mídia como uma parte fundamental do intercâmbio literário. No entanto, também centra sua atenção no consumidor, ou usuário, do texto, como uma figura mais integrada até do que teóricos da recepção afirmariam”⁵ (1997: 1-2).

Partindo dessa ideia, entendemos que há pouco em matéria formal para diferenciar os cybertextos dos jogos. Em última análise, todo cybertexto poderia ser considerado um jogo eletrônico, mas sua inclusão ou não nessa categoria depende do contexto de surgimento e publicação, bem como o modo de circulação e de apreciação pública e crítica. Muitos argumentam que para configurar um jogo eletrônico, seria necessário um grau de ludicidade específico:

O lançamento de jogos independentes como *Dear Esther* (2012) e *Proteus* (2013) levou ao surgimento do termo “simulador de caminhada” (às vezes usado de forma pejorativa) para artefatos que usam a linguagem formal dos jogos de tiro em primeira pessoa, mas removem a ludicidade do combate e dos objetivos. [...] Mesmo dentro da mesma série de jogos digitais podemos não encontrar nenhum aspecto “gamístico” em comum.⁶ (Backe 2021: 66)

Esse debate em torno da legitimidade de certos gêneros de jogos eletrônicos tomou de assalto boa parte das discussões na década de 2010. A ascensão de experiências narrativas feitas por desenvolvedores independentes foi acompanhada de certa polarização nas redes. Consalvo (2019) tenta pôr um ponto final na discussão, elencando uma série de fatores que podem levar um jogo eletrônico a ser considerado (ou não) um “jogo de verdade”. A autora apresenta inúmeros argumentos de ambos

5 The concept of cybertext focuses on the mechanical organization of the text, by positing the intricacies of the medium as an integral part of the literary exchange. However, it also centers attention on the consumer, or user, of the text, as a more integrated figure than even reader-response theorists would claim.

6 The publication of independent games like *Dear Esther* (2012) and *Proteus* (2013) has led to the emergence of the (sometimes pejoratively used) category of “walking simulator” for artifacts that use the formal language of first-person shooter games yet remove both combat elements and ludic goals. [...] Even within a series of digital games, we might not find any shared “gameness”.

os lados da discussão, a favor ou contra uma compreensão mais ampla dos jogos eletrônicos, vindos de internautas, colunas de opinião e estudiosos da área. A autora delimita 5 marcadores que parecem reger a percepção do público e da crítica: “nossos marcadores de limite para jogos reais e não reais centram-se em alguns elementos: quem faz o jogo em questão, qual é a estrutura de pagamento (principalmente se for gratuito) e certos elementos do jogo em si, como sua dificuldade percebida, sua duração e a plataforma em que ele roda”⁷ (Consalvo 2019).

Por fim, a autora conclui que essa legitimidade é socialmente construída e está em contante mutação. Para ela, o posicionamento de alguns críticos, como o colunista Ian Bogost (e de parte do público), é inerentemente conservador e ignora o contexto cultural e histórico de produção: “Sim, claro, você pode contar uma história em um jogo. Mas isso dá muito trabalho, quando é muito mais fácil assistir televisão ou ler”⁸ (Bogost 2017). Ao afirmar que jogos focados em narrativa são inerentemente inferiores à literatura e ao cinema, esse crítico assume uma postura inflamatória (por mais interessante que possa ser a conclusão de sua discussão). Curiosamente, em obra de 2015, Bogost parecia menos categórico em suas teses, e reconhece o potencial de experiências pouco usuais (suas críticas se limitam à qualidade textual de títulos específicos, evitando as generalizações prescritivas da coluna de 2017): “Ali, longe, bem longe da vida ordinária e dos prazeres ordinários, os dispositivos reconhecíveis tornam-se irreconhecíveis, de modo que podemos desfrutá-los por aquilo que são mais do que por aquilo que desejamos que sejam” (Bogost, 2015)⁹. Essas palavras se aproximam mais da conclusão de Consalvo (2019) acerca de entendimentos prescritivos como os do Bogost de 2017:

Construir um conceito mais amplo de jogos oferece uma oportunidade de mudar a posição dos jogos enquanto assunto e fornecer uma nova diretriz de ação. Diferentes tipos de discussão e análises abrem espaço para novos arcos de discussão, bem como a possibilidade de desenvolver novos públicos. Todos aqueles que falam, estudam e usufruem dos jogos têm um papel a desempenhar nesse processo, principalmente aqueles no jornalismo e nos estudos da área. Um primeiro passo óbvio é que os estudos sobre jogos, como campo, parem de policiar o que se qualifica como um jogo real e, em vez disso, acolham todas as coisas que surjam em seus próprios termos, apreciando-as pelo que são, em vez de medi-las pelo que supostamente não são.¹⁰ (Consalvo 2019: 127)

7 our boundary markers for real and not real games center on a few elements: who makes the game in question, what its payment structure is (particularly if it's free to play), and certain elements of the game itself, such as its perceived difficulty, length, and the platform on which it runs.

8 Yes, sure, you can tell a story in a game. But what a lot of work that is, when it's so much easier to watch television, or to read.

9 For there, far, far away from ordinary life and ordinary pleasure, familiar devices become unfamiliar, such that we can appreciate them for what they are rather than what we wish them to be.

10 Constructing a broader concept of games offers an opportunity to change the subject position for games and give a new directive for action. Different kinds of discussion and reviews open space for new arcs of discussion as well as the possibility of growing new audiences. All those talking about, studying, and playing games have a role to play in this process, most notably those in game journal-

Entendemos que devemos assumir uma postura ampla perante os jogos eletrônicos enquanto mídia, proporcionando a inclusão de olhares por vezes apagados ou minoritários. Prescrições que buscam quantificar e delimitar uma pretensa grandeza de jogabilidade pouco contribuem para o estudo dos jogos eletrônicos.

A potência dos jogos eletrônicos enquanto mídia reside justamente na possibilidade quase ilimitada de *inputs* requeridos do jogador e *outputs* exibidos na tela. O jogo responder ao pressionar de um botão é interatividade, o jogo não responder também é. A potência da mídia está em poder exigir um sem-fim de verbos (ou interações) diferentes e oferecer o mesmo número de *outputs*. Digitar pode ser *input*, mirar, explorar, mover, ler e assim por diante. Vídeos, texto verbal, imagens, gráficos 3D podem ser *output*. Esse binômio nos ajuda a compreender a gama de possibilidades oferecida pela mídia dos jogos eletrônicos.

Entendemos os jogos eletrônicos como mídia fluida, que por sua própria construção histórica reutiliza e empresta recursos de suas irmãs mais velhas. Seu caráter híbrido poderia ser considerado evidente e ao mesmo tempo irrelevante. Em suma, nos interessa mais apontar e olhar as situações em que as fronteiras se embaçam, recursos se compartilham e relações com outros suportes são evocadas. Sobre as intervenções do quadrinista Jochen Gerner, Maria Clara Carneiro se utiliza do termo “espectro do signo”: “Este aspecto é praticamente impossível de ser reproduzido no livro impresso, exceto pela menção explícita do material fonte. Mesmo assim, cada obra de Gerner é claramente assombrada por outra que a precedeu, o “espectro do signo”, nos lembrando que nenhum texto se dá fora de sua filiação”¹¹ (2020: 3).

Se “nenhum texto existe fora de sua filiação”, nenhuma mídia se dá em isolamento (Bolter & Grusin 2000). Espectros de outras produções sempre assombram um texto. Essa articulação se dá no momento da leitura, mas transpõe os limites materiais da obra. *The Silver Case* (2016) joga com as expectativas criadas por seus predecessores no gênero.

Aqui, vale mencionar a análise da *webcomic Homestuck* por Tim Glaser (2021). A proposta de Glaser é enxergar a obra como um jogo, devido a boa parte da trama ter sido escrita com *input* direto dos leitores em fóruns *online*. De forma assíncrona, os leitores controlavam os personagens de Andrew Hussie. O que se destaca aqui é, se os *adventure-games* são jogos que se aproximam muito da literatura e dos quadrinhos, *Homestuck* é um exemplo de quadrinho que se aproxima dos jogos. De modo semelhante a *The Silver Case*, temos trechos que misturam outras mídias. “Além de ser uma *webcomic*, *Homestuck* utiliza uma gama de formatos de mídia

ism and game studies. A clear first step is for game studies as a field to stop policing what counts as a real game and instead embrace all the things that happen to come along on their own terms, appreciating them for what they are rather than measuring them against what they allegedly are not.

11 This very aspect is barely reproducible in the printed book form, except by explicit mentioning of the source material. Still each work by Gerner is clearly haunted by another that preceded it, the ‘specter of the sign’, reminding us that no text exists outside its affiliation.

digitais, desde imagens desenhadas, GIFs animados e *chats*, até animações em Flash, minigames e arquivos de vídeo”¹² (Glaser 2021: 96).

Mesmo assim, *Homestuck* surge no contexto cultural das *webcomics*, e é recebida como tal. Assim como os *adventure-games*, que, por mais que se afastem do padrão dos jogos eletrônicos, ainda são produzidos e recebidos como jogos. “Esses vários modos de recepção, formas de remediação, e elementos de diferentes mídias expandem o que pode ser compreendido como a especificidade midiática das (web) comics”¹³ (Glaser 2021: 99).

Ou seja, as trocas e “assombrações” de uma mídia sobre outra são situações bastante recorrentes. Dito isso, tentar compreender a especificidade de cada uma dessas mídias afastada de seu ambiente de recepção e circulação, no nosso entendimento, leva a uma compreensão menos produtiva sobre as obras.

TEXTURAS DE UMA CIDADE (SUTILMENTE) DISTÓPICA

The Silver Case é um *adventure-game* inserido na tradição detetivesca da ficção japonesa. Mesmo alinhada a essa tradição, a obra de estreia do estúdio independente de Suda busca recursos visuais além das usuais imagens estáticas tradicionais do gênero. Apesar da estética *noir*, em *The Silver Case* o aspecto investigativo é secundário perante as imagens. Não há interação com os cenários ou testemunhas como nos clássicos do gênero. Geralmente, em *adventures* detetivescos, a interatividade se dá com o mundo. O que dizer e para quem dizer, quais provas mostrar para cada personagem, qual chave abre cada porta. Em *The Silver Case* os enigmas são esparsos. No caso de número #0, “lunatics”, há algumas portas que exigem decifrar senhas. No caso de número #1, “decoyman”, alguns enigmas numéricos. No caso número #2, “spectrum”, há apenas um *puzzle*, que, por sua vez, lembra mais os outros *adventure-games*, em que precisamos interpretar os desenhos de uma criança. Esses momentos, quando se exige interatividade mais ativa, comum nos jogos eletrônicos, são raros e acabam por desaparecer sob a força das imagens. Os *puzzles* cumprem mais a função de gerar tensão (na narrativa e na atmosfera) do que a ideia tradicional de epifania e aporia (Aarseth 1997: 90). O *puzzle*, por ser tão raro, inquieta, tensiona, questiona: O que há por detrás da porta? E, assim, por exemplo, potencializa o choque da aparição de um cadáver.

Repleto de muita força gráfica, a cada momento, uma nova imagem pode surgir na tela. Essas imagens são agenciadas por “sucessivos cortes” como na definição “cirneana” de quadrinhos (Cirne 2000: 23) e, geralmente, surgem como desenhos, mas também há fotos, vídeos, simulação de interfaces de computador e outras imagens que pipocam na tela. Para Cirne, o quadrinho acontece no espaço gráfico da página

12 Beyond being a webcomic, *Homestuck* utilizes a range of digital media formats, everything from drawn images, animated GIFs, and chat logs to Flash animations, mini-games, and video files.

13 Those various modes of reception, forms of remediation, and different media elements expand on what can be understood as the media specificity of (web)comics.

e, portanto, a mudança de uma imagem para outra seria um corte de cunho gráfico. Diferente da maioria dos *adventure*, onde vemos uma imagem por vez, o recurso das janelas possibilita uma co-presença de imagens. O estúdio evita reutilizar imagens como de praxe no gênero, exibindo imagens (ou vídeos) particulares a cada janela que surge.

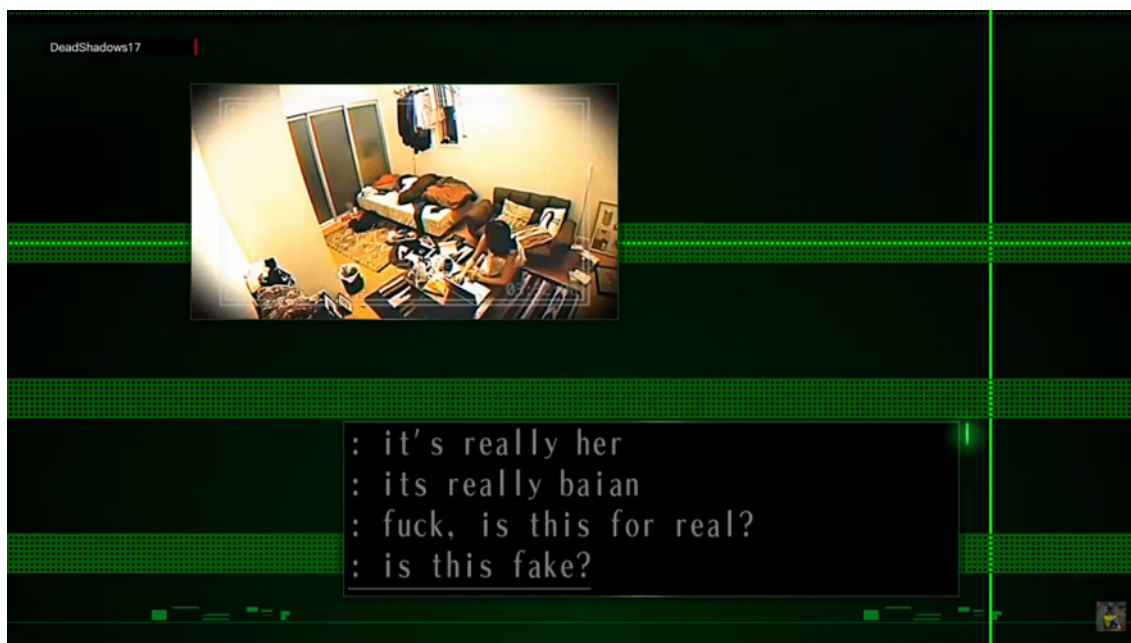
Chamada de “film window engine”, a interface lembra os computadores antigos, e muda de cor e estética a cada capítulo. Em entrevista, Suda afirmou ter se inspirado no filme *Nouvelle Vague*, de Jean-Luc Godard (Kemps 2016). Nessa interface, a história é contada por caixas de texto verbal (que lembram os primeiros computadores pessoais), comuns nos jogos, e janelas de tamanhos variados que surgem com imagens. Essa transitoriedade das imagens traz para a obra uma textura diferente da maioria dos *adventure-games* e *visual novels*, onde se espera certa permanência e repetição de elementos, ou ao menos um estilo consistente. Em *The Silver Case*, mesmo quando o diálogo é representado apenas por dois desenhos dos rostos dos personagens, a posição dos retratos pode mudar a cada fala, tanto que, nos poucos momentos que ficam estáticas, chamam atenção.

A inconstância não se dá apenas na posição ou tamanho, mas no suporte utilizado. Na maioria dos casos, há cenas *live action* que mostram a vítima da trama interpretada por um ator ou atriz, gerando certo desconforto. Em “spectrum”, vê-se as crianças brincando, indo a uma casa assombrada, e sendo perseguidas pelo culpado. O vídeo corta antes de a morte acontecer, pois, nesse ponto da história, o jogador já entendeu o que aconteceu, e sua mente naturalmente completa a sequência. Esse momento é poderoso e exemplifica a potência do estilo narrativo adotado. O jogador sabe a conclusão da cena por meio das conversas dos personagens, em texto verbal. Quando surge o vídeo, já sabemos que algo terrível está para acontecer, mesmo que o momento da morte em si não seja retratado (ela quase nunca é mostrada diretamente); o mero vislumbrar dos últimos momentos daquela vítima gera um impacto emotivo. Em todas as mortes, há o antes e o depois, nunca o momento em si, exceto pela morte de Kamui, personagem central da trama, que carrega em si um sem-fim de metáforas, dentro e fora da diegese. Uma análise temática dos personagens poderia sozinha gerar outro trabalho.

As sequências filmadas acabam por focar nas vítimas, aumentando o peso de suas mortes. Cadáveres surgem por meio de desenhos grotescos, momentos oníricos aparecem em animações tradicionais e longas conversas entre dois personagens se utilizam de uma disposição que evoca as páginas de quadrinhos. Esse flunar acaba por causar desconforto, a sutil percepção de que algo está errado. No capítulo #4, “kamuidrome”, a trama acontece majoritariamente por e-mails e salas de bate-papo *online*. A história gira em torno de crimes virtuais e vemos os personagens navegarem por vários sites suspeitos. Em dado momento, os detetives investigam o vazamento de imagens íntimas de uma cantora pop. Com câmeras instaladas em seu apartamento, criminosos cobravam por acesso a transmissões ao vivo. Nessa passagem, vemos uma dessas transmissões. No vídeo, há uma atriz encenando um cotidiano, enquanto na caixa de texto temos um “chat ao vivo” (como nas *streams* que se

popularizariam dez anos depois) em que os espectadores comentam (Figura 1). Há algo de inegavelmente cinematográfico e que também emula filmagens de câmeras de segurança.

Figura 1¹⁴



Fonte: Captura de tela de *The Silver Case*.

A cena perturba pela sensação de invasão da intimidade alheia, intensificada pelos comentários asquerosos dos criminosos. Após o corte na transmissão, há uma animação tradicional mostrando o suicídio da garota, seguida de outra filmagem, o relato de uma repórter. Antes da transmissão, surge o texto verbal “Sayaka Baian ON”. Após a transmissão, e todo o desenrolar da trama, surge um vídeo na tela, como se fosse o trecho de algum programa televisivo. A cantora Sayaka se apresenta, mas o áudio e o vídeo travam e se repetem de maneira perturbadora. Ao fim, lemos “Sayaka Baian OFF”, encerrando o arco dessa personagem. Como um programa de TV, descartado após seu fim. Ao utilizar as filmagens, os desenvolvedores colocam o jogador em meio aos criminosos. No outro lado da história, na versão “placebo” do caso, o repórter protagonista comenta como, após sua morte, os preços das gravações íntimas da cantora decolaram, mas caíram após uma semana. Passado um mês, todos haviam se esquecido do ocorrido. Nas palavras do personagem, ela foi transformada em produto, consumida pela internet, e descartada assim que perdeu a função. Anos antes dos grandes escândalos de vazamento de imagens íntimas de celebridades, há uma crítica ao consumo hiper-acelerado promovido pela indústria *pop* e às comunidades nocivas

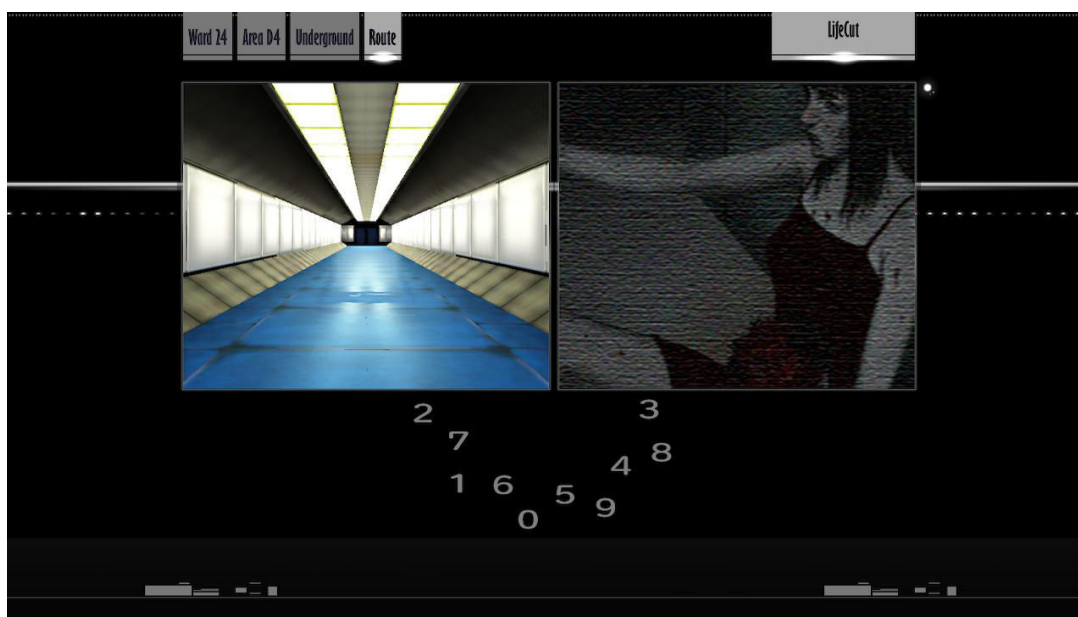
¹⁴ Tela preta com três listras verdes horizontais pontilhadas no fundo e uma linha vertical à direita. No alto, à esquerda, um fotograma de vídeo de uma mulher mexendo no computador em uma casa pequena. Centralizado, uma caixa de texto de letras brancas e fundo preto, escrito: “it’s really her / it’s really baian / fuck, is this for real? / is this fake?”

da internet. Ao incorporar aspectos de diferentes mídias, *The Silver Case* é capaz de engajar o jogador de modo intenso. Cabe mencionar que, nos casos “placebo”, a narrativa é contada majoritariamente por e-mails e diários, recursos comuns na literatura epistolar.

Essas diferentes mídias que assombram o jogo, mesmo que não presentes totalmente, evidenciam que ele foi programado para causar no jogador nojo, choque, medo, aversão ou estranheza, pois cada imagem que pula na tela é manufaturada de tal modo a maximizar a reação. Não há conforto, mesmo que o jogador passe a maior parte do tempo lendo, tudo é inconstante e estranho. Mesmo nos momentos calmos, na delegacia ou em casa, a sensação evocada é a rotina. Andando da cama até o computador, da mesa até a sala do chefe, são movimentações maçantes, que prenunciam as inúmeras tragédias que se avizinham. No reflexo da televisão desligada, o protagonista vê apenas uma casca.

Perto do clímax, no caso #5, “lifecut”, quando o protagonista adentra uma instalação de experimentos humanos do governo, há longos corredores onde a visão do que está à frente se reduz. Conforme o personagem caminha, surgem memórias de tudo que passou (Figura 2). Nesse momento, ao contrário do resto do jogo, não é possível acelerar o passo do personagem.

Figura 2¹⁵



Fonte: Captura de tela de *The Silver Case*.

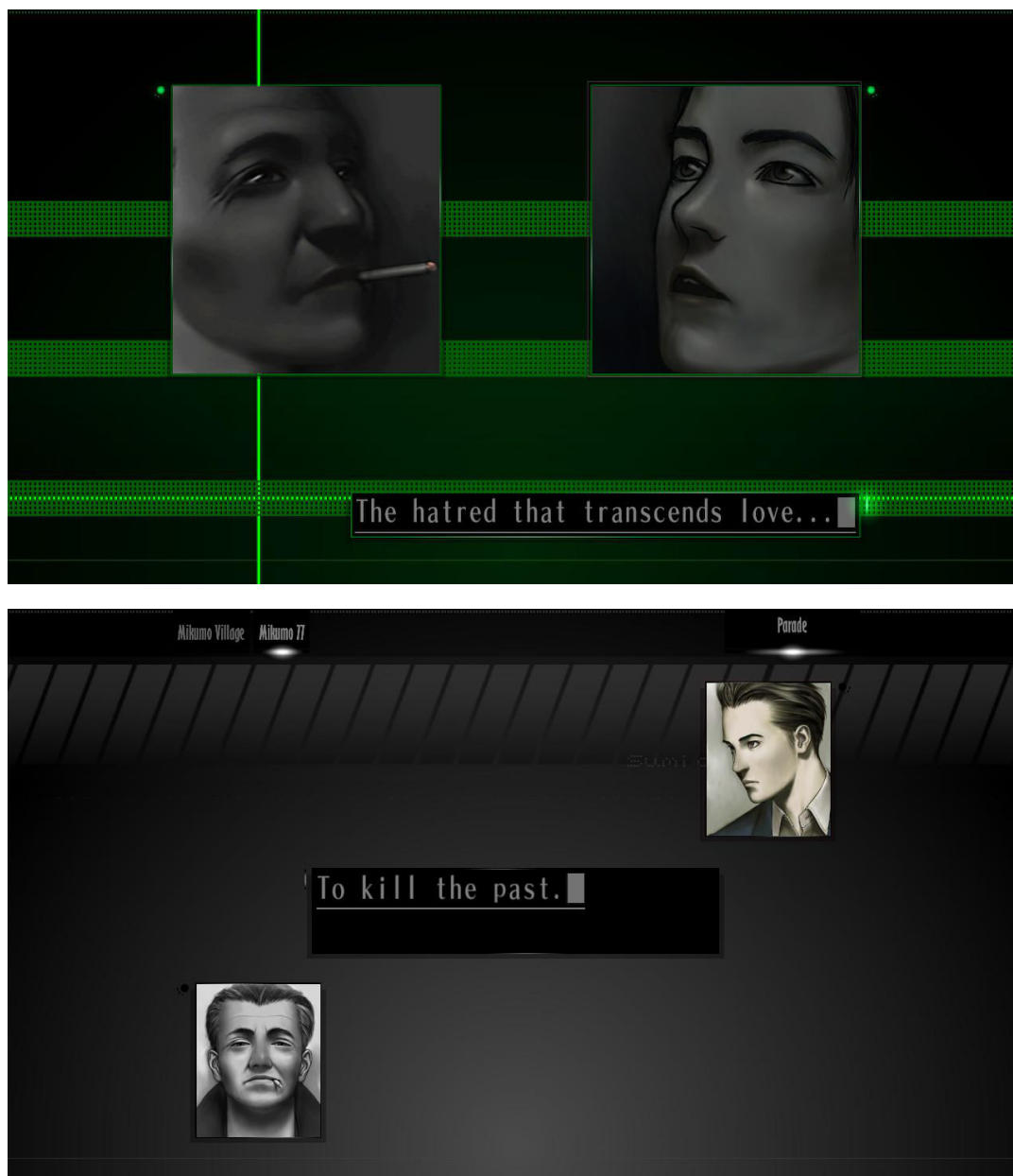
¹⁵ Tela preta com uma linha cheia e outra pontilhada, ambas brancas. No alto, etiquetas, da esquerda para direita, cinzas escuras: Ward 24, Area D4, Underground, Route – esta última tem um ponto de luz. Um pouco mais à esquerda, outra etiqueta: Lifecut (também com ponto de luz). Centralizado, dois quadros: à esquerda um corredor de chão azul e paredes e tetos iluminados, com uma porta ao longe; à direita, uma garota de vestido preto sentada, em uma imagem de baixa qualidade. Abaixo das imagens, os números, em sentido horário, mas algo desorganizados: 3849506172.

A composição, inédita até então, cria um respiro, um momento para o jogador refletir, antes de retornar à exposição de conspirações complexas. O protagonista sem rosto (apenas reflexos distorcidos), sem nome e sem voz está aqui atrás de um mistério que pode lhe custar a vida. No caso #0, seus colegas o descreviam como frio e silencioso, que seguia regras à risca. Podem-se ver então as imagens que passam em sua mente nesse momento crítico. Há aqui um vislumbre de seu universo interior materializado na construção de uma “página” imaterial e dinâmica. Uma tela de *videogame*, assombrada pela composição quadrinística. Apesar de não se dar de forma explícita, a interface de *The Silver Case* acaba por agenciar recursos similares à narrativa quadrinística de forma mais flagrante do que outros *adventure-games*. A espacialidade dos quadros e sua posição relativa carrega significado. Há solidariedade icônica presente na tela. Evitando as convenções do gênero, onde a caixa de diálogo e o rosto dos protagonistas ficam estáticos, em *The Silver Case*, a cada instante o posicionamento dos elementos na tela muda, brincando com o olhar do leitor e com a articulação dos elementos na “página.” Mesmo assim, os quadros seguem uma sucessão e, ao contrário das HQs, aqui eles desaparecem após alguns cliques.

Nos exemplos abaixo (Figura 3), uma dupla de policiais de grande relevância na trama dialoga. Quando um deles descobre o passado sombrio do outro, todos os seus diálogos ficam sem cenário, sobram apenas seus rostos. Para onde foram pouco importa, restam as conversas. Esse recurso deliberado gera uma quebra ao reduzir, ao cortar, ao mostrar menos, como também muitas vezes observamos nas HQs. Uma súbita página em branco, um quadro que se desfaz.

O *adventure-game* é irreversível (como em outros gêneros de jogo eletrônico). A “página” anterior não volta, não é possível “folhear” para trás. Alguns jogos mais atuais permitem ao jogador verificar falas anteriores com um botão – a função “conversation log”. Mesmo assim, permite apenas ver o texto verbal que passou, não as imagens. Em *The Silver Case* não existe “log”. O ponto final branco pulsante ao fim de cada frase lembra que, ao apertar o botão, o texto verbal sumirá. Sua respiração pausada nos lembra constantemente que estamos jogando um *videogame*. Se para Aarseth a literatura ergódica é caracterizada por exigir um esforço não-trivial por parte do leitor, (1997: 1-2) consideramos que esses atributos, comuns nos jogos eletrônicos, tornam passar pelo texto verbal algo não-trivial, lhe conferem peso.

Figura 3¹⁶

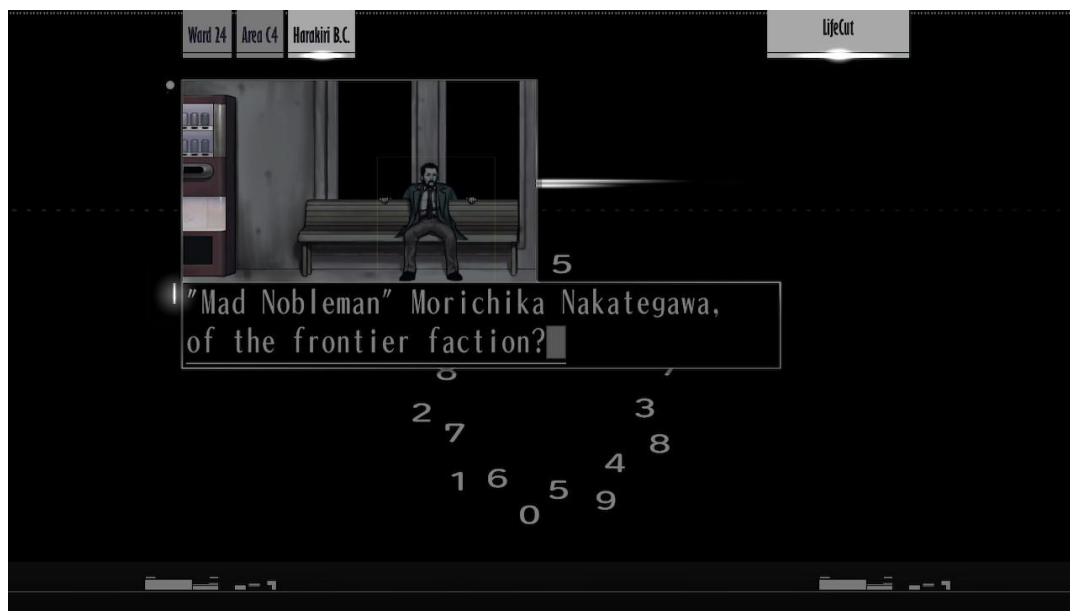


Fonte: Capturas de tela de *The Silver Case*.

16 São duas telas. A primeira é tela preta com três listras verdes horizontais pontilhadas no fundo e uma linha vertical à esquerda. À esquerda, o desenho em vista de três quartos do rosto de um homem com cigarro na boca; à direita, o desenho em vista de três quartos do rosto de outro homem, com queixo levemente inclinado para cima, na base da imagem, entre o meio e a esquerda, o texto: The hatred that transcends love... A segunda tela é um gradiente de cinza escuro, com desenho de tábuas na parte de cima. Na barra superior, há as palavras: Mikumo Village, Mikumo 77 (com ponto de luz embaixo dela), à esquerda; e à direita, Parade (com ponto de luz embaixo dela). À direita, superior, um desenho de busto em três quartos, colorido de um homem, com camisa de gola e paletó; à esquerda, inferior, um desenho preto e branco do rosto de um homem com cigarro na boca. Centralizado na tela, o texto em letras cinza e fundo preto: To kill the past.

Na sequência abaixo (Figuras 4a a 4d), observa-se o uso de um recurso clássico das histórias em quadrinhos. O conteúdo narrativo presente nos requadros se encaixa, mas dentro da diegese há distância entre os objetos mostrados. A arma parece estar alinhada com seu alvo, mas há uma óbvia diferença de posição dentro da diegese.

Figura 4a¹⁷



¹⁷ São quatro telas, todas de fundo preto, com linha horizontal pontilhada cinza clara atravessando a tela. Todas têm etiquetas na parte superior, à esquerda: Ward 24, Area C4, Harakiri B.C. (esta com ponto de luz); à direita uma etiqueta similar, com ponto de luz: Lifecut. A primeira tela tem na arte superior, à direita, o desenho colorido de um homem de barba, paletó verde e gravata vermelha, sentado em um abanico de madeira ao lado de uma máquina de refrigerantes. Abaixo, texto em branco: “Mad nobleman” Morichika Nakategawa, of the frontier faction?” Acima da Caixa de texto, o número 5, abaixo, em sentido horário: 7 (encoberto), 3, 8, 4, 9, 5, 0, 6, 1, 7, 2, 8 (encoberto). A segunda tela é igual à primeira, com as seguintes exceções: ao lado da imagem surge mais uma parte do desenho, que mostra um homem de sobretudo amarelo, em pé, de frente de outro banco de madeira. O texto é: “That familiar place where 20 years were we spent in silence.” Os números estão em outra ordem: 9, 1, 0, 2, 1, 3, 2, 4, 3, 5, 4, 6 (encoberto). Terceira tela, usa a mesma imagem da primeira tela, mas centralizada à esquerda. Na direita superior o homem de sobretudo amarelo aponta uma pistola. O texto fica no rodapé, algo centralizado: “Ayame mastro stole those girls’ future away from them”. Os números estão em outra ordem: 5, 5, 6, 6, e 8 e 9 encobertos. A quarta tela mantém a imagem do homem apontando a pistola. À esquerda, abaixo, o homem de barba aponta a pistola para o homem de capote. Os números são, em sentido horário: 3, 4, 6, 5, 7, 6, 8, 7, 9.

Figura 4b



Figura 4c

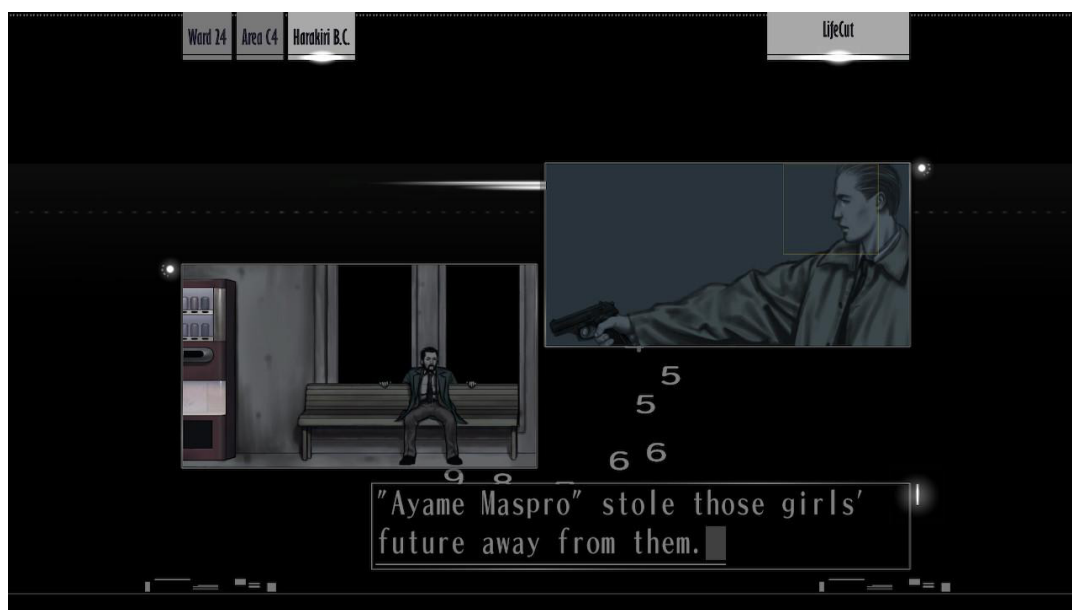
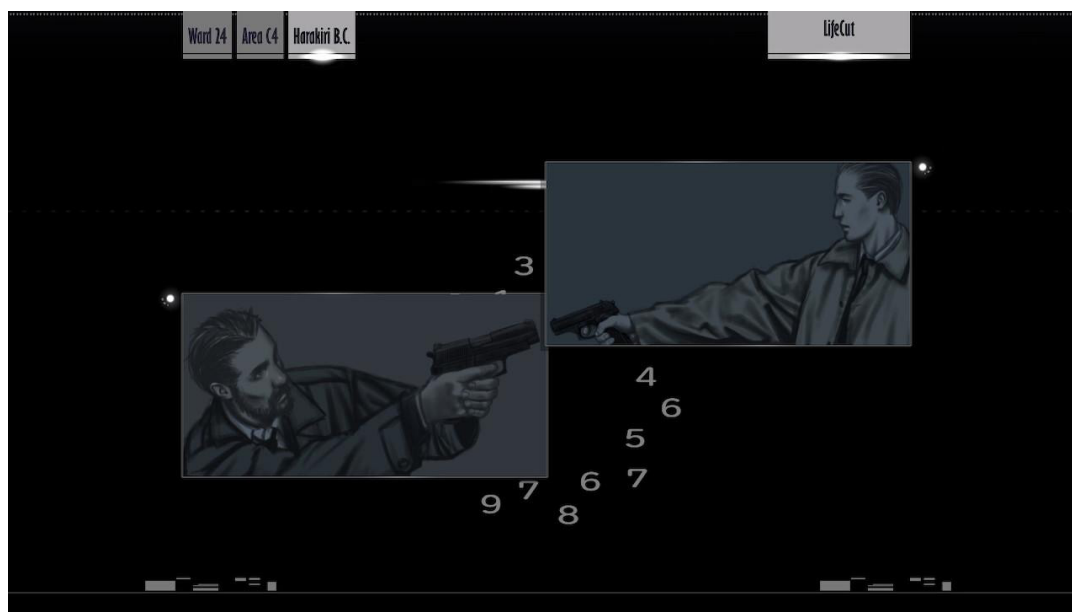


Figura 4d



Fonte: Capturas de tela de *The Silver Case*.

Nessa sequência, a ação se desenrola principalmente na imagem, não no texto verbal, diferentemente de muitos *adventure games* contemporâneos. Para usar um termo de Groensteen, em comparação à maioria dos *adventure-games* e *visual novels*, *The Silver Case* teria um layout irregular e ostentatório. Groensteen elabora essas definições para categorizar o layout, a disposição de quadros em um quadrinho, mas acabam sendo úteis ao compararmos a obra com outras de seu gênero. Irregular, pois o layout não é constante a cada página. Ostentatório, pois não tenta desaparecer em prol da história, pelo contrário, chama atenção para si. É a tela do jogo sendo assombrada pela página de quadrinhos. Essa justaposição de elementos na tela demanda uma leitura similar aos quadrinhos, uma leitura como se fosse uma página. Sobre uma obra do quadrinista Gerner, Carneiro comenta “Em *Panorama du Froid* (L’Association 2013), por exemplo, cartões postais são cobertos de tinta e reorganizados como se formassem uma narrativa de quadrinhos, provocando assim a nossa leitura como se fosse uma história em quadrinhos”¹⁸ (2020: 1-2). Esse caráter “como se” também é mencionado por Rajewsky (2012: 28) ao pensar como as mídias referenciam umas às outras sem se fazerem materialmente presentes.

Esse aspecto adiciona à obra uma particularidade pouco vista em seu gênero, através de composições e justaposições elaboradas, que, por sua vez, geram novas articulações. O espectro dos quadrinhos parece ter possuído o jogo, mas essa possessão é logo desfeita pelo jogador que continua a jogar. Almir Aquino Corrêa, ao comentar um poema digital, menciona que a linearidade pode aproximar a literatura digital da tradicional: “Essa linearidade narrativa ou, melhor, de sequência de execuções, mantém em símile a leitura de um poema não digital. [...] A expressividade se assemelha,

¹⁸ In *Panorama du Froid* (L’Association, 2013) for example, postcards are covered with ink and reorganized as if they formed a comic book narrative, and so provoke our reading of it as if it was a comic.

enquanto resultado, ao jogo, ao momento em que o leitor assume, mesmo que passivamente, o caminhar pelo texto” (Corrêa 2022: 53-54).

Esse “caminhar pelo texto” também se manifesta em *The Silver Case*. Seja ao passar a fala do personagem ou ao demandar que o jogador o desloque até o próximo ponto de interesse onde o texto verbal voltará, o jogo demanda *inputs* constantes que inevitavelmente informam o engajamento do leitor com a trama. Esses *inputs*, muito mais recorrentes que o folhear de um livro e mais impactantes que a barra de rolagem de um *ebook*, reforçam no jogador a sensação, a cada momento, de estar se destinando, passo a passo, junto dos personagens, a um destino inevitável.

Esse emparelhamento possível entre o jogo e a poesia digital não torna *The Silver Case* uma obra literária; se trata de um jogo que usa recursos típicos da literatura digital e, como vimos, das histórias em quadrinhos. A força desse aspecto composicional não pode ser subestimada. Não somente por se destacar dentre jogos similares de seu tempo, mas por propor uma espaçotopia particular, uma página fluida, pequenas janelas que revelam um mundo acessível apenas por frestas. O espaço entre os quadros oculta o que está além do requadro, talvez revelando algo que se perdeu na era cibernética.

CONCLUSÃO

No fim do milênio, quando o jogo foi lançado, urgia a necessidade de derrubar as velhas estruturas. Ao fim de *The Silver Case* é revelada a conspiração de que não somente a cidade chamada de “24 Wards” foi totalmente planejada, assim como uma parcela de seus cidadãos. O mecanismo de controle supremo, uma população que passa pela mesma educação, age da mesma maneira, criada em espaços fechados. Uma distopia assustadoramente real. Um mundo onde a grande mente controlando tudo por trás dos panos é um programador, atrás do seu teclado. Assim, a estética, a mistura, a colagem e o caos da obra, ecoam o desespero face uma nova era.

Defendemos uma expansão do olhar sobre os jogos eletrônicos para além dos limites ditados pela indústria de grande apelo comercial. Se mostra cada vez mais inviável discutir o jogo eletrônico como uma mídia independente, sem levar em consideração a pluralidade de uma mídia naturalmente plural. Desse modo, os estudiosos de jogo podem voltar seu olhar para uma historiografia mais ampla. Não estamos afirmando a supremacia de um cânone pessoal, mas defendemos a busca de uma genealogia maior do potencial da mídia, especialmente de gêneros que por vezes passam despercebidos dentre a vasta produção da indústria. Essa é parte da pretensão deste trabalho. Desse modo podemos pôr em prática a ideia de Consalvo (2019) de ampliar, e não limitar, o campo de estudos e discussão.

Há uma grande riqueza de recursos que os jogos eletrônicos implementam, sem deixarem de ser jogos, que precisam ser estudados em suas fronteiras. *The Silver Case* ostensivamente emprega recursos alternados, como muitos outros jogos, mas

desperta interesse por sua visualidade particular, o modo como usa o espaço da tela, sua construção estética, sua pouca fidelidade a certas convenções tradicionais de sua época e seu flerte com outras mídias. O contexto de produção e recepção da obra inequivocamente já o legitimam como jogo eletrônico; suas características formais reforçam essa mesma posição. Negar isso seria prescrever limites arbitrários. Além disso, as composições visuais da obra convidam a novos olhares, dentre eles, um que pode partir dos quadrinhos.

Buscamos novas vias de análise por entendermos que diferentes perspectivas (como a quadrinística) tem apenas a enriquecer a compreensão de cada obra. Isso não quer dizer que podemos transplantar levemente teorias de um contexto para outro, mas que o diálogo pode gerar novas leituras, novos olhares. Trouxemos certos elementos das teorias dos quadrinhos para entender o modo de construção visual dos elementos na tela de *The Silver Case*. Em um jogo eletrônico com pouca interatividade, procuramos demonstrar como, mesmo quando assombrado por outras mídias, a fluidez do jogo eletrônico absorve e contém tudo dentro de si, de modo que recursos provenientes dos mais variados lugares, se tornam parte de sua midialidade.

Reforçamos, o jogo foi originalmente lançado em 1999 e retrata uma visão aterradoramente atual do mundo pós-internet. Há recursos visuais, de diversas ordens, que trazem percepções também de diversas ordens aos jogadores. Isso é obtido por meio dos espectros de outras mídias. O jogo se apresenta como uma experiência heterogênea, que ao se apropriar de diferentes recursos, ao mesmo tempo os destaca, e os ressignifica como pertencentes aos jogos eletrônicos. Nada escapa a midialidade do jogo, sejam vastos mundos renderizados em alta fidelidade, ou um texto verbal pulsando na tela, e aí está sua beleza. cremos que a busca pelos fantasmas e de que forma eles assombram, ou tomam o corpo de outras mídias, bastante relevante para compreensão da forma de narrar. Em quantas formas diferentes pode a palavra possuir uma história?

OBRAS CITADAS

AARSETH, Aspen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

BACKE, Hans-Joachim. Game-comics and comic-games: Against the concept of hybrids. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021. 60-83.

BOGOST, I. *How to Talk about Videogames*. Minneapolis: U of Minnesota Press, 2015.

BOGOST, I. Video Games Are Better Without Stories. Disponível em: <https://tinyurl.com/3uhx4bhr>.

BOLTER, Jay David & Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 2000.

CARNEIRO, Maria Clara. Amidst some paper ghosts: Jochen Gerner and the hauntology of comics. Sébastien Conard (org.). *Post-comics: beyond comics, illustration and graphic novel*. Ghent: KASK School of Arts & Het Balanseer, 2020. 45–62.

CIRNE, Moacy. *Quadrinhos, sedução e paixão*. Petrópolis: Vozes, 2000.

CONSALVO, Mia & Christopher A. Paul. *Real games: what's legitimate and what's not in contemporary videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2019.

CORRÊA, Almir Aquino. A obra de arte literária digital: entre o truque, a decepção e a vanguarda. *Texto Digital*, Florianópolis, v. 18, n. 1, p. 44-59, 2022.

GLASER, Tim. Homestuck as a game: A webcomic between playful participation, digital technostalgia, and irritating inventory systems. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021.

GOODBREY, Daniel Merlin. Game comics: Theory and design. Andreas Rauscher, Daniel Stein & Jan-Noël Thon (org.). *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. New York: Routledge, 2021. 96-112.

GROENSTEEN, Thierry. *O Sistema dos Quadrinhos*. Trad. Érico Assis & Francisca Ysabelle Manríquez Reyes. Nova Iguaçu: Marsupial, 2015.

JUUL, J. *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

KEMPS, Heidi. Interview: Suda51 of Grasshopper Manufacture. 2016. Disponível em: <http://gaming.moe/?p=2116>.

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, Intertextualidade e “Remediação”: Uma Perspectiva Literária Sobre a Intermidialidade. Trad. Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Thaís Flores Nogueira Diniz (org.). *Intermedialidade e Estudos Interartes: desafios da arte contemporânea*. Belo Horizonte: Editora UFMG. 2012. 15-46.

THE SILVER Case. 1 ed. Tokyo: Grasshopper Manufacture, 2016. 1 jogo eletrônico.