



A0037

**GAMES E CINEMA: CONVERGÊNCIA NA PRODUÇÃO**

João Baptista Alves Boccaletto (Bolsista SAE/UNICAMP) e Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand (Orientador), Instituto de Artes - IA, UNICAMP

Os jogos eletrônicos conhecidos pelo nome de *games* sofreram nessa última década uma grande transformação em suas formas estéticas, principalmente em relação ao grande avanço tecnológico que possibilitou a produção de simulações da realidade, aproximando-se muito da estética do cinema. Esta semelhança dos jogos com o mundo real traz características que são encontradas nas produções cinematográficas, que como um produto de entretenimento lida com o real, com relação a constituição da imagem, ambientação sonora e narrativa. Esta convergência surge e mostra-se necessária para a sobrevivência de ambas as mídias. Este estudo tem como objetivo o desenvolvimento de uma análise crítica da convergência midiática existente entre o cinema, com seus métodos digitais de produção e os jogos eletrônicos criados para consoles e computadores. Dos jogos estamos explorando os aspectos relativos às narrativas, padrões estéticos e jogabilidades. Neste estudo foi necessário um levantamento bibliográfico sobre os jogos eletrônicos, o cinema contemporâneo, o conceito de convergência e de transmídia, além de um levantamento de títulos de jogos e filmes que ajudaram na visualização e análise destes produtos midiáticos. Enfim, pretendemos observar as semelhanças e convergências entre os jogos eletrônicos e o cinema atual.

Games - Cinema - Convergência