

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES

Projeto de Iniciação Científica

REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica

Mystery House: Narrativa nos Graphical text adventures

Bolsista: Nathalia Carvalho de Oliveira - Nº USP 10742104

Orientadora: PROFA. DRA. SILVIA REGINA FERREIRA DE LAURENTIZ

São Paulo

2022

1. TÍTULO: REALIDADES, da realidade tangível à realidade ontológica – *Mystery House: Narrativa nos Graphical text adventures*

REALITIES, from tangible reality to ontological reality – *Mystery House: Narrative on Graphical Text adventures*

PROJETO VINCULADO AO GRUPO DE PESQUISA REALIDADES - da realidade tangível à realidade ontológica (<http://www2.eca.usp.br/realidades/>), licenciado pelo CNPq, liderado pela Profa. Dra. Silvia Laurentiz, credenciado e sediado na Escola de Comunicações e Artes e no Departamento de Artes Visuais, ECA/USP. Este vínculo propicia ao estudante de graduação uma interação com a pós-graduação e a participação em grupo de pesquisa.

2. RESUMO:

O Projeto Geral do Grupo de Pesquisa Realidades objetiva produzir base de reflexão crítica e experimentos práticos sobre diferentes formatos de representação imagética. *Mystery House: Narrativa nos Graphical text adventures* se volta para os antigos *Graphical text adventures*, em especial *Mystery House*, na busca por relações e capacidades poéticas em jogos narrados com imagem e comando de texto. Propõe localizar e sistematizar trabalhos de arte relacionados ao tema, identificar e indicar mecânicas e formatos de representação e, posteriormente, desenvolver um jogo com tecnologias atuais baseado em *Mystery House*, o primeiro *Graphical text adventures*.

PALAVRAS-CHAVES: arte digital, game arte, Graphical text adventures

3. INTRODUÇÃO:

Mystery House foi o primeiro jogo de aventura a apresentar gráficos em tela, desenvolvido por Roberta Williams e Ken Williams e lançado pela On-Line Systems, atual Sierra On-Line em 1980, para a Apple II. O jogo inovou seu gênero e influenciou as produtoras da época. Os novos títulos passaram a incorporar imagem e texto em suas propostas narrativas.



Cena inicial de *Mystery House*(1980). FONTE: Captura de tela

Mystery House se passa numa casa vitoriana abandonada. Nela estão sete outras pessoas e bilhetes espalhados sugerindo a existência de joias escondidas na casa. A saída está trancada, e o player se vê obrigado a explorar a mansão em busca das joias, mas se depara com o assassinato dos que estavam na casa.

“Quem é o assassino e quais são seus motivos? Para onde leva a passagem secreta? Quem está deixando anotações misteriosas?

E quem vai ser a próxima vítima? Se você não tomar cuidado, pode ser você? Você não pode sair da propriedade até levar a justiça ao assassino.

Gire a maçaneta e ande pela *Mystery House*. Alguém está te esperando. “

(MH (BLACK BOX), Sierra Gamers. Disponível em:

<<https://www.sierragamers.com/mh-black-box/>>. Acesso em: 02 de maio de 2022.)

(Tradução nossa)

JUSTIFICATIVA:

- 1) Importância dos jogos Adventure nos jogos contemporâneos.
- 2) Revisitar um jogo de 1980 que marcou a transição de *Graphical text adventures* e que carece de pesquisa dedicada.
- 3) Identificar e desenvolver novas poéticas em games.

4. OBJETIVOS:

1. Pesquisar o tema a partir de diversos autores e trabalhos experimentais nas áreas de artes e afins.
2. Investigação da relação entre texto, mecânicas, interação e imagem na criação de um mundo ficcional em jogos *Graphical text adventures*.
3. Estudo sobre como os elementos característicos de um jogo *Graphical text adventures* se conectam.
4. Identificar e indicar essas relações a partir do jogo *Mystery House* (1980) - o primeiro *Graphical text adventure*.
5. Desenvolver um jogo baseado em *Mystery House* aplicando novas tecnologias a fim de possibilitar uma nova experiência poética.
6. Documentação dos resultados da pesquisa, tanto práticos quanto teóricos, na forma de texto e imagens publicados no site do grupo de pesquisa associado, e através do compartilhamento dos resultados parciais em plataformas como YouTube e Instagram, para um acesso mais amplo.

5. METODOLOGIA

- I - Levantamento da bibliografia já existente sobre o assunto: leitura e fichamento de textos selecionados;
- II - Localizar, identificar e sistematizar trabalhos de arte referentes ao tema a fim de criar um mapeamento de referências. O material ficará disponibilizado em seção específica no site do grupo do qual faz parte este projeto;
- III - Desenvolver um jogo baseado em *Mystery House* aplicando novas tecnologias a fim de possibilitar uma nova experiência poética;
- IV - Apresentar gradualmente na internet, no sítio eletrônico oficial do projeto, os resultados parciais do trabalho desenvolvido, no intuito de criar instrumento de avaliação continuada dos resultados produzidos;
- V - Participar das atividades do grupo de pesquisa realidades;
- VI - Análise dos resultados, redigir os relatórios parcial e final do projeto;

Redação de Relatórios e Monografia VI - VII					x	x						x	x
---	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--	--	---	---

8. RESULTADOS PREVISTOS E SEUS RESPECTIVOS INDICADORES DE AVALIAÇÃO:

Os resultados parciais e finais desta pesquisa serão publicados no site do Grupo Realidades. A pesquisa será apresentada também em reuniões e encontros entre grupos de pesquisa. A participação no grupo de pesquisa Realidades também inclui a realização de experimentos poéticos coletivos do grupo. Estes serão apresentados no site, em eventos acadêmicos da área, e em exposições de arte. Com isso, a relação entre pesquisa e extensão proporcionará excelente oportunidade de desenvolvimento e formação ao aluno de graduação.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

CAVALEIRO, Anita e LIMA, Leonardo. Notgames: convergências entre videogames e arte interativa, SBC – Proceedings of SBGames, ISSN: 2179-2259, 2014

CAVALEIRO, Anita. Sobre jogos e não jogos: um estudo sobre curadoria de jogos digitais experimentais, Mestrado, ECA, DOI: 10.11606/D.27.2017.tde-24072017-183228, 2017.

CHAVES, C. G. V.; VARGAS, A. GAMEART - uma linguagem poética. DAPesquisa, Florianópolis, v. 11, n. 16, p. 040-052, 2016. DOI: 10.5965/1808312911162016040. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/dapesquisa/article/view/6762>. Acesso em: 10 abr. 2022.

DRUCKREY, Timothy. Electronic Culture – Technology and Visual Representation, New York: Aperture Foundation, 1996.

FERNANDÉZ VARA, Clara. THE TRIBULATIONS OF ADVENTURE GAMES: INTEGRATING STORY INTO SIMULATION THROUGH PERFORMANCE. 2009. 310. Georgia Institute of Technology, Georgia, 2009.

GAMERVIEW. Ken and Roberta Williams (Sierra) - The Game Awards 2014. 6 de dez. de 2014. Disponível em <[\(147\) Ken and Roberta Williams \(Sierra\) - The Game Awards 2014 - YouTube](#)>. Acesso em 2 de maio de 2022.

HUIZINGA, Johan. HOMO LUDENS: O jogo como elemento da cultura. 9ª edição. São Paulo. Perspectiva. 2019.

LAURENTIZ, Silvia. Sistemas autônomos, processos de interação e ações criativas, Revista ARS (São Paulo) vol.9 no.17, 2011. In <https://doi.org/10.1590/S1678-53202011000100007>

LAURENTIZ, Silvia. Arte do game ou game de arte? São Paulo: Enciclopédia de Arte e Cultura Itaú Cultural, 2009. Disponível em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tikiindex.php?page=game+art>. Acesso em 12 mar. 2010.

LAURENTIZ, Silvia. Uma aproximação da cibernética pela poesia digital. In: Revista ARS (São Paulo), vol.4, n.8, p. 114-127, 2006, ISSN 1678- 5320. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202006000200011>

LEÃO, Lúcia. Da Ciberarte à gamearte (ou da cibercultura à gamecultura). 2005. Disponível em: <<http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf> > Acesso em: 20 out. 2015.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia, Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARQUES, Rodrigo Dorta. GAMES E ARTE: Processos em games alternativos. 2019. 124. Universidade Estadual Paulista, São Paulo, 2019.

MURRAY, Janet. HAMLET NO HOLODECK: O futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo. Editora Unesp.2003.

PONTES, André Alves. O VIDEOGAME COMO LINGUAGEM ARTÍSTICA: Elementos estéticos e discursivos em jogos eletrônicos. 2020. 67. Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2020.

The Sierra Help Pages. Sierra Game Documents. Disponível em <[Sierra Documents - The Sierra Help Pages](#)>. Acesso em: 2 de maio de 2022.

VASCONCELOS, Nicolas Souza. O POINT-AND-CLICK ADVENTURE RESSURGE: Uma discussão analítica sobre um gênero adormecido. 2020.125. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2020.

WITT, Anelise. GAMEARTE: subversão e diversão na arte contemporânea.2013. 112. Universidade Federal de Santa Maria, Rio Grande do Sul, 2013

WILLIAMS, Ken. SIERRA GAMERS. Mystery House. Disponível em <[Mystery House - Sierra Gamers](#)>. Acesso em: 2 de maio de 2022.