

Últimas semanas da exposição "A Era dos Games" no Shopping VillageMall

A mostra, vista por mais de quatro milhões de pessoas em 25 países, permanece em cartaz no Rio de Janeiro até 25 de fevereiro, permitindo que o público interaja com mais de 150 jogos eletrônicos

CARNAVAL - Durante o feriado a exposição funciona normalmente: aberta no sábado, domingo e terça-feira em horário normal, como divulgado

Ingressos a R\$20,00 / R\$10,00 meia entrada podem ser adquiridos no site www.ingresse.com ou diretamente no Shopping VillageMall*

Depois de percorrer 33 cidades de 25 países e ser vista por mais de quatro milhões de pessoas, a megaexposição *A Era dos Games* segue em cartaz no Rio de Janeiro no **Shopping VillageMall**, na Barra da Tijuca, e se despede do público no dia 25 de fevereiro. Durante o Carnaval a exposição funciona normalmente: aberta no sábado, domingo e terça-feira em horário normal, como divulgado. (Para saber mais, acesse o SERVIÇO ABAIXO)

Concebida pelo **Barbican Centre** de Londres, a mostra passa a limpo a história de um dos maiores fenômenos da cultura de massa da era contemporânea, uma indústria que movimentou mais dinheiro que o cinema e a música juntos, e que em menos de 60 anos passou de uma simples brincadeira de *nerds* a um movimento social e cultural que influencia a maneira como as novas gerações se relacionam com o mundo.

Apresentada pelo **Ministério da Cultura** e pela **Brasilprev**, através da Lei Federal de Incentivo à Cultura, a exposição, que já esteve em São Paulo por quase três meses no Parque Ibirapuera, é programa obrigatório e diversão garantida para toda a família, abrangendo desde o celebrado fliperama até os modernos jogos de caça a Pokémons virtuais.

Nos corredores da exposição, além de conhecer em detalhes a história desse fenômeno cultural de nossos dias, o público tem a possibilidade de interagir com mais de 150 jogos de sucesso.

Mesmo tendo a interatividade como um de seus principais focos, o objetivo da mostra contempla outros aspectos, como a recuperação da história dos *games*; a apresentação de novas possibilidades desta área, com o surgimento de tecnologias revolucionárias; e, finalmente, uma cuidadosa explanação da complexa teia de elementos e influências responsáveis pelas diferentes etapas do processo de criação e distribuição dos *games*. Em outras palavras, ao mesmo tempo em que investiga o desenvolvimento e uso dos jogos eletrônicos, a exposição procura explorar seus desdobramentos e correlações com a cultura contemporânea.

“Não há dúvida de que os *videogames* tiveram um grande impacto na cultura visual contemporânea. *A Era dos Games* pretende demonstrar a força criativa considerável que sustenta a indústria, destacando as contribuições de indivíduos e empresas-chave que

desempenharam um papel em sua evolução. A exposição explora a influência de músicos, cineastas e artistas e mostra claramente que algumas das inovações mais criativas do nosso tempo passaram por este meio fenomenal”, resume **Neil McConnon**, diretor do **Barbican**.

A Era dos Games

A exposição - que consumiu dois anos de trabalho intenso - a um custo de um milhão de libras inglesas - tem como ponto de início **Spacewar**, um dos primeiros jogos criados para computador, desenvolvido em 1961 por uma equipe de estudantes do MIT (Massachusetts Institute of Technology) em um PDP-1, computador pioneiro que tinha o tamanho de quatro geladeiras. São cerca de seis décadas examinadas minuciosamente, em 14 seções temáticas distintas. Entre os mais de 150 jogos selecionados, há uma longa lista de destaques, a começar pelo **Pong**, o jogo de tênis extremamente sintético, criado em 1972 e que rodou o mundo. Trata-se do primeiro videogame a gerar lucro (**Spacewar** não rendeu nem um centavo a seus criadores) e que deu início a uma das megaempresas do setor, a **Atari**. Quatro anos após ter sido criada, a empresa foi vendida para a **Warner** por US\$ 28 milhões, sinalizando o início de um negócio extremamente próspero, apoiado sobre o tripé da tecnologia, ciência e arte.

Atualmente, o segmento é liderado por cinco grandes fabricantes. Além da **Atari**, estão na lista **Nintendo**, **Sega**, **Microsoft** e **Sony**. O segmento é fortemente centralizado no Japão, América do Norte e Europa, mas tem demonstrado um forte crescimento em países como Coréia do Sul, Rússia, Índia e também Brasil. Segundo pesquisas divulgadas no ano passado, o Brasil ocupava o 11º lugar no *ranking* de maior mercado de *games*, movimentando R\$ 900 milhões ao ano.

O campo de jogos eletrônicos é extremamente vasto e apresentou ao longo do tempo uma série de mudanças radicais. Se no início as criações eram para grandes estruturas, chamadas de *arcades* (estruturas próprias, acionadas por meio de moedas e conhecidas como fliperamas no Brasil), pouco a pouco as criações foram se adaptando aos espaços domésticos (com o desenvolvimento dos sistemas portáteis), às linguagens de computador, e finalmente à tela do celular. Apesar dessas diferenças importantes de suporte, é possível organizá-los em três grandes blocos: o primeiro deles seria composto pelos jogos de pensamento, que dialogam com aqueles existentes antes da eletrônica, como as cartas, os jogos de tabuleiro e os quebra-cabeças, como o **Tetris**, o jogo mais vendido da história dos games, ou o **Pacman**. No segundo grupo estão os jogos de ação (como os games de guerra ou de esporte, como o **Wii**). Finalmente, o terceiro bloco contempla os jogos de simulação (os games da série **The Sims** ou o crescente mercado de jogos coletivos, disputados por dezenas de pessoas on-line).

Além da ampla exposição dos jogos, o que já seria um atrativo suficiente tanto para as novas gerações quanto para o público adulto e sênior, interessado em redescobrir seus velhos passatempos e apresentá-los a filhos e netos, a mostra organizada pelo **Barbican Centre** proporciona também uma visão mais ampla dos horizontes de investigação da cultura dos *games*, explorando aspectos a partir de diferentes pontos de vista, em termos econômicos, sociais e tecnológicos.

Nos vários segmentos que compõem a mostra, vão sendo apresentados ao público dados sobre as implicações industriais, criativas e comerciais desse fenômeno de massa; sua geopolítica; os personagens que fizeram história; a crescente importância dos jogos infantis e seu potencial uso como ferramenta educativa; os vínculos inquestionáveis entre os *games* e outras áreas da produção cultural, como a música e o cinema; a mídia especializada; e, finalmente, os enormes avanços tecnológicos que continuam sendo implementados, como o uso cada vez mais sofisticado da tecnologia 3D, a captação mais sensível dos movimentos pela tela ou por sensores e a constatação de que a realidade virtual é algo cada vez mais próximo. Daí a necessidade permanente de atualizar a exposição, agregando a ela inovações como a **Virtual Sphere**.

Nesse percurso, destacam-se figuras fictícias ou reais, personagens conhecidos mundialmente ou criadores cujos nomes são familiares apenas para os que dominam os bastidores do universo dos *games*. Quem não conhece **Super Mario**, o encanador italiano criado pela Nintendo em 1985 e que chegou a ser usado pelo Japão na cerimônia de encerramento das Olimpíadas como símbolo nacional? Mas nem todos sabem que o jogo foi criado por **Shigeru Miyamoto**, um dos grandes *designers* de *games*, responsável também por títulos como **Donkey Kong**, **The Legend of Zelda** e a série **Wii**. Outro *designer* de destaque, **Yuji Naka** (criador de **Sonic the Hedgehog**) também tem seu trabalho detalhado na mostra, o que permite ver de perto os bastidores dessas criações.

No segmento que detalha as criações sonoras, ganha relevo o trabalho de dois criadores: **Koichi Sugiyama** (que trabalhou nos jogos do **Dragonquest** com a Orquestra Filarmônica de Londres) e **Richard Jacques**, compositor britânico que criou uma série de trabalhos para a Sega (particularmente para os jogos da série **Sonic the Hedgehog**), mas também desenvolve uma série de trabalhos para o cinema e para a televisão, confirmando como são tênues as fronteiras entre esses diferentes campos. É inquestionável como, desde a década de 1970, os *games* se inspiram no cinema em busca de estilos e histórias. No sentido contrário, o cinema muitas vezes vai buscar inspiração no universo dos jogos, como por exemplo no caso de **Tomb Raider** (2001), título derivado do game **Lara Craft**.

Depois de uma temporada de sucesso de quase três meses no Parque Ibirapuera em São Paulo a megaexposição que desembarca agora no Rio de Janeiro chega em sua versão mais completa e atualizada, com *games* de última geração e inclusive incluindo jogos já produzidos no Brasil.

“Acreditamos muito no potencial dessa exposição. Ao apresentar a história do videogame de forma lúdica e divertida, ela integra diferentes gerações e proporciona um excelente programa para toda a família”, explica **Cinthia Spanó**, gerente de Comunicação Corporativa e Sustentabilidade da **Brasilprev**.

Visitas monitoradas educativas gratuitas

Além de serem uma das principais fontes de entretenimento da atualidade, os jogos eletrônicos podem ser uma ferramenta importante na Educação. Eles desenvolvem capacidades como coordenação motora, raciocínio lógico, conhecimentos gerais, espacialidade e uma compreensão mais ampla de disciplinas como Línguas, Matemática, Geografia e História, entre outras. Como atividade profissional, o desenvolvimento de games é hoje uma carreira bastante procurada, com diversos cursos e faculdades dedicados a esse mercado, que atrai principalmente jovens. Partindo desse cenário, a exposição A Era dos Games disponibiliza gratuitamente para escolas públicas e instituições sem fins lucrativos (ONGs) sessões educativas com foco em conteúdos multidisciplinares, para fazer um percurso divertido e instrutivo pela história e evolução dos games.

O kit educativo, que as instituições de ensino e atendimento recebem gratuitamente ao fazer a visita monitorada, traz em suas páginas coloridas um passo a passo do desenvolvimento de games, partindo da concepção do argumento e passando por etapas como criação dos personagens, do ambiente e das fases do jogo. Ao fim da publicação, o aluno terá o roteiro completo de um jogo, exercitando a criatividade e a capacidade narrativa.

Com as visitas educativas gratuitas, a organização da mostra procura democratizar o acesso à cultura, oferecendo um aprofundamento na compreensão do papel dos jogos eletrônicos na atualidade e das possibilidades de sua utilização como ferramenta complementar didática.

Disponibilidade de visitas pré-agendadas durante toda a exposição.

Contato: contato@dueto.com **Telefone:** (011) 3138-4900

Sobre a Brasilprev

Com 24 anos de atuação, a **Brasilprev Seguros e Previdência S.A** tem como acionistas a PFG do Brasil Ltda., que compõe a **Principal**, e a BB Seguros Participações S.A., subsidiária integral da **BB Seguridade**, holding constituída em dezembro de 2012 como braço das operações de seguros, capitalização e previdência privada do Banco do Brasil. A companhia é uma das maiores empresas de previdência complementar aberta do País, com mais de R\$ 227 bilhões em ativos sob gestão e uma carteira de 1,98 milhão de clientes.

Especializada no setor, com produtos acessíveis e serviços diferenciados, é líder em captação líquida de todo o segmento de previdência privada aberta. Sua estratégia de vendas é focada em seu principal canal de comercialização: a rede de agências do **Banco do Brasil**.

Sobre o VillageMall

O VillageMall é um desenvolvimento da Multiplan, uma das empresas líderes do setor de Shopping Centers no Brasil. Inaugurado em dezembro de 2012 na Barra da Tijuca, Rio de Janeiro, o empreendimento conta com um projeto arquitetônico arrojado, que privilegia a vista e a integração com a paisagem do entorno. O mix de lojas mescla grifes internacionais inéditas na cidade e grandes nomes do varejo nacional. A gastronomia de alta qualidade também é destaque no empreendimento. O VillageMall tem como ancoragem principal o Teatro Bradesco, com capacidade para 1.060 pessoas, equipado para receber espetáculos de padrão internacional. O shopping conta ainda com quatro salas Prime de cinema, da bandeira Cinemark, com tecnologia de última geração. Um amplo terraço, na área dos restaurantes, abre-se para a Lagoa da Tijuca e as montanhas do entorno.

www.shoppingvillagemall.com.br

SERVIÇO

A ERA DOS GAMES

Uma exposição do **Barbican Centre** de Londres

Realização: **Nós 3 Produções**

Apresentação: **Ministério da Cultura e Brasilprev**

De 1º de dezembro de 2017 à 25 de fevereiro de 2018

Terça a sábado das 14h às 22h; Domingos e feriados das 14h às 21h

Segundas OFF; 24 e 25 de dezembro e 31 de dezembro e 1º de janeiro OFF

Formatado: Fonte: Negrito

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Cor da fonte: Preto

Formatado: xmsnormal,
Espaçamento entre linhas:
simples, Padrão: Transparente

Formatado: Fonte parág. padrão,
Cor da fonte: Preto

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Não Negrito, Cor da
fonte: Preto

Formatado: Fonte parág. padrão,
Fonte: Não Negrito, Cor da fonte:
Preto

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Cor da fonte: Preto

Formatado: Fonte parág. padrão,
Cor da fonte: Preto

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Não Negrito, Cor da
fonte: Preto

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Cor da fonte: Preto

Formatado: Fonte parág. padrão,
Fonte: (Padrão) +Corpo, 11 pt,
Não Negrito, Cor da fonte: Preto

Formatado: Fonte: +Corpo, 11 pt

Formatado: Fonte: (Padrão)
+Corpo, 11 pt, Cor da fonte: Preto

Formatado: Não Expandido por /
Condensado por

Durante o Carnaval funcionamento normal

Preço R\$20,00 / R\$10,00 meia entrada*

Gratuidade para grupos pré-agendados de alunos da rede pública e/ou de ONGs e instituições que trabalham com jovens e adultos em situações de vulnerabilidade / de comunidades de baixa renda, com possibilidade de entrega de Kit Educativo e visita guiada. Disponibilidade de visitas pré-agendadas durante toda a exposição. Contato: contato@dueto.com

Endereço: Shopping Village-Mall - Av. das Américas, 3900 - SS1 - Barra da Tijuca, Rio de Janeiro -RJ, CEP 22640-102

Vendas:

- Vendas ONLINE (a partir do dia 15/11): www.ingresse.com
- Vendas no Shopping Village-Mall (datas a confirmar)

OBS:

- Crianças até 12 anos devem estar acompanhadas pelo responsável legal
- Crianças até 5 anos não pagam
- Não é permitida a entrada de: mochilas ou bolsas grandes, carrinhos de bebê, comidas e bebidas, objetos cortantes, skates, bicicletas, armas de fogo, animais (exceto cães-guias)

Formatado: Espaçamento entre linhas: simples