******

**VISTA POR QUATRO MILHÕES DE PESSOAS EM 25 PAÍSES, MOSTRA *A ERA DOS GAMES***

**JOGA LUZ SOBRE O MAIOR FENÔMENO DA CULTURA DE MASSA DO SÉCULO 21**

**Público poderá interagir com mais de 150 jogos eletrônicos no prédio da Bienal**

**Ingressos já estão à venda**

**FOTOS EM ALTA:**

**https://www.dropbox.com/sh/bh7vedy31k835cj/AADWiMHn6gycqp2tg-586WxPa?dl=0**

Do rústico fliperama à intrépida caçada de *pokemons* virtuais nas ruas, em menos de 60 anos os videogames passaram de simples brincadeira de *nerds* a poderosas ferramentas tecnológicas e fenômeno contemporâneo da cultura de massa, capazes de influenciar a maneira como as novas gerações se relacionam com o mundo. Força-motriz de uma indústria que movimenta mais dinheiro que o cinema e a música somados, os jogos eletrônicos são tema da megaexposição ***A Era dos Games***, concebida pelo **Barbican Centre** de Londres, que chega ao Brasil depois de percorrer 33 cidades de 25 países e ser vista por quase quatro milhões de pessoas. Apresentada pelo **Ministério da Cultura** e **Brasilprev,** através da Lei Federal de Incentivo à Cultura, a mostra ocupará o **Pavilhão da Bienal**, no Parque Ibirapuera, entre 16 de agosto e 12 de novembro. Depois, segue para o **Museu Histórico Nacional** no Rio de Janeiro, onde ficará em cartaz de 6 de dezembro a 05 de março de 2018. Nas duas cidades, o público poderá interagir com mais de 150 jogos de sucesso.

Mesmo tendo a interatividade como um de seus principais focos, o objetivo da mostra é múltiplo e contempla aspectos bastante amplos, como a rememoração da história dos games; a apresentação das novas e revolucionárias possibilidades neste campo, com o surgimento de outras tecnologias; 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 mostra procura explorar seus desdobramentos e nexos 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 na 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 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) num PDP-1, computador pioneiro que tinha o tamanho de quatro geladeiras. São cerca de seis décadas escrutinadas, em 13 seções temáticas distintas. Dentre os mais de 150 jogos selecionados há uma longa lista de destaques, a começar pelo ***Pong***, um 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, assentado 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 11.o lugar no ranking de maior mercado de games, movimentando R$ 900 milhões ao ano[[1]](#footnote-1).

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).

Se não bastasse a ampla exposição dos jogos – 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** também amplia os horizontes de investigação da cultura dos games, explorando diferentes aspectos desse universo 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 feitos, 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 últimas 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, 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 fluídas 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 Croft.***

Um embrião da exposição atual foi apresentado no Museu da Imagem e do Som de São Paulo em 2011. Batizada originalmente de ***Game On,*** mais tarde o evento incorporou o número ***2.0*** ao título para dar conta das atualizações tecnológicas surgidas ao longo do período em que excursionou pelo mundo. A edição que desembarca agora no país chega em versão ampliada, com games de última geração e inclui jogos 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**.

As visitas à exposição terão horários pré-agendados e serão realizadas em seis sessões diárias, com 90 minutos de duração cada. O público já pode adquirir ingressos antecipadamente online. Vendas de ingressos na bilheteria somente a partir da data de abertura, 16 de agosto.

**Sobre a Brasilprev**

Com 23 anos de atuação, a **Brasilprev Seguros e Previdência S.A** tem como acionistas a **BB Seguridade Participações**, braço de seguros, capitalização e previdência privada do Banco do Brasil, um dos maiores bancos do país, e o **Principal Financial Group**, uma das principais instituições financeiras dos Estados Unidos. A companhia é uma das maiores empresas de previdência complementar aberta no Brasil, com R$ 212 bilhões em ativos sob gestão e uma carteira de mais 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**.

**SERVIÇO**

***A ERA DOS GAMES***

Uma exposição do **Barbican Centre** de Londres

Idealização: **Dueto Produções**

Realização: **Nós 3 Produções**

Apresentação: **Ministério da Cultura** e **Brasilprev**

De 16 de agosto a 12 de novembro de 2017

Terça a domingo, das 11 às 20 horas

Sessões diárias às 11h, 12h30, 14h00, 15h30, 17h00 e 18h30

Preço R$40,00 / R$20,00 meia entrada\*

\*<http://www.portaldoconsumidor.gov.br/noticia.asp?id=31127>

Endereço: Pavilhão da Bienal - 3º pavimento - Acesso pela rampa externa

Parque Ibirapuera - Portão 03

Av. Pedro Alvares Cabral S/N - CEP 04094-000

São Paulo, Brasil

Início das Vendas online: 05 de julho de 2017

Início das vendas no local: 16 de agosto de 2017

Vendas: [www.ingresse.com](http://www.ingresse.com/)

SAC INGRESSE

Tel (11) 4933 6661 São Paulo

Tel (21) 4042 2240 Rio de Janeiro

OBS:

- Crianças até 12 anos devem estar acompanhadas pelo responsável legal

- 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)

INFORMAÇÕES PARA A IMPRENSA:

**CANIVELLO COMUNICAÇÃO**

**Luciana Pareja - lucianapareja-temp@canivello.com.br - Cel (11) 97200.4131**

**Mario Canivello – mario@canivello.com.br - NOVOS TELS (21) 98987.4499 / (21) 2540.6111**

1. Ver <https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>. Consultado em 17 de junho de 2017. [↑](#footnote-ref-1)