

Os Garotín  
extasiados com o  
Grammy Latino

PÁGINA 3



Coleman Domingo  
é sério candidato  
ao Oscar 2025

PÁGINA 4



Bienal do Livro  
do Rio terá mais  
espaço em 2025

PÁGINA 7



## 2º CADERNO

Divulgação



Shigeru Miyamoto e Mario, o encanador que colocou a Nintendo no topo das fabricantes de games

# 'Por acaso me deparei com este meio chamado videogame'

Por Tiago Ribas (Folhapress)

Como Shigeru Miyamoto, o 'pai do Mario', revolucionou os games e inspira gerações

**A**o falar sobre suas criações, Shigeru Miyamoto tem mais perguntas do que respostas. "Como é possível que um japonês consiga criar um personagem global? Isso é algo em que eu penso", diz o pai de "Super Mario", durante entrevista coletiva sobre a abertura do Museu da Nintendo, em Kyoto, no mês passado. Miyamoto é o único funcionário da empresa a aparecer com destaque

no local, que conta a história de 135 anos da Nintendo.

Com razão. Boa parte dos personagens e produtos expostos no museu foram criados pelo designer de 71 anos, que chegou à casa em 1977 para mudar a história da indústria de games.

Na época, a Nintendo dava os primeiros passos no então incipiente mercado de jogos eletrônicos. No mesmo ano em que Miyamoto foi contratado, a empresa japonesa lançou sua série de consoles Color TV-Game, que vinham com uma quantidade pré-definida de jogos - inicialmente, apenas variações de "Pong".

Como membro do departamento de planejamento, o primeiro projeto de Miyamoto, então recém-formado em design industrial, foi no Color TV-Game Racing 112, que tinha jogos de corrida como novidade.

Essa não era exatamente a carreira que Miyamoto desejava. Ainda assim, ele encontrou nos videogames um espaço para realizar seus sonhos. "Eu sempre quis ser um artista de mangá, desde o ensino médio. Por acaso, eu me deparei com este meio chamado videogame, onde posso mostrar os personagens que eu queria criar. E é isso que tenho feito."

Apesar de ter criado dezenas de personagens célebres, nenhum alcançou tanto sucesso como Mario. O encanador bigodudo, capaz de disputar com Mickey Mouse o posto de personagem mais famoso do mundo, é a principal mascote da Nintendo, marca que é sinônimo de videogame em muitos países.

Ainda assim, o personagem nasceu de forma aparentemente desprezível. Designado pela Nintendo para repaginar máquinas de fliperama com jogos que não fizeram sucesso nos Estados Unidos, Miyamoto criou em 1981 "Donkey Kong". No game, inspirado em King Kong, um macaco gigante sequestra a namorada de um simples carpinteiro, que precisa desviar dos barris atirados pelo gorila para salvá-la.

Continua na página seguinte