

Uma Análise da Interface Cinema/Videogame

Nilson Luiz Rosa Lopes¹

Luis Fernando Rabello Borges²

Resumo

Este trabalho pretende analisar a forma como se dá a interação entre cinema e videogame. Apesar de sugerir uma coexistência convergente, estudos indicam que estas duas formas de arte nem sempre interagem com harmonia. Por isso buscamos na literatura existente dados e informações para analisarmos, à luz de estudos já feitos, elementos que nos indiquem em que direção está indo a evolução das duas formas de entretenimento e em que medida cada um está interferindo/influenciando o desenvolvimento do outro.

Palavras-chave: Videogame; Cinema; Interface; Linguagem Audiovisual.

Considerações iniciais

Desde minha infância, sempre fui um consumidor ávido de cinema, literatura, quadrinhos, TV, música e o que mais tivesse ligação com aquilo que hoje conhecemos genericamente como *cultura pop*. Obviamente, eu só fui saber disso, ou tomar consciência de que a tal *cultura pop* existia, quando já passava dos 25 anos. Até então, a expressão não tinha me alcançado e a percepção que se tinha deste universo era de que se tratava apenas da tristemente famosa “cultura inútil” (se pudéssemos imaginar o que viria pela frente...). Quando tive contato com o primeiro videogame, ele nem sequer tinha este nome. Era conhecido simplesmente como telejogo. E, pensando bem, aquilo não podia ter o mesmo nome do que hoje se designa como videogame. Acho que a única coisa em comum entre eles é o fato de que, para jogar, era preciso conectar a uma TV. Denominado *Pong*, o jogo se limitava a conduzir, por meio de um botão circular, uma pequena barra vertical que se movia exclusivamente para cima ou para baixo num dos extremos da tela da TV, tentando

¹ Acadêmico do 8º semestre do curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo da UFSM/Cesnors.

² Orientador do trabalho. Professor do curso de Comunicação Social – habilitação em Jornalismo da UFSM/Cesnors.

impedir que uma bola (que era quadrada) passasse por você (a barra aquela). E nisso ficávamos horas, maravilhados! Depois, veio o *Odissey*, da *Philips*, em que já dava pra distinguir silhuetas de bonequinhos e naves espaciais. Uau! Revolucionário! E, assim, se seguiram o saudoso *Atari 2600*, seguido pelo *Master System*, *Mega Drive*, *SuperNess*, e finalmente os *Playstation 1*, *2* e, agora, o *3*. Sem esquecer a fascinante máquina da *Microsoft*, o *Xbox360*, um dos mais sofisticados à disposição do público de hoje. Me considero um privilegiado por ter podido viver todas estas experiências, acompanhando a evolução dos *consoles*. Nesse meio tempo, é claro, continuei exercendo com dedicada atenção as minhas outras paixões: o cinema, a música, os quadrinhos, a literatura...

Porém, sempre tive uma curiosidade: se o cinema consegue buscar inspiração em tantas e tão diferentes fontes, porque a transposição de games é sempre tão falha? Sempre que uma adaptação é anunciada, me encho de esperança e vou conferir nos cinemas ou nas locadoras. E a decepção apenas muda de intensidade. Às vezes é menor, às vezes é maior, mas jamais saí do cinema totalmente satisfeito com o nível da adaptação. E não se diga que faltaram esforços dos produtores, porque muitos dólares foram investidos na contratação de equipes de profissionais responsáveis pela produção. Grandes nomes, com currículos ornados por grandes sucessos e muitas premiações, sucumbiram miseravelmente.

O que se vê de uma maneira geral é, aparentemente, apenas incapacidade para fazer a transição de maneira aceitável para o público. Tenho uma suspeita: me parece que os diretores, de uma maneira geral, não tinham grande intimidade com os games antes de tentarem a adaptação. E eu creio que isso é fundamental. É impossível para um profissional, por mais qualificado que seja e por mais que tenha boa vontade ou estrutura para estudar, se inteirar completamente do significado de um videogame sem penetrar em seu universo, se deixando levar pela experiência absolutamente lúdica que representa o jogo por si só. Tentar entender o jogo apenas com o objetivo imediato de adaptá-lo mediante remuneração é impossível. Somente quem ficou horas (dias, meses?) perdido em universos improváveis, movido apenas pelo prazer de enfrentar desafios que transcendem o tempo e o espaço, pode entender o que significa isto. Acho que, para ser um bom diretor de uma adaptação, há uma condição *sine qua non* que nem sempre é respeitada: é preciso antes ter sido um *videogamer*. E isso quase nunca acontece.

A dificuldade encontrada pelos produtores para fazer a transposição de jogos conhecidos como videogames para uma linguagem cinematográfica chega a ser constrangedora. Raríssimos títulos conseguem ser notados pelo mercado e nenhum até hoje

é considerado “bom” ou pelo menos aceitável, segundo a crítica especializada. Apesar de todos os esforços de marketing, dos investimentos em equipes técnicas com históricos de sucesso, raramente estes produtos conseguem se colocar alguns graus acima da mediocridade. Para dar mais densidade à pesquisa, lançaremos um olhar também sobre a situação inversa: em que medida os games são influenciados pelo cinema e como se dá esta transição cinema/videogame.

O interesse pelo assunto me levou a procurar por estudos científicos que abordam especificamente o videogame em sua relação com o cinema. A partir daí, surgiu a idéia de realizar uma pesquisa bibliográfica, com vistas a investigar as formas como esta interface está sendo analisada e a que tipo de conclusões está se chegando neste universo tão novo, e ao mesmo tempo tão antigo.

Breve histórico das tentativas de transposição entre videogame e cinema

O cinema, esta respeitável instituição que tem hoje quase 115 anos de idade, nem percebeu, quando, no início dos anos 70, um novo aparelho começou a freqüentar timidamente a sala de visitas da classe média americana: os primeiros *consoles* de videogame. Na época, a grande discussão era se a televisão iria destronar o escurinho do cinema na preferência popular, como forma de lazer. O público, de uma maneira geral, mal tomou conhecimento daqueles aparelhinhos esquisitos que, ligados à TV, permitiam o controle de pequenas manchas na tela que faziam as vezes de raquetes e pistolas na imaginação das pessoas. E, realmente, só com muita imaginação e boa vontade era possível identificar algo na lógica das pequenas barras e bolas que ricocheteavam na tela em preto-e-branco. Os videogames de então, como o hoje lendário *Pong*, eram pouco mais que abstrações criadas por *nerds* da pré-história da informática.

Naqueles tempos não parecia plausível uma interface entre games e cinema. E este distanciamento perdurou por mais ou menos uma década. Foi então, em 1982, que os executivos da *Atari*, líder absoluta de um mercado em franca expansão, tiveram uma idéia que pareceu brilhante: lançar um videogame baseado no filme *E.T., o Extraterrestre*. A lógica da negociação era incontestável: a empresa de maior sucesso do setor, que passava por um crescimento vertiginoso, se associava com o maior sucesso de bilheteria da história do cinema até então para lançar um novo produto. Numa negociação fabulosa até para os padrões atuais, a empresa pagou a Steven Spielberg 25 milhões de dólares pelo licenciamento do filme. Ávida para recuperar o investimento e querendo pegar carona na

onda gerada pelo sucesso mundial do *blockbuster*, a equipe de criação foi pressionada a desenvolver um jogo em apenas cinco semanas. Até então, nenhum jogo havia sido produzido com menos de seis meses de prazo. O encarregado da adaptação foi o *game designer* Howard Scott Warshaw, programador da *Atari*, que havia passado o último ano adaptando o filme *Indiana Jones e Os Caçadores da Arca Perdida* para o console. Mas o produto final foi um fracasso tão devastador que levou a *Atari* à falência pouco tempo depois. Da experiência restou apenas um hoje lendário aterro de milhares de cartuchos devolvidos à empresa e enterrados no deserto do Novo México.

Coincidentemente, neste mesmo ano de 1982 os estúdios *Disney* lançaram a primeira experiência no sentido inverso. Ao invés de um game baseado em filme, eles produziram um filme que parecia um game: *Tron - Uma Odisséia Eletrônica*. O filme, que hoje é considerado um marco na indústria, foi muito mal recebido na época. Tanto pelo público quanto pela crítica. Inovador, ele contava a história de um criador de videogames que era acidentalmente digitalizado e “sugado” para o interior do hardware de um computador, interagindo com um cenário e personagens totalmente digitais. Hoje isto é bastante comum, mas na época ele nem sequer foi indicado para o *Oscar* de efeitos técnicos, o que, visto à distância, parece absurdo. Segundo a crítica especializada da época, aqueles não eram efeitos especiais. Eram simplesmente uma “farsa” que procurava burlar o sistema.

Como se vê, a primeira interação entre games e cinema foi uma experiência nada agradável. E, certamente, deixou marcas profundas no mercado. Afinal, se dois ícones mundiais haviam falhado, quem iria se arriscar? Mas este início trepidante foi apenas o primeiro capítulo de uma história saborosa (para quem gosta de enredos fortes).

Em 1993, às vésperas de completar cem anos, o cinema tentou ir à forra: em ritmo de superprodução, com muita pompa e marketing agressivo, foi lançado *SuperMario Bros - o filme.*, dirigido por Annabel Jankel e Rocky Morton. A primeira adaptação de um videogame para o cinema. O game do *SuperMario* fazia tanto sucesso na época, que é até hoje um ícone no mercado de videogames. Não por acaso, a sua figura é o mascote da gigante *Nintendo*, uma das empresas líderes mundiais deste segmento. Os cartuchos do *SuperMario*, em todas as suas versões, reinaram por praticamente uma década na lista dos games mais vendidos, desde o seu lançamento. Tudo considerado, a lógica era irrepreensível: um game de sucesso + um grande estúdio de Hollywood + uma equipe consagrada + uma verba de muitos milhões = sucesso! Certo? Errado! Apesar do elenco

oscarizado, e de um excelente (e sério) produtor (Rolland Joffé), o filme se revelou um tremendo equívoco. Além do humor pastelão que nunca funciona, dos efeitos ruins e do roteiro disparatado, ele ainda decepcionou aos fãs do jogo porque não foi fiel ao original. O filme, que custou 48 milhões de dólares, arrecadou pouco mais de 21 milhões nas bilheterias. O fracasso foi tão retumbante que a promissora equipe de diretores nunca mais fez outro filme. Eles tinham realizado *Morto Ao Chegar* (1988), um filme de grande sucesso e muito elogiado pela crítica. O desafio de transformar um game em cinema com *SuperMario* encerrou prematuramente suas carreiras. O paradoxo é que o *SuperMario* foi a primeira figura do universo dos videogames que pode ser chamado de “um personagem”. Segundo analistas, se o cartucho do *E.T.* foi o culpado pela derrocada do mercado de games, o *Super-Mario* da *Nintendo* foi o grande responsável pela sua ressurreição. E justamente por suas características, que são tão caras ao cinema: ele era um personagem, com características e peculiaridades únicas no universo dos games. Até então os jogadores apenas operavam figuras que simbolizavam alguém ou alguma coisa. Jamais um personagem.

É claro que houve casos como o do diretor alemão Uwe Boll, sobre o qual pretendo me debruçar com mais afinco no decorrer desta pesquisa. Ele, sozinho, foi responsável direto pela destruição cinematográfica de vários títulos de games sobre os quais detinha os direitos. Criador de uma produtora, a *Boll KG*, ele criou uma estrutura em que comprava direitos de jogos e os produzia para o cinema utilizando incentivos fiscais do governo alemão. Para dar uma idéia da complexidade do esquema, os filmes que eram lançados davam mais lucro se fracassassem nas bilheterias. Provavelmente ele inspirou-se no grande sucesso *The Producers*, lançado nos cinemas por Mel Brooks em 1968 (hoje adaptado para a *Broadway* como musical e relançado nos cinemas com grande sucesso). A reação dos fãs foi intensa: foi criada até uma petição online em que internautas exigem que ele pare de produzir filmes. Ele anunciou que, se chegarem a um milhão de assinaturas, ele irá parar. Por enquanto, há pouco mais de 330 mil assinantes na campanha (http://new.petitiononline.com/mod_perl/signed.cgi?RRH53888).

Este é um caso isolado, apesar de emblemático. E assim, com os dois pés esquerdos, começou uma relação que até hoje é muito conturbada. Mas, com o passar dos anos, a indústria dos videogames se recuperou. Soube aproveitar muitas idéias originais do cinema e faturou bem, criando jogos excelentes baseados em filmes de sucesso que tiveram ótima receptividade. Aliás, a própria estrutura dramática e técnica dos jogos eletrônicos é

uma apropriação da linguagem cinematográfica. Com a evolução da tecnologia, os criadores de games buscaram cada vez mais as fórmulas utilizadas pelo cinema para envolver os jogadores. Em alguns lançamentos mais recentes, a grande diferença entre filmes e games é a interatividade, que dá ao jogador a ilusão de que ele está tomando decisões sobre o roteiro, que, aparentemente, vai sendo criado enquanto o jogo se desenrola. É uma ilusão porque, obviamente, as possibilidades ou opções que o jogador tem à disposição foram todas previamente estipuladas pelos criadores do game. O que temos aí não é exatamente interatividade, e sim reatividade. Mas, afora isso, todo o resto é o velho e bom cinema: os movimentos de câmara, a iluminação, os planos cinematográficos, a edição, a trilha sonora, tudo foi sendo apropriado pela indústria dos games com grande sucesso. Ora, se os games se baseiam tão profundamente no cinema, seria de se esperar que filmes baseados em games “funcionassem” perfeitamente bem. Mas uma observação mais acurada revela um dado surpreendente, em certa medida: apesar dos esforços, o cinema raramente consegue captar o universo dos jogos. O que afinal acontece nesta transição que dá errado? Ao contrário dos quadrinhos, até hoje não surgiu nem sequer *um* grande filme baseado em games. O que faltou? O que sobrou? Aparentemente, a indústria cinematográfica não consegue entender a cultura dos videogames. Algumas tentativas mais recentes, porém, revelam algumas surpresas, como o filme *300 de Esparta* que, sem se basear em nenhum game especificamente, se utilizou de técnicas visuais que remetem imediatamente à estética dos videogames. Assim com há games, como a série *Medal of Honour*, que remetem imediatamente a filmes como *O Resgate do Soldado Ryan*, de cuja forma se apropriaram.

Para analisar esta interface, iremos nos aprofundar nas duas linguagens e descobrir que tipo de tratamento os estudiosos estão dando ao assunto. Para tanto, dividiremos nosso estudo em três grandes tópicos: o cinema, o videogame e a interface entre os dois.

0 cinema

Como já foi dito, parte-se do princípio de que cinema e videogame possuem em comum o fato de serem, ambos, linguagens audiovisuais – imagem em movimento, tridimensional, composta de sons, ruídos, trilha sonora, fala, texto escrito, cores, formas, planos e cortes. Exceção feita a games mais antigos, bidimensionais, sonoramente limitados, alguns deles em preto-e-branco e praticamente desprovidos de cortes. Em

compensação, jogos mais avançados chegam a apresentar elementos dramáticos que chegam a lembrar roteiros cinematográficos.

Dentre os elementos mais caros da linguagem cinematográfica, ou do “fazer cinema”, pode-se citar sem medo de errar alguns componentes básicos (MARTIN, 1990). Em qualquer filme, por exemplo, você encontrará (A) um *personagem* e (B) um *cenário*. Além disso, o cineasta irá se preocupar também com (C) o *enquadramento* que será determinado pelo ponto de vista escolhido para contar a história. E, é preciso citar também a (D) *luz*, sem a qual não há imagem. Mas isso tudo pode ser encontrado também em uma fotografia ou pintura, ou seja, num quadro parado. Quando falamos em cinema, há a sucessão de quadros que determinam o movimento, o que nos leva ao próximo grande componente da arte cinematográfica, que são os elementos de continuidade. Aí então temos outros tipos de preocupações: o (E) *movimento*, que pode ser de qualquer um (ou de todos) os elementos do quadro: da câmera, do personagem, do cenário, da luz etc. Depois, para dar sentido a estes elementos, é imprescindível a (F) *ação dramática*, que conduz toda a narrativa adiante e estabelece os rumos da história. Nos tempos do cinema mudo, a (G) *palavra escrita* também era utilizada e este é um elemento curioso para nossa pesquisa, pois, conquanto tenha sido pouco utilizada no cinema há muitas décadas, ela é largamente utilizada nos games eletrônicos, inclusive nos de última geração. Há que se mencionar também a importância do som no cinema de hoje, através da (H) *música*, dos (I) *ruídos* e das (J) *falas* ou *diálogos*. Por fim, é fundamental mencionarmos o (K) *corte*, o elemento que de fato caracteriza a linguagem cinematográfica como tal, conferindo-lhe forma e ritmo e diferenciando-a das outras linguagens. O corte é a peça-chave da edição, ou montagem.

Ao analisarmos estes elementos à luz da tecnologia empregada nos videogames, facilmente chegamos a uma conclusão: *rigorosamente todos* eles estão presentes em qualquer jogo eletrônico de última geração. Mas se são tantas as semelhanças, então, qual é a diferença? É sobre isto que falaremos a seguir.

O videogame

Talvez a primeira e mais importante diferença refere-se ao protagonista. Na definição clássica do grego antigo, personagem quer dizer “aquele que escolhe”. Para Aristóteles, personagem era o resultado da interação da *dianóia* (pensamento) com o *ethos*, que significa ação, escolha. Esta, com certeza, é a melhor descrição que alguém poderia

fazer do personagem principal (ou jogador) em um videogame: aquele que age, ou que escolhe. Aqui começam a aparecer as diferenças. Enquanto no cinema o espectador, passivamente, apenas identifica-se (ou não) com o personagem, nos videogames o espectador é ele próprio o personagem. Por meio de suas decisões, ele atua diretamente sobre o curso da história, intervindo diretamente em seu desenrolar. Nos games de última geração, há dois tipos de protagonistas: aquele em *primeira pessoa*, em que a câmera torna-se subjetiva, mostrando apenas o ponto de vista do jogador, e aquele em *terceira pessoa*, no qual o jogador fica observando a partir de um ângulo atrás do personagem que controla.

Por essas características, segundo L.R.G. Alves observou em *Game Over: jogos eletrônicos e violência* (2005), citado por Dulce Márcia Cruz em seu artigo *Tempos (pós)modernos: a relação entre o cinema e os games* (2005), essa aproximação entre o cinema e os games não se baseia apenas na qualidade das imagens, mas vem acontecendo com a incorporação de

narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos – tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narrativo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. – nos quais os jogos se transformam em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente dentro dos limites permitidos pelos dispositivos (2005, p. 178-179).

Estas técnicas narrativas cinematográficas, aliadas à crescente tecnologia desenvolvida pelos *consoles* de última geração, permitem ao jogador imergir completamente na história, fruindo a experiência de explorar outros mundos e/ou realidades alternativas de uma maneira completamente absorviva, tendo pleno controle das ações de seu personagem, ou *avatar*, que é a maneira pela qual os jogadores referem-se à representação de seu *alter ego* na tela. Esta imersão, segundo J.H. Murray apontou em *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço* é apenas um dos três prazeres que tornam tão fascinantes os ambientes digitais. Os outros dois são o prazer da agência e o da transformação. Segundo ele, o prazer da imersão é o que “nos permite a sensação de estarmos totalmente envolvidos por uma estranha realidade onde podemos encenar nossas fantasias em um lugar primorosamente simulado”. O prazer da agência, ainda segundo ele, vem do fato de que, imersos nesta realidade, queremos agir dentro dela e exercer a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127). O terceiro prazer mencionado por ele vem da

autonomia e do poder de transformação que o jogador exerce no ambiente virtual: “nos jogos de computador, não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda a civilização; quando as coisas dão errado, ou quando simplesmente queremos uma outra versão da mesma experiência, voltamos para o início e começamos de novo” (MURRAY, 2003, p. 153).

Por tudo isso, o videogame transcende o conceito de cinema, por mais que se aproprie de suas técnicas narrativas. Como bem lembrou Julia Stateri em seu artigo *Cinema e videogame: diferenças e possibilidades*, o “Vídeo Game, ao contrário do Cinema, é totalmente dependente da participação do jogador para acontecer. À medida que mesmo um filme fracassado possa continuar passando num cinema vazio, sem que ninguém esteja assistindo, um vídeo game não continuará jamais jogando sozinho” (2008, p.8). Esta co-dependência entre jogador e jogo, ainda segundo Stateri (2008), é comum e erroneamente chamada de interatividade. Para ela, que embasa sua teoria na definição de Raymond Williams sobre o assunto, tudo não passa de “reatividade”. Para ela, “o ato de agir dentro de uma possibilidade estandarizada, conseguindo assim uma reação esperada, é uma ação reativa” (2008, p.8). A única interatividade real aconteceria apenas entre multi-jogadores online através de suas conversas, já que cada um “recebe a mensagem do outro e a interpreta de acordo com seus repertórios e experiências antes de dar uma resposta” (2008, p.8). Mas esta é uma afirmação passível de discussão já que, quando se trata de jogadores online, a ação se dá aleatoriamente entre os jogadores que se deslocam em um cenário virtual e reagem às ações de seus pares como se estivessem em um ambiente real. Portanto, não somente a comunicação, mas também a ação, se dá de maneira totalmente aleatória. E a própria interpretação das respostas e/ou reações do outro, filtradas pela nossa experiência, é que irão determinar os próximos passos.

A interface

Com tantos pontos em comum, era absolutamente esperável que o cinema e os videogames se aproximassem e até se fundissem. E isso realmente está ocorrendo. Tanto que é possível se perceber cada vez mais o videogame se afastando do conceito de “jogo” propriamente dito para uma experiência mais cinematográfica, buscando uma narrativa que o aproxima dos filmes. Segundo Kücklich (2003), alguns games efetivamente transcendem a categoria de jogos pela sua habilidade de contar uma história, e por isto, podem ser vistos

também como parte da tradição da narrativa literária. Por isso, Santaella definiu os games como

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas [...] da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sógnicos que neles se concentram (2004, p. 4).

Outro aspecto muito caro aos jogos de uma maneira geral também praticamente deixou de ser importante: a sorte. Nos videogames mais populares de última geração, classificados como de aventura ou de ação, o que importa é a capacidade de raciocínio, o seu desenvolvimento e qualidade gráfica, bem como a habilidade do jogador em transpor dificuldades. Caso não consiga, aquela parte do jogo é reiniciada e repetida até que o *player* obtenha o resultado esperado. Portanto, o fator sorte passou a ser secundário.

Em vários momentos, as duas mídias se encontram. Mas não apenas da forma como nos acostumamos a ver, com adaptações explícitas de títulos de um para outro veículo. Em alguns deles, filmes imitaram games. Como em 1982, nos primórdios da animação digital no cinema. Naquele ano, o filme *Tron - Uma Odisséia Eletrônica* usou e aprimorou o visual dos games para uma aventura cinematográfica, em que um jovem Kurt Russel vivia um programador que era obrigado a jogar por sua vida dentro do computador em um jogo que ele próprio havia criado. Foi um fracasso de público e de crítica na época. Hoje a crítica especializada já começa a lhe dar valor, reposicionando-o como um marco na indústria cinematográfica. Logo em seguida ao lançamento de *Tron*, a empresa *Mattel* lançou uma versão para o videogame *Atari*, com relativo sucesso. Em outro momento emblemático, mais recentemente, em 2007, foi lançado o filme *300 de Esparta*, com direção de Zack Snyder. Sua estética encontra-se calcada nas características visuais típicas dos videogames de última geração. Foi um grande sucesso nas telas e em seguida teve a sua versão em game lançada para todos os principais *consoles*.

No caminho inverso, tivemos vários momentos notáveis. Um dos mais lembrados certamente é a série *Medal of Honour*. Ambientado na Segunda Guerra Mundial, os games, sempre em primeira pessoa, recriam com fidelidade vários momentos daquele conflito. Sem mencionar diretamente nenhum filme, é muito fácil de perceber a influência de Hollywood na forma como os games foram desenvolvidos. Desde a trilha sonora, os enquadramentos e até mesmo o *physique du role* dos atores foi lembrado – sem, porém referir-se diretamente a este ou aquele título em nenhum momento. A presença de Steven

Spielberg na equipe de criadores do game talvez explique parte desta opção. Num dos títulos mais lembrados da série, o *European Assault*, o jogador tem a oportunidade de participar do Dia D, em que as tropas aliadas desembarcam na Normandia. Em toda a sequência inicial do jogo, é reproduzida fielmente a sequência inicial do filme *O Resgate do Soldado Ryan*, dirigido por Spielberg. Só que, é claro, o desenvolvimento do jogo vai depender inteiramente da habilidade do jogador, já que para passar da fase inicial ele terá que transpor inúmeros obstáculos.

Aí, mais do que nunca, é possível visualizar as palavras de Dulce Márcia Cruz:

Como se viu até agora, o cinema tem servido de base para que os videogames se estruturam como uma linguagem audiovisual, especialmente na questão narrativa. Grieb (2002) aponta que os elementos narrativos do cinema estão todos presentes nos videogames através de um estilo imitativo que é imediatamente aparente nas cenas iniciais onde se apresenta a trama do game como um filme de alguns minutos que o jogador assiste, mas também inclui os ângulos de câmera, ponto de vista das tomadas (especialmente a câmera subjetiva, presente nos games de tiro na primeira pessoa), efeitos visuais, sonoros e a inclusão de trilha sonora (2005, p.182-183).

No documentário *Hollywood Goes Gaming* (2007), dirigido por Ed Garcia, um dos nomes fundamentais da indústria do vídeo game, Shigeru Miyamoto, afirma que a diferença essencial é que “os melhores filmes tem enredos simples e personagens complexos e os melhores games tem enredos complexos e personagens simples”. Isto, é bom lembrar, foi dito pelo criador daquele que é considerado o primeiro personagem que pode ser chamado como tal na história dos videogames: o *SuperMario*.

Esta interface entre game e cinema atingiu seu ponto mais alto quando do lançamento do segundo filme da série *Matrix*, dos irmãos Andy e Larry Wachowsky, em que também foi colocado no mercado o game *Enter The Matrix*. Ao invés de fazer o que habitualmente os fabricantes fazem, ou seja, lançar um game simplesmente baseado no filme, os produtores optaram por lançar um game que complementava a trilogia. O game dava respostas e lançava pontes na direção do segundo filme. Para ter uma experiência completa, era preciso ver o filme e jogar o game. Uma experiência completamente envolvente (REIS, 2005).

Houve também uma outra experiência digna de nota que transformava os espectadores de uma sala de cinema aparentemente convencional em agentes que tomavam decisões indicando alternativas ao roteiro. A infeliz experiência foi registrada por Vicente Gosciola, em seu *Roteiro para as novas mídias: do game à TV*, de 2003:

Em 1995, foi lançado o filme *Mr. Payback*, considerado o primeiro cinema interativo. Escrito e dirigido por Bob Galé, esse filme foi distribuído e produzido pela Interfilm, Inc. e pela Sony New Technologies, em 25 salas da Interfilm, cujas poltronas (aproximadamente 80 por sala) tinham botões e *joysticks* para controlar a história – que correspondia à decisão da maioria – durante os 20 minutos da duração da obra, bastante criticada pela completa ausência de enredo (GOSCIOLA, 2003, p.60).

Considerações finais

Todas as discussões a respeito do tema cinema e videogame esbarram em um componente básico: a interatividade. Como já vimos, alguns autores, como Julia Stateri (2008), sustentam com profunda argumentação que os jogos não são interativos, mas reativos. Isto se deve ao fato, segundo ela, de que ao jogador é dada a oportunidade de decidir entre um número finito de possibilidades, todas anteriormente previstas pelos autores do game. Assim, o conceito de interatividade estaria sepultado. Mas, ao invés de encerrar o assunto, esta alternativa nos leva a novas indagações: se a única característica do game que o separa do cinema é a possibilidade de interferência do jogador no desenrolar da história, e isto não pode ser considerada interatividade, o que afinal distingue as duas formas de arte? Será que estamos realmente diante de uma nova forma de arte? Ou seria o videogame apenas um novo capítulo na história do cinema? Lembre-se de que as salas de cinema estão cada vez menores e atingem um público cada vez mais específico. O grande mercado para a chamada sétima arte está no consumo doméstico, via DVD, *Blue Ray* ou mesmo TV por assinatura. A cada dia, o consumo torna-se mais e mais individualizado. Não seria este o indicador de que o videogame está se tornando uma continuação do cinema e não um outro ramo completamente diferente? Toda a técnica de elaboração de um filme está presente em um game. Todas as características que definem um filme estão presentes em um videogame. Talvez estejamos no meio de uma evolução que ainda não percebemos, e que com o tempo se sedimentará, revelando o que alguns já intuía: o videogame pode ser o passo seguinte na longa história da evolução do cinema, e não apenas uma ramificação curiosa.

Os novos equipamentos que estão sendo lançados, como o *Projeto Natal*³, da *Microsoft*, revela uma nova tendência na tecnologia dos *consoles*: a participação de toda família – ou de um grupo qualquer – na experiência de jogar em frente ao monitor de TV. Sem *joysticks*, controles ou o seja o que for. Apenas movimentando o corpo e simulando movimentos que são captados e entendidos pelo equipamento através de sensores, o

³ Nome escolhido por um dos idealizadores do projeto, o brasileiro Alex Kipman, nascido em Curitiba/PR e apaixonado por Natal, a capital do estado do Rio Grande do Norte.

“público” pode participar ativamente da experiência, sem qualquer conhecimento prévio da tecnologia e sem necessidade de qualquer talento especial. No lançamento do sistema, Jocelyn Auricchio, repórter da editoria de tecnologia do jornal *O Estado de São Paulo*, escreveu, em matéria publicada em 4 de junho de 2009:

Diferente de câmeras e controles 2D, o Project Natal acompanha o movimento do corpo do jogador tridimensionalmente, enquanto responde a comandos, instruções e até mesmo mudança de tom na voz. (...) Nas demos que foram apresentadas, o sistema de detecção não só funcionava em tempo real, sem atrasos entre a ação do jogador e a ação na tela, como também tudo fluía perfeitamente mesmo em situações de jogo real. Em simulações, o sistema permitiu que se interagisse com Milo, um menino virtual que entendia expressões faciais, inflexões na voz e interagia com objetos que o jogador exibia. Em um certo momento, um desenho foi feito no papel e, como em um passe de mágica, digitalizado e passado para dentro do ambiente virtual. O menino digital identificou a cor do desenho, a forma (um peixe) e imediatamente fez a associação com um pequeno lago que havia por perto, convidando o jogador a explorá-lo. Interações dessa profundidade só foram possíveis até então em laboratório, utilizando hardware muito caro. E ainda assim, o resultado nem se aproxima da simplicidade e elegância que o Projeto Natal apresentou.

Certamente não por acaso, quando do lançamento do projeto um dos mais entusiasmados palestrantes era Steven Spielberg. Mais uma vez, o diretor de *E.T.* demonstra ter um enorme *feeling* para estar à frente do seu tempo. Para o bem ou para o mal.

Por tudo isso que vimos, acredito que Dulce Marcia Cruz foi bastante feliz quando designou a fase pela qual estamos passando como *remediation*: a apropriação mútua entre as duas linguagens:

O desenvolvimento tecnológico vem permitindo games cada vez mais imersivos e complexos, narrativos e transmediais, dificultando definições estritas e, ao mesmo tempo, abrindo cada vez campos de aplicação diferenciados. Concordamos com Aarseth (2001), que os games são, talvez, um dos gêneros culturais mais ricos que temos visto até agora, desafiando nossa busca por uma abordagem metodológica adequada (2005: 183).

Os próximos anos certamente trarão muitas novidades na área tecnológica e para os acadêmicos, estudiosos e *players* em geral. Certamente o universo compreendido pelos videogames e o cinema ainda oferecerão muitas possibilidades e continuarão se expandindo e despertando a curiosidade de quem se interessa por um mundo em constante evolução. Se o game é o próximo passo na evolução do cinema, só o tempo dirá. Com certeza estamos ainda muito distantes de um *Game Over*, mas talvez já estejamos nos aproximando de um *The End*.

Referências Bibliográficas

AARSETH, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies, the international journal of computer game research**. Vol. 1, n. 1, July 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

ALVES, L. R. G. 2005. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

AURICCHIO, J. **Projeto Natal: o novo controle da Microsoft**. Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/tecnologia+link,projeto-natal-o-novo-controle-da-microsoft,2585,0.shtm>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador: histórico, relevância tecnológica, tendências e técnicas de implementação** (2000). Disponível em: <<http://www.design.ufpr.br/lai/arquivos/JogosComputadores.pdf>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

CRUZ, D. M. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. VII, n. 3, p. 175-184, set./dez. 2005.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2003.

KINDER, M. 2002. Narrative equivocations between Movies and Games. In: HARRIES, D. **The New Media Book**. London, British Film Institute. Disponível em: <http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/kinder.pdf>. Acesso em: 01 ago. 2009.

KÜCKLICH, J. Perspectives of Computer Game Philology. **Game Studies the International Journal of Computer Game Research**. vol. 3, n. 1, May 2003. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 1990.

REIS, G. **Videogame**: história, gêneros e diálogo com o cinema. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade de Marília, Marília, 2005.

SANTAELLA, L. **Matrizes da linguagem e pensamento**: sonora, visual, verbal. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, L. (2004) **Games e comunidades virtuais**. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em: 01 ago. 2009.

STATERI, Julia. Cinema e video game: diferenças e possibilidades. In: XIII Intercom Sudeste – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo (SP), 05/2008. **Anais do XIII Intercom Sudeste – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste**. São Paulo: Intercom, 2008.