


Cinema e Jogos Eletrônicos - um casamento sem comunhão de bens

João Bueno

Related papers

[Download a PDF Pack](#) of the best related papers 



[Narrativas e games: um olhar do design literário-artístico](#)

Annye Tessaro

[O JOGO DIGITAL: A LINGUAGEM COMPUTACIONAL E A LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA NA CRIAÇÃO E ...](#)

Marcos A P Coutinho

[Hot line Miami: uma carta de amor à ludologia](#)

Egon Lessa

Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens ¹

André Fagundes Pase

Doutorando, professor da Faculdade de Comunicação Social da PUCRS

Resumo

O trabalho aborda o crescente fenômeno da intersecção entre o cinema e os jogos eletrônicos. Com o passar dos anos, como indica o texto, as diversões eletrônicas evoluíram, tomando para si características do outro meio. Esta nova produção é dividida e classificada, dividindo jogos pelo seu enredo e formas de desenvolvimento da narrativa. Além disso, o artigo discute os futuros caminhos para a produção de títulos híbridos entre os meios.

Palavras-chave

Jogos eletrônicos; hipermídia; convergência; novas tecnologias; cinema

Corpo do trabalho

Durante o século XX, o cinema mudou de uma projeção feita pelos irmãos Lumière para uma forma de expressão repleta de vertentes e formatos, que vão da arte até os documentários mais simples. Também conhecido como a “sétima arte”, conquistou o público ao redor do mundo e influenciou outros meios de comunicação.

Em pouco mais de cem anos de vida, livros foram adaptados para as telas, revistas e jornais passaram a tratar a irrealidade do conteúdo das obras como notícia e a televisão também influenciou e é influenciada pelo cinema. Além disso, a música também desenvolveu um campo especial, as trilhas sonoras dos filmes.

Mas dentre estas formas de entretenimento citadas acima, uma outra soube tomar para si de uma forma diferente os elementos dos filmes na sua construção e

¹ Trabalho apresentado ao NP 08 - Tecnologias da Informação e da Comunicação, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom.

desenvolvimento. Os jogos eletrônicos, com cerca de 40 anos de vida, deixaram de ser variantes do *Pong* e hoje são universos virtuais explorados pelo espectador. Cada vez mais, os videogames buscam elementos cinematográficos para seduzir o público, caminho que também é trilhado no sentido oposto.

Diante disso, as intersecções entre *games* e cinema tornam-se comuns. Apesar do estilo dos jogos ser cada vez mais cinematográfico, estas narrativas interativas (o público age para presenciar novos fenômenos) não substituem as narrativas “passivas” (o público assiste uma obra). Há um “casamento” entre as mídias, mas cada um possui as suas vantagens.

Para uma melhor análise destes exemplos de cross-media, é preciso voltar na história do entretenimento eletrônico. Após isto, uma comparação entre narrativas ajuda a definir diferenças e semelhanças entre as mídias. Com esta base, é possível elaborar algumas conclusões sobre este fenômeno.

Os jogos eletrônicos, mais tarde conhecidos como videogames, surgiram em 1958, em uma experiência do físico Willy Higinbotham “ para atrair visitantes ao *Brookhaven National Laboratories*” (RETROSPACE, 2004). Na década de 60, os primeiros jogos foram comercializados e as máquinas de pinball, versão “física” da diversão eletrônica, foram até base para um clássico do rock and roll, *Pinball Wizard*, da banda The Who, gravado em 1969 (ALL MUSIC, 2004).

Tal qual o cinema, os primeiros jogos eram simples. Muitos eram variantes de jogos de esportes, pois a ação era realizada em um mesmo plano sempre, com pequenas diferenças. Futebol, tênis (no modo paredão) e vôlei, por exemplo, sempre são realizados em um campo padrão, restando ao programador criar as variáveis para o movimento de alguns elementos na tela.

A revoluções cinematográficas provocadas pelas técnicas de montagem, som e cores só tiveram a sua contraparte no universo dos jogos na virada dos anos 70 para os 80. Enquanto os consoles começavam a aparecer nas listas de pedidos de Natal, os jogos passaram a contar com um recurso tão importante quanto as cenas para a sétima arte: as fases.

Assim como um filme pode ser uma sequência de cenas, os jogos passaram a ser uma série de fases. Não era apenas mais uma questão de aumentar o desafio a cada nível, mas sim variar os gráficos, a narrativa e a forma como ocorria a interação homem-máquina.

O universo do cinema também foi inserido neste contexto, mesmo que com os heróis formados por alguns pixels formando desenhos simples. O principal veículo dessa integração formada por pontos grandes em telas de 16 cores foi o console *Atari*, lançado em 1977 nos Estados Unidos (RETROSPACE, 2004).

Um importante passo para esta integração foi dado pela franquia de filmes *Star Wars*. Além das suas expansões em quadrinhos, especiais para TV (incluindo um com os

Muppets) e livros, a saga começou a ser “exibida” nos jogos com a versão dos arcades lançada em 1983 (IMDB, 2004). Se a narrativa cinematográfica era rica, a versão interativa permitia apenas que o público brincasse de piloto de *X-Wing* e atirasse contra algumas naves, formadas pelas junções de retas e pontos. Texto, histórias em quadrinhos, *cartoons* e *games* preencheram, alguns com qualidade discutível, a insatisfação dos fãs que queriam perpetuar e viver as aventuras do filme.

Ainda de forma simples, as variações de desafios e gráficos (cenários) eram vistas em programas como *Jungle Hunt*. Lançado em 1983 pela própria *Atari* (RABAUL DE JOGOS, 2004), a aventura mostrava um aventureiro que precisava resgatar uma princesa perdida. O primeiro estágio era em uma floresta, com o desafio de pular de cipó em cipó. Na segunda etapa, o desafio era passar por um rio repleto de jacarés – com a cidade de Atlântida submersa e como cenário -, caminho até uma nova floresta. Após saltar por pedras, o jogador precisava pular por três índios canibais para encontrar a princesa. Feito isto, tudo começava outra vez. Não havia um final, mas esta “narrativa infinita” contava com um começo e um “fim”.

Este problema foi superado principalmente por dois jogos oriundos de outras mídias. *Raiders of the Lost Ark* e *Superman* foram os primeiros cartuchos com o elemento final explícito. Uma vez atingido o objetivo (resgatar a Arca da Aliança com *Indiana Jones* ou remontar a ponte e prender *Luthor* no caso do *Superman*), o jogo não oferecia novos desafios.

Em jogos que podem ser caracterizados como versões interativas e simplificadas das narrativas originais, *Smurfs*, *Snoopy*, *Pato Donald* e *ET* passaram a ser controlados pelo público. O auge do *cross-media* na primeira fase dos jogos eletrônicos domésticos está representado no filme *Tron*, de 1982 (IMDB, 2004). Dirigido por Steven Lisberger, mostra as aventuras de um programador de computadores que precisa lutar contra um vilão virtual. As diversas etapas da batalha contra o *Master Control Program* são fases de um jogo, que termina com o mestre final, o maior desafio. O filme ganhou uma versão nos fliperamas no mesmo ano.

Em 1983, a diversidade de jogos era tamanha que os padrões de qualidade dos produtos caiu, provocando uma “overdose” no mercado. A reação veio apenas em 1987, com a entrada do *Nintendo Entertainment System* (NES), reconduzindo o videogame para as listas de natal das crianças (RETROSPACE, 2004).

Nesta época, os jogos de computador e os *Role-Playing-Games* também estavam ganhando popularidade. O primeiro serviu como base para criar o futuro nicho de jogos online, depois transportado para os consoles, e o outro estilo de jogo oferece até hoje uma personalização e adaptação peculiares ao gênero, nos quais uma pessoa pode literalmente interpretar um personagem.

A comercialização dos aparelhos de 8-bit, *NES* e *Master System*, abriu caminho para uma nova entrada dos consoles, que dura até hoje. Atualmente, os videogames *Xbox* (Microsoft), *GameCube* (Nintendo) e *PlayStation 2* (Sony) contam com 128 bits e seus jogos lembram cenas de filmes, tanto no som como na parte visual. A quantidade de

recursos e títulos com elementos positivos supera outros jogos com menos recursos, o que evita as possibilidades de um novo *crash*. No livro *Break into Game Industry*, Ernest Adams, veterano empregado de *softwarehouses*, também lembra que muitos produtores de *Hollywood* estão investindo nesta mídia hoje, o que ajuda a evitar um novo colapso.

Diante desse histórico, precisamos realizar uma rápida classificação dos jogos existentes. Esta classificação não está baseada no gênero do jogo, mas sim na sua possibilidade de interação. Podemos dividir em:

1 - jogos com roteiro de fases de fases definido e sem interação com agentes do enredo – um jogo simples como *R-Type*, *Streets of Rage* ou *Tartarugas Ninja*, no qual você apenas controla o personagem/nave durante algumas fases

2 - jogos com roteiro de fases de fases definido e com interação com agentes do enredo – *Streets of Rage 2*, *Medal of Honor* ou *Half Life*, nos quais a interação com outros personagens (seja conversar ou até matar) influi na dificuldade que o jogo toma até o seu fim ou final das fases.

3 - jogos com roteiro de fases de fases indefinido e com interação com agentes do enredo – como em *GTA Vice City*, existe uma série de missões para o jogador cumprir, mas a ordem que cada etapa, cada cena é passada, é escolhida pelo público. Em *GTA 3*, se você fizer várias missões como policial e bombeiro antes de cumprir as fases requeridas para passar de estádio, a população vai “lembrar” de você e não será agressiva. Isso acontece na prática em missões que o personagem cumpre serviços para a máfia italiana contra a japonesa. Os membros da *Yakuza* não vão atirar em você em algumas áreas porque antes você os ajudou. Não ter ajudado antes só torna o futuro no jogo mais difícil.

4 – jogos de esporte e simuladores – com ou sem customização, tentam recriar um jogo

5 – jogos *online* – qualquer narrativa ou estrutura de fases depende da cooperação entre os usuários

6 – RPGs – como o nome diz, *Role-Playing-Games*, jogos de representação, indo de roteiros fechados até histórias abertas e com a customização/personalização dos personagens.

7 – jogos totalmente abertos – são os simuladores como o *The Sims*, que recria uma vida. Não há um objetivo claro, mas apenas a recriação do maior objetivo da vida real, viver e evitar a morte – de diferentes formas, assim como fazemos diariamente.

Depois desta breve classificação, devemos lembrar que os jogos, apesar das diferentes formas, constituem narrativas. Maria Cristina Duarte Ribeiro, na dissertação de mestrado *Narrativa Eletrônica e Jogos de Computador: um Estudo do Jogo Myst*, afirma que os jogos são narrativas e outros são narrativas hipertextuais. ‘Compreendemos que os jogos de computador constituem um novo gênero narrativo, cujas coordenadas ainda não estão plenamente estabelecidas.’ (p. 4). Outro importante pensamento, citado pela autora é o de Pierpaolo Antonello. Para ele, "a interação com o computador representa uma experiência ‘fenomenológica’ recente.. ainda não tivemos tempo - como os escritores - para avaliar em detalhes as potencialidades e as distorções envolvidas no uso do computador" (1998, p. 197).

Essa dificuldade na compreensão do fenômeno, por ser recente, acaba por provocar uma revisão em escritos como o artigo *Dissimulations*, de Andy Cameron. ‘How

much interactivity does it take to make an interactive story? We don't know because we don't know what an interactive story is like, nor what it is for (more on this in a moment)” (1995). Faltou a ele uma leve observação dos fenômenos recentes.

Em 1995, data da publicação do artigo, alguns jogos interativos já estavam no mercado. Não tão interativos quanto os existentes hoje, mas basta citar o exemplo de *Secret of Monkey Island*. Lançado em 1990 (RABAU DE JOGOS, 2004), coloca o jogador na pele do jovem *Guybrush Threepwood*. Seu desejo é ser o maior pirata de todos os tempos, mas conta com apenas uma arma: sua habilidade para ficar 10 minutos debaixo da água.

Em uma sátira aos filmes de capa e espada, *Guybrush* precisa capturar o tesouro da Ilha do Macaco, o que dará a ele o respeito de um grande pirata. Para isso, ele terá de descobrir a localização da ilha, montar uma equipe para navegar, vencer uma tribo indígena e enfrentar o malvado pirata *LeChuck*, sem esquecer da sua amada, a governadora da ilha *Melée*, Elaine. Com doses maciças de humor, o jogo só avançava se houvesse uma real interação e imersão do jogador na trama. Além dos caminhos básicos, era possível encontrar soluções mais árduas para as tarefas e até mesmo conversar com um cachorro.

A estrutura dos diálogos e jogabilidade do jogo, derivadas do sistema implantado em *Indiana Jones and The Last Crusade*, de 1989 (IMDB, 2004), coloca sempre três opções de resposta para os diálogos das outras pessoas. Cada uma delas leva a novas perguntas, a soluções ou lutas. E as brigas não eram com espadas, mas sim com a troca de insultos infames.

Para completar, em uma etapa é necessário encontrar um tesouro escondido na floresta. Caso o jogador encontrasse uma árvore específica e tentasse mover o objeto, uma mensagem aparecia na tela e solicitava a inclusão do disquete 23 do jogo. Mas o pacote completo estava em só sete discos, o que deixou vários consumidores irritados, mas que acabaram rindo depois: a manobra foi uma brincadeira da equipe que desenvolveu o jogo para tirar a concentração do público.

Além disso, a interface do jogo era baseada em verbos (depois atualizada para apenas ícones dos verbos anos depois). Para pegar uma espada, por exemplo, era necessário mover o mouse até PICK UP na base verbal, selecionar e depois ir até a interface do jogo, clicando na espada. Havia uma interação não só com personagens, mas também com os objetos. Se analisados os roteiros e a criatividade dos projetos, os jogos da *Lucas Arts* foram melhores que os filmes da empresa de George Lucas nos anos 90.

Apesar da construção da narrativa ser semelhante a um jogo ou filme, há uma diferença fundamental. No cinema, o diretor tem o poder da ação e os atores da representação, o que é expandido nos *softwares*. Ao discutir a interação e o futuro do meio cinematográfico, Cameron fala em uma autoridade do roteirista. Ele tem o controle e apresenta a sua obra ao público, como uma tela que fica em uma parede de museu e todos a observam.

Na diversão eletrônica isso é radicalmente alterado. Se na tela grande o poder de criar um universo é dado ao roteirista e diretor, nos jogos eles recebem uma espécie de upgrade, pois assumem um papel de deus que cria criaturas inteligentes. Seguindo na

metáfora de antes, a tela agora depende da participação do público para que todo o seu conteúdo seja revelado.

É possível dizer que os jogos com aspecto cinematográfico estão fazendo pelo cinema o que o hipertexto da Internet fez pela palavra impressa, a inclusão em uma nova realidade.

Ou seja, a narrativa é um processo no qual eventos múltiplos e dispersos são integrados a fim de formar uma totalidade. No hipertexto, essa unidade e coerência fica mais a cargo do leitor, que deve escolher diferentes caminhos para compor a narrativa. (RIBEIRO, 2000, p. 25)

Mais além, na sua análise sobre *Myst*, a autora afirma que

Permanece, então, no hipertexto eletrônico o que existe potencialmente no texto literário... Entretanto, o que se tem é uma nova forma de expressão: a narrativa eletrônica que torna material o que era potencial no texto literário. Enquanto na narrativa literária o leitor é levado a estabelecer determinados elos de ligação que podem ou não vir a configurar-se, no suporte hipertextual isso se torna concreto, porque os elos de ligação já foram estabelecidos pelo roteirista. (p.27)

O roteirista tem de compreender que ganhou mais poder, mas a sua tarefa de propor uma boa trama mudou.

*A narrativa eletrônica possui uma estrutura em rede através das ligações, os links, os quais possibilitam, à semelhança dos textos literários, a integração com outros textos. Na narrativa eletrônica há, portanto, o estabelecimento e a materialização das múltiplas relações: o texto verbal remete a uma imagem, que remete a um som, que remete a um jogo, num entrelaçamento que tem como consequência a aparência de um labirinto. *Myst* se constrói assim e por isso é uma narrativa eletrônica. (p.27)*

Além disso, Cameron afirma que o trabalho do roteirista de uma nova mídia é maior, pois cada caminho aberto (*fork*) aumentaria a necessidade de soluções finais. Este pensamento pode ser justaposto sobre o de Adams, que considera o trabalho de criação dos

games como uma espécie de engenharia. Para completar, David Freeman, autor de jogos, chegou a criar um método para a colocação da emoção nas aventuras eletrônicas, chamado *Emotioneering* – algo como engenharia de emoção (FREEMAN, 2003).

O meio pelo qual este roteiro é apresentado é a interface, o modo como o jogador verá este mundo. Para Lorenzo Vilches, “A interatividade no campo dos meios (...) tem de ser compreendida dentro de um novo conceito de objetos que preenchem o nosso espaço cultural. Um desses objetos é a interface” (p. 240).

Ele ainda afirma que há uma relação do usuário com o ambiente cultural criado pelos autores do jogo feita pela interface, “um objeto-software que permite que usuário e máquina interajam” (p.240). O autor discute a TV em um ambiente digital, mas seus pensamentos sobre a TV podem ser adaptados ao cinema, da mesma forma que Jorge Furtado fez com TV e Cinema na obra *Impactos das tecnologias digitais nas Narrativas Tecnológicas*, de Carlos Gerbase. Ambos tem as suas peculiaridades, mas são muito parecidos. Após isto, podemos voltar a Vilches,

O televisor é uma janela para o vazio, para um buraco negro: não há nada entre o meio e a mensagem. E essa é a diferença entre os dois meios; a diferença entre televisão e computador não está nos conteúdos, mas nas zonas intermediárias... No ambiente informático, ao contrário, é o usuário quem controla e administra o sentido do ambiente mediológico, usando a interface. De modo que a interface não é um complemento (como o controle remoto da televisão digital), mas o centro da interação’. (p. 241)

Ao comentar *Cultura da Interface*, de Steven Johnson, Vilches afirma que “as janelas, os links, os textos dentro dos arquivos e os agentes inteligentes são componentes. A

interface é a mensagem.” (p. 241)

Nas limitações, assim como na idéia genial de sentar um usuário frente a um escritório, está a chave para compreender a interface contemporânea. A cultura do abrir e fechar, de ampliar ou reduzir a nossa zona de visão, nos veio da invenção da janela (window), Nos links está a possibilidade das associações cognitivas e de ordenar a informação em categorias coerentes. Os textos estão em pastas, podem estar escritos em diferentes códigos e podem ser organizados por atributos e palavras-chaves. Os agentes são os autômatos que nos ajudam a transmitir uma mensagem de correio eletrônico, ou a encontrar websites e endereços da Internet. (p. 241)

Após isto, ele conclui

Agora, se nos detivermos nessa lista de interfaces, veremos que aí estão as categorias básicas das construções narrativas: o espaço (a janela, as pastas com os textos); o tempo (os vínculos, com operadores temporais que nos transladam pelo espaço, em tempo real (a unidade de conexão de um vínculo é o segundo); os agentes inteligentes (os atores ou atuantes, cuja função é cumprir um programa narrativo pré-estabelecido). Essas categorias, pelas quais se descrevem algumas das interfaces que governam nossas relações com a máquina, provam a estreita relação que há entre a tecnologia e a linguagem. A interface também é um meio de comunicação e cultura. (p. 241)

A chave para toda e qualquer relação entre cinema e jogos, um “casamento” (WIRED, 2004), passa pela adaptação da trama ao meio com um respeito ao que cada um oferece como potencial. É possível utilizar as palavras de Cameron para reforçar isso,

Yet at the heart of the interactive representation narrative reinstates itself through the subject narrativising the experience. If narrative is a technique for producing significance out of being then simulation can be seen as its inversion, a technique for producing being out of significance. Rather than a people without stories, interactivity offers the promise of a people within stories, and rather than the end of narrative, an explosion of narrative within the simulator. (CAMERON, 1995)

Prêmios como o Interactive Bafta e Bafta Games Award,

<http://www.bafta.org/interactive/index.htm> , indicam esta tendência do reconhecimento dos

jogos como artes. Como diz Marshall McLuhan, o impacto das novas tecnologias, e é possível enfatizar isso no campo do entretenimento, diminui ao passo que "a comunidade inteira absorve o novo hábito de percepção em todas as suas áreas de trabalho e associação" (McLuhan, 1972, p. 46)

Se nos anos 70 e 80 houve uma popularização da indústria, agora há a base necessária para a criação e expansão dos trabalhos artísticos neste novo meio. Conforme texto da revista Wired,

Taking things even further, agents now are beginning to shop movie scripts with game-design documents together, so that a movie studio and a game publisher can nurture a potential franchise simultaneously across mediums. It looks like Hollywood and games are in this marriage for the long haul. (WIRED, 2004)

As novas tecnologias oferecem uma oportunidade única para o público, que pode prolongar uma história de um filme – e até criar um, como no futuro simulador de direção de cinema The Movies (OUTERSPACE, 2004). Apesar disso, a importância da obra cinematográfica não deve diminuir, basta ver o caso de Driv3r, com a equipe de Ridley Scott atuando em parceria da Atari para fazer o jogo – <http://www.driv3r.com>. Mesmo que como inspiração, o cinema vai continuar como uma obra de arte, apenas não-linear.

Novos vídeos com finais interativos, novas experiências até mesmo digitais, reforçam a importância do cinema. As novas tecnologias são ferramentas para a expansão dos universos mostrados na tela grande, os novos meios são ferramentas nas quais o cinema se atualiza. Esse upgrade é feito não pela sua transformação radical, mas pelo uso que faz

dos outros meios para o seu benefício.

Um cross-media bem realizado não agrega valor a um meio só, mas a todos. Casos feitos às pressas, como *Enter the Matrix* e o saudoso *ET* do Atari, ou a superexposição de um universo, como *Star Wars* e *Star Trek*, acaba por afastar o público da mídia que não teve o seu devido tratamento.

Se a revista *Wired* fala que cinema e games estão casados, a afirmação precisa de um complemento pós esta reflexão. O casal está junto, mas foi casamento sem comunhão de bens e cada um com a sua conta corrente.

Referências Bibliográficas

- ADAMS, Ernest. *Break Into the Game Industry*. Osbourne/McGrawHill, Emmeryville, 2003.
- ALL MUSIC GUIDE. Nova York: EUA, 2004. Disponível em <http://www.allmusic.com>
- ANTONELLO, Pierpaolo. *Ordinateur: a tela e a página*. In: ROCHA, João César de Castro (org.). *Interseções: a materialidade da comunicação*. Rio de Janeiro, Imago, 1998.
- CAMERON, Andy. *Dissimulations*. Nova York, 2004. Disponível em <http://mfj-online.org/journalPages/MFJ28/Dissimulations.html>
- GERBASE, Carlos. *Impactos das Tecnologias Digitais na Narrativa Cinematográfica*. EDIPUCRS, Porto Alegre, 2003.
- IMDB – Internet Movie DataBase. Nova York, 2003. Disponível em <http://www.imdb.com>
- MCLUHAN, Marshall. *A Galáxia de Gutemberg: a formação do homem tipográfico*. São Paulo, EDUSP, 1972
- OUTERSPACE. São Paulo, 2004. Disponível em <http://www.outerspace.com.br>
- RETROSPACE. São Paulo, 2004. Disponível em <http://www.outerspace.com.br>
- RIBEIRO, Maria Cristina Duarte. *Narrativa Eletrônica e Jogos de Computador: Um Estudo do Jogo Myst*. Dissertação apresentada como pré-requerito para obtenção de grau de mestre em Letras na Faculdade de Letras da PUCS. Porto Alegre, 2000.
- VILCHES, Lorenzo. *A Migração Digital*. Edições Loyola, Rio de Janeiro, 2003
- WIRED. *Games, Movies Tie the Knot*. Nova York, 2004. Disponível em <http://www.wired.com/news/games/0,2101,61358,00.html>