

Do Cinema ao Game: elementos do filme no game *O Poderoso Chefão*¹

Vicente Gosciola²

Universidade Anhembi Morumbi

Resumo

O game, para este artigo, pertence ao universo das novas mídias e da comunicação audiovisual, assim como o é o cinema, a televisão, o vídeo. Questiona-se aqui a relação entre cinema e game, no âmbito do uso da expressividade audiovisual do primeiro, absorvida cada vez mais pelo segundo. Para tanto, utiliza o recurso descritivo histórico da evolução narrativa e tecnológica das mídias tradicionais até as novas mídias. Parte, então, para a análise do quanto os elementos básicos narrativos desses meios potencializam a narrativa audiovisual nos games de computador e consoles. E identifica quais são, dentre eles, os elementos condicionantes da narrativa para game propondo, por fim, um novo modo de refletir e analisar o game e suas relações diretas e indiretas com o cinema.

Palavras-chave

cinema; game; novas mídias; tecnologia; narrativa audiovisual.

Do cinema para o game: uma introdução

O game, para este artigo, pertence ao universo das novas mídias, isto é, está circunscrito à perspectiva da linguagem hipermidiática. E, a hipermídia, aqui é vista como um audiovisual, um meio e uma linguagem que faz uso do som e da imagem para comunicar. Portanto, a grande premissa para todo este estudo é a de que todo game é um meio de comunicação audiovisual, assim como o é o cinema, a televisão, o vídeo³.

Johan Huizinga definia, “desde 1903”⁴, a nossa espécie como *Homo ludens*, considerando o jogo como um fator distinto e fundamental, presente em tudo o que

¹ Trabalho proposto ao NP Comunicação Audiovisual do Intercom - XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – UnB – 6 a 9 de setembro de 2006.

² Docente e pesquisador da Universidade Anhembi Morumbi e da PUC-SP. Autor do livro *Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa*, São Paulo, Ed, Senac, 2003. Doutor em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Mestre em Ciências da Comunicação pela ECA-USP e graduado em Música.

³ Vale lembrar que a hipermídia, e conseqüentemente o game, tem uma flutuação nos elementos de sua linguagem.

⁴ Johan Huizinga, *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*, 4ª ed., São Paulo, 1996, prefácio.

acontece em nosso universo cultural. Atualmente o game de computador e console está plenamente disseminado e reconhecido como um dos maiores mercados do mundo.

Questiona-se aqui a relação entre cinema e game, no âmbito do uso da expressividade audiovisual do primeiro, absorvida cada vez mais pelo segundo. Audiovisual, conforme Gianfranco Bettetini⁵, é uma obra que tem por finalidade a troca de informações pela audição e visão. O audiovisual é encontrado em meios como a televisão, o cinema sonoro, o vídeo, a multimídia, a computação gráfica, a hipermídia, o game, o hipertexto e a realidade virtual.

Atualmente, verifica-se uma inserção social muito acelerada de produtos em hipermídia, especialmente pela Web e pelo game. Estatísticas levantadas nos Estados Unidos sobre o crescimento de usuários dos meios de comunicação de massa mostram que, para atingir o número de 50 milhões de usuários nos Estados Unidos; o rádio levou 38 anos; a TV de sinal aberto levou treze anos; a TV paga levou dez anos; e a Internet levou apenas cinco anos.

A narrativa em audiovisual já é um campo vastamente estudado. No que diz respeito ao game, já se avista um movimento no sentido da conscientização da importância em investimentos maiores no desenvolvimento de sua narrativa e de seu roteiro.

Sendo assim, por ser o game um meio de extremo poder de inserção, por ser já um grande campo de trabalho e de estudo, por ser tão audiovisual quanto o cinema, e por ser o cinema uma linguagem já tão estudada, o que vem, a seguir, é um estudo que busca desvelar a relação entre cinema e game, do ponto de vista da narrativa audiovisual.

A evolução narrativa e tecnológica nas novas mídias

A hipermídia já dava os seus primeiros passos antes mesmo de o texto se tornar digital e ganhar conexões em forma de hipertexto. Da mesma forma como aconteceu com o computador, a hipermídia nasceu da soma dos desenvolvimentos tecnológicos e estéticos. Hipermídia e multimídia são conceitos utilizados até hoje para designar, também, uma região no cenário cultural onde se manifestam vários trabalhos que utilizam as novas mídias, os meios digitais com mais de uma mídia. Em arte, entretenimento, ciência e comunicação ocorrem encontros de técnicas e tecnologias que da síntese das linguagens resulta em uma forma de expressão inteiramente nova. Tais

⁵ Gianfranco Bettetini, *L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media*, Milão, Bompiani, 1996, p. 32.

encontros são os verdadeiros responsáveis pelo que a hipermídia é hoje, como pela constituição do meio e da linguagem de hipermídia⁶. Mas a convergência das tecnologias, que é uma das características predominantes das novas mídias, se fez presente nos mais diversos campos da produção humana

Evolução da transmissão de imagem, som e dados

A primeira transmissão mecânica de televisão foi realizada pela empresa Bell Laboratories, nos Estados Unidos, em 1927. As primeiras emissoras públicas de TV foram implantadas entre 1935 e 1936, na Alemanha, na França e na Inglaterra. A primeira TV a cabo surgiu nos Estados Unidos em 1948, como projeto de uma universidade. A Internet deu os seus primeiros passos, no início dos anos 1960, com o projeto de defesa militar, o Advanced Research Projects Agency (Arpanet). Em 1970 foi lançado pela BBC o teletexto na Europa e nos Estados Unidos. Uma universidade norte-americana inaugurou, em 1970, a comunicação pela troca de mensagens pelo correio eletrônico. Em 1991, os Estados Unidos iniciaram os testes com a televisão de alta definição digital, de 1.080 linhas. No mesmo país, foi lançado em 1993 o aparelho de TV com tela em 16:9 (widescreen), de proporção similar à tela de cinema. No final da década de 1990, televisão e Internet perderam a referência limítrofe entre si pelos lançamentos do Set-top Box, do WebTV e do personal video recording.

Evolução do registro de imagem, som e dados

O Phonovision, um sistema mecânico de gravação de televisão em discos de cera, foi lançado em 1928, na Inglaterra, por John Baird. Em 1954 foi apresentado pela Ampex o primeiro Videotape Recorder. Em 1963 foi apresentado pela Sony o VTR de uso doméstico, de fita de rolo aberto de 1/2 polegada, que mais tarde seria comercializado como o modelo Portapak, iniciando o movimento do vídeo⁷. O primeiro sistema de gravador de vídeo surgiu em disco 1967, e foi utilizado para gerar imagens em câmera lenta ou congeladas na programação televisual esportiva. Em 1970, a JVC lançou o VTR doméstico em formato Video Home System (VHS) com fita de cartucho. Em 1972, a Philips demonstrou um tocador de vídeo em laserdisc. Em 1975, a Sony apresentou para o mercado consumidor doméstico o VCR Betamax, com fita cassete de uma hora em 1/2 polegada de bitola. Em 1984, Sony e Philips anunciam a criação do

⁶ Vicente Gosciola, *Roteiro para as novas mídias do game à TV interativa*, São Paulo, Senac, 2003, p. 37.

⁷ James Monaco, *How to Read a Film.*, Oxford, Oxford University, 1981, p. 508.

CD-ROM. Em 1995, iniciou-se a comercialização do equipamento leitor de CD-ROM. A comercialização do DVD foi iniciada em 1998.

Evolução do controle de imagem, som e dados

A primeira experiência de TV interativa foi realizada em 1953, com o programa *Winky Dink and You*, da CBS, dos Estados Unidos, onde as crianças telespectadoras aplicavam um papel celofane incolor sobre a tela da TV e desenhavam para copiar o personagem de mesmo nome do desenho animado. O primeiro controle remoto para TV foi apresentado 1957. As experiências com as mais variadas inovações tecnológicas do coreano Nam June Paik, no início da década de 1960, introduziram a vídeo-arte e a vídeo-instalação, que iam desde esculturas de televisão, arte via satélite, dispositivo de robótica e video-walls buscando sintetizar arte e acelerar a convergência das tecnologias para criticar o mercado de consumo.

Douglas Engelbart publicou textos, em 1962, para incentivar o desenvolvimento do computador pessoal e elaborou os conceitos do mouse, das múltiplas janelas, da teleconferência de e-mail e de processador de textos. Em 1963, Theodor Nelson criou os termos hipertextos e hipermissão. Em 1965, Ivan Sutherland escreveu *Ultimate Display*, sobre tecnologias de imersão e de mundos virtuais. Em 1966, Roy Ascott escreveu *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision*, sobre a interatividade nas artes de vanguarda, a partir dos conceitos da cibernética de Norbert Wiener. Ivan Sutherland, em 1970, criou um capacete (Head-Mounted Display, HMD) para o espectador imergir em um ambiente de simulação visual em 3D. Em 1970, Myron Krueger criou o Videoplace pelo qual o computador interpretava e respondia aos gestos do usuário.

Em 1972, foi apresentado o CMX 300, o primeiro sistema computadorizado de edição de vídeo, para edição on-line e auto assemble. No mesmo ano, Alan Kay iniciou o projeto *Interface* com o Grupo de Pesquisa de Aprendizagem da Xerox Palo Alto Research Center (Parc), pelo qual criou a interface gráfica do usuário, o conceito de ícone, das representações gráficas para as funções do computador, os folders, os menus e a sobreposição de janelas e o primeiro computador pessoal, o Dynabook.

Entre 1978 e 1979, Andrew Lippman, Michael Naimark e Scott Fischer desenvolveram para o Massachusetts Institute of Technology (MIT) *Aspen Movie Map*, considerado o primeiro vídeo não-linear interativo em disco digital. Em 1981, a Ampex apresentou o ADO, um processador de vídeo digital.

Lynn Hershman apresentou em 1982 *Lorna*, reconhecida como a primeira obra de arte interativa em videodisco. Em 1983, Bill Viola lançou o *dataspace*, técnica de ampliação narrativa em vídeo-instalação pelo computador.

Em 1984, foi apresentado o Editdroid, um sistema de edição não-linear de vídeo (similar à edição de filme) baseado em disco. Em 1984, William Gibson publicou o romance *Neuromancer* onde criava o conceito de ciberespaço. Em 1984, Marc Canter criou o SoundWorks, um software para produção de multimídias em computador pessoal. Em 1985, Scott Fischer, criou um capacete que continha visor de imagens estereoscópicas, fones de áudio para 3D, microfone para reconhecimento de fala, que contou com a ajuda de Tom Zimmerman para incluir o dataglove. Em 1987, George Landow desenvolveu o software *Intermedia* para autoriação de hipertexto. Em 1990, Tim Berners-Lee lançou o primeiro browser da Internet e software de servidor.

Em 1988, foi lançado por Marc Canter o primeiro software de edição não-linear, o Macromedia Director. Em 1991, Pavel Curtis criou, com a Xerox Parc e a partir da Telnet, o primeiro de role-playing game on-line, o LambdaMOO, visto pelos teóricos da mídia como o início de uma nova forma de literatura, performance ao vivo, cinema e narratividade interativa⁸.

Em 1991, foi transmitido por duas emissoras de TV alemãs o filme *Mörderische entscheidung* (Decisões Homicidas). Em 1992, Daniel Sandin e Thomas DeFanti foi apresentada a Cave Automatic Virtual Environment (Cave), uma sala com cerca de três metros cúbicos de imersão sonora e visual. Em 1995, a compositora norte-americana Laurie Anderson lançou, com o programador Hsin-Chien Huang, o CD-ROM *Puppet Motel*. O primeiro filme interativo em DVD, *Nomad-The Last Cowboy*, foi lançado em 1998. Em 2001 foi projetado o primeiro filme de cinema interativo, *DCX Deine Welt in meinen Tränen*, de Jan Speckenbach e Birk Weiberg, em Budapeste.

Ao final do século XX, os produtos de entretenimento e informação acessíveis pelo computador, principalmente se conectado à Internet, começam a ameaçar a popularidade da televisão. É nesse contexto que são encontrados indícios significativos para o passo definitivo da consolidação da hipermídia e que levarão o game ao grande mercado, o game que, mais recentemente, é uma nova mídia beneficiada pela grande evolução da linguagem cinematográfica.

⁸ *ArtMuseum.net*, “Multimedia: from Wagner to virtual reality”, www.artmuseum.net.

Elementos básicos da narrativa para games

A concepção geral que se encontra em toda experiência com narrativas, nos mais diversos meios de comunicação, é a de que ela depende, basicamente, de dois elementos fundamentais: os **personagens** e as **ações**. Compreende-se que há uma certa variedade de formas narrativas que vão desde a delimitação fixa das personagens e ações, pré-definidas pelo autor, até a liberdade limitada de controle pelo jogador dos personagens e ações como, por exemplo, em um game do tipo RPG.

Sabe-se que a narrativa é um exercício comum e no mundo ocidental ela se desenvolveu por civilizações e processos milenares nas experiências teatrais desde a antiga Grécia. É que o roteiro de um game está intrinsecamente relacionado com a narratividade. Estudando os mais diversos games, identificam-se dois grandes grupos de narrativas: os games que se desenvolvem em uma situação espacial restrita a um plano determinado e intransponível, em que alguns personagens se enfrentam como nos jogos de luta, e que tem como origem a tragédia grega; e os games que se desenvolvem em uma situação geográfica irrestrita, em diversos planos e transponíveis, desde que vencidos certos desafios, onde o jogador passa por um tipo de evolução, o que corresponderia ao épico na narrativa da Grécia antiga.

Pode ser muito proveitoso para o roteirista de game atentar para as considerações de Bertold Brecht⁹, um dos maiores dramaturgos do século 20. Ele propôs uma representação épica no palco em oposição à representação dramática¹⁰. Cada categoria narrativa teria as seguintes características: a forma dramática seria constituída por ação, envolvimento do espectador, catarse, despertar emoções, condição humana imutável, progressão linear, sentimento; já a forma épica seria estabelecida por narração, espectador crítico, estímulo mental, propor tomada de decisão, humana mutável, montagem de cenas, razão. Isso pode colaborar com uma série de dilemas que o roteirista pode enfrentar durante o seu labor porque enquanto a primeira é um estímulo mental, a segunda conduz o espectador a uma ilusão de realidade. O roteirista de game pode necessitar desenvolver uma narrativa em um ambiente restrito, *imutável*, na forma dramática, ou promover o deslocamento, a *mutação* do protagonista, como na forma épica.

⁹ Escritor e diretor de teatro alemão, nascido em Augustburg, Baviera em 10 de fevereiro de 1898 e falecido em Berlim oriental em 14 de agosto de 1956.

¹⁰ Bertolt Brecht, *Escritos sobre teatro*, Buenos Aires, Nueva Vision, 1973, pp. 125-164.

A interpretação menos teatral, mais contida e menos narrada que foi a marca de David Wark Griffith, que também foi ator de teatro no início de sua carreira. Assim, faz-se válida para o game a constituição da obra por personagens interpretados por pessoas, reais ou sintetizadas, que não utilizam a imposição dramática do teatro tradicional. Games de luta são em geral muito dramáticos, já o *The Sims*¹¹ não tem esta característica tão claramente definida. Talvez trabalhar sem a estrutura dramática do teatro tradicional seja a chave da opção de David Wark Griffith. Por outro lado, o efeito atingido foi o de ampliar a identificação do público com o personagem porque na estrutura épica o personagem obrigatoriamente se desloca e leva consigo o espectador para outros mundos.

Na maioria dos casos, encontram-se no game uma distinção entre as duas estruturas narrativas. O confronto entre dois personagens está para o dramático. O caminho que o usuário percorre e as suas ampliações de possibilidades estão para o épico. Nos games de luta, o confronto dramático entre dois personagens é o todo do jogo, e tudo se passa em um ringue. Em outros gêneros de games, como os de esporte, ação, simulação e estratégia, o desenvolvimento épico é o grande diferencial; mesmo que haja um combate na maior parte do jogo, o que importa é o deslocamento e a habilidade estratégica de superar barreiras. O game ainda tem mais um potencial que é similar a um outro potencial muito caro ao cinema desde antes de Griffith: o fim do “teatro filmado”, da câmera fixa diante de um palco. Os movimentos de câmera são a garantia de que o usuário reconhecerá o deslocamento do personagem do game; é o plano-sequência de uma câmera que se move ininterruptamente pela paisagem que confere a sedução pelo dinamismo da imersão do usuário juntamente com o protagonista do game.

Evolução tecnológica como ampliadora da narrativa em game

Em 1991, o game para computador evoluiria com o *Role-playing game on-line*, que originalmente é um jogo no qual os participantes escolhem quais personagens irão interpretar. O roteiro só é conhecido pelo mestre, que é o jogador que coordena o game. Na Xerox Parc, Pavel Curtis criou o ambiente de *role-playing game on-line*, o LambdaMOO (a partir da Telnet). O LambdaMOO, baseado em um texto da década de 1970 chamado *Dungeons & Dragons* (que foi transformado em game), é visto por

¹¹ Robert Cohen; Sinjin Bain, *The Sims*, EUA, Electronic Arts Inc./Maxis Software Inc., 2000-2004.

alguns teóricos como o início de uma nova forma de literatura, performance ao vivo, cinema e narrativa interativa¹².

Os investimentos em tecnologia permitem também um investimento maior em roteiro. Em 1998, a Twentieth Century-Fox Film Corporation lançou o *The X-Files game*. Foram oito os roteiristas envolvidos na realização do game. Foi gerado quase que totalmente a partir das imagens em vídeo e desenvolvido por diversos profissionais que já haviam participado da realização dos episódios da série de TV de mesmo nome, exibida a partir de 1993 e criada por Chris Carter – que roteirizou e co-produziu o filme para o cinema em 1998. O game, composto de sete CD-ROMs, foi orçado entre US\$ 5 milhões e US\$ 7 milhões e desenvolvido durante um período de mais de quatro anos¹³.

O argumento de game foi construído com base em uma idéia de Carter. Frank Spotnitz, que escreveu e foi o co-produtor executivo de alguns episódios da série e co-argumentou e co-produziu o filme, foi o editor do roteiro do game. Jon Joffin, que dirigiu a fotografia de alguns episódios da série, também dirigiu a fotografia desse game. Mark Snow foi co-autor da música original da série e co-autor da música do game juntamente com Paul Hiaumet. O design do game coube a seis profissionais, entre eles Greg Roach, creditado como diretor-geral, designer-geral e diretor de criação pela HyperBole Studios. A edição das imagens do game coube a quatro profissionais. A programação que foi conduzida por Pete Isensee e Melanie McClaire, desenvolvedores de games da HyperBole Studios. Há uma clara tendência em enfatizar o trabalho de alguns profissionais nos créditos do game, especialmente os roteiristas e os programadores, estes em número de oito também. Pelas informações da HyperBole, Kara Costa foi responsável pela pós-finalização do vídeo para a adequação ao game.

O *The X-Files game* é um exemplo pelo qual se constata que há uma valorização maior do trabalho de profissionais que têm relevância em campos, em princípio, distintos: o cinema e o game. O roteirista de cinema é reconhecido como um dos responsáveis pela qualidade de um filme. Para o game, o programador é um dos responsáveis pela qualidade. Em se tratando, porém, de uma obra hipermediática de grande porte, como é o caso do game *The X-Files*, o roteirista ou a equipe de roteiristas, passa também a ter uma posição de destaque entre os profissionais que a realizaram.

¹² ArtMuseum.net, cit.

¹³ Jason Vanden Berghe, “The X-Files: Postmortem”, *Gamasutra*, www.gamasutra.com/features/.../xfiles_postmortem_02.htm

Alguns elementos condicionantes da narrativa para game

O desenvolvimento narrativo proposto pelo roteirista do game é submetido a condicionantes que o reorientam conforme o conceito de “interatividade contínua”. Defendido por Brenda Laurel¹⁴, o conceito é definido pelas variáveis de **freqüência** (com qual freqüência há interação), **alcance** (quantas escolhas são disponíveis) e **significância** (o quanto as escolhas afetam os conteúdos). Janet H. Murray ratifica a reflexão quando diz que tanto ficção quanto não-ficção freqüentemente exigem muitos cliques supérfluos para que o usuário possa atingir um destino desejado¹⁵.

Ao ampliar sua reflexão, Laurel alia o conceito de interatividade contínua ao conceito da primazia da ação desenvolvida a partir das idéias de transparência, de Sussane Bødker¹⁶, e de envolvimento direto, de Donald Norman¹⁷. Assim, o relacionamento com a interface do game seria uma atividade cognitiva e prioritária em atividades humano-computador, o que configura o computador como um meio e não como uma ferramenta¹⁸, que não interromperia a imersão do usuário. Significa, em condições ideais, envolver o usuário de tal forma que ele não perceba que existe uma interface – então invisível – entre ele e a história da qual está participando. Para Norman¹⁹, a interface da tela e a interface física do computador deveriam ser completamente invisíveis. É como o que acontece quando se assiste a uma peça no teatro ou a um filme no cinema com propostas de ambientação e encenação realistas, quando, em geral, não se percebe a presença de todos os aparatos que compõem o teatro e suas instalações ou o cinema, com a sua tela, as caixas de som, o projetor etc.

Opacidade e transparência narrativas no game

Vale ressaltar que a análise do parágrafo anterior é dirigida aos filmes e peças teatrais que levam o espectador a não prestar atenção para mais nada além da história, como foi dito. É claro que muitas vezes a história se mostra ao espectador do modo como foi feita, promovendo um quebra do realismo, alterando a percepção do espectador de modo a refletir sobre a estrutura da realização da obra e, por conseqüência, a estrutura de sua própria vida, projetando-se para além dos artifícios de ilusionismo. Entre os

¹⁴ Brenda Laurel, *Computer as theater*, 6^a ed., Reading, Addison-Wesley, 1998, pp. 20-21.

¹⁵ Janet H. Murray, *Hamlet on the Holodeck: the Future of Narrative in the Cyberspace*, Cambridge, MIT, 1998, p. 87.

¹⁶ Sussane Bødker, *Through the interface: a human activity approach to user interface design*, em Brenda Laurel, *Computer as Theater*, cit., p. 134.

¹⁷ *Ibidem*

¹⁸ *Ibid.*, cit., pp. 126-127.

¹⁹ Donald A. Norman, *The Invisible Computer*, 2^a ed, Cambridge: MIT Press, 1999, pp. vii-xii.

vários casos, desde Dziga Vertov, em *Tcheloviek s kinoapparaton*²⁰, passando por Federico Fellini, em *Otto e mezzo*²¹, e François Truffaut, em *La nuit américaine*²², o cinema sempre tentou falar de si, mostrar-se ao espectador, dar a ele instrumentos críticos para além da discussão da narrativa, para questionar sobre o potencial ilusório do cinema e de todos os outros meios de comunicação.

Dessa forma, o filme pode ser tanto aquele que promove a imersão quanto aquele que estimula a reflexão do espectador. Para o game essa contraposição ainda é rara porque a obra hipermidiática, em geral, ainda não investe na apresentação de sua estrutura de produção de ilusão. Como um game poderia ser antiilusório ou anti-realista? São questões que ainda veremos as respostas e seus desdobramentos porque, possivelmente em breve, a exposição da estrutura de produção torne-se mais um elemento-chave da expressão em game, mesmo que isso seja contrário à sua especificidade de imersão. Mas talvez resida aí uma diferença conceitual que ainda nos impede de conhecer trabalhos que buscam quebrar a ilusão da arte hipermidiática. Se para o cinema, de acordo com teóricos como Ismail Xavier²³, a transparência, em oposição à opacidade, é a capacidade que o filme tem de ocultar o seu procedimento de realização ao espectador, para a hipermídia, conforme Laurel, Bødker e Norman, a invisibilidade, ou opacidade, é a capacidade de a interface da tela e a interface física do computador não serem percebidas pelo usuário garantindo, assim, a sua imersão e fluxo contínuo pelas telas.

Ao utilizar a comparação cinema e hipermídia ao longo do seu livro, Steven Johnson²⁴ esboça sua previsão para o futuro da hipermídia ao comparar como foi a receptividade do público, em 1902, ao filme *Le voyage dans la lune*²⁵, de Georges Méliès, e o quanto esse mesmo público se espantaria se visse um filme como *The Matrix*²⁶, em 1999, dos irmãos Andy e Larry Wachowski, com o que acontece hoje com as pessoas quando se encantam ao jogar um game em três dimensões, como o *Prince of Persia 3D*²⁷ e o que aconteceria com esse mesmo público quando jogar um game no final do século 21. Os

²⁰ Dziga Vertov, *Chelovek's kinoapparatom*, URSS, VUFKU, 1929, 68 min.

²¹ Federico Fellini, *8½*, Itália/França, Cineriz/Francinex, 1963, 145 min.

²² François Truffaut, *La Nuit américaine*, França/Itália, Les Films du Carrosse/PECF/PIC, 1973, 120 min.

²³ Ismail Xavier, *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, 2ª ed, rev, São Paulo: Paz e Terra, 1984a, pp. 42-53.

²⁴ Steven Johnson, *Interface Cultura*, cit., p. 221.

²⁵ Georges Méliès, *Le Voyage dans la lune*, França, Star Film, 1902, 14 min, a 16 fps.

²⁶ Andy Wachowski; Larry Wachowski, *The Matrix*, EUA, Groucho II Film Partnership/Silver Pictures/Village Roadshow Pictures, 1999, 136 min.

²⁷ Charles J. Kroegel Jr.; Andrew Pedersen, *Prince of Persia 3D*, EUA, The Learning /Red Orb, 1999.

atuais usuários de games não podem imaginar qual aparência terão os sucessores dos games que conhecem e nem como será jogá-los, visto que a capacidade exploratória dos jogos começa a ser ampliada por outros campos perceptivos como o tato, o olfato etc.

Elementos narrativos do cinema para o game: a narrativa clássica

Entre as formas narrativas há aquela convencional, estritamente linear, que narra a história passo a passo com um momento após o outro na sua ordem cronológica e que é amplamente explorada tanto pelo cinema quanto pelo game.

O cinema nascido, como hoje conhecemos, em 1895 teve uma progressão em seus formatos para o que se chama de narrativa clássica. Consolidada por Edwin Stratton Porter e David Wark Griffith, a narrativa do cinema chegava em 1915 com características muito comuns entre os filmes daquela época, como: movimentos de câmera, rigor do equilíbrio no enquadramento, grandes planos gerais, interpretação teatral mais contida valorizando mais os enquadramentos, entre outras. O game tem em sua narrativas todos esses componentes. Ocorre, porém, que a narrativa audiovisual do cinema evoluiu para outras possibilidades que o game acompanha na medida do possível, conforme veremos a seguir.

Elementos narrativos do cinema para o game: o plano-seqüência

Há um elemento em narrativa audiovisual que foi aplicado desde o início do cinema e dos games: o plano-seqüência. O plano-seqüência é o registro sem interrupções por uma câmera em movimento. Desde as primeiras filmagens, no final do século 19, a câmera era colocada sobre veículos - terrestres, marítimos, e posteriormente os aéreos - fazendo com que o cinema apresentasse uma descrição detalhada de locações geográficas ou de atividades humanas em ambientes fechados.

O plano-seqüência evoluiu ao receber um apoio tecnológico de ponta, de acordo com James Monaco²⁸. O Steadicam é um colete utilizado pelo operador com suporte para câmera preso e um sistema de compensação de choque por um contrapeso hidráulico, muito útil para movimentar a câmera por espaços estreitos que não permitiriam a passagem do tripé e para simular o ponto de vista de um personagem em movimento. Esse tipo de posicionamento de câmera também é chamado de câmera subjetiva, ou point-of-view, ou, ainda, para o game é chamada de câmera em primeira pessoa. De

²⁸ James Monaco, cit., p. 454.

acordo com David Bordwell, a câmera subjetiva é utilizada desde 1902. Há um filme que é referência porque utilizou a câmera subjetiva em 100% de suas imagens. Robert Montgomery dirigiu o filme *Lady in the Lake*²⁹, em que todos os seus planos são o ponto de vista do narrador da história que é, ao mesmo tempo, o protagonista.

O Steadicam foi utilizado pela primeira vez em 1975, pelo diretor de fotografia Haskell Wexler, para o filme *Bound of Glory*³⁰, dirigido por Hal Ashby. Em 1980 o equipamento seria brilhantemente utilizado pelo diretor de fotografia John Alcott para o longa *The shining*³¹, dirigido por Stanley Kubrick. Assim, o Steadicam é lembrado pelos games que utilizam o ponto de vista do usuário como os “jogos de tiro”, tendo entre seus exemplos mais reconhecidos o *Doom*³², o *Quake*³³ e o *Medal of Honor*³⁴.

Formas narrativas do cinema para o game: complexidade narrativa

Ao final da década de 1910, assistindo a muitos filmes norte-americanos para conhecer outras possibilidades de câmera subjetivas e saber por que faziam sucesso mundial, Lev Kulechov observou um dos princípios básicos da decupagem clássica: para diminuir o tempo e resolver a complexidade de cada plano, a câmera é posicionada de modo a apresentar o plano para o espectador de modo rápido, simples e inteligível³⁵. A narrativa cinematográfica estaria, assim, preparando o terreno para evoluções mais ousadas o que possibilitaria as narrativas mais complexas que conhecemos hoje no cinema e no game. O princípio da decupagem clássica é um fator importante em games.

A narrativa de games de simulação social, como o *The Sims*³⁶, depende intensamente do posicionamento de câmera de uma organização espacial de modo a mostrar na tela a situação dramática com clareza. Mas assim como no *The Sims*, no cinema também existe um aumento de complexidade quando um único plano apresenta duas ou mais ações dramáticas simultâneas, como segue.

Formas narrativas do cinema para o game: a montagem no próprio plano

²⁹ Robert Montgomery, *Lady in the Lake*, EUA, Metro-Goldwyn-Mayer, 1947, 105 min.

³⁰ Hal Ashby, *Bound for Glory*, EUA, Bound for Glory, 1976, 147 min.

³¹ Stanley Kubrick, *The Shining*, UK, Hawk Films Ltd., Peregrine, Producers Circle, Warner Bros., 1980, 146 min.

³² David A, Palmer; Matthew Hopwood, *Doom*, EUA/Reino Unido, Activision Publishing, Inc./id Software, 1993-2001.

³³ Graeme Devine; John Carmack; John Cash, *Quake*, EUA, Activision Publishing, Inc., id Software, 1996-2000.

³⁴ Tom Kudirka; Steven Spielberg, *Medal of Honor*, EUA, Electronic Arts Inc./2015 Inc., 1999-2003.

³⁵ Ismail Xavier, *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*, cit., p. 36.

³⁶ Robert Cohen; Sinjin Bain, *The Sims*, cit.

Em 1940, a profundidade de campo foi aplicada com primor, graças ao novo desenvolvimento de uma objetiva cujas lentes permitiam foco em um alcance maior, como no filme *Citizen Kane*, de Orson Welles. O diretor de fotografia, Gregg Toland, que, como diretor de fotografia, também viria a fazer uma excelente exploração da profundidade de campo no filme *The Best Years of our Lives*, desenvolveu a técnica *pan-focus*.³⁷ Ele afirmou que com muita iluminação, para o filme, e com uma objetiva de 24 mm em abertura f:16 obteve foco de 2 pés ao infinito, e com uma objetiva de 28 mm em abertura de f:8 obteve foco de 4 pés a 50 pés.³⁸ Isso possibilitou a Welles preencher o espaço da tela com mais informação em foco e desenvolver narrativas simultâneas com melhor definição em um mesmo enquadramento.

O espectador poderia escolher para onde olhar e tirar suas impressões de forma mais particular e mais acurada do que quando assistia a filmes cuja distância entre as imagens em foco na tela era menor. Equivale dizer que, antes de *Citizen Kane*, a maioria dos espectadores era mais motivada a ver quase que as mesmas imagens em uma tela de cinema e, principalmente, na mesma seqüência. Portanto, para alguns autores, como Birk Weiberg,³⁹ o filme é também um meio de expressão que promove uma experiência não-linear no cinema. O roteirista de hipermídia Jonathon Delacour⁴⁰ afirma que os games *The 7th Guest*⁴¹ e *Myst*⁴² têm muitas de suas telas inspiradas no trabalho de profundidade de campo de Gregg Toland para o filme *Citizen Kane*.

O filme *Playtime*, de Jacques Tati, 1967, tem outro tipo de exploração intensa de narrativas simultâneas em uma mesma tela: durante os seus 155 minutos, poucos planos são de apenas uma narrativa. Aqui as narrativas simultâneas audiovisuais fazem com que o olhar do espectador percorra a tela sem cessar, na expectativa de encontrar outra ação e outra fonte de sonoridade além daquelas destacadas em primeiro plano contribuindo para a reafirmação do tema do filme, que trata do choque social das novas tecnologias, embora ainda fossem eletrônicas.

Uma grande parcela dos games trabalha com montagem de várias narrativas em um mesmo plano. Isso permite que o usuário tenha uma visão mais precisa dos detalhes em cada plano da tela. Porém, tal rigor com a definição da imagem chega mesmo a limitar o

³⁷ Peter Cowie, *The Cinema of Orson Welles*, Nova York: Da Capo Press, 1989, pp. 40-48.

³⁸ Barry Salt, *Film style and technology: history and analysis*, 2^a ed, Londres: Starword, 1992, pp. 232-236.

³⁹ Birk Weiberg, *Beyond Interactive Cinema*, em www.keyframe.org/txt/interact/.

⁴⁰ Jonathon Delacour, www.screenarts.net.au/display_works/1-90000/1-300/display_works_177.html.

⁴¹ Graeme Devine; Rob Landeros, *The 7th Guest*, EUA, Virgin Interactive Entertainment / Trilobyte, 1993-1997.

⁴² Rand Miller; Robyn Miller, *Myst*, EUA, Brøderbund/Cyan, 1994-2002.

realismo das imagens, impedindo que certas insinuações visuais sejam levadas ao usuário.

Formas narrativas do cinema para o game: a elipse

Como forma narrativa por elipse, ou *match-cut*, tem-se um salto no tempo, um deslocamento temporal para o futuro, um dispositivo que liga duas cenas discrepantes pela repetição de uma ação, ou uma forma, ou a duplicação de situações de encenação, como a elipse em *2001: a Space Odyssey*⁴³ de Stanley Kubrick, cuja passagem do osso pré-histórico girando no ar para uma estação espacial do século XXI rotacionando no espaço, “é possivelmente a mais ambiciosa elipse da história”⁴⁴.

Em game, a elipse é um recurso facilmente disponibilizado ao jogador porque, na grande maioria dos casos de passagem de uma tela para outra, há uma transição direta sem que se observe uma trajetória gradual e sem que se veja obrigatoriamente a continuidade de alguns elementos pertencentes ao conteúdo anterior para o novo conteúdo. É uma das opções mais oferecidas ao usuário no game *The X-Files*, permitindo ao jogador mudar sua localização espacial no game como se fosse um salto no tempo.

As próximas contribuições entre cinema e game

Os elementos de orientação de desenvolvimento da narrativa audiovisual de um game, anteriormente descritos, não fazem do roteiro uma etapa absolutamente necessária. É uma previsão do que deve ser seguido pelos realizadores do game e em nenhum momento se imagina que eles estabeleçam uma rígida obrigatoriedade, visto que, como se sabe, a narrativa audiovisual do game é um organismo vivo, suscetível a interferências e, por sua vez, interferente em todas as outras atividades responsáveis pela criação e execução da produção de um game.

No caso de narrativa audiovisual e roteiro para game, certamente os elementos condicionantes da narrativa para game são prescindíveis à sua realização. Mas é esperado que, como advoga esse estudo e de acordo com casos como o do *O Poderoso*

⁴³ Stanley Kubrick, *2001: a Space Odyssey*, Reino Unido/EUA, Metro-Goldwyn-Mayer/Polaris, 1968, 148 min.

⁴⁴ James Monaco, *How to Read a Film*, cit., p. 185.

*Chefão, o game*⁴⁵, o processo de produção da narrativa e do roteiro de game possa ser cada vez melhor resolvido.

Já é audível a reclamação geral sobre o desrespeito aos games quando são adaptados aos filmes e vice-versa, mas *O Poderoso Chefão, o game* escapa da queixa e faz por merecer um estudo mais detalhado do ponto de vista da narrativa audiovisual porque recebe, desde seu lançamento em março de 2006, elogios em especial por sua relação com a saga cinematográfica.

Desde *Metal Gear*⁴⁶ –um game que tem incorporado muitos recursos do cinema, como o controle de movimento de câmera, trilha sonora e roteiro de alta elaboração- não havia um game tão influenciado pelo cinema. O game foi produzido durante dois anos e meio e custou alguns milhões de dólares. Seu roteiro foi baseado no livro original de Mario Puzo –que foi co-roteirista com o diretor Francis Ford Coppola, nos três filmes da cine-série⁴⁷- e no primeiro filme da saga. Para a construção da narrativa colaboraram os diretores de criação Philip Campbell, Mike Olsen, Michael Perry, os projetistas de gameplay John Calhoun, Chris Ferriera, Greg Rizzer, Steven Szakal Jr, os projetistas da missão James Agay, Mike Daugherty, Eric Grosser, David C. Hill, Mike Hurst, Stephen Riesenberger, Romulo Rodriguez e o escritor de diálogos adicionais Mark Winegardner. A proximidade com produção cinematográfica é notável porque o game traz a transposição direta de algumas cenas originais do filme para ações em 3D. Foram chamados os atores do primeiro filme para o face-over, que consiste em marcar o rosto com sensores e capturar os movimentos faciais com 10 câmeras em diferentes ângulos. Esse game é alvo de pesquisas mais detalhadas, especialmente no que diz respeito aos seus elementos condicionantes da narrativa do cinema para o game.

⁴⁵ Mario Puzo; Nicholas Earl; David DeMartini, *O Poderoso Chefão, o game*, USA, Electronic Arts / Paramount, 2006.

⁴⁶ Hideki Sasaki; Tokifune Otani, *Metal Gear Solid 3: Subsistence*, Kojima Productions, Japão, 2005.

⁴⁷ Francis Ford Coppola, *The Godfather*, USA, Paramount, 1972, 175 min. Francis Ford Coppola, *The Godfather II*, USA, Paramount / The Coppola, 1974, 200 min. Francis Ford Coppola, *The Godfather III*, USA, Paramount / Zoetrope, 1990, 169 min.