



Luz, câmera, *start*: Um panorama das relações entre o cinema e os videogames¹

Eduardo Fernando MÜLLER²

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

Resumo

Este artigo aborda um breve estudo da influência do cinema nos videogames, sob um ponto de vista histórico e evolutivo, levando em consideração as tecnologias empregadas, os games considerados revolucionários, as novas tendências e uma breve discussão sobre as possibilidades que a interatividade traz às narrativas.

Palavras-chave

Cinema; Comunicação Digital; Vídeo-*Games*; Jogos Digitais.

O estudo dos *games* tem se mostrado bastante expressivo na última década, principalmente onde autores demonstram apontamentos dos jogos digitais como um produto de arte e comunicação. Assim, a convergência entre os *games* e outras formas de mídia levanta diversas formas de questionamento, e a relação entre os *games* e o cinema tem sido uma das principais. Buscaremos aqui realizar um panorama de como esta relação surgiu, suas complementaridades e suas divergências.

O início de tudo

A primeira adaptação de um filme para um *game*, que tenha gerado polêmica, aconteceu com um dos personagens mais carismáticos já criados por Steven Spielberg. *E.T.* (1982) arrebatou milhões em bilheterias e conquistou o coração dos expectadores. Mas, sobre um curioso efeito reverso, a adaptação de *E.T.* para o *Atari 2600* foi um dos maiores fracassos da história do mercado dos *games*, sendo este considerado um dos piores *games* já produzidos até os dias de hoje.

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do X Encontro dos Grupos/Núcleos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de Comunicação Social da PUCRS, email: intron@terra.com.br.

No ano seguinte, chega aos *fliperamas* *Dragon's Lair*, um game que nada mais é do que um filme interativo, em desenho animado, onde o jogador deve assistir uma cena animada, e, no momento em que ele ouvir um determinado efeito sonoro, deve escolher um lado para qual o personagem deve seguir. O jogador em nenhum momento controla o personagem, apenas desencadeia uma sequência de animações ao apertar o botão no momento certo. Em sua época de lançamento, *Dragon's Lair* foi considerado revolucionário, e suas resenhas ditavam que ele seria referência para os *games* no futuro. Em pouco tempo, os jogadores perderam o interesse no produto, já que as possibilidades de interatividade eram extremamente restritas e o *game* perdia a graça logo depois de se atingir o seu final. Mas, de certa maneira, tais previsões estavam certas, as aproximações entre a narrativa do cinema e os *games* seriam cada vez mais comuns a partir daquele ponto, atraindo a atenção principalmente de criativos da área audiovisual.



Figura 01 – Imagem de Dragon's Lair³

A influência de George Lucas

Impressionado com as possibilidades de pós-produção em cinema que foram surgindo no início dos anos 1980, atreladas às inovações da computação gráfica, George Lucas verificou que os *games* poderiam ser uma nova aposta de mídia criativa, onde os *game designers* da época estavam recebendo grande reconhecimento pelo seu trabalho. Com isso, a *LucasFilm Games* formou-se em 1982, com uma pequena seleção de artistas e programadores.

³ http://regmedia.co.uk/2007/03/26/dragons_lair_hd_2.jpg



Até o ano de 1987, a *LucasFilm Games* tinha uma participação no mercado modesta, contribuindo com o desenvolvimento de franquias não pertencentes ao estúdio. O considerado “ponto de virada” ocorreu com o lançamento do *adventure game Maniac Mansion*, primeiro jogo da *LucasFilm Games* na categoria de produtora e distribuidora. (SMITH, 2008)

O que torna *Maniac Mansion* como um elemento importante na influência do cinema nos *games* é o fato de que ele apresenta pela primeira vez o conceito de *cutscene*, que nada mais é do que a inserção de animações não-interativas durante o decorrer do game, tornando o jogador não mais um *interator* (BRANCO e PINHEIRO, 2008), mas um mero expectador. Assim, a possibilidade da narrativa ser avançada, assim como outras virtudes da linguagem narrativa do cinema, como a quebra da linearidade, foram introduzidas nos *games*.

Após esse sucesso inicial, a *LucasFilm Games* continuou produzindo novos jogos digitais, seguindo a tendência dos jogos estilo *adventure*, onde a narrativa derivada do cinema está em primeiro plano. Destaque para *Sam and Max Hit the Road* (1993) e *Full Throttle* (1995), que apresentaram recursos de interface que valorizavam mais a arte dos personagens e dos cenários, ao invés dos tradicionais menus de seleção de ações.

Em 2005, George Lucas anuncia a união física da *LucasArts* (novo nome representando a união da *LucasFilm Games* e da *LucasFilm*) e da *Industrial Light and Magic* (divisão de efeitos especiais), inaugurando o *Letterman Digital Arts Center*, com custo de 350 milhões de dólares, com o fim de aproximar artistas, programadores de games e idealizadores de filmes na produção de franquias, onde todo o material artístico produzido tenha como fim tanto o cinema quanto os games, com produção simultânea.

A captação de imagens para os games

Pit Fighter (1990) introduziu uma nova estética, onde conceito de realidade nos *games* mudou com o uso da captação de imagens de cenários e de atores vestidos como personagens. A resolução ainda não era de boa qualidade, a adaptação do game para os



consoles ainda utilizava os cartuchos, mas em pouco tempo, graças à capacidade de armazenamento das mídias digitais, este problema seria aos poucos resolvido.

Com a entrada da geração de videogames armazenados em CDs, a aproximação entre os *games* e o cinema tornou-se mais do que evidente, graças à capacidade de armazenamento e qualidade digital das imagens que este novo suporte possibilitava. Logo, recursos de captação de imagens oriundos do cinema tornaram-se praxe, e, conseqüentemente, o principal mote de vendas ao público. O problema foi que os primeiros *games* desta geração seguiram a tendência de *Dragon's Lair*: nada mais eram do que meros filmes interativos, com destaque para *Night Trap* e *Sewer Shark*, ambos de 1992, onde o fator da experiência e da interatividade únicas dos *games* é deixado de lado, sendo que a aposta do mercado nesta época era impressionar o público apenas com a qualidade gráfica e a narrativa. *Sewer Shark* conta como o primeiro game a utilizar o filme em *full-motion*, e foi dirigido por John Dykstra, já premiado anteriormente pelo Oscar de efeitos visuais. Conseqüentemente, esta primeira geração em CD causou um impacto momentâneo, mas não perdurou, sem deixar hoje nenhuma saudade aos jogadores contemporâneos.

O ponto de virada nas narrativas de *games* em CD surgiu com o primeiro console *Playstation*, lançado pela Sony, em 1994. O principal destaque desta época foi *Final Fantasy VII* (1997), apresentando intermináveis *cutscenes* em 3D, numa narrativa que durava, no mínimo, algo entre 20-30 horas, vindo a solidificar a franquia no mercado de jogos digitais e virando referência para outros produtos, declarando definitivamente a morte dos *games* em cartuchos que ainda vigoravam em outros consoles.

Posteriormente, a geração DVD não trouxe maiores novidades em relação à narrativa, tirando o fato de que, como a capacidade de armazenamento e a qualidade de imagem eram maiores, a estética era mais valorizada. *Final Fantasy X* (2001), para o *Playstation 2*, em apenas um DVD, possui uma narrativa de mesma duração das edições anteriores, mas a qualidade gráfica impressionou os jogadores.

O game *Enter the Matrix* (2003) foi o primeiro jogo a trabalhar com uma tendência atual na indústria do entretenimento: ao mesmo tempo em que os dois últimos filmes da série *The Matrix* eram filmados, o *game* era produzido, com conteúdo narrativo que

complementa a história contada nos filmes, assim como o conteúdo visual não tinha mais produção exclusiva: todo este material era utilizado para ambos os fins, os filmes e o *game*. O filme de animação *Avatar*, lançado em 2009, teve processo de produção semelhante, onde todo o material produzido em 3D foi distribuído entre o *game* e o filme simultaneamente.



Figura 02 – Imagem de *Enter the Matrix* ⁴

Os games viram filmes

Uma nota interessante sobre a relação entre os games e o cinema é o modo em que diretores de cinema encaram a adaptação dos jogos para a grande tela. Inicialmente, a falta de uma narrativa mais elaborada nos primeiros games permitiu uma maior liberdade criativa sobre as adaptações. *Super Mario Bros.* (1993) e *Mortal Kombat* (1995) são um bom exemplo desta primeira fase. No caso de *Mortal Kombat*, a criação de um roteiro mais elaborado é deixada de lado, em prol de uma pancadaria generalizada do início ao fim do filme, onde a narrativa apenas serve para emendar uma luta com a outra, preservando as características dos games de luta:

“Mortal Kombat não é um filme. Ele nem mesmo tenta ser um filme. É uma sessão de fliperama de noventa minutos projetada numa grande tela branca. E se você aceitar isso e se deixar entrar na pancadaria, você poderá observar um ótimo videogame jogado por um ótimo jogador chamado diretor, que conhece todos os golpes e movimentos secretos, e com grande habilidade arrasa através

⁴ http://www.megagames.com/news/images/thematrixgame_1.jpg

cenas de combate cada vez mais difíceis até lugar com o grande chefe no final.” (HERZ, 1997, p. 141) ⁵

Posteriormente, à medida que as narrativas dos *games* iam ficando cada vez mais parecidas com a do cinema, tais adaptações livres passaram a não ter mais espaço, já que enxerga-se o fenômeno dos fãs de um determinado *game* não aceitarem tais liberdades. Aos poucos, não apenas o contexto da história era mantido, mas cenários, efeitos visuais e até mesmo ângulos de câmera. Em *Silent Hill* (2006) podemos ver uma cena em que a personagem principal explora uma cidade abandonada pela primeira vez, onde os ângulos e movimentações de câmera são muito semelhantes aos criados originalmente para o *game* de mesmo nome, onde a única diferença foi a troca de um protagonista masculino por um feminino.



Figura 03 – Cena do filme Mortal Kombat ⁶

As semelhanças e as diferenças

Os videogames, em si, possuem semelhanças muito claras em relação às outras mídias, e, no caso do cinema, alguns pontos relevantes precisam ser ressaltados.

Os motivos que unem estas duas mídias recaem sobre a questão de ambas realizarem produtos para o mercado de entretenimento, fazendo com que os games, uma mídia

⁵ Tradução do autor, do original em inglês: “Mortal Kombat isn’t a movie. It doesn’t even try to be a movie. It is a ninety-minute arcade session projected onto a large white screen. And if you accept this and just let yourself wallow in the Velveeta, you get to watch a really great videogame played by an ace joystick jockey called the director, who knows all the secret strikes and combo moves and skillfully somersaults through progressively more difficult combat scenes to fight the big boss in the end.”

⁶ <http://www.kombo.com/images/content/news/mortalkombat.jpg>



relativamente nova, realize uma mimese das características do cinema, para ter maior aceitação de público. Muito do vocabulário, estilo e repertório presente nos games contemporâneos advém do cinema, sem falar que ambas as mídias apostam em avanços tecnológicos para atrair multidões.

Da mesma maneira, o número de profissionais envolvidos na produção dos *games* e suas habilidades específicas também se assemelham com a indústria do cinema: Desenhistas, profissionais de *storyboard*, artistas 3d, roteiristas, atores, e etc. As funções dentro de cada mercado se confundem, e porque não dizer, se complementam, onde as experiências e soluções desenvolvidas para um meio acaba por migrar para outro.

Outro fator que podemos considerar como ponto de união entre os games e o cinema se reflete na criação dos personagens. O uso de estereótipos advindos da sétima arte é comum na concepção de personagens famosos. Em *Metal Gear Solid* (1998), Hideo Kojima, criador do *game*, ao desenvolver o conceito do personagem *Solid Snake*, protagonista da trama, baseou-se na figura do personagem *Snake Plisken*, protagonista dos filmes *Fuga de Los Angeles* (1996) e *Fuga de Nova Iorque* (1997). Da mesma maneira, *Lara Croft*, protagonista de *Tomb Raider* (2006), nada mais é do que uma versão feminina de *Indiana Jones*.

Mas, o que separa os *games* do cinema é o elemento da interatividade, que permite ao jogador controlar e manipular personagens e cenários, criando uma experiência única aos games.

A possibilidade de se alcançar uma maior aproximação com o público junto aos personagens de uma determinada trama é uma forte característica dos *games*, que possui tradicionalmente a função da narrativa centrada nos personagens, realçada pela natureza da interatividade, onde o jogador pode controlá-lo e experimentar relações de aproximação através da exploração de elementos únicos nos *games* que tornam estes personagens mais “humanos”.

A edição das cenas no cinema é realizada com o fim de manter a fluidez da narrativa, mas, nos games, essa questão da fluidez ainda é um problema a ser resolvido. A relação



entre o *gameplay* e a constância do fluxo narrativo é marcada por interrupções por parte do jogador, que, durante a sua sessão de jogo possui a liberdade de movimentar o seu *avatar* no cenário de forma relativamente livre (limitado pelas regras do jogo e sua interface), o que interrompe a idéia de um ritmo pré-determinado.

Contudo, tais atributos que as características tecnológicas únicas dos *games* possuem não os tornam necessariamente uma nova forma de arte, como o cinema. Acreditamos que a eles cabe apenas a função de potencializar as relações entre o homem (jogador) e o mundo diegético (o universo do game):

“As tecnologias foram e continuam sendo ferramentas com que o artista passa a contar para a expressão e a comunicação de suas idéias. Elas, per si, não criam idéias novas e revolucionárias, mas servem para criar novas perspectivas dentro do mesmo paradigma, do mesmo conjunto de idéias já estabelecido.”
(GERBASE apud ZAMBONI, 2003, p. 130)

Considerações Finais

A indústria do entretenimento hoje convive com a situação de que a interatividade é o que mais tem atraído a atenção do público, levando em consideração o fato de que a indústria dos games hoje lucra mais do que a indústria do cinema e a fonográfica juntas. Com isso, a tendência da criação de produtos, com produção simultânea para diversas mídias, nos parece que vai continuar sendo tendência. Deixamos em aberto aqui novos estudos sobre esta questão, bem como outros enfoques sobre a discussão da narrativa nos *games*.



Referências bibliográficas

ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*. São Paulo: Alameda, 2007.

ATKINS, Barry. *More than a game: the computer game as a fictional form*. Reino Unido: Manchester University Press, 2003.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. **Um mapa dos Jogos Digitais**. XXXI Encontro Brasileiro de Comunicação, Natal, RN: Setembro/2008

BROWN, Harry J. *Videogames and education*. Reino Unido: M.E. Sharpe, 2008.

CLARKE, Andy. MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Reino Unido: Intellect Books, 2007.

DEMARIA, Rusel; WILSON, Johnny L. *High Score: The Illustrated History of Electronic Games*. 2ª Edição. Estados Unidos: McGraw-Hill/Osborne, 2004.

GERBASE, Carlos. *Impactos das tecnologias audiovisuais na narrativa cinematográfica*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2003.

GIBSON, Jon M. *I am 8-bit: Art Inspired by the classic videogames of the 80's*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2006.

HERZ, J.C. *Joystick Nation: How videogames ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds*. Estados Unidos: Little Brown, 1997.

KELMAN, Nic. *Video Game Art*. Estados Unidos: Assouline, 2006.

SMITH, Rob. *Rogue Leaders: The story of Lucasarts*. Estados Unidos: Chronicle Books, 2008.