



IMAGENS CINEMATOGRAFICA E GAMES estética da imagem passiva na imagem interativa, convergência de modos de produção em dispositivos diferentes, *flânerie* e modos da visão. ¹

Bernardo QUEIROZ²

RESUMO

Com o desenvolvimento das tecnologias numéricas de produção e manipulação de imagens, as diferenças de natureza entre mídias e são se tornando menos definidoras. Processos de uma mídia acabam sendo usados na outra, e games são usados para fazer filmes. Assim, estudamos neste trabalho uma análise comparativa de 2 jogos que misturam elementos da imagem cinematográfica com os desafios da interatividade, e suas consequências para a estética, facilidade de absorção e navegação através do olhar. Os casos analisados serão Mass Effect, e Grand Theft Auto (GTA).

PALAVRAS-CHAVE: cinema; games; convergência; dispositivo; imagem.

Introdução

Todos nós já tivemos o desejo de entrar numa história quando vamos ao cinema. Mais do que simplesmente acompanharmos a trajetória de um protagonista em poltronas confortáveis enquanto seu drama nos envolve. Talvez desejemos experimentar o mundo mostrado na tela, ou talvez simplesmente avisar nosso personagem favorito do perigo que se oculta na próxima esquina. Desejamos *interagir mais* com o que vemos.

E infelizmente, o cinema em si não nos permitiu essa liberdade. Somos levados pelas mãos dos escritores, produtores, diretores, e editores. Embora não possamos mudar o correr da exibição, nós lidamos com ela dentro de nossas mentes enquanto audiência. Interpretamos o que vemos, permitimos que a história modifique o que sentimos e pensamos.

Mas alguns preferem tomar isso de forma mais literal, e exercer seu poder na história contada, ter mais responsabilidade, mais possibilidades. E esse impulso tem encontrado cada vez mais satisfação através não dos cinemas, mas dos *Games*. Nos últimos 20 anos, é possível observar uma aproximação visual entre vídeo games e as

¹ Trabalho apresentado no DT 5 – GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Curso de comunicação do PPGCOM-UFPE, email: bernardo_queiroz@yahoo.com.br



imagens de cinema. Isto gera uma série de perguntas sobre as naturezas destas duas mídias.

Se um jogo de computador tem atores de cinema, é realizado com as técnicas de cinema clássico, com um roteiro que obedece à estrutura do cinema de Hollywood e com temáticas semelhantes, ele ainda é um jogo? É um filme digital em computação gráfica com elementos interativos?

Estes elementos estão cruzando cada vez mais as barreiras entre as mídias de games e cinema. Porém, os games parecem estar sendo mais influenciados, e seu público consumidor aparenta aceitar melhor esse processo de *crossing over*. Jogos que usam técnicas de cinema são aclamados pela crítica³, enquanto o reverso não é necessariamente verdadeiro. A expressão “Parece um vídeo game” é usada de forma pejorativa em boa parte dos textos da crítica cinematográfica especializada de cinema.

Desenvolvimento

Antes de mais nada, é preciso reconhecer que muito daquilo do que o lugar comum assume como sendo a única forma de cinema é apenas uma convenção. Na virada do século XIX para o século XX, contemporaneamente ao cinema, haviam múltiplas formas de consumo de imagens em movimento. Embora os Irmãos Lumiere tenham feito sua primeira exibição da projeção de cinema naquele café em Paris em 28 de novembro de 1895, eles ganharam o crédito do que na verdade foi um processo de múltiplos criadores. Por exemplo, existia o Vitascópio inventado por Thomas Armat e Franken Jenkins, e o Quinetoscópio do próprio Edison.

Porém, cada uma destas invenções de processamento de imagem tinha sua própria forma de uso. Para alguns, exigia uma fruição solitária, como o Vitascópio. Outras técnicas exigiam que uma alavanca fosse girada com a mão e as imagens fossem vistas através de frestas, o que gerava ângulos de olhar fechados e específicos e posicionamentos de corpo, como acontecia com a técnica da Rotoscopia. Estas são características particulares de cada dispositivo, e como argumenta DEGUET⁴, todo dispositivo

³ No site *Gamespot*, o maior portal de críticas sobre games da Internet, o game *Resident Evil* tem nota 8.2 (de 10), e é descrito como “Cinematográfico.” Acessado em 03/06/2011

⁴ In: MACIEL, 2009, pg. 55)

“Visa à produção de efeitos específicos. De início, esse “agenciamento dos efeitos de um mecanismo” é um sistema gerador que, a cada vez, estrutura a experiência sensível de maneira específica. Mais do que uma simples organização técnica, o dispositivo põe em jogo diferentes instâncias enunciadoras ou figurativas e implica tanto situações institucionais quanto processos de percepção.”

‘A partir do momento em que o material se desprende da tela grande para outro dispositivo, certas categorias do sensível são renegociadas, modificadas, criadas ou apagadas. O que temos observado é a aplicação desta idéia nos artefatos de fruição de imagem nesta primeira década do século 21. Por vezes a mesma imagem é passada ao mesmo tempo por múltiplos artefatos, ou múltiplos artefatos são usados para gerar um único produto final. O mesmo tipo de pensamento pode ser usado observa estes games com semelhanças cinematográficas.

Para entender este processo é preciso compreender os processo de desenvolvimento que ocorrem entre as mídias. Originalmente, as imagens de games usavam alegorias bidimensionais de imagem, algo especialmente perceptível em jogos de plataforma, como o famoso *Super Mário Brothers*. Apenas no final da década de 90 a capacidade gráfica de consoles e placas de vídeo tiveram poder de processamento para poder processar imagens tridimensionais que respondessem aos comandos do jogador.⁵

Uma das características consideradas mais interessantes do cinema era sua capacidade de representação técnica do visível num processo que independe ta interpretação do artista, um traço herdado da fotografia.⁶ Embora seja claro que a imagem projetada é um similar, e não o objeto do real, a imagem recriada á nossa frente é semelhante ao objeto original, *por terem o real como mesma matéria prima*. Essa semelhança no nível mais básico dá a imagem representada uma compreensão e um reconhecimento imediatos na audiência. Embora não estejamos em contato direto com o real, podemos compreendê-lo sem que seja necessário um conhecimento de códigos interpretativos mais complexos. A imagem fala por si própria.

Embora a trucagem e criação de imagens falsas existam desde o início do cinema, com os trabalhos de George Méliés⁷, tais manipulações sempre estiveram presas ás características e limitações do suporte fotográfico. Monstros e cenários tinham de ser construídos, atores tinham de ser fotografados contra fundos azuis e fundidos em

⁵ REINER, Jeremy. *The evolution of gaming: computers, consoles, and arcade*. 2005.

In: <http://arstechnica.com/articles/paedia/gaming-evolution.ars/> Acessado em 03/06/2011

⁶ BAZIN, André. *O Mito Do Cinema Total*. In: *O Cinema, Ensaios*, Ed Brasiliense, 1991, pg 30.

⁷ MASCARELLO, Fernando. *História do Cinema Mundial*, Papyrus Editora, 2006.

negativos com maquetes fotografadas. É seguro afirmar que o ponto de início deste processo de co-evolução foi o advento das primeiras imagens tridimensionais criadas em computador, usadas originalmente no cinema e depois nos games.

De uma certa maneira, os games tiveram uma evolução similar ao cinema dos primeiros tempos no quesito de enquadramento e fluxo. Os primeiros games não eram tão dissimilares em configuração de imagem aos primeiros trabalhos de Lumière: Jogos de Atari eram freqüentemente artefatos móveis sobre fundos fixos (como acontecia em jogos como *Space Invaders* ou *Pac Man*), assim como sprites parados sobre fundos móveis (como acontecia em jogos como *River Raid* ou *Pitfall*), assim como acontecia nos primeiros filmes que ainda retratavam a tela como um tipo de palco.

Com a chegada dos sistemas de renderização de formas vetoriais em tempo real, os games passaram a arrumar ferramentas para controlar as novas possibilidades estéticas que surgiram: Eles passaram a puxar elementos da imagem cinematográfica de maneira mais ativa. Este processo de adaptação entre mídias é chamado de Remediation. Esse processo, chamado de Remediação (do inglês *Remediation*), pode acontecer de várias maneiras, através de duas lógicas que geram um processo dialético composto pela *transparência* e pela *opacidade*.

Através do método da transparência, o novo suporte tende a “desaparecer” para mostrar o conteúdo representado nele. Um exemplo dessa lógica é o iPad, que simula as páginas de um livro. Quando o usuário internaliza os comandos para controlar o aparelho, ele pode esquecer da interface e se concentrar no conteúdo. A tela dos games se esforça para funcionar menos como *superfície*, e mais como janela. Não somente as imagens ficaram mais bem definidas, mas a quantidade de elementos impostos pela interface caiu.

Já na lógica da opacidade o suporte se evidencia, colocando-se claramente entre o objeto representado e o usuário. Podemos citar como exemplo HUDs de avião, e o próprio esquema de janelas do desktop, o atual padrão de organização da interface computacional, onde cada uma exibe um material diferente ao mesmo tempo: O usuário está sendo constantemente lembrado de informações que não são nativas do conteúdo que ele está usufruindo.

No caso dos Games, informações de jogo têm de arrumar um modo de serem vistas: Barras de saúde, retículas de mira, vetores e pontos de interações. São abstrações que afastam quem observa daquilo que é mostrado na tela. Metade da arte do design de interfaces para jogos que usam a visão humana como base (como os jogos de tiro em

primeira pessoa), é arrumar essas informações de maneira agradável.

É com a mistura dessas duas lógicas distintas que temos o processo de Remediação. Isso é especialmente verdade quando observamos o processo em mídias visuais (de onde advém a metáfora de transparência e opacidade), onde não somente o conteúdo é modificado, mas também a forma como esse conteúdo é consumido.

Com a popularização da tecnologia 3d nos games, as separações entre as mídias ficaram borradas. Os games ganharam do cinema a capacidade de quebra temporal da narrativa, utilizando as convenções de montagem para ilustrada as passagens de diferentes tempos e espaços. O discurso do realismo também foi absorvido pelos games: Espera-se que as sombras, as texturas e a física tenha alguma semelhança com o mundo da experiência natural. Por exemplo: games de tiro em primeira pessoas dominaram com maestria o algoritmo de produção da Perspectiva Linear, fazendo usos da metáfora de ALBERTI (1972, p. 55), que afirma que “na superfície onde pinto, eu desenho um retângulo de qualquer tamanho que eu deseje, o qual eu considero uma janela aberta através da qual o objeto é visto”.

Como acontece com a tela de cinema, a tela dos games ganha esta característica de ser olhada como se fosse uma janela para o mundo, diferente de um quadro ou escultura. Nosso olhar não pára em sua superfície, mas literalmente, ignora a tela, como diz MURCH (IN: MCGINN, 2005, Pg 18).

“Olhamos através da própria coisa através da qual olhamos – a imagem e a tela. A tela a qual os nossos olhos natural e espontaneamente passam (eu não teria certeza se ‘todo o corpo’ passa também). Existe um tipo de transparência na imagem filmica, no sentido que é uma mídia que se esvai dentro do ato do olhar. Ele não procura nossa atenção, e se satisfaz em direcioná-la para outro lugar [...] A tela diz “veja, mas por favor não olhe pra mim.”

Por outro lado, nos últimos 20 anos, a quantidade de material de origem fotográfica do cinema tem decaído rápido. Desde os anos 70, o computador tem ocupado uma importância crescente, de modo que no final da década de 90, em algum ponto da cadeia de produção a imagem era completamente transformada em dados digitais. Este processo culminou em 2010, quando Avatar ofereceu aos cinemas uma imagem 3d de definição ultra alta com atores reais vestindo peles virtuais criadas em computador num cenário fantástico que ganhou vida nos softwares de renderização 3d.

O que são os personagens jogadores, senão avatares digitais, peles numéricas criadas para encarnar os atores da história? Não é muito diferente do que acontece nos

games, quando atores são contratados para fazer expressões, movimentos e vozes dos personagens que serão usados como avatares pelo jogador no mundo de jogo. Para ilustrar isto, vamos analisar o caso de jogos que nos forcem a repensar as barreiras entre jogos e cinema.

Mass Effect

É um RPG-Ação de ficção científica, onde o jogador é colocado na pele de Shepard, comandante da nave de assalto Normandy. Cabe a ele descobrir os segredos de uma invasão alienígena iminente.

Narrativamente, o jogo é estruturado em forma não linear. Usando a Normandy, e a tecnologia de Mass Relays que dão nome ao jogo, um tipo de portal-canhão que joga as naves de um lado para o outro do espaço, Sheperd reúne um time de personagens secundários, alguns humanos, outros alienígenas, para ajudá-lo a descobrir informações que ajudarão a descobrir a origem destes inimigos e como derrotá-los.

Cada um destes mundos é uma locação separada, de modo que eles podem ser explorados e revisitados com alguma liberdade pelo jogador. A trama se baseia numa estrutura de locações que é variável, mas a liberdade de navegação dentro do espaço do plot não é realmente livre, já que existem determinados pontos chaves. Estes pontos parecem equivaler às viradas de trama, ponto médio e pinchs do roteiro hollywoodiano conforme proposto por FIELD.

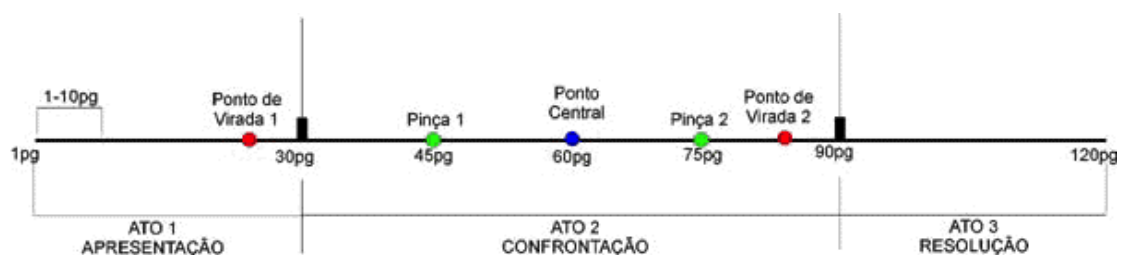
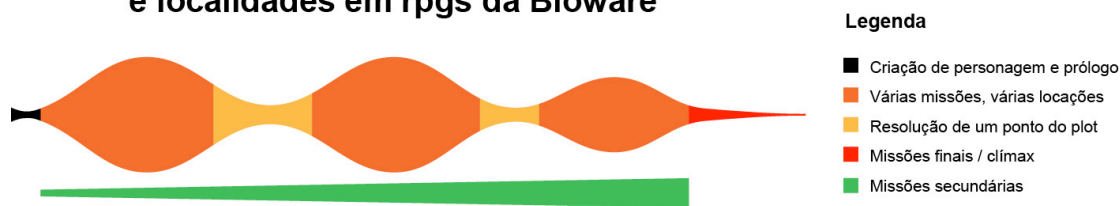


Figure 1 Estrutura de Roteiro proposta por Syd FIELD

Exemplo de distribuições de missões e localidades em rpgs da Bioware



A grossura do gráfico ilustra a quantidade de missões e localidades relacionados aos plots principais e secundários aos quais o jogador tem acesso no decorrer do jogo. As fases alaranjadas e amareladas podem se repetir mais ou menos vezes num dado jogo.

Figure 2 Estrutura narrativa de conteúdo de Mass Effect vs A narrativa Linear do cinema hollywoodiano.⁸

Uma crítica comum é sobre o cinema, especialmente na área de estudos de gênero é que o olhar cinematográfico é um olhar fetichizante masculino, e que este ‘outro’ feminino é tratado de uma maneira secundária, filmada como um objeto, sem potência narrativa própria, mas sempre atrelada às ações do protagonista. Mass Effect alterna isto com uma ferramenta simples: Shepard é uma personagem que pode ser criado tanto como homem como quanto mulher, o que altera todos os diálogos, e re-escreve opções de relacionamento do/da protagonista Sheperd, inclusive com um ‘polêmico’ encontro sexual com uma alienígena.⁹

Visualmente, Mass Effect tem um visual futurista bastante distinto, com muitos tons escuros, texturas plásticas e uma profusão de cores escuras com detalhes em cores vivas. É uma herança visual da mistura de futuro-noir popularizado pelo movimento Cyberpunk criado pelo *Neuromancer* de William Gibson, junto com um toque do multicolorido neon de *Blade Runner* de Riddley Scott e a *space opera* de *Jornada nas Estrelas – A Nova Geração* de Gene Roddenbery. Isso é especialmente visível nas artes conceituais dos mundos, das naves e das estações espaciais. Outra pista disto é que coincidentemente, todas as raças alienígenas são humanóides em natureza, como se fossem humanos portando armaduras ou mascaras de látex.

De maneira não muito diferente de Avatar, vários personagens são modelos fotorrealistas criados a partir dos rostos dos atores que lhes emprestam as vozes. Boa parte deles são atores de cinema com algum reconhecimento. O maquiavélico Illusive Man é interpretado por Martin Sheen (Apocalypse Now, Os Infiltrados), a mandona

⁸ CORTIZO, Bernardo e QUEIROZ, Bernardo. Plots Ampulhetas dos Rpgs da Bioware, 2011, in: <http://miolosmofados.tumblr.com/post/6354396849/os-plots-ampulhetas-dos-rpgs-da-bioware>. Acessado em 9/06/2011

⁹ SCHIESEL, Set. Author Faults a Game, and Gamers Flame Back In: http://www.nytimes.com/2008/01/26/arts/television/26mass.html?_r=3&ref=arts Acessado em 03/06/2011

Aria T'Loak é interpretada por Carrie Anne Moss (Matrix, Chocolate), e a imediata Miranda Lawson é interpretada por Yvonne Strahoski (Underworld).



Figure 3: Yvonne Strahoski e Miranda Lawson: Rostos digitais de atores reais.



Figure 4: Martin Sheen e Illusive Man

Na interface de narração, todos os diálogos existem em árvores, que dão a idéia das opções do jogador de maneira resumida. Shepard, seja ele ou ela, pode ter uma personalidade agressiva, moderada, inconstante ou pensativa, de acordo com as vontades do jogador. Estas respostas, e demais ações dentro do game, vão criando uma pontuação usada pelo sistema para definir quais as reações dos outros personagens em relação ao protagonista, e também qual dos múltiplos finais da trama será experimentado.

Estas sequências de diálogo também obedecem as regras filmicas estabelecidas pelo cinema de hegemônico, com eixos, planos, contra-planos, diálogos, interações com

contra-campos e continuidade. Inclusive, algumas destas cenas são particularmente bem montadas.

Mass Effect se esforça em não ter duas estéticas separadas, de modo que todas as cenas do jogo usam o motor gráfico interno da Bioware. Esta decisão aposenta as sequências pré-renderizadas de alta qualidade, que tinham uma granulação, movimento, cores e janelas completamente diferentes do resto do material imagético do jogo. Existe uma continuidade estética em Mass Effect que é respeitada.

O jogo também realiza o algoritmo de perspectiva linear com competência, já que a noção de posicionamento e profundidade é essencial num game que utiliza combates à distância. As sequências são de movimentação livre com câmeras controláveis, mas a visão padrão ocorre com um plano *over shoulder* aberto que não possui cortes. A tecnologia 3d evoluiu o suficiente para poder fazer isto com uma velocidade de frames por segundo 2 vezes maior que a do cinema, maior do que 60 frames na maior parte do tempo.

GTA

Se o espaço é a Fronteira Final de Mass Effect, Grand Theft Auto explora a temática da violenta subida na hierarquia criminoso, um tipo de história recorrente em filmes como *Os Bons Companheiros*, de Martin Scorsese, *Cidade de Deus* de Fernando Meirelles, e *Dia de Treinamento* de Antoine Fuqua. O polêmico jogo é produzido pela Rockstar, em empresa conhecida pelas sua pretensão de estética cinematográfica e pelos jogos controversos. Essas presunções são bastante visíveis no trabalho visual de GTA.

A navegação visual fica sempre sob o controle do jogador, mas com o ponto focal central do enquadramento sendo o protagonista ou o veículo pilotado pelo mesmo. Esse tipo de visão, chamada na linguagem de games de “Câmera em terceira pessoa” acompanha o personagem, mas permite que tenhamos uma visão geral de seus arredores, facilitando que os detalhes cuidadosamente compostos das imagens de GTA sejam facilmente visualizados.

Também são permitidos ao jogador varias aberturas de câmera, da câmera subjetiva similar a que estudamos anteriormente em Mass Effect, para que algum detalhe do cenário seja examinado, como uma com uma posição padrão em plongê leve, a chamada visão de terceira pessoa. Esse ângulo nos dá uma visão mais aberta, adequada a espaços abertos e visualmente desobstruídos o que favorece grandes tiroteios.



Câmera Veicular e Camera de Solo: Sob o controle do jogador, colocando-o na direção de fotografia.

Essas opções estão também disponíveis durante o movimento veicular, uma parte de importante num jogo que dá tanta importância ao ato de chegar de um lugar ao outro como GTA. Porém durante a pilotagem uma nova opção de enquadramento fica disponível, um jogo de “ângulos fixos” que simula ângulos padrão do cinema e também das transmissões de TV. Embora a jogabilidade sofra, o game nesta opção tem uma continuidade cinematográfica perfeita, no sentido do cinema clássico: Existe um direcionamento da movimentação determinado. Como alternância, existe uma câmera posicionada ao lado das “rodas” do veículo em contra-plongê que é bastante utilizado em filmes de perseguição.

Esse nível de controle na mão do jogador permite que ele aproveite completamente o vasto cenário do mundo de GTA, força com que o jogo flua sem cortes. Não existe uma “montagem” durante a parte interativa do game, já que seria praticamente um plano seqüência eterno. A emoção é dada pelo fator imersivo, não potencializado pela montagem, como aconteceria no cinema.

Outro detalhe de GTA é cuidado com o cenário. São quase 44 km quadrados de cenário, projetados em 3d, com uma iluminação em constante movimento, já que o tempo vai passando rapidamente. Na verdade, a cidade de GTA é um grande exemplo da lógica de banco de dados¹⁰ na qual é baseada. GTA existe como uma quantidade gigantesca de enquadramentos pré calculados, e ao jogamos e passearmos por esta cidade virtual, exploramos este banco de dados através da metáfora de navegação.

As cenas de diálogos não interativas são estruturalmente idênticas a qualquer cena de filme: Estrutura formal de montagem de diálogos, com eixos respeitados, uso dos respiros para dar a velocidade, tudo de acordo com a cartilha de Hollywood. Para aumentar a sensação de que estamos lidando com um material “cinematográfico” todas

¹⁰ MANOVICH, 2005.

as Cutscenes são apresentadas com Letterbox, simulando uma imagem em Widescreen. Porém, os diálogos não são passíveis de interação, não fazendo parte do processo interativo.



Comparação de Aspecto de Telas: Dia de Treinamento (2.35:1) e San Andreas (2.40:1, simulado)

Diferente de Mass Effect, o terreno não é composto por espaços não-coligados, mas apenas uma grande, gigantesca urbe virtual. Nisso também podemos identificar uma característica cinematográfica, o prazer de ver um mundo passar-me frente aos nossos olhos sem sairmos do lugar. Não apenas é necessário chegar de um lugar para o outro, mas é divertido fazê-lo. Existe um prazer nesta exploração que não é diferente do prazer do Flaneur Benjaminiano.

Esse movimento virtual do espectador é o resultado tanto da imagem que se move quando dos movimentos de câmera. As imagens não podem ser presas, já que elas estão sujeitas à “mudanças constantes” (BENJAMIN, 1992, pg 231). Em contraste com o olhar que é contemplativo e se prende ao fluxo dos fenômenos, existe o em cuja a atenção está ‘em qualquer outro lugar.’ É um olhar que, no momento que se foca numa imagem específica, já é tarde demais, de modo que ele se permite uma atenção de fluxo, mergulhado nas imagens que rapidamente se sucedem.

Não poderíamos fazer uma correlação que este é, por definição, o mesmo olhar usado para explorar a arquitetura da cidade GTA. É uma mistura do olhar do cinema com o olhar do turista que circulava por Paris no início do século passado, deixando-se maravilhar não somente com a arquitetura, mas com o ato de vagar. Embora as missões tenham objetivos claros em GTA, elas possuem uma estrutura de ordenamento muito solta, o que dá tempo de sobra para fazer coisas na urbe virtual: Andar por aí, andar de barco, explorar pontos turísticos, assistir televisão, fugir da polícia e realizar acrobacias de moto por entre os prédios, saltar de para quedas de aviões sobre o céu noturno.

Neste aspecto, GTA é mais parecido com certos dispositivos cinematográficos que não se tornaram hegemônicos com a industrialização do cinema. A imagem em alta

definição está sob nosso controle, ainda que isto não seja desejável durante cem por cento do tempo. Ele permite que o jogador se torne

O *flaneur* que vagueia pela cidade observando seus espetáculos e desfrutando dos seus parques e cafês, um sujeito cinético em constante movimento. [...] Existe uma certa *flanerie* invertida atribuída tanto às primeiras leituras de catálogos de compras e ao cinema: O sujeito imobiliza-se, ao passo que o objeto de curiosidade é cinético.

Embora a descrição de KELLER(In: CHERNEY & SWCHARTZ, 2004, pg 187), se refira ao olhar de *Flaneur* citadino do início do século XX, a mesma descrição poderia ser usada pelo olhar da fruição do jogador em um cenário “caixa de areia” como GTA. Esse tipo de cenário se caracteriza justamente pela capacidade do jogador de percorrer as distancias e vistas ao seu bel prazer, permitindo que a fruição tenha o seu próprio tempo e modo.

Porém a liberdade de ‘flanar’ pela cidade, quando adicionada á estrutura lúdica do jogo, permite que certos efeitos indesejáveis ocorram na narrativa. Isto deriva da própria capacidade de qualquer jogo de ter fruições variáveis dependendo de como as regras são manipuladas pelos jogadores, de acordo com JULL (in: SANTAELLA e FEITOZA, 2009, p. 10).

Um jogo com esta capacidade de flanagem facilita que o jogador percorra a estrutura da fruição de maneiras não completamente antecipadas pelos designers da história. Certos blocos de história mais longos são mais curtos, ou se tornam anticlimáticos, já que a recompensa no jogo é baseada na vitória sobre desafios, o que nem sempre ocorrem nos clímaxes narrativos. Uma bela história pode ser contada em torno da derrocada de um personagem, mas num game, isto é uma característica punitiva.

Conclusões

A semelhança com o cinema ao mesmo tempo cria e mistura as ferramentas de realização de games, alterando os modos de realização.

Na década de 70, games não precisavam de modularidade ou história: Os adversários apenas ficam mais difíceis, os labirintos mais complexos, e não existia a necessidade um *final* para fechar o conto. Um número, um score era suficiente.



Isso não é mais verdade, ao menos no que concernem jogos onde o jogador possui um avatar dentro do ambiente de jogo. A presença de um personagem Protagonista inicia uma estruturação diferente na narrativa interna do jogo. Se existe um personagem-protagonista, deve existir um cenário. Se existe um cenário, deve haver antagonistas dentro deste cenário. Se existem antagonistas, podem haver aliados, mentores, enganadores. Para coordenar tudo isto, alguém tem de ao menos rascunhar um argumento de história. E assim os games precisam de um Roteirista, e muitas vezes mais de um.

Com o advento da tecnologia 3d, a possibilidade que surge dos games representarem de forma mais fiel um ambiente realista força a criação de novas posições não somente na área técnica, também na criação estética. Os próprios designers de games apontam o fato de que as técnicas de cinema são a forma mais eficaz de comunicar os conceitos e emoções desejados em seus jogos.¹¹

Portanto, agora deveriam haver novas posições. GTA é um bom exemplo. Ele possui quatro roteiristas, dois diretores técnicos, dois diretores gerais, 2 diretores de arte, um diretor de fotografia, um produtor e outro produtor executivo, um dublê, três artistas de áudio. Fora todos os programadores, designers de níveis, modeladores de personagens, animadores, etc. Não apenas o corpo de técnicas foi importado da teoria do cinema, mas também as funções de seus profissionais.¹²

A semelhança visual com o cinema facilita a absorção dos games pela audiência que cresceu com o cinema.

É possível que boa parte da eficiência desses games seja devido a sua possibilidade de representar o cinema dentro deles próprios de alguma maneira. Se gostamos de filmes de guerra, é fácil que nos deixemos envolver pelo clima e pela história familiar desse conflito nas telas de cinema. Sabemos o que vamos esperar de *Mass Effect* por que crescemos com a idéia de filmes de ficção científica, com todas as suas regras visuais, clichês, sons e trilha sonora. São, para nós, velhos conceitos com novas roupagens. FIDDLER(1997, pg 13) afirma que estes conceitos de

¹¹ BARWOOD, Hal. Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Games.

In: http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_01.htm. Acessado em 03/06/2011

¹² Fonte: Internet Movie Database. In: <http://imdb.com/title/tt0402224/>

compatibilidade e complexidade entre mídias são essenciais para um processo de convergência entre elas.

Esse tipo de adaptação é um processo natural do desenvolvimento de qualquer mídia, que se apóia nas mídias anteriores antes de estabelecer com suas próprias regras.¹³ O cinema e os games são manifestações diferentes do mesmo olhar processado através de dispositivos diferentes.

O olhar dos games que simulam a estética do cinema é paradoxal. Decerto é óbvio que ao passarmos de espectadores passivos para a posição de atores protagonistas dentro da história, mudam também a forma como olhamos para a fonte desta história.

Enquanto o olhar do cinema clássico é um olhar um bocado distante, é a visão de quem olha através da tela para o mundo cinematográfico representado *além* dela. É a visão do voyeur, do turista, do espectador. São olhos que perfuram uma tela que se apaga.

Já os games criam um cabo de guerra entre níveis variáveis de opacidade. Várias de suas escolhas estéticas são claramente cinematográficas e se proponham a serem o mais transparente quanto possível, nos estimulando, igualmente, a ver “para dentro” da tela imediata, imersos na ação. Porém existem mostradores, créditos, monitores de condição de saúde, mapas, marcadores de munição & armamentos que não pertencem à ação e que nos forcem novamente para a “superfície” hipermediada da imagem.

Os requerimentos físicos e sociais para que este olhar ocorra também são diferentes. No cinema temos uma tela enorme, a experiência tem uma duração determinada, numa sala escura, com hora marcada para começar e terminar, onde assistimos ao filme com outras pessoas na sala. Os games geralmente são jogados em casa, numa tela de TV, com som de menor potência, geralmente uma experiência solitária ou de pequeno grupo.

Essas diferenças fazem com o que o olhar dos games seja diferente da do cinema pela sua própria natureza, o que propicia soluções diferentes para o problema da interação: Sua imersão não vem da eliminação de distração sensorial circundante, mas da imersão causada pelo feedback interativo entre console e jogador, já que o som e os movimentos dão ao jogador uma sensação de natureza mais visceral.¹⁴ Enquanto o cinema nos pega pela mão e nos leva através da narrativa visual, nos games nós é que

¹³ BOLTER, David J e GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. 2000, pg 45-46.

¹⁴ CHESTER, Chris. *Neither Gaze nor Glance, but Glaze*. *Journal of Media Arts Culture*, 2004.
In: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=19. Acessado em 03/06/2011



literalmente pegamos o mundo representado pela mão e o forçamos a correr viajar conosco, dentro de certos limites.

REFERÊNCIAS

- BARWOOD, Hal. Cutting to the Chase: Cinematic Construction for Games.
In: http://www.gamasutra.com/features/20000518/barwood_01.htm.
Acessado em 03/06/2011
- BAZIN, André. O Cinema, Ensaios, Ed Brasiliense, São Paulo. 1991
- BOLTER, David J e GRUSIN, Richard. Remediation: Understanding New Media., MIT Press, Cambridge, 2000
- CORTIZO, Bernardo e QUEIROZ, Bernardo. Plots Ampulhetas dos Rpgs da Bioware, 2011, in: <http://miolosmofados.tumblr.com/post/6354396849/os-plots-ampulhetas-dos-rpgs-da-bioware>.
Acessado em 9/06/2011
- CHESTER, Chris. Neither Gaze nor Glance, but Glaze. Journal of Media Arts Culture, 2004.
In: http://scan.net.au/scan/journal/display.php?journal_id=19
Acessado em 03/06/2011
- JENKINS, Henry. Cultura da Convergência. Editora Aleph, São Paulo, 2006.
- FIELD, Syd. Manual de Roteiro. Editora Objetiva, Rio de Janeiro, 2001
- FIDDLER, R. (1997): *Mediamorphosis*, Thousand Oaks: Pine Forge.]
- MACIEL, Kátia (org). Transcinemas, Contra Capa Editora, Rio de Janeiro. 2009.
- MANNOVICH, Lev. Understanding Hybrid Media.
In: www.manovich.net/DOCS/hybrid_media_pictures.doc
Acessado em 03/06/2011
- MASCARELLO, Fernando. História do Cinema Mundial, Papirus Editora, Campinas, 2006.
- MCGINN, Collin. The Power of Movies: How Screen and Mind Interact. Pantheon: Nova York, 2005.
- REINER, Jeremy. The evolution of gaming: computers, consoles, and arcade. 2005.
In: <http://arstechnica.com/articles/paedia/gaming-evolution.ars/> Acessado em 03/06/2011
- SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna. Mapa do Jogo - A diversidade cultural dos games. Cengage Learning, São Paulo, 2009
- SCHIESEL, Set. Author Faults a Game, and Gamers Flame Back In:
http://www.nytimes.com/2008/01/26/arts/television/26mass.html?_r=3&ref=arts. Acessado em 03/06/2011