

LEONARDO RIBEIRO MOORE

**CINEMA, ANIMAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS:
LINGUAGEM E NARRATIVA NOS *VIDEOGAMES***

BELO HORIZONTE

Dezembro de 2010

LEONARDO RIBEIRO MOORE

**CINEMA, ANIMAÇÃO E JOGOS ELETRÔNICOS:
LINGUAGEM E NARRATIVA NOS *VIDEOGAMES***

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Minas Gerais como parte dos requisitos para a obtenção do grau de Bacharel em Artes Visuais, habilitação em Cinema de Animação.

Orientador: Prof. Dr. Daniel Leal Werneck

BELO HORIZONTE

Dezembro de 2010

AGRADECIMENTOS

A Deus.

À minha família, que tanto se esforçou para que eu conseguisse, reduto tranquilo onde pude buscar apoio nas muitas vezes necessárias e pude ter conversas longas, que em muito me ajudaram a amadurecer. Flavio, Rosa e Thiago, Obrigado.

À minha namorada, Carina, pelos carinhos, sorrisos e por me mostrar a importância da sensibilidade e poesia. Por me dar força para realizar esse trabalho.

Aos amigos de Belo Horizonte, sem os quais não sobreviveria a esses anos, e pelos quais continuaria na EBA outros tantos.

Aos animadores da 2013, companheiros de luta, copo e diversão, que tornaram a penosa tarefa de conceber um filme e uma monografia em discussões muito bem humoradas e inspiradoras. Apoiamo-nos uns nos outros, entre pontapés e risos, e conseguimos!

Aos amigos da Milícia do Itacolomi, onde pude redefinir e ampliar o conceito de família.

Aos amigos de Volta Redonda, pelas longas horas de discussão e gargalhadas pela madrugada e outras tantas divididas entre os controles e jogos que inspiraram essa monografia.

Aos professores da UFMG, por toda contribuição na minha radicalmente mudada visão do mundo e de arte, sem a qual continuaria cego e perdido.

A meu orientador Daniel “Sangue no Olho” Werneck, por me passar a técnica e sabedoria da verdadeira fúria do dragão.

Aos grandes músicos, cineastas, animadores e designers de jogos, que me deram jóias: as motivações, inspirações e fascínio para embarcar nessa jornada.

*"Você acha que videogames são ruins?
Foi isso que disseram sobre o rock and roll."*

SHIGERU MIYAMOTO

RESUMO

A indústria dos jogos eletrônicos se divide em diferentes vertentes, cada uma focada em determinados aspectos dos jogos. Algumas se concentram mais na reação a estímulos sensoriais, outras se preocupam mais com histórias e narrativas, e cada uma tem suas abordagens culturais e comerciais próprias. As interseções entre linguagens audio-visuais são cada vez mais exploradas, e são aqui expostas e analisadas em um questionamento que busca apontar novas possibilidades nos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Animação, cinema, linguagem cinematográfica, videogames, lúdico, narrativo-cinematográfico.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	7
2. UMA BREVE RETROSPECTIVA.....	9
3. A ASCENSÃO DO FOCO NARRATIVO-CINEMATOGRAFICO.....	11
3.1 - ANIMAÇÃO E FOCO NARRATIVO-CINEMATOGRAFICO.....	12
3.2 - SUSPENSE E CONSPIRAÇÃO.....	15
4. LUDISMO.....	23
5. O JOGAR COMO EXPERIÊNCIA.....	26
6. CONCLUSÃO.....	29

1. INTRODUÇÃO

Desde as primeiras experimentações e aparelhos óticos que deram origem ao cinema a animação se fez presente, se não da forma como a conhecemos hoje, enquanto conceito básico primordial. A evolução do cinema e das peculiaridades da animação culminaram em inúmeras possibilidades antes inimagináveis, mas, muito além disso, num amadurecimento da linguagem e temático. De Phantasmagorie e de uma simples filmagem de um trem chegando a uma estação, a animação e o cinema live-action, chegam às experimentações de Fischinger e McLaren e a discussões existencialistas, aos questionamentos da linguagem, da montagem e dos elementos narrativos pelo cinema europeu. Em certo ponto dessas experimentações o cinema e a animação excederam sua área de atuação, passando a atuar sobre novas mídias, não restritos à película ou às novas forma reprodução e simulação digital desta. Assim como a fotografia encontrou no sequencial uma luz que deu origem ao cinema, a animação encontra, nos anos 50, a interatividade que veio a criar os jogos eletrônicos, ou, num conceito ligeiramente diferente mas frequentemente usado como sinônimos, *videogames*¹.

Em pouco mais de 50 anos de história, os videogames ainda arranham a superfície. A mídia, estabelecida prioritariamente enquanto mercado, encontra dificuldade em se estabelecer, consensualmente, enquanto veículo de emoções e ser apropriadamente reconhecida e estudada sob esse olhar. Videogames divagam entre ânsias comerciais, busca por linguagem nova e identidade.

Apesar de um volume considerável de publicações voltadas às técnicas de produção desses jogos, é escasso o estudo sobre os aspectos conceituais sobre os quais o jogo se apóia e estudos mais aprofundados de suas linguagens. O mesmo acontece com a crítica de arte, que marginaliza a mídia, reduzindo-a a simulações ineficazes do cinema ou a experiências ineficazes, ou demasiadamente comerciais e ingênuas, de arte interativa.

¹ Por definição, um jogo eletrônico que envolve interação com interface visual para gerar retorno visual em um dispositivo de vídeo.

A marginalização, a potencial décima arte encontra-se perdida pela falta de apoio teórico, também marginalizado em detrimento de críticas e análises de objetos tidos comumente como arte e pela infantilidade das definições de sua prática, o jogar, que o assemelha mais a um jogo enquanto passatempo trivial do que um exercício da mente, como o xadrez.

É interessante notar que o jogar do videogame tem sua origem no verbo *play*, do inglês, que desde o início é relacionada aos jogos eletrônicos. Hoje, ainda dentro das definições do verbo original, *play*, em suas definições, encontra múltiplos significados dentre os jogos que são perfeitamente associáveis, não somente o jogar em sua prática mais simples e pura. De acordo com as vertentes dos jogos, *play*, pode tomar o também muito comum sentido de representar, associado ao teatro, possível com a aproximação de uma vertente amplamente aceita dos jogos com o cinema, sobretudo o comercial.

Seja como objeto lúdico, interatividade unida a um conceito ou como veículo de experiências pretensamente cinematográficas e teatrais, os jogos desenvolvem-se.

O foco desse trabalho é analisar essas duas vertentes distintas de uma indústria em expansão, e através dessa análise crítica, incitar discussões teóricas e uma abordagem diferenciada sobre essa mídia. Não cabe aqui discutir a classificação dos videogames como arte - embora muitas abordagens pareçam desafiar as declarações de Roger Ebert sobre o assunto² - mas introduzir uma forma de análise que não se limite aos encantos audiovisuais imediatos, que não limite os controles e desafios de um jogo de foco estritamente lúdico a um infantil e raso apertar de botões sem sentido, que procure apresentar um novo ponto de vista ao leitor e jogador, para que então novas possibilidades sejam exploradas segundo essa visão. Espera-se despertar de um interesse sobre o desenvolvimento de estudos teóricos e conceituais sobre as engrenagens de um jogo, e não somente enquanto simulacro do cinema.

² EBERT, Roger. *Video games can never be art.*

2. UMA BREVE RETROSPECTIVA

O primeiro dos jogos eletrônicos de que se tem conhecimento foi criado por William Higinbotham, um simulador de partidas de tênis bastante simples chamado "Tennis of Two", que chamou a atenção em sua exibição de estréia na exposição do Brookhaven National Laboratory em 1958. Embora uma interessante demonstração da tecnologia da época, "Tennis For Two" não veio a ser comercializado. Outra incursão da tecnologia rumo à interatividade aconteceu em 1961, nas pesquisas de Steve Russell, estudante do MIT, que criou um jogo simples de batalha espacial para dois jogadores, "Spacewar". O experimento também não foi comercializado, mas demonstrou um novo potencial para aquele tipo de tecnologia.



Figura 1: O Spaceware de Steve Russel

O jogo "Pong" é lembrado por muitos como "o primeiro videogame" por ter sido lançado comercialmente, primeiro em consoles instalados em bares e parques de diversão, e depois em sua versão caseira, que foi um grande sucesso comercial, atraindo para o mercado várias empresas dispostas a explorar o novo tipo de entretenimento. A partir do sucesso desses primeiros jogos, vários consoles tomaram o mercado, mas em poucos anos o mercado chega a um ponto de estagnação criativa e limitações tecnológicas, provocando o primeiro declínio do mercado de games ainda no início dos anos 1980.

Esse quadro começa a se reverter no final dos anos 80, com o lançamento do console Nintendo Entertainment System (NES) pela empresa japonesa Nintendo. O sucesso do novo console, bem mais sofisticado do que os anteriores, traz uma nova onda de jogadores, e reaquece o mercado, criando um mercado mais sólido. Surgia um esquema de ciclos tecnológicos, ciclos de vida de consoles, um modelo de consumo não baseado na necessidade real, mas em uma necessidade induzida por inovações tecnológicas e muita publicidade. De

tempos em tempos, uma nova geração de consoles domésticos substitui a anterior, em um sistema de obsolescência programada que demanda periodicamente novos e maiores gastos dos jogadores.

Depois do NES e do seu concorrente direto Master System, da também japonesa SEGA, chegou

uma nova geração de consoles, com maior capacidade de processamento de vídeo e áudio, permitindo a criação de jogos ainda mais complexos, não apenas visualmente mas também em termos de jogabilidade. A partir daí, uma vocação natural dos videogames começa a se desenvolver pouco a pouco, mas ganhando força: a imitação da linguagem cinematográfica.

Nos anos 1990, os jogos de computador começam a explorar melhor as possibilidades da Computação Gráfica em 3D, inaugurada com o jogo Battlezone em 79, mas que agora ganhava força com novas tecnologias, e com jogos como Super Mario 64, Wolfenstein 3D, Duke Nukem 3D (quem embora não fossem realmente tridimensionais, abriam caminhos para tal tendência) e Quake ganhavam notoriedade para então ser assimilada por outros títulos. Com a possibilidades de movimentos de câmera virtuais através de cenários tridimensionais, a chamada "realidade virtual", bastante comentada na época, os jogos começam a flertar cada vez mais com a linguagem cinematográfica, apropriando-se de alguns elementos e tentando abordar os roteiros de uma forma mais semelhante aos filmes. A partir daí, certas vertentes dos jogos eletrônicos passam a investir cada vez mais pesado nessa simulação do cinema, enquanto outras continuam a trajetória iniciada lá atrás por jogos mais simples como "Pong" e "Pac Man", atendo-se a um linguagem e experiência mais puramente dos jogos, mais lúdica.



Figura 2: Caixa do Nintendo Entertainment System.

3. A ASCENSÃO DO NARRATIVO-CINEMATOGRAFICO

Histórias e personagens complexos em jogos eletrônicos poderiam ser tomados como luxos no mundo dos *videogames* até o fim do ciclo de vida das plataformas de 16 bits (como o SuperNES e o Mega Drive da SEGA). Alguns clássicos dessa geração, como "Golden Axe" ou "Comic Zone", não teriam feito tanto sucesso se não tivessem histórias sólidas e personagens memoráveis, mesmo que ainda muito simples, direcionando escolhas estilísticas e o desenvolvimento de elementos-chave dentro dos jogos, como atmosfera, diálogos (ainda que escassos) e mecânicas de jogo. Personagens e histórias que tomaram forma nesse período, até os 16-bits, continuam vivos em séries de jogos até hoje, como Mario, os lutadores de Street Fighter II, e a caçadora de recompensas Samus Aran da série Metroid. Mas naquela época, os jogos ainda não haviam realmente se apropriado da linguagem cinematográfica.

A entrada da Sony no mercado de *games* marca o início dessa nova era, em que os jogos criam uma relação simbiótica com a linguagem do cinema para se desenvolverem. O console PlayStation da Sony visava um público mais maduro, não abraçado prioritariamente pelas principais empresas da época, Sega e Nintendo, um mercado de potencial mas, até então, pouco explorado. Como forma de atrair esses consumidores, a Sony procurou novos temas, uma nova abordagem, apoiada pela Computação Gráfica, que evoluía rapidamente. A aproximação com o cinema ocorreu naturalmente.

O principal expoente dessa inclusão de referências cinematográficas é a série "Metal Gear Solid", de Hideo Kojima, lançado pela Konami em 1998 para a plataforma PlayStation. O jogo dava continuidade a uma série iniciada ainda nos anos 1980 na plataforma MSX, em que já esboçava uma história bastante complexa para o padrão da época. Com as possibilidades narrativas do 3D e do PlayStation, o jogo, inspirado nos filmes da série 007, trazia um desenvolvimento de personagens complexo, cheio de diálogos e *cutscenes*³,

³ Termo técnico para cenas de vídeo inseridas em um jogo, como introduções, transições entre episódios e encerramentos.

criando uma história envolvente e que o consagrou como um marco na história dos *videogames*.

Embora a aplicação dos elementos cinematográficos ainda seja aqui um tanto precária, essa forma narrativa cinematográfica ganhou muita força junto ao público e começou a influenciar toda a indústria de jogos eletrônicos.

No entanto, onde existem investimentos, existe o medo do prejuízo. À medida em que as cifras da indústria de jogos eletrônicos aumentaram (lucros, vendas, e orçamentos para novos projetos), as empresas também passaram a se espelhar cada vez mais no modelo da indústria cinematográfica de Hollywood. Assim, os *games* narrativos-cinematográficos começam a seguir as mesmas convenções comerciais e as tendências mercadológicas do cinema comercial, sem preocupações quanto ao desenvolvimento de uma linguagem específica. As empresas apostam baixo e com segurança em narrativas meramente eficazes aos olhos de um público limitado em referências culturais, reciclando temas e elementos narrativos já usados à exaustão.

A interatividade desses jogos frequentemente se limita a temas de violência, dando ao jogador o papel de protagonista e tentando mantê-lo submerso em um labirinto de estímulos sensoriais. Essa fórmula limita o espectador/jogador, e talvez justamente por isso funcione cada vez mais, pois a falta de opção acaba deixando os consumidores viciados no produto cultural. Mais importante do que as limitações impostas por um modelo simplista enquanto narrativa, é a implicação sobre as mecânicas do jogo: a experiência é suprimida para atender às demandas de um mínimo denominador comum, aos moldes de sua indústria-modelo.

3.1 - ANIMAÇÃO E FOCO NARRATIVO-CINEMATOGRAFICO

Apesar dessa frequente necessidade de imitar o cinema live-action, os videogames são, essencialmente, pequenos pedaços de animação acionados por

eventos sucessivos encadeados e controlados pelas informações do jogador e do *software* que gerencia o jogo. No entanto, assim como acontece no cinema fantástico dos dias de hoje, existe uma polêmica busca pelo "real" nas imagens, o que nos remete à história da animação. A técnica da rotoscopia foi criada, há quase 100 atrás, justamente para suprir essa demanda por imagens animadas que parecessem fotorrealistas.

Introduzida pelos irmãos Fleischer em 1915, a técnica consistia em projetar fotogramas criados por uma filmagem comum em um aparato que permitia a um artista copiar a imagem fotográfica com um lápis em uma folha de papel. Os estúdios Fleischer usaram essa técnica em diversos filmes, com diferentes níveis de sucesso - as danças de Cab Calloway dão um toque mágico a "Minnie the Moocher" (1932), enquanto o gigante de "Gulliver's Travels" (1939), em contraste com o mundo animado onde vive, parece realista demais a ponto de incomodar.

Ao longo da história da animação, o conceito da rotoscopia foi adaptado e reinventado por diversos animadores atendendo às mais variadas finalidades. Os estúdios Disney, por exemplo, usaram uma mistura de rotoscopia e animação tradicional em filmes como "Snow White and the Seven Dwarves" para dar maior credibilidade ao movimento de seus personagens, sem no entanto cometer o erro de tentar simular o fotorrealismo com desenhos.

Na era moderna, a rotoscopia tridimensional é feita com sistemas de captura de movimento, que utilizam uma série de câmeras para armazenar o movimento de atores e objetos e depois reproduzi-los em personagens tridimensionais virtuais. Isso é utilizado no cinema de efeitos especiais há mais de 10 anos, e hoje também é comum de ser visto em *videogames*.

Assim como a rotoscopia, o *motion-capture* não é mágico: depois do movimento capturado, um exército de animadores precisa analisar os dados, limpar e corrigir a animação, para que ela funcione na tela. A expressão corporal do ator é modificada pelo animador, e o resultado final é uma mistura de ambas as atuações.

Do ponto de vista do diretor, a vantagem da captura de movimento tridimensional é que os movimentos de câmera podem ser definidos posteriormente. No caso dos *videogames*, esse ponto de vista pode até mesmo ser múltiplo (vários jogadores em rede vendo a mesma cena de vários ângulos) ou variável/aleatório (a mesma cena se repete várias vezes, mas o jogador está em locais diferentes a cada repetição, dependendo do transcorrer do jogo). Essa liberdade de movimento de câmera não necessariamente seria uma vantagem no mundo do cinema, visto que o diretor-narrador mostra exatamente o que quer que o público veja, mas no caso dos jogos interativos, é uma necessidade prática.



Figura 3: Cena do jogo *Heavy Rain* em captura de movimento

A grande beleza *motion-capture* é teatral, multidimensional, e os movimentos são puros. O processo permite que a cena seja feita bruta para só então ser lapidada aos olhos do encarregado, ou a vários olhos, em várias lapidações. Embora limitado pelos pontos luminosos de referência e pelo

modelo, não foi verificada outra forma de manter tanto da essência do movimento, de capturar o ator por sua própria visão, do personagem não decupado, não mutilado, enquanto teoria do processo.

3.2 - SUSPENSE E CONSPIRAÇÃO

Nessa seção, iremos analisar alguns exemplos desse foco narrativo-cinematográfico: o já mencionado "Metal Gear Solid", "God of War" e o polêmico "Heavy Rain".

Embora a série "Metal Gear" tenha surgido ainda nos anos 1980, foi a partir do de 1998, com o terceiro jogo da série, lançado na plataforma PlayStation, que ela se tornou objeto para análise. O roteiro, uma ficção de espionagem, explora bastante os novos recursos de cinematografia disponíveis a partir de então. Para que a experiência do jogo se desse de maneira eficaz, o jogador deveria ser guiado pela trama, que se desenvolve ao longo do tempo de jogo, revelando personagens, suas histórias passadas, e os atraindo a uma trama central, na tentativa de evitar que um grupo terrorista faça uso de uma arma nuclear.

O jogo não se sustenta somente pela sua interseção com cinema, introduz vários elementos novos de interação e controle ao gênero Ação nos jogos. Criando todo um subgênero onde ainda se mantém como um dos principais expoentes (espionagem tática), estabelecendo novos parâmetros de *gameplay*⁴ e esquemas completamente novos aos jogos dessa linha, que já tinha seus alicerces bem estruturados.

A cinematografia está presente desde os primeiros instantes do jogo, créditos iniciais são apresentados sobre tomadas dos eventos inicialmente apresentados e a introdução do protagonista. A adição não é gratuita, seu uso

⁴ *Jogabilidade, a experiência do jogo em si, mistura das reações e do raciocínio do jogador.*

diferencial garantiu que a história fluísse segundo os personagens, mais detalhados dessa maneira.



Figura 4: Metal Gear Solid combina espionagem e ação com toques Noir

Ainda um tanto primitivo, o uso da linguagem cinematográfica em "Metal Gear" se faz necessário enquanto forma de situar o jogador na narrativa, estabelecer a atmosfera e dar o foco necessário a determinados eventos ou personagens, algo necessário para manter a trama complexa funcionando à medida em que o jogo avança. Como é normal em experimentos pioneiros, há uma certa imaturidade que provoca excessos incômodos, como movimentos de câmera ilimitados que deixam a desejar narrativamente. Analisando hoje com um certo distanciamento histórico, "Metal Gear" ainda não tinha condições de comportar uma narrativa muito eficaz dentro de sua proposta, e não haviam possibilidades para que a animação dos personagens guiasse o jogador por experiências fílmicas realmente sólidas.

A série evoluiu ao longo dos anos, através de plataformas diferentes, cada vez com mais possibilidades gráficas e maior espaço para expressão dos personagens. A parte jogável permaneceu basicamente a mesma, com algumas pequenas evoluções e ajustes de jogo para jogo. As mudanças mais drásticas

aconteceram na parte visual e na linguagem, principalmente na atuação dos personagens, modelagens e texturas, e no uso da cinematografia virtual.

Depois de "Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty" e um *remake* do primeiro para a plataforma Game Cube intitulado Metal Gear Solid: The Twin Snakes, exemplos de clara evolução, os dois últimos jogos da série ("Metal Gear 3: Snake Eater" e "Metal Gear 4: Guns of the Patriots") são exemplos do que existe de melhor nessa vertente atualmente. A atuação dos personagens evoluiu bastante, e já é capaz de extrair emoções mais sutis e profundas; a atmosfera e o ritmo da história são muito bem exploradas. O que há de cinema em "Metal Gear" evoluiu de maneira fluida e bem estruturada, alcançando sucessos de público e crítica.

A série de jogos "God of War", lançada pela Sony em 2005, foi outro expoente na consolidação da linguagem cinematográfica dentro de um jogo. O primeiro jogo da série contava a história de um guerreiro espartano na Grécia antiga, buscando o perdão e o fim de seus pesadelos, memórias de guerras e barbáries. Isso só poderia ser alcançado com a destruição de Ares, o deus da guerra, que tentava destruir a cidade de Atenas. A história é simples o bastante para ser explorada por qualquer antigo jogo de *arcade*⁵, mas o diferencial de "God of War" está na maneira como essa história é contada.

O jogo contava com mecânicas já introduzidas anteriormente, adaptando esses elementos a uma dinâmica própria. Seu uso da linguagem cinematográfica não se restringia às *cutscenes*: tremores de câmera aumentavam sensações de impacto, tomadas panorâmicas mostram o quão pequeno o personagem é em comparação ao seu universo ficcional, câmeras lentas realçavam algumas ações.

No entanto, embora a série tenha se iniciado com uma narrativa bem executada para os padrões dos jogos eletrônicos, "God of War" ficou mais conhecido por sua violência pretensamente "brutal", ofuscando as

⁵ Nome dado aos antigos "fliperamas", máquinas de videogames que ficavam em locais públicos e existem desde antes dos primeiros consoles domésticos.

possibilidades narrativas que a tecnologia poderia trazer à série. O que poderia vir a se tornar um marco na história narrativa e estética dos *videogames* acabou virando apenas um jogo de brigas e cenas de gosto duvidoso onde o jogador pode se desconectar da realidade.



Figura 5: "God of War", antes da violência ofuscar a narrativa.

Mesmo assim, a narrativa desse jogo permanece sendo o ápice de toda sua experiência sensorial. A mistura de cenários grandiosos e *cutscenes* pré-renderizadas pontuam uma história que indica uma poesia possível, um ritmo lento, reflexivo, com uma atmosfera trágica, revisitando as lendas gregas com as novas tecnologias narrativas.

Outro exemplo que merece atenção é o recente "Heavy Rain", um *thriller* de drama interativo, que incitou discussões sobre os limites entre *videogames* e cinema.

As 4 tramas paralelas do jogo são unidas por um assassino serial. Cada uma se desenvolve de uma forma distinta, e se entrelaçam de acordo com eventos guiados pelo jogador e todas convergem a um clímax.

A premissa do jogo é que, vivendo quatro histórias diferentes, o jogador pode criar uma narrativa através do preenchimento de lacunas de um argumento inicial preestabelecido, e, à medida em que isso desencadeia novos eventos, ele pode tomar decisões e ser afetado pelas consequências dessas escolhas. Não é a intenção discutir se isso é um filme, um *videogame*, ou uma terceira forma de narrativa visual, mas são óbvios os elementos narrativos apropriados da narrativa cinematográfica, e interessante a exploração diferenciada destes elementos.

Um dos problemas de "Heavy Rain" é que a própria essência do jogo provoca inconsistências de roteiro. À medida em que a história se desenvolve e o jogador faz escolhas nas quatro histórias, o aparecem referências a fatos ainda não ocorridos dentro da história, ou presume encontros que não ocorreram. Há também uma recorrência de elementos e escolhas típicas de filmes hollywoodianos, que poderiam ser mais ricos e explorar melhor as possibilidades do jogo.

A captura de movimentos mencionada anteriormente exerce um papel fundamental em "Heavy Rain", para permitir que os mesmos bonecos virtuais executem inúmeras possibilidades de reações dependendo da trama construída pelo jogador e que estas sejam convincentes a ponto de mover um jogo com essa proposta. Tamanha complexidade técnica resulta em sucessos e falhas, e a variação entre as duas prejudica a experiência: momentos de profunda empatia e emoção contrastam com cenas apáticas e entediantes. Para o mundo dos *games*, a atuação do jogo é de alto padrão, assim como a captura dos movimentos e atuação de voz. No entanto, comparando com o cinema e o vídeo, esse "alto padrão" ainda se assemelha à atuação de uma telenovela com atores estreados. Os padrões cinematográficos de atuação ainda estão longe de serem alcançados nos videogames.

A aparência de humanidade dos personagens animados em jogos ainda é muito limitada por custos, cronogramas de produção, e pelas plataformas, que precisam processar tudo em tempo real. Detalhes sutis como a da animação dos

dedos, entre os membros (muito ressaltados em animação), os fios de cabelo, o leve toque e o impacto das mãos, a ação sobre tecidos, músculos, sistema vascular, fala e expressões faciais não nos deixam esquecer de que se trata de um jogo. É esse o limite que "Heavy Rain" ainda não pôde transpor.

Ainda sim, a experiência é válida. Uma proposta tão ambiciosa, mesmo falhando em alguns aspectos, ainda questiona as opções narrativas em um jogo comum, a importância dos personagens em um jogo, e suas consequências para a narrativa, levantando questionamentos sobre o uso da cinematografia nos jogos.



Figura 6: Ellen Paige, uma das protagonista de Heavy Rain

Nos três jogos aqui analisados, vemos alguns elementos em comum. Eles têm protagonistas bem definidos, criando um vínculo que motiva o jogador a guiar seu personagem através da história. É recorrente o uso de *cutscenes*, mostrando pequenos detalhes da história que correm em paralelo à ação jogada ou desencadeadas por esta, dando elementos narrativos que aumentam a densidade da trama. Outra característica interessante é a ausência de papéis definidos: quando o jogador dá seu próprio destino ao jogo, quem é realmente o

contador de histórias aqui? Qual a diferença entre um diretor de cinema tradicional, e o diretor de um jogo? Essas perguntas não têm respostas simples e imediatas, mas tentar respondê-las pode criar um debate interessante.

Se vistos sob um ponto de vista estritamente cinematográfico, jogos dessa vertente tendem a serem inconsistentes. A animação e atuação são fracas e insuficientes para criar uma vida com quem o espectador jogar se importe. Essa vida é dada pelo controle.

Como uma espécie de conexão, o personagem se utiliza da vida do jogador para se tornar crível e capaz de despertar a emoção do seu “animador”, assim como lhe proporciona uma ilusão de controle capaz de mover a história, que também é sedutora por parecer ser criada por suas ações.

Tomando o processo de produção de uma animação como referência, o jogo se assemelha a um *animático*, onde os planos e ações estão determinadas sob um ritmo passível de alterações numa forma de pré-visualização do produto final. Assim como o animador sobre o animático, o jogador preenche as lacunas narrativas do jogo e deposita sua carga, limitada pela programação do jogo, no personagem e na história.

Mas, embora limitada, o transcorrer de um jogo varia de jogador a jogador, e possui cargas diferenciadas. Até que ponto o jogador dirige os eventos sob seu controle num jogo? Até que ponto o produto narrativo final é seu?

Interessante notar a personalidade agregada ao modo de jogar. Um bom exemplo é a experiência de jogar um jogo como *Heavy Rain*, de múltiplas possibilidades de desenvolvimento da trama e vários personagens, tendo um jogador designado a controlar cada um dos personagens. O controle de suas ações contrasta com a falta de controle de um segundo personagem jogável em uma história de grande carga dramática, tornando a imprevisibilidade um fator de enriquecimento e as personalidades divididas na raiz, o jogador. Dentro de um animático a história não está rígida, há indicações da trilha narrativa, mas o

modo como isso se dará está apenas esboçado, indicado. O mesmo acontece em um jogo de foco narrativo.

O jogador tem o controle do personagem e suas interações com o mundo em que se encontra. Sendo assim, pode-se dizer que é sob as leis estabelecidas no processo de concepção do jogo, que se apoia uma narrativa ainda incerta, a ser descrita parcialmente pelo agente com o controle nas mãos.

O questionamento sobre o a direção permanece. Se a ótica dos eventos e elementos iniciais são controlados na pré-produção, o ritmo dos eventos, a manipulação dessa ótica e a identidade ou alma atribuída ao personagem não é outra senão a do jogador. Existe uma espécie de sobreposição de diretores, hierarquizada, sob a qual a experiência aberta se constrói, acumulando imaginários e repertórios através das intervenções sucessivas inerentes ao meio. Logicamente, a ação do primeiro diretor, responsável pela gênese primária, e o acúmulo de carga contrasta com uma delimitação da ação do jogador enquanto segundo diretor.

Ao passarmos aos jogos mais focados a uma experiência pura de jogo, não numa narrativa de moldes cinematográficos, temos uma perda de algumas sensações e ganho de outras, uma troca das sensações provocadas por uma bela cena de amor ou de um musical por um maior nível de controle narrativo, se tomado como elipse, e sensações mais próprias da interatividade e de jogos, como a ânsia por desafio ou superação.

Abaixo segue uma listagem dos mais recorrentes elementos comuns ao cinema e aos jogos de foco narrativo-cinematográfico (elementos próprios desta vertente):

- Narração *off-screen* e/ou desenvolvimento de personagens por diálogos
- Enquadramentos e cenas sem interação como estrutura da história
- Atuação não controlada pelo jogador/espectador e com grande peso.
- Recorrência de temáticas e elementos comuns do cinema comercial.

As definições, embora aplicáveis, não compilam todas as interseções entre as mídias, limitam-se a algumas características de identificação imediata.

4. LUDISMO

Os primeiros *videogames*, ainda experimentais em termos de interatividade, não dependiam de nenhuma trama narrativa. Primeiro, porque a interatividade ainda era novidade, e segundo, porque o próprio equipamento e o software da época não comportavam tamanha complexidade. Os jogos inicialmente se desenvolviam apenas no que diz respeito à jogabilidade, ao balanceamento, às mecânicas e elementos de jogo.

Quando as histórias foram introduzidas como estopins ou guias para o jogo, eram apenas pequenas referências e contextualizações. As limitações gráficas e a bidimensionalidade favoreciam a evolução do jogo por si só, obrigando a criatividade dos desenvolvedores a criar novas experiências de jogo. A indústria, ainda não estabelecida comercialmente e com cifras bem menores do que as de hoje, experimentou uma explosão criativa fundamental em um cenário de escassez tecnológica e referencial.

Os primeiros *games* evoluíram dentro dessa premissa, priorizando a jogabilidade, o maior aspecto de diferenciação até então. A baixa complexidade dos títulos era imposta pelo *hardware* limitado das plataformas. Embora nem sempre se mantivessem os mesmos esquemas de controle, os alicerces da intuitividade e da interatividade se fortalecem até as plataformas de 16 bits, período a partir do qual os diferentes estilos de jogos eletrônicos começam a se especializar cada vez mais.

Diferentemente da vertente de foco narrativo-cinematográfico, o jogo simplesmente lúdico não se prende à imitação do *live-action* e não tem pretensão realista. Assemelha-se em possibilidades e liberdade criativa ao cinema de animação: a possibilidade de manipulação gráfica sem limites, a metamorfose, a mistura entre real, irreal e surreal, são alguns dos elementos desses jogos mais simples.

Na época dos consoles de "4 bits", como o Atari e o Odyssey, as restrições tecnológicas das plataformas obrigavam os programadores de jogos a usar toda

sua criatividade para conseguir extrair dos recursos disponíveis naquela época jogos interessantes e atraentes. Jogos como "Keystone Kapers" e "Pitfall", lançados pela Activision no início da década de 1980, traziam personagens humanos minimalistas e altamente estilizados, algo comparável a esboços de figura humana que corriam e pulavam. A linguagem corporal desses personagens lembrava em muito a dos desenhos animados, com aplicação de conceitos de animação como *squash and stretch*, *exaggeration* e *appeal*. O resultado foi uma representação simples e eficaz.



Figura 7: o personagem policial em Keystone Kapers

A influência dos *cartoons* sobre expressões, *designs* de personagens e cenários acompanhou a evolução gráfica dos *games* de maneira peculiar. Os jogos 2D baseados em desenhos animados, mesmo após a introdução do 3D digital, ainda provam ser populares e vendáveis, e hoje, são escolha estilística de grande aceitação, não apenas uma imposição tecnológica.

Os *videogames* de 8 e 16 bits ousam mais nesse estilo de jogo. Adotando o gênero plataforma em grande escala, as novas produções precisam se diferenciar das anteriores usando os poucos elementos que possuem. Essa simplicidade se reflete na concepção do jogo, pois pequenos retoques de jogabilidade e estética não bastam para diferenciar o jogo e fazê-lo sobressair em um mercado cada vez mais disputado. São necessários novos parâmetros, novos caminhos.

Justamente nessa era surgem os primeiros grandes personagens e franquias dos *videogames*, com focos distintos, mas convergentes a uma nova experiência de jogabilidade. Títulos como "Super Mario Bros", "Sonic the Hedgehog", "The Legend of Zelda", "Golden Axe", "Contra", "Street Fighter II" e "Comic Zone" são alguns dos maiores nomes dessa geração, e são completamente divergentes. Cada um desses se consagrou por elementos próprios, como jogabilidade simples e intuitiva, elementos fantásticos, ação estilizada. Assim como no seu surgimento, cada um levou o lúdico a rumos próprios, alterando os rumos da indústria e demonstrando novas possibilidades.



Figura 8: Comic Zone e a âncora nos quadrinhos

Ao contrário dos jogos que buscaram alcançar o status de cinema, os jogos de plataforma, assim como os gêneros popularizados em arcades, estratégia em tempo real ou por turnos, e outros tipos de jogos que não dependem de personagens e narrativas visuais, apontaram para caminhos mais interessantes, justamente porque não ficarem presos às regras do cinema. Nesse tipo de jogo, os *videogames* encontraram sua vocação primordial, oferecendo novos tipos de jogo e de experiência interativa, ao invés de buscar valores externos vindos de outro universo midiático.

5. O JOGAR COMO EXPERIÊNCIA

“Eu gosto de tocar a audiência como se fosse um piano.”

-- Alfred Hitchcock

Na era moderna dos *games*, com a popularização e potencialização dos jogos independentes, existem novas tendências de aproximação com as artes de maneira geral, buscando novas possibilidades de interatividade e experiência sensorial. Até mesmo os grandes nomes da indústria buscam inovações dentro da linguagem dos jogos, em um movimento de resgate da essência lúdica dos primeiros *games*, abalada com o sucesso comercial dos jogos narrativos cinematográficos. A busca se difere pelos meios, mas o foco é comum: o que importa são as novas experiências.

A empresa japonesa Nintendo tem um longo currículo de sucessos mais lúdicos do que cinematográficos. Sua visão vanguardista dentro da indústria permite ainda que ela nunca ignore o lado comercial, mesmo quando busca novos conceitos. Frequentemente, a visão de

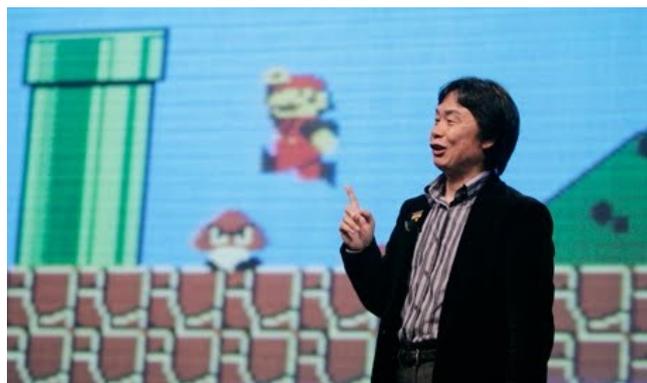


Figura 9: Shigeru Miyamoto e sua criação, Mario

mestres, como Shigeru Miyamoto⁶, indicou novos rumos e padrões para os *videogames*, acolhidos pela política inovadora da empresa.

Com o lançamento do Nintendo 64, concorrente do PlayStation, a empresa passa a divergir do mercado pela manutenção do foco lúdico nas suas produções. Inicialmente, a empresa perdeu apoio das *third parties*⁷ e suas novas plataforma foi rotulada de ‘*videogame para crianças*’.

Apesar das críticas, a Nintendo se manteve fiel ao seu novo conceito. Desenvolvedores de jogos da própria empresa fizeram pouco investimento em

⁶ Grande nome da indústria dos jogos, designer responsável por franquias de extrema importância como Mario, Donkey Kong, Zelda e Star Fox.

⁷ empresas sem necessários vínculos com as produtoras de plataformas, produzindo títulos não-exclusivos

narrativas, apostando em saltos mais criativos e ligados às origens do videogame. Os jogos e franquias incubados por esta continuam obtendo sucessivas vitórias comerciais sem a preocupação em ater-se ao cinema.

Apesar do sucesso das plataformas 3D e seus jogos cinematográficos, a Nintendo continua apostando na interatividade enquanto verdadeira forma de vínculo. Enquanto Sony e Microsoft, com PlayStation 3 e Xbox 360, respectivamente, prometiam jogos cada vez mais parecidos com o cinema, a Nintendo apostou no caminho oposto, criando um videogame de fácil aceitação e uma nova forma de interatividade, sensores de movimento, um retorno à essência e simplicidade em um passo para frente. Surgia o Wii, com gráficos exagerados e jogos muito pouco realistas, apostando em cartuns e conceitos de jogabilidade muito mais intuitivos do que o normal.

Um bom exemplo do raciocínio por trás do Nintendo Wii são os novos jogos do personagem Mario. Esse ícone dos jogos de plataforma migrou para o mundo 3D em 1996, com novos controles e elementos, mas mantendo-se fiel aos já consagrados pelos primeiros jogos da série. Evoluiu de forma surpreendente, apresentando elementos nunca antes pensados em seu *gameplay*, ao ser introduzido à plataforma seguinte. Com o advento dos controles com sensores de movimento, seus movimentos e comandos mudam radicalmente, mas mantém intuitividade enquanto introduz novas(e ainda familiares) mecânicas de jogo e a introdução de uma câmera fascinante e eficaz: o jogo permite ao jogador explorar pequenos planetas, perdendo a referência cardinal em meio às esferas e seus campos gravitacionais, permitindo ao jogador um passeio lúdico e inusitado em um novo nível do conceito de plataforma.

Outro exemplo interessante é o jogo Paper Mario, onde o personagem precisa transitar entre mundos tridimensionais e bidimensionais. Essas mudanças alteram o *gameplay* constantemente, fazendo uma espécie de homenagem do mundo 3D aos clássicos jogos de 2D. A eficácia lúdica desse recurso se provou tão grande que foi reutilizado em Super Mario Galaxy e também em outras franquias, dentre elas, Sonic.

Mais de um ano após o lançamento desses videogames de sétima geração, podemos afirmar tranquilamente que a aposta da Nintendo foi arriscada, mas valeu a pena. Segundo dados atualizados em 30 de setembro de 2010, a empresa já vendeu mais de 75,9 milhões unidades do console Wii, contra 44,6 milhões de unidades do Xbox 360 da Microsoft e 41,6 milhões do PlayStation 3 da Sony.

Esses números não mostram apenas um aumento nas vendas da Nintendo em si, mas do mercado de *games* em geral: apostando em novos tipos diferentes de jogos e experiências sensoriais, a Nintendo atraiu, além daqueles que estão muito ligados à essência lúdica dos jogos antigos, um público mais casual, criando novos nichos de mercado e ampliando o número de clientes potenciais.

Há de ser lembrado o estrondoso sucesso de jogos simplórios em redes sociais e como *FarmVille*⁸, o jogo mais jogado no mundo hoje. A eficácia de redes sociais para a atração de público e a proposta simples e intuitiva são grandes pólos lucrativos em um mercado de baixos custos de produção e altíssima projeção comercial. Esse sucesso reflete a tendência de atração do público menos comprometido com jogos restritos a passa-tempos e não extremamente desafiadores, não restritivos. A trivialidade se torna um mercado para os jogos eletrônicos.

O mesmo ocorre com aplicativos para dispositivos móveis, como celulares, a explosão de jogos simples e viciantes de foco lúdico. No entanto, há um espaço mais fértil para idéias novas e um público mais favorável a jogos, sendo assim, a qualidade e a intensidade da experiência desses é muito maior se comparados aos sociais.

A vertente lúdica é também muito focada por produções *indie*, popularizadas por meios como WiiWare, PlayStation Network e Xbox Live Arcade. Devido aos baixos custos de produção e distribuição e valor reduzido para compra, esses títulos se aproximam do autoral e da experimentação com

⁸ *Super Interessante* - Março/2010

maior facilidade. Jogos como Braid, Flower ou Limbo são experiências bastante complexas, de foco lúdico claro e intensamente ligadas à arte. Se fazem em metáforas e referências sensoriais profundas, novas ao lúdico e de extrema importância para os jogos enquanto mídia.

6. CONCLUSÃO

O cinema de animação freqüentemente nos leva a discutir os limites de realidade através de estratégias narrativas eficazes. Até certo ponto, aquilo que sentimos pode ser considerado real de alguma maneira. Mas e se o personagem ou o elemento que desperta tal sensação não passa de uma sobreposição de traços ou um emaranhado de códigos de programação? A experiência de jogar um *videogame* pode ser um portal para um mundo imaginário, uma realidade distorcida por leis próprias. É essa permeabilidade da barreira entre o real e o jogo que torna possível a eficácia de seus elementos, narrativos ou sensoriais. Em um meio onde a interatividade é regra, o real e o virtual se confundem facilmente, sendo postos à prova constantemente, vínculo efetivo de imersão.

O foco narrativo-cinematográfico cria um apelo mais direto a certas emoções, por utilizar estratégias narrativas já conhecidas e imortalizadas pelo cinema. A simulação de realidade está sempre esbarrando em limitações técnicas, e está fadada à artificialidade na medida em que o público se acostuma com as novas técnicas.

O jogo mais lúdico, por outro lado, assegura maior interatividade entre jogador e jogo, construindo uma narrativa elíptica capaz de novos tipos de reações, diferentes daquelas experimentadas em um filme. A utilização híbrida dessas duas vertentes de linguagem dos *videogames* pode assegurar uma imersão profunda e interessante, uma mescla que ofereça uma experiência mais genuína de jogo.

A intensificação da experiência se dá prioritariamente por imersão. Fatores que deslocam a atenção do jogador do universo ficcional desvalorizam ou enfraquecem a experiência, e, dentro de cada vertente, existem fatores próprios de imersão. Para os jogos de foco narrativo-cinematográfico, cutscenes visualmente sedutoras e uma boa construção são o principal fator de imersão, enquanto que os jogos de foco lúdico procuram a imersão por uma mecânica própria. Assim como vemos no cinema, elementos podem ser freqüentemente

distorcidos ou manipulados para que gerem um apelo ou sirvam à uma proposta maior do jogo, ou a um conceito unificador. A intensificação da experiência pode ser resumida como um balanço entre o apelo do jogo ao jogador e sua eficácia em desenvolver-se dentro de sua proposta, embora tal definição seja vaga e demasiadamente simplista.

"Half-Life", lançado em 1998 pela Valve Software, tem profundas raízes na ficção científica, tanto literária quanto cinematográfica. Sua narrativa se estrutura fortemente em um balanço híbrido entre as duas vertentes aqui analisadas, através da manipulação de elementos já estabelecidos. O jogo é, na essência de seu *gameplay*, um FPS⁹, mas consegue desenvolver a narrativa sem tirar o controle do jogador. A câmera subjetiva, técnica de enquadramento amplamente usada no cinema, prova ser um elemento extremamente funcional na linguagem do jogos, permitindo uma grande imersão causada pela perspectiva em primeira pessoa. Assim, como intensificador dessa perspectiva compartilhada entre jogador e personagem, este nunca fala nada durante o jogo, pois sua voz provocaria um distanciamento do jogador. O jogo também dispensa o uso de *cutscenes*: tudo o que acontece é visto do ponto de vista do jogador-personagem, narrador não-onisciente, preservando no jogador o papel de espectador, continuamente imerso na atmosfera daquele universo ficcional.

"Você sabe que o realmente excitante sobre videogames é que você não interage somente fisicamente com o jogo – você não está somente movendo suas mãos sobre o controle, mas lhe é pedido que interaja psicologicamente e emocionalmente também. Você não está somente assistindo aos personagens na tela; você está se tornando aqueles personagens." (HUNTEMANN)

Em constante mutação, a linguagem dos jogos não deve se ater a imitar linguagem do cinema na busca por signos e técnicas de vínculo emocional com o espectador/jogador, assim como a animação perde seu propósito ao tentar copiar a realidade fotográfica. A postura evolutiva da vertente lúdica dos *games* tampouco propõe uma ruptura total com o cinema, e a interseção sempre vai

⁹ *First person shooter - termo técnico para designar jogos com perspectiva em primeira pessoa, onde o jogador tem uma visão subjetiva do personagem e de suas armas.*

existir na fundação dos jogos. O foco lúdico não impede interseções com o cinema, apenas tende a usá-las para a intensificação de uma experiência não cinematográfica, que embora eficaz, não explora bem as possibilidades da interatividade. São muitos os exemplos de jogos que se utilizam de elementos cinematográficos sem, no entanto, ter necessariamente esse foco, como o jogo *Viewtiful Joe*, da Capcom, lançado para Nintendo Game Cube.

Afim de evitar a estagnação criativa e comercial já vista nos anos 80, ou impedir que os jogos se tornem apenas uma extensão do cinema, é interessante apostar em interseções e referências variadas, garantindo experiências intensas e fascinantes, o desenvolvimento de uma linguagem própria e amadurecimento dessa mídia tão pouco desbravada. O novo deve se unir ao essencial, e o questionamento da linguagem deve surgir naturalmente, mesmo em uma grande indústria, para evitar a falência das idéias e o desaparecimento do público, seja ele espectador ou jogador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BOULDIN, Joana. *The Body, Animation and The Real: Race, Reality and the Rotoscope in Betty Boop*. University of California Irvine. Disponível em: <http://media.utu.fi/affective/bouldin.pdf>. Acesso dia 20 de agosto de 2010.
- BRESSON, Robert. *Notas sobre o Cinematógrafo*: São Paulo: Iluminuras. 2006. p. 18
- CABARGA, Leslie. *The Fleischer Story*. New York. DaCapo Press, 1988.
- GRAÇA, Marina Estela. *Entre o olhar e o gesto: elementos para uma poética da imagem animada*. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2006.
- RABIN, Steve. *Introduction to Game Development*. Boston: Course Technology Cengage Learning, 2009.

WEBSITES

- Continue >>. Disponível em continue.com.br
- EBERT, Roger. Videogames can never be art. Disponível em <http://blogs.suntimes.com>
- GODOY, Iam, 40 anos de Gore. Disponível em www.estronho.com.br
- MCLAUGHLIN, Rus. State of Play. Disponível em ign.com
- The Internet Movie Database. Disponível em www.imdb.com.
- THOMSEN, Mike, Dad is Dead: Rebuting Roger Ebert. Disponível em ign.com