



Games, Cinema e Interatividade¹

Emmanuel Martins Ferreira²

Aluno do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Escola de Comunicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (Mestrado).

Resumo

Traçar uma genealogia dos games é como traçar uma genealogia do cinema: apropriando-se das técnicas desenvolvidas por este último ao longo dos mais de cem anos de existência, como a decupagem clássica, a montagem, a câmera subjetiva, o campo e o contra-campo e a simultaneidade de eventos, os games revelam ser não apenas mais uma forma de entretenimento, mas um conjunto de novas possibilidades narrativas interativas. O objetivo deste trabalho é discutir a relação entre games, cinema e interatividade, propondo a idéia dos games como uma nova forma de cinema interativo, onde há uma relação do usuário-espectador com o desenvolvimento da história e seus inúmeros desdobramentos possíveis.

Palavras-chave

Games; cinema; interatividade; virtual; dispositivo

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

² Mestrando em Comunicação e Cultura pela Escola de Comunicação da UFRJ; bacharel em Desenho Industrial pela Escola de Belas Artes da UFRJ; ex-bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica do CNPq, (de 2001 a 2004) com o projeto de pesquisa *Cegueira e sociedade: a arte como forma de integração*, sob orientação do Prof. Dr. João Vicente Ganzarolli de Oliveira; e-mail: eferreiradg@terra.com.br.



Games e linguagem cinematográfica³

O pintor é senhor de todas as coisas que podem ocorrer ao pensamento do homem (...) se quiser criar paisagens e desertos, ele os representa; se quiser vales, ele os simula.

Leonardo da Vinci, *Tratado da Pintura*

Com o lançamento dos primeiros videogames no final da década de 70, a saber o Atari e o Odyssey, tinha início uma indústria promissora que não pararia de crescer ao longo das décadas seguintes. Desde então, grande foi o investimento dos fabricantes no desenvolvimento de novas tecnologias; a variedade de plataformas aumentou consideravelmente e os games passaram a ser também desenvolvidos para computadores pessoais. Aqueles primeiros modelos produziam imagens ainda primitivas, devido às limitações técnicas dos equipamentos da época. Naqueles games, os personagens eram representados por elementos gráficos elementares, como linhas, quadrados e círculos, e era comum que o espaço do jogo ficasse restrito à uma única tela: ali acontecia todo o seu desenrolar. Podemos fazer desde já uma relação daqueles games com os primórdios do cinema: toda a ação do filme se passava num único espaço, captado pela câmera como uma janela retangular. Era o “teatro filmado”, que apresentava um único ponto de vista, estático. Em contrapartida, o que vemos hoje são inúmeros games “em primeira pessoa”, onde o jogador assume a visão do personagem. Além disso, ele percorre diferentes cenários, depara com situações que ocorrem simultaneamente à sua ação: é o game se apropriando das técnicas desenvolvidas no cinema, como a decupagem clássica, a montagem, a câmera subjetiva, o campo e o contra-campo, a simultaneidade de eventos. O objetivo deste trabalho é discutir a relação entre games, cinema e interatividade, propondo a idéia dos games como uma nova forma de cinema interativo, onde há uma relação do usuário-espectador com o desenvolvimento da história e seus inúmeros desdobramentos possíveis.

Nos dias de hoje, assistimos a uma hibridação dos diversos meios eletrônicos de produção de imagens e suas linguagens. Ante a digitalização desses meios, fica difícil definir com precisão a natureza daquelas imagens: cinematográficas, videográficas, de

³ Suprimi a colocação em itálico da palavra inglesa *game* ao longo do texto por dois motivos: por ela estar assimilada ao vocabulário acadêmico corrente e para não dar-lhe uma ênfase indevida, tendo em vista a quantidade de vezes que ela aparece.



síntese? No início da história do cinema, esta foi de fato uma das maiores preocupações dos cineastas e teóricos: definir sua natureza, sua especificidade. Onde estaria engendrada esta nova arte, que se utilizava de elementos de diversas artes seculares, como a literatura, a pintura, o teatro e posteriormente a música? Alguns teóricos, como Jean Epstein, defendiam a idéia de um cinema puro, não contaminado pelas outras formas de arte. Outros defendiam os vínculos do cinema com as outras artes, mas portando algo de específico. Por exemplo, Vachel Lindsay se referia a ele como “escultura em movimento”, Abel Gance como “música da luz”, Leopold Survage como “pintura em movimento”.⁴ Mas todos estavam de acordo em uma coisa: o cinema era uma arte. Com o passar das décadas, inúmeros teóricos e cineastas lançaram novas idéias sobre este campo, e o cinema foi se definindo como uma forma de expressão particular. Nos dias de hoje, o cinema se expandiu⁵ e não está restrito à sua configuração original, ou seja, à sala escura com o filme sendo projetado sobre a tela branca retangular. Temos as cúpulas de projeção, os cinemas panorâmicos, as salas IMAX e formas interativas de cinema, presentes sobretudo nas exposições de arte tecnológica. Muitos desses trabalhos preservam elementos do cinema “clássico”, alguns ainda apresentando uma estrutura narrativa linear. Outros se utilizam da interatividade mediada por computador e, por meio de *hiperlinks* entre as imagens, fazem o espectador percorrer caminhos que se bifurcam e se configuram ao longo da relação usuário-máquina e da relação que se estabelece entre as próprias imagens. Para Jean-Louis Boissier, esta nova categoria de imagem, a interativa, traz um novo sentido às narrativas imagéticas contemporâneas, estando na base do cinema interativo e dos jogos eletrônicos⁶. É ele a dizer, “Assim, nos dias de hoje, o que mais se parece com um cinema interativo – o jogo eletrônico – é essencialmente desenhado, de síntese.”⁷

Uma das primeiras formas de se fazer cinema foi o que ficou conhecido como “teatro filmado”. Este cinema tinha como pressuposto a definição de um espaço único, interior ao quadro, onde se passava toda a ação. Tudo concorria para uma unidade cênica: não havia ainda uma relação com o espaço exterior ao quadro. Esta mesma configuração foi apropriada pelos primeiros games, onde as bordas da tela definiam o espaço onde o jogo transcorria. Em muitos daqueles primeiros jogos, estes limites eram

⁴ Cf. Robert Stam. *Introdução à teoria do cinema*. Campinas, Papyrus, 2003, p. 49.

⁵ Termo utilizado por Gene Youngblood como título de seu livro (*Expanded Cinema*).

⁶ Utilizarei também o termo “jogos eletrônicos” como alternativa para o termo “games”.

⁷ Jean-Louis Boissier. *La relation comme forme: L'interactivité en art*. Genebra, Musée d'art Moderne et Contemporain, 2004, p. 277.



ainda determinados graficamente, por meio de linhas que formavam o “quadro” onde a história ocorria. Anos depois, a introdução nos games da noção de movimento de câmera impulsionou a relação com o espaço exterior ao quadro, dando-nos a noção de que havia algo para além das bordas da tela. Com isso, veio também a diversidade dos pontos de vista, que geralmente se comportavam como uma tomada aérea, perpendicular ao cenário, realizando um movimento vertical – a câmera “corria” de baixo para cima; ou realizando um movimento horizontal, captando o cenário de perfil. Interessante notar que este “movimento de câmera” introduziu automaticamente no espectador a noção de que havia uma realidade, um mundo a ser descoberto para além daqueles limites determinados pelo quadro. Situação semelhante à que nos conta André Bazin sobre o cinema: “Os limites da tela não são, como o vocabulário técnico às vezes o sugere, o quadro da imagem, mas um ‘recorte’ que não pode senão mostrar uma parte da realidade”.⁸

Ao longo daquelas três últimas décadas do século XX a tecnologia numérica muito se desenvolveu, e com isso os games. Com suas capacidades aumentadas, os computadores foram capazes de incorporar imagens tridimensionais em seus programas, e estas imagens foram imediatamente aplicadas na produção de games. A partir de então, os games passariam a ser concebidos nos mesmos moldes dos mais modernos filmes de ficção *hollywoodianos*. A introdução do conceito de câmera virtual nos softwares de produção de imagens 3D viria reiterar essa associação.⁹ Doravante o programador, ao criar um jogo, deveria imaginar seu ambiente como se estivesse em um *set* de filmagens. Conceitos como o de câmera subjetiva – a câmera agindo como o “olhar” do protagonista da história – planos cinematográficos, iluminação e trilha sonora passariam a fazer parte de seu vocabulário. De fato, os games “em primeira pessoa” somam a maioria dos disponíveis no mercado, e acaba por ser o preferido dos usuários. Neles, tem-se a sensação de estar controlando o protagonista de um filme de ação *hollywoodiano*. Elementos como trilha sonora, ações sendo desenvolvidas em paralelo (montagem paralela), movimentos de câmera complexos e temáticas já exploradas pelo próprio cinema enfatizam esta sensação. Tomemos o exemplo de *Medal of Honor Allied Assault*. Neste game, todo transcorrido em primeira pessoa, o usuário controla um soldado americano numa missão secreta durante a segunda guerra mundial.

⁸ André Bazin. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris, Les Éditions du Cerf, 1997, p. 188.

⁹ No contexto dos games, dá-se o nome de câmera virtual ao movimento de câmera que simula o ponto de vista de uma terceira pessoa, que “assiste” à ação do jogo.



O que ele vê na tela do computador é a própria visão do soldado. O personagem pode percorrer o espaço da maneira que lhe apraz, não estando limitado a movimentos cartesianos, como direita-esquerda, frente-trás. De fato, uma das conquistas do uso do 3D nos games foi justamente esta: uma maior liberdade de controle do movimento do personagem, o que antes era limitado a direções ortogonais. A trilha sonora atua de modo idêntico ao cinema, aumentando a imersão do espectador na história nos momentos de clímax. Tudo concorre para uma total identificação entre o usuário e o personagem. Depois de alguns minutos transcorridos, este passa a aceitar aquela realidade virtual como verdadeira, como se ele próprio estivesse presente de corpo e alma naquele ambiente. Balazs, referindo ao cinema *hollywoodiano*, afirma que este “não apenas elimina a distância entre o espectador e a obra de arte, mas deliberadamente cria a ilusão, no espectador, de que ele está no interior da ação reproduzida no espaço ficcional do filme.”¹⁰ Esta assertiva pode ser aplicada aos games em primeira pessoa, tão próximos estão do cinema narrativo *hollywoodiano*.

A imagem virtual

O foto-realismo tem sido largamente utilizado como artifício visando a aumentar a imersão do usuário-participador nos jogos eletrônicos. Assim como ocorreu nos *Panoramas* dos séculos XVIII e XIX, onde o espectador era levado para dentro de um espaço virtual, contemplando uma imagem que se propunha ser o real, as imagens produzidas nos games contemporâneos buscam também levar o jogador para dentro do espaço virtual que se encontra além da tela da TV ou do monitor de seu computador. Fato é que a maior parte dos games produzidos atualmente utiliza-se da visão do personagem em primeira pessoa, como uma câmera subjetiva no cinema. O que o usuário tem diante de si é justamente o olhar do personagem que este controla. Temos aqui uma identificação total entre usuário e personagem; como na *estética da transparência* do cinema, com sua tela funcionando como uma janela para o mundo real, como nos moldes da perspectiva renascentista, temos aqui uma janela para o mundo virtual, que se propõe ser vivenciado como o real.¹¹ É justamente nas bases dessa perspectiva que se funda o *modus operandi* dos games em primeira pessoa: o

¹⁰ Apud Ismail Xavier. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. 3a. edição. São Paulo, Paz e Terra, 2005, p. 22.

¹¹ Estética da transparência: termo utilizado por Ismail Xavier em seu livro *O discurso cinematográfico: a transparência e a opacidade*. op. cit.



ponto de vista central, aquele do sujeito, determina o “olho” da câmera virtual, controlada pelo usuário. Esta perspectiva coloca o sujeito no centro da ação, fazendo com que ele ocupe um lugar naquele espaço. Nas palavras de Jean-Louis Baudry, “a construção ótica aparece como uma projeção-reflexão de uma ‘imagem virtual’ da qual ela cria a realidade alucinatória.”¹² No game *Medal of Honour Allied Assault*, encontramos um exemplo desta identificação. Após alguns minutos de jogo, somos totalmente levados para dentro daquele ambiente virtual tridimensional. Tamanho é o poder de imersão do jogo que quando o soldado é acertado por tiros inimigos a reação do corpo do usuário, em determinadas situações, é instantânea, como se fosse ele o ferido. Como afirma José Bragança de Miranda, “atinge-se assim uma *mimesis* perfeita, que é o cúmulo da ilusão, quando é o cúmulo da ‘realidade’”.¹³

Baudry, em seu ensaio *L’Effet cinéma*, analisa o poder ideológico que o dispositivo cinematográfico exerce sobre o espectador. Segundo o autor, este dispositivo não produz efeitos ideológicos *per se*, pois entre a captação do real (imagens do real) e a recepção destas imagens pelo espectador há todo um trabalho de montagem. O que este vê já não pode ser considerado um espelho do real, visto que aquelas imagens terão sido colocadas em uma ordem específica, buscando atender aos interesses do realizador do filme. Assim, duas imagens distintas captadas do real podem causar efeitos diferentes, dependendo de como são ordenadas ao longo do tempo. É o “efeito Kulechov”, bastante referenciado pelos teóricos do cinema.¹⁴ Neste poder de manipulação das imagens cinematográficas estariam presentes as inúmeras possibilidades de transmissão de uma mensagem. Aqui o realizador cria uma “realidade” fictícia, pois aquelas imagens já foram retiradas do contexto original de onde foram captadas. É ainda Baudry a dizer: “A especificidade cinematográfica nos remete à um trabalho, quer dizer à um processo de transformação.”¹⁵ O espectador é obrigado a assistir àquelas imagens da maneira como são apresentadas; este não tem poder de escolha, não pode saltar entre as imagens, está “preso” à sua poltrona com seus olhos diante da tela, como os prisioneiros da caverna de Platão. De outro modo está posicionado o usuário de games: ele não está condenado a assistir a uma narrativa linear, podendo traçar diversos percursos dentro desta narrativa, mudando em parte o rumo da sua história. Mas também neste caso o que

¹² Jean-Louis Baudry. *L’Effet cinéma*. Paris, Albatros, 1978, p. 17.

¹³ José Bragança de Miranda. *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa, Relógio D’Água Editores, 1998, p. 205.

¹⁴ Cf. Ismail Xavier, op. cit., pp. 46 a 52.

¹⁵ Jean-Louis Baudry, op. cit., p. 15.



temos é apenas uma ilusão de controle: por mais diversas que sejam as possibilidades de ação do usuário, este estará condenado a seguir o *leitmotiv* proposto pelo idealizador do game. Como afirma Miranda, “a interatividade, ao reproduzir o espectador passivo como operador ativo, dissemina uma ilusão de controle, produzida peça por peça pelo aparelho instalado.”¹⁶

Games e interatividade

A interatividade está no cerne da concepção dos games. Nenhum desses jogos funcionaria sem a participação do usuário: desta forma, deixaria de ser um jogo para ser um desenho animado ou ainda um filme narrativo clássico. O que faz dele um objeto específico é a capacidade do usuário de definir o rumo da história, no momento em que este está em relação com o dispositivo. Mas este controle sobre seu personagem é desde já algo ilusório, visto que quando um game é concebido, ele já vem com um roteiro determinado, com início e fim. A grande participação do usuário está na maneira de construir o desenrolar da história, já que o final, no caso deste atingir o objetivo proposto pelo jogo, será aquele determinado pelo roteiro. Pois os games funcionam com base em um sistema de banco de dados e possibilidades de situações, mediadas pela interface do dispositivo. Aos sinais de entrada do usuário (comandos realizados por meio de controles ou teclados), a máquina oferece um *feedback*, com base em seus registros. O usuário, ao contrário de como é levado a acreditar, não possui todas as possibilidades de ação ao seu dispor, mas aquelas determinadas pelo programador-idealizador do game. Para que ele possuísse infinitas possibilidades, seria necessário um banco de dados infinito. É interessante pensarmos nos conceitos de interatividade e banco de dados referidos por Roy Ascott. Para ele, existem dois tipos de interatividades, uma trivial e outra não trivial. Em suas palavras: “A primeira é um sistema fechado com um conjunto finito de elementos. A segunda é aberta e infinita na sua capacidade para integrar novas variáveis”.¹⁷ A interatividade trivial é a utilizada na maior parte dos games desenvolvidos até os dias de hoje. Na não-trivial, a máquina não está presa a respostas registradas em seu banco de dados, mas pode apreender novos comportamentos de acordo com a ação do usuário. Este segundo tipo de interatividade, no cenário dos games, representaria o auge do processo de simulação e imersão do

¹⁶ José Bragança de Miranda, op. cit., p. 207.

¹⁷ Apud José Bragança de Miranda, op.cit., p.197.



usuário, pois este estaria muito mais próximo de situações vividas no mundo real, que não é restrito a um banco de dados fechado, mas aberto às possibilidades do novo. De fato, o aumento das possibilidades de ação do usuário dentro do game é um dos fatores cruciais para que este tenha uma sensação de imersão naquela realidade virtual. Podemos citar o exemplo do game *Need for Speed Underground 2* e seu sucessor *Need for Speed Most Wanted*. No primeiro, grande parte dos objetos e cenários é tratado como elementos passivos e o usuário não tem a possibilidade de interagir com eles. Como no caso do carro tentar ultrapassar uma porta de vidro, ele se chocará com ela, nada acontecendo à porta. Já no seu sucessor, quando tentamos realizar a mesma ação, o carro ultrapassa o vidro, desmantelando-o. Ainda não temos aqui a interatividade não trivial, mas já se percebe um aumento significativo do banco de dados e de possibilidades do usuário, aumentando a interatividade proposta pelo jogo e aproximando-o de situações do mundo real.

Com a produção de games cada vez mais complexos, faz-se necessário o desenvolvimento de plataformas cada vez mais caras, com maiores capacidades de processamento de dados e memória, para comportar bancos de dados cada vez maiores. Mas esta solução nunca chegará a ser totalmente satisfatória, pois para que as possibilidades do usuário fossem infinitas, seria necessário um banco de dados igualmente infinito. Uma alternativa é o desenvolvimento de dispositivos “inteligentes”, que não funcionam apenas por meio de respostas pré-programadas, mas, ao contrário, “aprendem” a tomar atitudes ao longo de sua relação com o usuário, no momento em que este está jogando. Trata-se aqui do desenvolvimento de algoritmos de aprendizado que proporcionam um maior realismo nos jogos que utilizam estes sistemas.¹⁸ Estes algoritmos funcionam por meio de possibilidades combinatórias que visam a criar situações novas, não previstas no banco de dados do programa. Como explica Abraham Moles, “A liberdade do sistema reside então no excesso do número de parâmetros (elementos) sobre o número de relações (regras) que servem para determinar o sistema.”¹⁹ Para o usuário, este “inesperado” aumenta significativamente a sensação de real proposta pelo jogo. A máquina começa a se comportar de forma menos automatizada, o que confere a ela um caráter mais próximo de um ente vivo, auto-

¹⁸ Não se trata aqui, ainda, dos dispositivos que utilizam a inteligência artificial como base para a tomada de decisões.

¹⁹ Edmond Couchot. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2003, p. 199.



pensante. Nas palavras de Zielinsky, “os interfaces têm de ser interativos e empáticos ou mesmo biociberneticamente interativos, isto é, têm de organizar algo de vivo no interior do circuito fechado.”²⁰

A entrada neste outro nível de realidade, a virtual, ocupa cada vez mais espaço entre os usuários de games. Com o advento da Internet e dos jogos em rede (*multiplayers*), estes usuários podem se “sociabilizar” por meio da própria rede de dados, conversando com outros jogadores que estejam *on-line*, ao mesmo tempo que controlam seus personagens. Em muitos desses jogos *on-line*, os jogadores podem interagir entre si, participando das mesmas equipes ou de equipes rivais. No game *Battlefield*, talvez um dos mais famosos *multiplayers* atuais, os jogadores se dividem em duas equipes: uma controla o exército americano e outra o vietnamita²¹. Ao depararmos com um personagem, vemos sobre sua cabeça o nome (ou apelido) da pessoa que o está controlando através da rede. Podemos “falar” com aquele personagem por meio de mensagens de texto, e se o “matamos” dentro do ambiente do jogo, o jogador (real) deixará a partida, onde quer que ele esteja naquele momento. Esta situação de jogos *multiplayers* como *Battlefield* nos mostra um estreitamento das fronteiras entre as realidades do mundo concreto e do mundo virtual. Como afirma Edward Castronova: “O que ocorre é que a vida em um mundo virtual é extremamente atrativa para muitas pessoas. Surge então uma competição entre a Terra e os mundos virtuais, e para muitos, a Terra é a pior opção”.²² Assim, se já podemos interagir com personagens virtuais que representam pessoas reais, qual será o próximo passo para uma interatividade ainda maior?

Os complexos sistemas de tele-presença já podem ser aplicados ao mundo dos games, fornecendo uma maior sensação de interação entre o ambiente real e aquele programado pela máquina. Munidos de sensores espalhados pelo corpo, assim como luvas de dados e capacetes óticos, jogadores que estão em locais distintos podem participar ao mesmo tempo de um game, interagindo entre si por meio desses dispositivos sensoriais. Quando um dos personagens toca o outro, por exemplo, esta informação é enviada através da rede para o dispositivo sensorial anexado ao corpo

²⁰ Apud Idem, p. 199.

²¹ Trata-se da edição *Battlefield Vietnam*.

²² Edward Castronova. “Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier” in *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*. The Berkeley Electronic Press, Volume 2, Issue 1, 2001, p. 9. Disponível em www.bepress.com/giwp.



daquele usuário, fornecendo a este a sensação física do toque. Outra situação de proximidade dos ambientes real e virtual é aquela apresentada em *Minority Report*: neste filme, o personagem principal, estrelado por Tom Cruise, interage diretamente com os elementos de seu computador, que ao invés de estarem “dentro” do monitor, área de trabalho do sistema operacional, encontram-se soltos no ar, numa espécie de monitor holográfico. Ele pode então “pegar” e “arrastar” os arquivos com sua própria mão, equipada com uma luva de dados. Quando esta tecnologia estiver disponível para além da ficção científica, poderemos aplicá-la ao ambiente dos games, permitindo ao usuário interagir diretamente com os elementos do jogo, como armas, volantes e pessoas, tendo a sensação inédita de estar fisicamente dentro do ambiente virtual. Esta seria uma interatividade máxima, aquela que abole a interface como mediadora entre o homem e a máquina. Pois as interfaces operam uma distância que diferencia o espaço real do virtual. Abolindo-se esta distância, chega-se à *mimesis* perfeita entre o real e o representado.

Games e cinema: uma aproximação

A analogia entre os games e o cinema serviu de base para a criação de alguns filmes. Um exemplo desta analogia está em *Corra Lola, Corra*, do diretor alemão Tom Tykwer. Neste filme, a personagem principal, estrelada por Franka Potente, deve conseguir uma soma em dinheiro e entregá-la ao seu namorado que está em outra parte da cidade. Para isso, ela dispõe de um tempo que corre em contagem regressiva. Se ela atingir seu objetivo, poderá salvar seu namorado de um destino fatal. No filme, a personagem dispõe de três vidas para tentar atingir seu objetivo, uma referência direta às “vidas” disponíveis na maioria dos games. Porém, o espectador só toma conhecimento dessas vidas após o término do primeiro bloco do filme, quando a personagem não consegue atingir seu objetivo e tem que recomeçar do início. Neste ponto, o filme volta à cena inicial e ela parte novamente em sua jornada, tomando outra estratégia para conseguir realizar seu feito. Há ainda outras referências aos games no decorrer do filme, como os trechos de animação por computador, que confere à personagem uma caracterização mais próxima dos personagens animados dos games, além dos efeitos de som, semelhantes aos utilizados nos jogos eletrônicos. É o cinema se apropriando da linguagem dos games.



A união entre o cinema e os games faz parte de uma indústria de entretenimento cada vez mais elaborada, visando a criar todo um universo de imagens e produtos para atrair um número maior de espectadores e consumidores. Hoje em dia é bastante comum assistirmos, logo após o lançamento de um filme nas salas de cinema, à criação de games com a mesma temática do filme. Estes games, muitas vezes, complementam o roteiro do filme, colocando o espectador dentro de uma intrincada rede de produtos. Como é o exemplo da trilogia *Matrix*: após o lançamento das duas últimas partes, *Matrix Reloaded* e *Matrix Revolutions*, foi lançado no mercado o game *Enter the Matrix* e ainda o conjunto de curtas de animação *Animatrix*. Interessante notar que tanto o game quanto as animações apresentam elementos narrativos inéditos, sendo necessário que o espectador os “assista” para que tenha uma compreensão mais abrangente da história apresentada nos filmes. A relação entre estes setores, a princípio distintos, não pára por aí: muitos filmes de animação surgiram a partir dos games, como é o caso de *Final Fantasy*, dirigido por Hironobu Sakagushi; muitos games produzidos para computadores pessoais necessitam de softwares de exibição de vídeos e filmes, como o Apple Quicktime, geralmente utilizados para exibir a apresentação inicial do game, que no mais das vezes é um filme digitalizado. Muitas vezes estas apresentações duram minutos, comparando-se à duração de muitos curtas-metragens feitos para o cinema. A diferença neste caso é que se o “espectador” assim desejar, este tem a opção de “saltar” a apresentação, bastando para isso pressionar algum botão em seu *mouse*. Por outro lado, na sala de cinema, ele encontra-se “preso” à exibição linear do filme.

De fato, esta aproximação entre o cinema “clássico” e as imagens “não cinematográficas” encontrou uma reaproximação nas últimas décadas, com o *boom* das tecnologias digitais.²³ Todavia, o próprio cinema surgiu a partir de experiências com imagens criadas por processos manuais que eram então “animadas”: os diversos aparatos pré-cinematográficos, que faziam uso da técnica de colocar imagens estáticas em seqüência e então exibi-las num ritmo constante, para que os olhos do espectador não percebessem a passagem de uma imagem à outra, fornecendo a ilusão de movimento. Estes aparatos, comumente chamados de *optical toys*, foram largamente difundidos no século XIX, ficando então relegados a uma segunda classe quando da irrupção dos dispositivos cinematográficos, como o cinematógrafo dos irmãos Lumière

²³ Utilizo o termo “não-cinematográfico” para designar quaisquer imagens que não sejam captadas diretamente da realidade (captação através de lentes e registro em filme ou vídeo).



ou o kinoscópio de Edison. Como afirma Lev Manovich, “Na virada do século XX, o cinema delegaria estas técnicas manuais para o campo da animação e se definiria como uma mídia de gravação.”²⁴ De fato o cinema, desde o seu princípio, buscou se afirmar como um dispositivo próprio e único, com suas características específicas. Durante longas décadas, ele ficou restrito ao processo de “captação da realidade” através das lentes de suas câmeras, da montagem e da projeção em salas escuras. O que estivesse além desta configuração não poderia ser chamado de *cinema*. Nos tempos atuais, com grande parte dos filmes se utilizando das mais modernas tecnologias digitais – especialmente os filmes produzidos por Hollywood – para criar seqüências inteiras por meio do computador, não podemos mais delimitar o cinema a um único processo ou dispositivo. Se a maioria das imagens cinematográficas se converterão em dados binários, ou seja, em *pixels*, em alguma etapa do processo de produção, como distingui-lo da animação ou dos games? Também nas palavras de Manovich, “As imagens captadas do real tornam-se apenas gráficos, em nada diferentes das imagens criadas manualmente.”²⁵ Assim, o “cinema” (imagens captadas diretamente da realidade) torna-se apenas um dos ramos de uma grande árvore, que comporta um conjunto de processos de produção de imagens cinematográficas de diferentes naturezas: fotográficas, videográficas, cinematográficas, numéricas, de síntese, etc., que serão utilizadas em conjunto para construir uma narrativa.

A hibridação dos diferentes modos de fazer cinema é uma realidade, especialmente no universo dos dispositivos digitais. Com o advento da TV digital, esta hibridação se torna ainda mais evidente. O espectador-usuário pode, por se tratar de uma TV interativa, participar, por exemplo, do andamento de uma narrativa, escolhendo entre situações previamente determinadas pelos realizadores. O sistema de TV por assinatura Sky possui, por exemplo, uma funcionalidade chamada iTV (sigla em inglês para *TV interativa*). Acessando esta funcionalidade por meio do controle remoto, o usuário pode navegar por entre telas e acessar jogos eletrônicos, em sua grande maioria visualmente semelhantes aos jogos das primeiras gerações de videogames. Com o controle remoto (que funciona como um *joystick*), ele pode controlar personagens virtuais na tela de sua TV. Estas funcionalidades ainda são bastante precárias, se comparadas aos videogames de última geração, principalmente devido à limitações

²⁴ Lev Manovich. *The Language of New Media*. Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2001, p. 295.

²⁵ Idem, p. 300.



técnicas dos receptores digitais de TV. Mas a promessa é a de que em breve o espectador terá em suas mãos um grande rol de possibilidades interativas, mudando a forma com que ele está acostumado a assistir à TV. Temos aqui a TV apropriando-se das características dos videogames, reforçando o conceito de um dispositivo “cinematográfico” único, híbrido e interativo.

Nos dias atuais, o espectador não mais se contenta em ficar passivo enquanto assiste a uma narrativa, desejando, por sua vez, participar do desenrolar da história, seja ela um filme “clássico”, uma animação feita por computador ou um jogo eletrônico. No que se refere aos filmes, esta participação já é possível em alguns títulos, quando transpostos para DVD: basta que o espectador pressione um botão em seu controle remoto para mudar o ângulo da câmera, e assim assistir ao filme de outra maneira. Mas o maior grau de participação do usuário ainda se encontra nos games, pelo fato de terem como base de funcionamento, desde o seu início, a interatividade. O que há de novo no universo dos games é que a cada dia estes deixam de ser um mero entretenimento ou um passatempo de algumas horas vagas, incorporando estruturas narrativas complexas e fazendo com que os usuários passem dias e meses no desenrolar de uma história, como é o caso de diversos MMORPGs jogados por milhares de pessoas em todo o mundo, como por exemplo o *World of Warcraft*²⁶. Neste tipo de jogo, o usuário controla personagens num mundo virtual semelhante àquele apresentado nas histórias de J.R.R. Tolkien, como na trilogia de *O Senhor dos Anéis*. A diferença crucial é que neste caso o usuário não é apenas um mero espectador, como quando assiste a um filme no cinema, mas um personagem que participa ativamente do desenrolar da história, inclusive influenciando no rumo de outros personagens, controlados por outros jogadores *online*, e interagindo com eles. Ainda nas palavras de Castronova: “Estas comunicações permitem interações sociais que não são uma simulação de interações humanas; elas *são* interações humanas, simplesmente estendidas a um novo patamar”.²⁷ Mediante todos esses aspectos, o que podemos esperar para um futuro dos games? Maiores níveis de imersão do usuário em seu ambiente virtual, aumentando a sensação de que ele está realmente presente naquele ambiente, participando de uma narrativa cinematográfica.

²⁶ MMORPG: sigla em inglês para *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. Os MMORPGs são versões em computador dos clássicos jogos RPGs. Neste cenário, milhares de pessoas em todo o mundo têm seus computadores conectados em rede através de servidores específicos, podendo assim jogar *online*, participando simultaneamente das mesmas histórias.

²⁷ Edward Castronova, op. cit., p. 12.



Com isto, abre-se um vasto mundo de possibilidades interativas e assim teremos eliminado a fronteira que antes separava estes dois universos: os games e o cinema.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BAUDRY, Jean-Louis. *L'Effet cinéma*. Paris, Albatros, 1978.

BAZIN, André. *Qu'est-ce que le cinéma?* Paris, Les Éditions du Cerf, 1997.

BOISSIER, Jean-Louis. *La relation comme forme: l'interactivité en art*. Genebra, Musée d'Art Moderne et Contemporain, 2004.

CASTRONOVA, Edward. "Virtual Worlds: A First-Hand Account of Market and Society on the Cyberian Frontier" in *The Gruter Institute Working Papers on Law, Economics, and Evolutionary Biology*. The Berkeley Electronic Press, Volume 2, Issue 1, 2001. Disponível em www.bepress.com/giwp.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Trad. de Sandra Rey. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2003.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge/Massachusetts, The MIT Press, 2001.

MIRANDA, José Bragança de. *Ars Telemática – Telecomunicação, Internet e Ciberespaço*. Lisboa, Relógio D'Água Editores, 1998.

STAM, Robert. *Introdução à teoria do cinema*. Trad. de Fernando Mascarello. Campinas, Papirus, 2003.

XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a transparência e a opacidade*. São Paulo, Paz e Terra, 2005.

YOUNGBLOOD, Gene. *Expanded Cinema*. Nova Iorque, E. P. Dutton, 1970.