

Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games

Dulce Márcia Cruz¹

Desafiando classificações, os games podem ser entendidos como jogos baseados em regras que permitem que o jogador entre num mundo virtual através da interatividade e da imersão e ali encontre narrativas cada vez mais sofisticadas, complexas e motivadoras. Neste sentido, a relação estética e de linguagem entre games e o cinema vem se estreitando à medida que o desenvolvimento tecnológico avança. O objetivo deste artigo é traçar um breve panorama da discussão atual sobre semelhanças e diferenças entre o cinema e os games, especialmente quanto aos aspectos narrativos e algumas mudanças de percepção que estariam em consonância com essas mídias. O artigo conclui que vem ocorrendo um forte processo de apropriação mútua (*remediation*) entre as duas linguagens que ainda está nos primórdios de suas possibilidades. Por essa razão, defende que os games se constituem em um novo campo de estudos interdisciplinares e que a investigação sobre a narrativa nos ambientes digitais ainda está em aberto, necessitando de mais pesquisa e debate acadêmico.

Palavras-chave: games, cinema, cibercultura.

(Post) modern times: the relations between cinema and games. The problem of communication is approached through the confluence of epistemic reflection and analysis of empirical processes systematized in research that is concerned with mediatized Latin America in the Brazilian televised technosphere. The production of Bandeirantes, SBT and Globo television networks is presented in an order that expresses substantial aspects of its symbolic structuring, as well as the strategies of mediatic construction that organize it. The mediatic ethos is situated in the socio-cultural and historical contexts that define Latin America in its socio-political precariousness. At the same time the article highlights the cultural, theoretical and historical wealth offered by our paradoxical complexity of art, misery, joy, exploitation and future.

Key words: games, cinema, cyberculture.

Desafiando clasificaciones, los videojuegos pueden ser entendidos como juegos basados en reglas, que, por sus características de interactividad e inmersión, permiten al jugador adentrar en un mundo virtual, allí hallando narrativas cada vez más sofisticadas, complejas y motivadoras. En este sentido, la relación estética y de lenguaje entre videojuegos y el cine viene estrechándose mientras el desarrollo tecnológico avanza. El objetivo de este artículo es trazar un breve panorama de la discusión actual sobre las semejanzas y diferencias entre el cine y los videojuegos, especialmente cuanto a los aspectos narrativos y algunos de los cambios de percepción que vienen con esas medias. El texto concluye que viene ocurriendo un fuerte proceso de mutua apropiación (remediation) entre los dos lenguajes que aún se encuentra en los primordios de sus posibilidades. Por esa razón, defiende que los videojuegos son un nuevo campo de estudios interdisciplinarios y que la investigación sobre la narrativa en ambientes digitales necesita todavía de más debate académico.

Palabras clave: videojuegos, cine, cibercultura.

¹ Professora Doutora da Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul).

Introdução

No começo do século XX, o cinema ainda espantava as platéias como uma das invenções mais fantásticas do ser humano. Filmes pioneiros como *Viagem à Lua*, de Méliés, mesclavam, num só entretenimento ilusionista, truques mágicos e narrativa fantástica. Na década de 1940, Benjamin (2000) afirmou que o cinema representava de modo exemplar o momento em que as técnicas de reprodução passaram a dominar a produção e a fruição da obra de arte, tendo como consequência a perda da aura e da função cultural da arte.

Quase um século depois é o videogame que conquista, não mais os espectadores, mas os que jogam. Esses não são mais passivos, mas ativos; não estão mais reunidos em uma grande sala escura, mas jogam sozinhos ou em pequenos grupos ou conectados pela internet, com parceiros ou rivais distribuídos pelo planeta. Da mesma maneira como no processo descrito por Benjamin, os videogames, no século XXI, se apropriam de outras mídias anteriores, como o cinema, a televisão, borrando as fronteiras entre elas. Esse processo, chamado por Bolter e Grusin (1996) de *remediation*², é o resultado de um desejo de nossa cultura de multiplicar suas mídias e, ao mesmo tempo, apagar todos os traços dessa mediação. Na verdade, o processo é o de apagamento das mídias a partir de uma multiplicação das tecnologias da mediação. Isso se faz num processo de apropriação que pode ocorrer em ambas as direções. Games, por exemplo, “remidiam” aspectos do cinema (certas formas de construção da trama ou estruturas de pontos de vista), enquanto que o cinema faz o mesmo com aspectos dos games ao “remidiar” o uso dos gráficos digitais nos efeitos especiais (King e Krzywinska, 2002).

O que este artigo pretende discutir são alguns dos aspectos dessa relação entre as duas mídias, o cinema e os

games, a partir da revisão de alguns autores que vêm trabalhando com o tema. Serão enfocadas algumas das semelhanças e diferenças entre o cinema e os games, especialmente quanto aos seus aspectos narrativos e algumas mudanças de percepção que estariam em consonância com essas mídias.

O ponto de vista deste texto é o do professor, que se vê ante o desafio de preparar seus alunos, participantes ativos da cibercultura³ (e, portanto, com experiências bastante diferentes da sua), para produzir roteiros que possam incorporar os aspectos interativos e imersivos de uma variedade de formatos digitais disponíveis no ciberespaço⁴ e nas mídias digitais. Dentro desta perspectiva, é preciso, ao mesmo tempo, perceber que as fronteiras estão cada vez mais borradas e a *remediation* cada vez mais presente no processo criativo. Os alunos já conhecem essa realidade, porque nasceram num mundo bombardeado por imagens e informações múltiplas, variadas e constantes, onde a técnica (configurada especialmente no controle remoto e no computador) pode e deve ser manipulada para que se consiga diversão, comunicação e conhecimento. Ao professor cabe entender essas circunstâncias e se preparar para trabalhar com elas na sala de aula.

Cinema e mudanças técnicas e perceptivas

Dentre as mudanças trazidas pelas possibilidades de reprodução técnica, Benjamin destaca a atuação dos atores (qualquer pessoa que passa na rua pode aparecer na tela do cinema) e a ampliação das possibilidades de autoria (através da imprensa qualquer um pode ser um escritor), ou, como diz o próprio Benjamin, “a todo

² Como a maior parte da bibliografia utilizada neste texto está em inglês, optamos por traduzir livremente os trechos citados, na maioria das vezes sem colocar aspas. No caso de alguns conceitos, como “remediation”, “immediacy” ou “hypermediacy”, preferimos mantê-los no original por serem termos criados pelos autores e ainda não terem sido anteriormente traduzidos para o português. Bolter e Grusin (1996) utilizam no primeiro momento a forma “re-mediation” e, a seguir, incorporam o novo conceito sem o hífen, o que demonstra a criação de um novo vocábulo em inglês. Em português, talvez a melhor tradução fosse “remidição” ou “remidiação” para um verbo “remidiar”, para diferenciar do verbo “remediar”, já existente, que tem outros sentidos que não vêm ao caso aqui, tais como socorrer, dar remédio, impedir, etc.

³ Cibercultura é definida por Lévy como conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (1999, p. 17).

⁴ O ciberespaço, como define Lévy (1999), é um novo meio de comunicação formado pelos computadores conectados mundialmente. Também chamado de “a rede”, o ciberespaço significa não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (1999, p. 17).

momento, o leitor está prestes a se tornar um escritor” (2000, p. 240), mas também descreve algumas das possibilidades narrativas do cinema da época que já traziam as marcas da narrativa cinematográfica (especialmente o processo de filmagem, o trabalho da câmera e a importância da montagem).

As condições técnicas da filmagem permitem que o cinema realize o que antes era inimaginável, afirma Benjamin, e a técnica joga um papel fundamental na configuração dessa narrativa. No caso da atuação, destaca que

o ator não desempenha o papel de modo contínuo, mas numa série de seqüências isoladas. [...] pensemos sobretudo na iluminação, cuja instalação força o diretor, para representar uma ação que se desenvolverá na tela de modo contínuo e rápido, a fragmentar tomadas que podem durar, cada uma delas, às vezes longas horas (2000, p. 238).

Essa captação leva a que o filme só possa propiciar ilusão após se ter realizado a montagem das seqüências:

A aparelhagem, no estúdio, penetrou tão profundamente na própria realidade que, para devolver-lhe a pureza, para despojá-la desse corpo estranho que a aparelhagem nela constitui, é preciso recorrer a um conjunto de procedimentos particulares: variação dos ângulos das tomadas, montagem reunindo várias seqüências de imagens do mesmo tipo. A realidade despojada do que a aparelhagem lhe acrescentou tornou-se aqui a mais artificial de todas; assim, no mundo da técnica, a captação imediata da realidade enquanto tal é agora uma simples quimera (2000, p. 242).

Para Benjamin, as possibilidades da técnica fazem com que o cinema permita uma percepção totalmente diferente da realidade: “por conta do grande plano, é o espaço que se amplia; por conta da câmera lenta, é o movimento que toma novas dimensões” (Benjamin, 2000, p. 246). Essa “natureza que fala à câmera é inteiramente diversa da que se dirige aos olhos”, afirma Benjamin (2000, p. 247), pois, ao nos mostrar de um modo detalhado o que nos foge à percepção,

a câmera penetra, com todos os seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez, ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente instintivo (2000, p. 247).

A sensação de ver com os olhos da câmera nos remete ao que Bolter e Grusin (1996) chamam de *immediacy*, ou seja, o desejo de mostrar a realidade como ela é, escondendo as marcas de sua captação, que faz parte da história da arte em todos os tempos. Bolter e Grusin (1996) definem *immediacy* como a busca pelo artista de criar uma percepção de imediaticidade do evento captado, dando ao fruidor da obra uma sensação de presença no local da representação artística. Isso se consegue através de uma ação de apagamento das marcas do trabalho criador, que tenta tornar transparente (ou invisível) a mediação realizada no processo de captação da realidade.

A dupla lógica, contraditória e, ao mesmo tempo, mutuamente dependente, que oscila entre o senso de *immediacy* e o de *hipermediacy* na nossa cultura, se configura para Bolter e Grusin (1996) como *remediation*. No esforço de criar o máximo de simultaneidade e informações para o espectador, os produtores de cinema e televisão, por exemplo, vão sobrepondo telas e telas de imagens, gráficos, etc., a partir de janelas que, por seu lado, em vez de apagar, tornam evidente o recorte da realidade feito pela mídia. A estética das janelas (*windows*) é mais evidente nos meios digitais, especialmente nas páginas da internet, na interface do *desktop* do computador, nos programas multimídia e nos videogames. Assim, a prática e a contradição da *hipermediacy* consistem em trazer o máximo de *immediacy*, ao abrir as janelas para o mundo e tornar as informações visíveis e quase tangíveis para o usuário, e, ao mesmo tempo, fazer com que a superfície dessas janelas, a interface mesma, fique transparente. A multiplicidade de janelas e a heterogeneidade dos seus conteúdos significam que o usuário está repetidamente indo e vindo no contato direto com a interface. A cada retorno para a interface, o usuário é confrontado com o fato de que as janelas do computador são automáticas e interativas ao mesmo tempo.

King e Krzynwiska (2002), por seu lado, referem-se ao resultado do processo de *remediation* como uma troca dialética entre *immediacy* e *hipermediacy*, que ajuda a iluminar a relação entre cinema e games. Na interpretação dos autores, *immediacy* é a criação de uma impressão de simultaneidade (*liveness*) ou de presença; *hipermediacy* é a consciência da mediação ativa, freqüentemente através da percepção do processo no qual um meio se aproveita de recursos associados ao outro. A impressão de *immediacy* criada em alguns games é gerada em grande parte pelas expectativas dos jogadores vindas do filme como uma mídia. O senso de presença pode ser definido em termos de habitar ou explorar um cenário digitalmente produzido que evoca algumas das características do cinema. A possibilidade de semelhança com o mover-se dentro do mundo ficcional da

tela é algumas vezes uma característica definidora dos games, especialmente aqueles reconhecidamente baseados em filmes, franquias ou gêneros filmicos. O jogador pode, por identificação, tornar-se a figura central num ambiente cinemático, seguindo e estendendo os tipos de experiência oferecidos num filme (King e Krzynwiska, 2002, p. 4).

O supra-sumo da *immediacy* em termos de século XX seria a busca do estar totalmente presente, totalmente imerso, sem a percepção da interface ou da tecnologia, como ocorreria com a realidade virtual. No entanto, o surgimento dessa nova percepção, só é possível porque as mudanças no modo de existência das comunidades humanas modificam também o seu modo de sentir e de perceber, como afirmava Benjamin utilizando, como exemplo, o cinema. E a arte, dizia ele, tem como uma de suas tarefas essenciais a de suscitar

uma demanda num tempo que não estava maduro para satisfazê-la em plenitude. A história de cada forma de arte comporta épocas críticas, onde ela tende a produzir efeitos que só poderão ser livremente obtidos após uma modificação do nível técnico, isto é, por meio de uma nova forma de arte (Benjamin, 2000, p. 248).

Talvez se pudesse dizer que os games são, contemporaneamente, uma nova forma de arte. Neste sentido, eles são, segundo Turkle, “uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas, que caracteriza a cultura de computador nascente” (1997, p. 58). Ela está fortemente ligada à idéia de mundos construídos, *governados por regras*, e o videogame, para Turkle, é o ponto de partida para entendê-la como uma cultura de regras e simulação. Os integrantes dessa cultura são definidos por alguns autores como a geração net (Tapscott, 1999).

As mídias digitais e a geração net

Nos últimos anos, as novas mídias têm feito parte do cotidiano de uma faixa populacional definida por Tapscott (1999) como geração *net* ou *n-gen*, formada por todos os indivíduos que, em 1999, tinham entre 2 e 22 anos. A principal tecnologia presente em suas vidas, o computador, permite agregar informação, divertimento, comunicação e educação a partir dos mesmos comandos. Tapscott (1999) explica que o computador é um brinquedo que as crianças

podem utilizar para estimular a imaginação, explorar o mundo, conhecer outras pessoas e ganhar experiências que podem rejuvenescer seus sentidos e personalidades. Para Greenfield (1988), os videogames são o primeiro meio que combina dinamismo visual com uma participação ativa por parte da criança.

Como uma mídia digital, o computador criou um ambiente no qual as atividades da infância estão mudando de forma radical. Isso porque, se a televisão privou as crianças de muitas horas de brincadeira, diz Tapscott, a mídia digital está disponibilizando novamente este tempo para o público infantil, que considera que as horas gastas com o computador não são passivas, são ativas, uma parcela de tempo em que as crianças desenvolvem habilidades, solucionam problemas e se divertem. Essa qualidade interativa dos computadores, segundo Greenfield (1988), impele as crianças a gerarem estímulos e informações e não meramente a consumi-los, o que proporciona liberdade e opção de escolha para a criança.

Os videogames, juntamente com os computadores, apresentam ambientes que podem ser explorados em vez de exigirem regras que devem ser aprendidas (Turkle, 1997). Não é necessário usar os códigos abstratos dos antigos programas tecnológicos, pois existe presença de imagens, formas, cores e sons que possibilitam a manipulação pela criança. Raramente ela aprende a jogar lendo um manual de instruções, mas sim através de uma exploração lúdica, num comportamento típico da *bricolage* descrita por Lévi Strauss, no qual o indivíduo usa o que tem à mão e constrói seus artefatos por erro e acerto (Turkle, 1997).

A partir dessa exploração, o ser humano entra em diálogo com a máquina, estabelecendo com a tecnologia uma interação semelhante à que entabula com outras pessoas (Turkle, 1997). Com isso, o computador deixa de ser apenas comandado, como ocorria com os brinquedos comuns, e passa a responder aos estímulos vindos da criança ao mesmo tempo em que a motiva a agir. Assim, diferentemente da televisão, os videogames permitem uma participação ativa do jogador.

A sensação de estar dentro do jogo, muitas vezes, é enfatizada por uma técnica cinematográfica chamada de “câmera subjetiva”, na qual a visão do jogador é a mesma do personagem a partir de seu ponto de vista. Essa aproximação dos games com o cinema não se baseia apenas na qualidade das imagens, mas vem acontecendo com a incorporação de

narrativas mais complexas, que introduzem técnicas e modelos discursivos cinematográficos – tipos de planos, enquadramentos, montagem, ritmo, foco narra-

tivo, elaboração de personagens, narrativas em primeira pessoa etc. – nos quais os jogos se transformam em histórias interativas, construídas pelos próprios usuários, obviamente dentro dos limites permitidos pelos dispositivos (Alves, 2005, p. 47).

Por essas razões, a experiência com os games é bastante diferente da vivida quando da fruição do cinema, da televisão ou outras formas de arte. Essa possibilidade de criar e interagir no lugar de personagens que têm objetivos a realizar tem levado os críticos a enxergar nos games uma nova forma narrativa, diferente das outras já existentes.

Os games e as narrativas digitais

Jogos existem desde os primórdios da humanidade. A brincadeira e o jogo possuem funções importantes na sociedade. A principal delas é a forma lúdica pela qual se manifesta, proporcionando lazer e diversão. Também há uma conotação de relaxamento e descanso, sem um propósito posterior. A variedade de situações que podem ser consideradas jogos ou brincadeiras proporciona uma definição imprecisa. Da mesma maneira, uma mesma ação pode ser ou não considerada jogo em diferentes culturas, dependendo do significado atribuído a ela. Huizinga (1993) defende os jogos como importantes elementos da cultura. Para ele, as raízes dos jogos estão ligadas a aspectos como religião, trabalho, mitos e rituais, sempre envolvendo um aspecto lúdico.

Juul propõe que um jogo⁵ “é um sistema formal baseado em regras com um resultado variável e quantificável no qual o jogador se sente comprometido com os resultados e as conseqüências da atividade são opcionais e negociáveis” (2003, p. 33). Juul diz que os jogos não estão ligados a uma mídia, porém, se a maioria dos games se encaixa na classificação do modelo clássico, a tecnologia vem permitindo a mudança de suas características. Por exemplo, os games têm um sistema de regras, mas agora é o computador quem as define, trazendo mai-

or complexidade e flexibilidade ao jogo, permitindo muitas vezes ao jogador reforçar regras ou mesmo ignorar quais elas são de antemão. O conceito de resultado é variável, pois há games em que o jogador nunca alcança um resultado final, mas apenas um temporário enquanto está conectado ao jogo. Games de simulação também removeram os resultados ou, pelo menos, não consideram alguns resultados melhores que outros. A possibilidade aberta por alguns games de incluir trapaças semi-oficiais significa que o jogador é livre, em muitos casos, para mudar as regras básicas, fazendo com que ele se assemelhe mais a um *playground* ou uma caixa de areia, finaliza Juul (2003).

No entanto, mesmo que sua definição ou classificação ainda não esteja fechada, os games têm sido subdivididos em gêneros, que variam conforme as características colocadas como ponto de partida. Os produtores e as revistas especializadas, por exemplo, dividem os jogos em seis categorias: aventura, estratégia, jogos de arcade, simuladores, de esporte e RPG. Gomes (2005) acrescenta os jogos infantis e os simuladores de vôo ou de outros veículos.

Fragoso (1996) discute essas classificações alegando que os jogos de aventura são os mais difíceis de identificar, porque a ação é uma característica de todos os games. Fragoso, então, propõe uma categorização relacionada a duas aptidões exigidas dos jogadores: a reação física e o planejamento estratégico. Os games de reação física são aqueles nos quais “o jogador tem um curto espaço de tempo para estabelecer relação com as formas e com as consignas que emergem da tela, sem necessidade de salvar o jogo em evolução, não sendo exigida nenhuma estratégia para economizar o tempo” (Alves, 2005, p. 72). Já os games de planejamento estratégico são aqueles que “requerem tempo para planejar as ações e possibilitam ao usuário trabalhar, exercitar seu pensamento reversível, na medida em que simula a ação, podendo voltar a situações anteriores e salvar o que já foi feito” (Alves, 2005, p. 72-73). No primeiro grupo, Fragoso (1996) inclui os jogos de tiro ao alvo, de combate, de plataforma, adaptados de outras mídias visuais, esportes e de corrida. Os jogos de estratégia se dividem em duas subcategorias, a que se desenvolve em torno de um enredo e a que acontece dentro de uma lógica abstrata (Fragoso, 1996).

No meio dessa discussão, alguns autores defendem que os games já podem ser considerados um novo

⁵ Neste artigo utilizaremos de forma indiscriminada os termos “games” e “jogos eletrônicos” para designar os que envolvem jogo digital e, portanto, não são os outros tipos de jogos possíveis. O termo games no presente texto não diferencia as mídias em que são jogados, tais como o computador (*computer game*), a internet (*on-line playing game*), a plataforma ou console (*game console*), fliperama (*arcade*), entre outros tipos existentes.

campo de estudos culturais. Aarseth (2001, p. 1 de 4), no editorial do primeiro número da revista on-line *Computer Games Studies*, situa 2001 como o “Ano Um” de um campo acadêmico emergente, viável e internacional. Em suas palavras, os games são “um gênero artístico por si mesmos, um campo estético único de possibilidades, que deve ser julgado em seus próprios termos” (Aarseth, 2001, p. 1 de 4). A participação ativa e concentrada do jogador, a interatividade e a imersão seriam, para Aarseth (2001, p. 2 de 4), algumas das características fundamentais e definidoras dos games. Ao mesmo tempo, os games são sempre simulações; não são apenas labirintos estáticos como hipertextos ou ficções literárias. Simulações são de baixo para cima, são sistemas complexos baseados em regras lógicas. Games são tanto objeto como processo; eles não podem ser lidos como textos ou ouvidos como música, eles têm que ser jogados. Jogar é integral, e não coincidente, como no caso do ouvinte ou do leitor bem informado. O envolvimento criativo é um ingrediente necessário no uso dos games. A natureza complexa das simulações é tal que um resultado não pode ser previsto anteriormente; ele pode variar bastante dependendo da sorte, habilidade e criatividade do jogador. Nos jogos com múltiplos jogadores, habilidades sociais são necessárias ou devem ser desenvolvidas.

Aarseth (2001, p. 2 de 4) diz que analistas acadêmicos e da indústria vêem a necessidade de estruturas “narrativas” para entender games ou fazê-los de um jeito “melhor”, o que, para ele, não tem sentido. Aarseth defende que games não são um tipo de cinema, ou literatura, mas tentativas de colonização de ambos os campos que já tinham acontecido e não há nenhuma dúvida que acontecerão de novo. Segundo ele, para tornar as coisas mais confusas, um pseudo-campo atual de “new media” quer incluir os games como um de seus objetos. Para Aarseth, existem muitos problemas com essa estratégia e com a questão do conceito “new media” como um todo, o que se torna mais dramático pelo fato de que os games não são uma única mídia, mas muitas mídias diferentes: “É claramente um perigo tanto entender os games como cinema ou histórias, quanto fazer chamados gerais sobre os games como se todos eles pertencessem ao mesmo formato de mídia e compartissem as mesmas características”, conclui Aarseth (2001, p. 3 de 4).

No entender de Kücklich (2003), alguns games transcendem a categoria dos jogos pela virtude de sua habilidade de contar uma história. Assim, games podem ser vistos tanto como parte da tradição da narrativa literária como da dos jogos. Por outro lado, a dificuldade de

definição, para Santaella, reside em que os games formam parte de um

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas [...] da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos signícos que neles se concentram (Santaella, 2004, p. 4 de 16).

Murray (2003) acredita que as características narrativas dos games podem ser resumidas em quatro propriedades principais. Para a autora, os ambientes digitais são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. O poder procedimental é aquele que deu vida ao computador por sua capacidade distinta de executar uma série de regras e procedimentos. O poder participativo é o que faz o computador não apenas refletir comportamentos gerados através de uma série de regras, mas também permite que possamos induzir um comportamento, participar e interagir. O poder espacial se caracteriza “pela capacidade de representar espaços navegáveis. Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover” (2003, p. 78). A capacidade enciclopédica, ligada à grande quantidade de informação que pode ser armazenada e manipulada, e a expectativa enciclopédica, baseada na possibilidade de criação e acesso a uma grande biblioteca universal formada pelo conhecimento digitalizado, fazem do computador um meio instigante para a arte narrativa, permitindo aos escritores (e aos jogadores) “a oportunidade de contar histórias a partir de múltiplas perspectivas privilegiadas e de brindar o público com narrativas entrecruzadas que formam uma rede densa e de grande extensão” (2003, p. 88-89).

Para Murray, o fascínio dos ambientes digitais reside na possibilidade do jogador usufruir de três prazeres: o da imersão, o da agência e o da transformação. De modo resumido, o prazer da imersão é o que nos permite a sensação de estarmos totalmente envolvidos por uma realidade completamente estranha, onde podemos encenar nossas fantasias, vivendo a experiência de sermos transportados para um lugar primorosamente simulado cuja vivência é prazerosa em si, independentemente do conteúdo da fantasia. O prazer da agência vem do fato de que, quanto mais estivermos imersos dentro do ambiente digital, mais queremos agir dentro dele, mais ativos queremos ser e ter resultados tangíveis. Agência é “a capaci-

dade gratificante de realizar ações significativas e ver resultados de nossas decisões e escolhas” (Murray, 2003, p. 127). O terceiro prazer do ambiente digital vem do poder de transformação extremamente sedutor que o computador permite nos ambientes narrativos: “Nos jogos de computador, não tomamos decisões para a vida inteira ou por toda a civilização; quando as coisas dão errado, ou quando simplesmente queremos uma outra versão da mesma experiência, voltamos para o início e começamos de novo” (Murray, 2003, p. 153).

Kinder (2002) entende que o discurso contemporâneo que compara games e narrativas enfatiza geralmente algumas diferenças que, em vez de funcionar como oposições binárias, deveriam ser entendidas mais produtivamente como um *continuum*. As três principais distinções seriam as seguintes: Enquanto os games requisitam participação ativa dos jogadores, a maioria das narrativas encoraja leituras passivas; enquanto o mundo dos games é propositadamente removido da realidade, a maioria das narrativas são produzidas para representar e influenciar a vida real; enquanto regras, objetivos e resultados são claros nos games, eles são geralmente ambíguos nas narrativas (Kinder, 2002).

Assim, uma definição mais ampla do conceito permitiria, para Kinder (2002, p. 122), que vissemos os games como um tipo especial de narrativa, mais do que uma forma rival. Normalmente definidos como uma atividade agradável de lazer, games envolvem geralmente uma disputa entre participantes competindo por diversão, dinheiro, fama ou outros desafios. Então, a maioria dos games é construída como um conflito dramático, tal como outras formas narrativas, e os desafios são ideologicamente carregados.

Por seu lado, Kücklich (2003) diz que a disputa entre “narratologistas” e “ludologistas”⁶ ainda não avançou muito e o debate está longe de terminar. O autor acredita que os estudos literários podem contribuir para o emergente campo dos games, mas através de um esforço interdisciplinar. Para ele, games e literatura têm mais em comum do que parece à primeira vista, mas isso não significa que possamos transferir os modelos da teoria literária para os games sem primeiro avaliar sua adequação à tarefa que se apresenta.

A narrativa cinematográfica e narrativa digital: semelhanças e diferenças

Como muitos outros estudiosos dos games (Grieb, 2002; Ryan, 2001; Aarseth, 2001; King e Krzywinska, 2002), Kinder (2002) avalia que a convergência entre o cinema e os games parece cada vez mais inevitável. Grieb (2002) diz, inclusive, que apesar de estarem competindo num mercado bilionário, a convivência das duas indústrias tem sido pacífica, pois filmes e games não parecem estar envolvidos em uma disputa, pelo contrário, eles freqüentemente coexistem de forma simbiótica, promovendo e “remidiando” uns aos outros, através de campanhas transmídias e entremídias, financiando seus desafios e adaptando uns dos outros histórias e personagens, tanto para as telas dos filmes quanto dos games.

A história dos games tem sido um desenvolvimento para uma narrativa cada vez mais complexa e semelhante a representações fílmicas, tornadas possíveis pelo rápido avanço da tecnologia, afirma Klevjer (2001). Como consequência, os games mais modernos oferecem narrativas completas em grande detalhe. O papel central de qualquer narrativa num game é providenciar um esquema de ação significativo e pré-escrito, isto é, contar uma história com um novo propósito, uma narrativa pragmática comprometida para gerar um jogo envolvente, dentro dos limites da tecnologia (Klevjer, 2001).

A narratividade é independente da ficcionalidade, do nível de adequação para ser contada, constituindo-se num signo com um significante (o discurso) e um significado (história, imagem mental, representação semântica), afirma Ryan (2001). O significante pode ter diferentes manifestações semióticas. Pode consistir, por exemplo, em um ato verbal de contar uma história (narração diegética) ou em gestos ou diálogo levado por atores (narração dramática ou mimética). Para ela, a definição de narratividade tem que ser independente do meio. Por outro lado, representações narrativas são construídas pelo leitor na base de um texto. Nem todos os textos levam a uma interpretação narrativa. As representações narrativas devem ser

⁶ Referência a um artigo de um dos teóricos pioneiros e polêmicos dos estudos sobre games, Gonzalo Frasca (2003), no qual ele diz que este debate (que oporia os ludologistas, que focam seus estudos na mecânica dos jogos, e os narratologistas, que argumentam que os jogos são intimamente ligados às histórias), nunca existiu.

tematicamente unificadas e coerentes. Seus elementos não podem ser livremente permutados, porque eles são mantidos juntos numa seqüência por relações de causa e efeito, e porque uma ordem temporal é significativa. Representações narrativas consistem, assim, segundo Ryan (2001), num mundo situado no tempo, habitado por indivíduos (personagens) que participam em ações e acontecimentos (eventos, trama) e passam por mudança. A razão mais forte para a ação na vida é a solução de conflito. Esse é, portanto, o padrão narrativo mais fundamental. As propostas de representações narrativas devem estar baseadas em um conjunto comum de referências (igual aos personagens).

As representações narrativas são principalmente construídas pelos elementos já conhecidos (influenciados pelos gêneros) da literatura popular e dos filmes e podem variar de jogo para jogo num mesmo gênero, segundo Klevjer (2001). Isso não significa que os elementos narrativos do game (personagens, cenários, cenário histórico, trama) funcionem do mesmo modo que num filme. O apelo narrativo vem não apenas dos desdobramentos dos eventos, mas também dando sentido e sensação para as ações que têm que ser realizadas pelo computador e pelo jogador. Através da representação narrativa, procedimentos e ações se tornam eventos simulados. A textualidade básica na qual a ação acontece não é uma narrativa completa, no sentido de que uma corrente de eventos é contada, transmitida. Elementos narrativos cruciais são usados para situar a ação do game dentro de um mundo ficcional. Em alguns jogos, a construção de tal mundo ficcional é fortemente dependente de uma referência intertextual e a representação do game em si simplesmente providencia os indicadores básicos dos modelos familiares dos mundos ficcionais dentro da cultura popular. Sem esse recorte narrativo, o jogo perderia muito do seu significado (Klevjer, 2001).

Como vimos até agora, a narrativa está baseada em uma seqüência unificada que leva a uma compreensão a partir de elementos essenciais e que são esperados pelo leitor do texto. Os elementos essenciais de uma circunstância dramática básica no cinema podem ser encontrados na definição de Howard e Mabley (2002, p. 51). Para eles, “uma boa história gira em torno de um personagem por quem o público sente uma certa empatia, personagem essa que deseja algo muito difícil porém possível, de alcançar” (2002, p. 51). Em outras palavras, os elementos essenciais de “uma boa história bem contada” são estes:

A história é a respeito de “alguém” por quem sentimos empatia. Esse alguém quer desesperadamente “alguma” coisa. Essa coisa é “difícil”, mas possível de obter ou alcançar. A história é contada tendo em vista o máximo

de “impacto emocional” e a “participação do público” nos acontecimentos. A história tem de chegar a um “fim satisfatório” (o que não significa necessariamente um final feliz) (Howard e Mabley, 2002, p. 52).

O “alguém” que chega a um fim satisfatório no caso dos games é o próprio jogador, que interage pelas mãos de um avatar, uma personagem gráfica que ele escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no jogo (Gomes, 2005). Assim, de acordo com Juul (2003), em vez de contar uma boa história, a qualidade dos games estaria na liberdade que o jogador tem para explorar e compreender a estrutura de um mundo irreal e para aprender a manipulá-lo. Ryan (2001) contribui com essa diferenciação, quando diz que, dos três componentes tradicionais da narrativa (cenário, personagens, ação), apenas os dois primeiros fornecem elementos de desenho ou de construção úteis. O terceiro, a ação, é deixado para o usuário.

Neste sentido, podemos dizer então, utilizando as idéias de Klevjer (2001), que o game representa o mundo em dois modos: o narrativo e o procedimental. Apesar de serem princípios conflitantes, muitos games trazem essa combinação para produzir uma experiência mais imersiva do ato de jogar. Dessa forma, o game também pode ser entendido por oferecer tanto uma interface para o mundo como uma interface para uma lógica procedimental específica, constituindo-se, por essa razão, tanto numa mídia representacional como numa máquina de ação. O computador digital seria a primeira mídia na história da tecnologia a integrar ambas as dimensões como um modo de operação-padrão, afirma Klevjer (2001), que propõe o conceito de representação procedimental e narrativa pragmática como os modos do computador interpretar o mundo no qual podemos jogar. A tecnologia procedimental do computador, segundo o autor, é também responsiva, pois ele é por definição uma mídia que oferece ao jogador os prazeres de agência e de poder. Ele dá a ilusão de agir com poderes ilimitados num ambiente, o prazer de ter controle, de manipular um mundo ficcional em vez de ser seduzido por ele (Klevjer, 2001).

Como se viu até agora, o cinema tem servido de base para que os videogames se estruturam como uma linguagem audiovisual, especialmente na questão narrativa. Grieb (2002) aponta que os elementos narrativos do cinema estão todos presentes nos videogames através de um estilo imitativo que é imediatamente aparente nas cenas iniciais onde se apresenta a trama do game como um filme de alguns minutos que o jogador assiste, mas também inclui os ângulos de câmera, ponto de vista das tomadas (es-

pecialmente a câmera subjetiva, presente nos games de tiro na primeira pessoa), efeitos visuais, sonoros e a inclusão de trilha sonora. Mas os filmes também remidiam games, quando utilizam imagens geradas digitalmente e seqüências de ação que estendem as fronteiras marcadas por técnicas convencionais que empregam todo tipo de efeito especial digital. Neste sentido, Grieb exemplifica filmes que usam o game como tópico de sua narrativa, como *Tron* (1982), *Guerra nas Estrelas* (1983), *eXistenZ* (1999) ou adaptações dos games para as telas como *Mortal Kombat* (1995) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001).

No entanto, ao remidiar os games, os filmes não têm sido tão bem sucedidos, pelo menos no entender dos analistas. Para Grieb (2002), na maior parte do tempo em que os críticos discutem como os videogames têm influenciado as técnicas cinematográficas e estéticas, o debate fica centrado no impacto dos efeitos especiais gerados por computador e nos procedimentos de pós-produção. Isso, segundo ela, não é surpreendente, já que é realmente difícil encontrar um filme que conscientemente se amolda de acordo com a estética dos videogames, usando as mesmas práticas narrativas, recursos espaciais e temporais, atmosfera e ritmo, únicos ou pelo menos ostensivamente formatados para o mundo dos jogos de computador. Mas, segundo Grieb, uma análise mais acurada mostra que algumas mudanças trazidas pelo digital estão transformando vagarosamente a estrutura dos filmes populares. O exemplo utilizado pela autora é *Corra, Lola, Corra*, (1998) de Tom Tykwer, que, segundo ela, remidia o já citado *Lara Croft: Tomb Raider* ao tentar dar conta de uma dupla tarefa: utilizar abertamente a estética do videogame ao mesmo tempo em que mantém a estrutura geral do filme, ambas estratégias traduzidas num filme de entretenimento e popular, que alcançou um grande sucesso de crítica e público.

Segundo Grieb, mesmo que, por causa das limitações técnicas, *Corra, Lola, Corra* não possua as características tradicionais dos games tais como a competição (entre jogadores ou com o jogo), a interatividade (a resposta a uma ação) e o perder/ganhar no seu sentido mais comum, o filme se desenvolve de modo geral num clima lúdico e de jogo. As similaridades entre o filme e o game estão, para Grieb, não só nas características comuns das personagens principais Lara e Lola, mas também em outros modos, menos evidentes. Por exemplo, o controle de Lola sobre o ambiente, pessoas e coisas, enquanto percorre um espaço cheio de obstáculos, é um elemento-chave na narrativa do filme. Tanto que o filme não usa estratégias narrativas comuns, tais como o desenvolvimento dos personagens para guiar e engajar a platéia; pelo contrário, a estória se

desenvolve e é guiada pela navegação do espaço, uma ferramenta diegética comum nos videogames. O fato de existirem três versões com finais diferentes dentro do filme remete às possibilidades que os jogadores têm de recomeçar e mudar a estratégia a cada sessão. Grieb acrescenta que, mesmo que cada segmento siga as leis básicas de causa e efeito, o filme interrompe seu próprio fluxo diegético com mídias alternativas, indo de um filme 35 mm de vídeo para animação para fotografias estáticas, bem como usando técnicas fílmicas como preto-branco *versus* imagens coloridas e tomadas em *slow motion*. Essas técnicas ressaltam a construção do roteiro e interferem na sensação de imersão dentro da estória. Da mesma maneira, a repetição é usada como parte da lógica do filme: visto que os protagonistas não são seres humanos comuns, a estrutura do filme também não pode ser normal ou convencional. Repetição e narrativas não-lineares, lembra Grieb, são naturalmente o coração do entretenimento digital.

Conclusão

O que vimos nesse breve panorama sobre a relação entre os games e o cinema foi que a *remediation* ainda tem uma longa trajetória pela frente. O desenvolvimento tecnológico vem permitindo games cada vez mais imersivos e complexos, narrativos e transmídiais, dificultando definições estritas e, ao mesmo tempo, abrindo cada vez campos de aplicação diferenciados. O da educação parece ser ainda um território inexplorado, mesmo que tentativas já tenham sido feitas com a criação de jogos educacionais específicos, mas parece-nos que, na verdade, os games podem ter uma boa receptividade na escola, mesmo que não tenham sido produzidos diretamente com objetivos educativos.

Concordamos com Aarseth (2001), que os games são, talvez, um dos gêneros culturais mais ricos que temos visto até agora, desafiando nossa busca por uma abordagem metodológica adequada. Pela riqueza de visões que eles permitem tanto para a pesquisa como para o ensino, acreditamos que os games desafiam a academia, especialmente os professores de roteiro e dramaturgia, a que busquem subsídios visando a preparar seus alunos para as possibilidades do hipertexto e dos ambientes digitais de modo geral. Entendemos que o novo profissional deve estar, ao mesmo tempo, preparado e aberto às experiências de linguagem e ao intercâmbio entre as técnicas e os meios de produção que estão cada vez mais inseparáveis das mídias digitais.

Referências

- AARSETH, E. 2001. Computer Game Studies, Year One. *Game Studies the international journal of computer game research*. vol. 1, n. 1, July 2001. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>.
- ALVES, L. R. G. 2005. *Game over: jogos eletrônicos e violência*. São Paulo, Futura.
- BENJAMIN, W. 2000. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: L.C. LIMA (org.), *Teoria da cultura de massa*. São Paulo, Paz e Terra, p. 221-254.
- BOLTER, J.D. and GRUSIN, R. 1996. Remediation. *Configurations 4.3*, 1996, p. 311-358. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/remediation/4.3bolter.html.
- FRAGOSO, S. 1996. Computer games: a proposal for a structured classification. In: T. VELDERS (org.), *Beeldenstorm in Deventer: Selected papers from the 4th International Research Symposium on Visual Verbal Literacy*. Rijkshogeschool IJsseland, Deventer, Holanda, v. 1, n. 1, s/p. (original disponibilizado pela autora).
- FRASCA, G. 2003. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DiGRA, Utrecht, 2003. *Digital Games Research Conference*, Utrecht, Utrecht University. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.gamesconference.org/digra2003/2003/index.php?Proceedings>
- GOMES, R. 2005. The Design of Narrative as an Immersive Simulation. In: DiGRA, Vancouver, 2005. *Proceedings of DiGRA 2005 Conference: Changing Views – Worlds in Play*, 5. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.gamesconference.org/digra2005/papers.php>
- GREENFIELD, P.M. 1988. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. São Paulo, Summus.
- GRIEB, M. Run Lara Run. 2002. In: G. KING e T. KRZYWINSKA (orgs.), *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*, London, Wallflowers Press, p. 157-170.
- HOWARD, D. e MABLEY, E. 2002. *Teoria e prática do roteiro: um guia para escritores de cinema e televisão, com análise de 16 filmes famosos*. São Paulo, Globo.
- HUIZINGA, J. 1993. *Homo Ludens*. São Paulo, Perspectiva.
- JUUL, J. 2003. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. In: DiGRA, U. 2003. *Digital Games Research Conference*, Utrecht, Utrecht University. *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>.
- KINDER, M. 2002. Narrative equivocations between Movies and Games. In: D. HARRIES, *The New Media Book*. London, British Film Institute. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/kinder.pdf.
- KING, G. e KRZYWINSKA, T. (orgs.). 2002. *Screenplay: cinema/videogames/interfaces*. London, Wallflowers Press. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm.
- KLEVJER, R. 2001. Computer Game Aesthetics and Media Studies. In: 15th Nordic Conference on Media and Communication Research. Reykjavik, Iceland, 11-13 August. *Proceedings of 5th Nordic Conference on Media and Communication Research*. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm.
- KÜCKLICH, J. 2003. Perspectives of Computer Game Philology. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*. vol. 3, n. 1, May 2003. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo, Ed. 34.
- MURRAY, J. H. 2003. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo, Itaú Cultural, Unesp.
- RYAN, M-L. 2001. Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies the International Journal of Computer Game Research*. vol. 1, n. 1, July 2001. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>.
- SANTAELLA, L. 2004. *Games e comunidades virtuais*. Acessado em: 01/08/2005, disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>.
- TAPSCOTT, D. 1999. *Geração digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net*. São Paulo, Makron Books.
- TURKLE, S. 1997. *A Vida no Ecrã: a identidade na era da internet*. Lisboa, Relógio D'Água Editores.