

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**

**Victor da Silva Marcelino**

**CINEMA E VIDEOGAME:**  
**Relação entre as Mídias na Franquia Matrix**

**Juiz de Fora**  
**Julho de 2014**



**Victor da Silva Marcelino**

**CINEMA E VIDEOGAME:  
Relação entre as Mídias na Franquia Matrix**

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social, Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador(a): Profa. Dra. Erika Savernini

Juiz de Fora  
Julho de 2014



Victor da Silva Marcelino

CINEMA E VIDEOGAME:  
Relação entre as Mídias na Franquia Matrix

Monografia apresentada ao curso de Comunicação Social – Jornalismo, da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel.

Orientador: Profa. Dra Erika Savernini  
(FACOM/UFJF)

Aprovado (a) pela banca composta pelos seguintes membros:

---

Profa. Dra. Erika Savernini (FACOM/UFJF) - orientador

---

Profa. Dra Soraya Maria Ferreira Vieira (FACOM/UFJF) - convidado(a)

---

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (FACOM/UFJF) – convidado(a)

Juiz de Fora, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_\_\_.



A Minha Família e Amigos, por todo o apoio e paciência.





## **AGRADECIMENTOS**

Em especial, agradeço ao meu pai Sebastião, minha mãe Ana Ilza, aos meu irmão Ana Flávia e Carlin e toda minha família por acreditar em mim.

Agradeço a Roberta e a Darlene por me fazerem companhia no primeiro dia de aula; a Rapha, a Gabi e a Tais pelas seções de filmes; ao Nightmare, por ser mais legal que o Dream; Ao Ryan, por sempre me emprestar o HD Externo; a Ingrid pelas conversas sobre cinema; ao Lui e Jonas pelo Hava Nagila e o Natal; a Thaix Gordinha pelas caronas que seu pai sempre me dava; a Paloma pela comunidade do Orkut; a Allana pelo seu desespero e o resto da turma por ter me dado o grande prazer de conhecê-los.

Agradeço a moçada da Radio Facom, da Produtora, do Cinema Fm e do D.A por tudo que vivi nesses lugares.

Agradeço também ao professor Marcio Guerra, por todas as oportunidades e a Professora Erika Savernini por me aturar por um ano e meio como orientando.

Para finalizar com chave de ouro, agradeço a Deus e a minha Amada Fernanda, pois sem os dois esse trabalho nunca ficaria pronto.



“Meu Videogame é minha cachaça. Todo mundo tem sua cachaça”.

Adaptado do texto “Explicações”  
(CARLOS DRUMOND DE ANDRADE, 1930.)



## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo verificar as relações do Cinema e do Videogame levando em conta suas atuais formas de linguagem e de narrativa. São evidenciadas algumas das semelhanças e peculiaridades existentes nos filmes e nos games, buscando mostrar como eles convergem ou tentam se utilizar dos recursos um do outro para contarem suas próprias histórias. É realizado também um breve levantamento histórico das evoluções das duas mídias, suscitando qual foi o caminho percorrido por cada uma delas e destacando algumas das produções (filmes e jogos) que tiveram certa relevância durante seus processos de desenvolvimento e contribuíram para a consolidação de seus formatos. Para tal estudo são analisados os três filmes que compõem a franquia Matrix (The Matrix, Matrix Reloaded e Matrix Revolution), e seus dois jogos Enter the Matrix, que foi produzido como uma espécie de Spin-off dos dois últimos filmes e Matrix Path of Neo, que foi uma adaptação liberal de toda a franquia.

Palavras-chave: Videogame. Cinema. Mídias. Jogos. Filmes.



## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Captura de movimentos corporais.....	45
Figura 2 – Captura de movimentos Faciais .....	45
Figura 3 – Close de personagem e utilização da regra dos terços .....	49
Figura 4 – Câmera de visão do game .....	49
Figura 5 – Treinamento de Neo adaptado para o contexto do game .....	51
Figura 6 – Choque do helicóptero com o prédio visto em 2 ângulos .....	53
Figura 7 – Neo Real x Neo Digital .....	54
Figura 8 – Niobe fugindo pelos telhados.....	55
Figura 9 – Trinity fugindo pelos telhados .....	55





## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>2 HISTÓRIA DAS MÍDIAS .....</b>	<b>13</b>
2.1 O DESENVOLVIMENTO DO CINEMA .....	13
2.2 HISTÓRIA PANORÂMICA DAS INOVAÇÕES NOS VIDEOGAMES .....	20
<b>2. 2.1 A evolução dos jogos.....</b>	<b>21</b>
<b>3 O FORMATO ATUAL DAS MÍDIAS .....</b>	<b>27</b>
3.1 A LINGUAGEM .....	27
<b>3.1.1 Diferenças de linguagem .....</b>	<b>30</b>
3.2 A NARRATIVA.....	32
<b>3.2.1 Interatividade e não linearidade cinematográfica .....</b>	<b>36</b>
3.3 TRANSPOSIÇÕES DE MÍDIA .....	38
<b>4 RELAÇÃO FILME/GAME NA FRANQUIA MATRIX .....</b>	<b>41</b>
4.1 O UNIVERSO MATRIX .....	42
4.2 ENTER THE MATRIX.....	43
<b>4.2.1 Desenvolvimento narrativo em Enter the Matrix.....</b>	<b>46</b>
4.3 ANÁLISE DE PATH OF NEO .....	50
4.4 A RELAÇÕES CINEMA/VIDEOGAME.....	51
<b>4.4.1 O game nos filmes .....</b>	<b>51</b>
<b>4.4.2 As adaptações nos games .....</b>	<b>55</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>58</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>60</b>



## 1 INTRODUÇÃO

O videogame e suas relações com outras mídias audiovisuais é um tema relativamente novo e ainda possui grande potencial inexplorado, o que faz com que seja um campo propício a vários estudos científicos. Assim, a presente pesquisa foi construída com o intuito de expandir os conhecimentos a respeito dos games e, nesse caso, também do cinema, discutindo como essas mídias, já enraizadas e consolidadas na cultura da sociedade contemporânea, conseguem se utilizar uma da outra para poderem promover e/ou aperfeiçoar a si mesmas. As transposições de mídias, ou adaptações como são mais conhecidas, de cinema para videogames, ou vice-versa, também foi um dos aspectos dessa interação cinema/game relevante nesse estudo. Isso para mostrar como as características de uma mídia se comporta quando traduzida para a outra.

Inicialmente foi realizado um breve histórico de cada uma das mídias, destacando alguns pontos importantes de suas respectivas evoluções e mostrando como elas saíram de formas abstratas de representação para modelos mais elaborados de linguagens. Num primeiro momento foi apresentada a evolução do cinema, levando em conta sua história que perpassa por quase um século antes da criação do videogame. Buscou-se evidenciar seu surgimento no século XIX e marcos do seu desenvolvimento, passando pelo chamado “primeiro cinema” – com o simples registro de imagens ou pequenas esquetes encenadas –, pela consolidação do modelo clássico de cinema e também por algumas evoluções de linguagem e técnicas importantes, incluindo a inserção da computação gráfica e outras inovações que são, de certa forma, padrão até os dias atuais.

Em relação ao videogame, procurou-se dar mais atenção à evolução dos jogos, principalmente no que se refere às influências em sua linguagem. Em seu princípio, ele seguia regras e lógicas comuns ao universo dos jogos esportivos, e com o tempo, seu desenvolvimento passou a buscar referências de muitos lugares como: jogos de tabuleiro, desenhos animados, dentre outros. A evolução do videogame se deu juntamente com suas possibilidades tecnológicas, chegando a um tipo de linguagem que traz em si um grande apelo realístico, seja em sua modelagem gráfica, em suas técnicas de criação e caracterização do ambiente do game, ou na construção de suas narrativas.

Nos capítulos seguintes foram trabalhados o cinema e o videogame com base em suas formas de linguagem e narrativa. Sendo as duas enquadradas no campo dos estudos

audiovisuais, foram levadas em conta certas peculiaridades presentes em cada mídia para delimitar suas estruturas e como cada uma delas se apresenta e se diferencia no cenário atual. O modo como elas se relacionam e influenciam, de forma direta e indireta, se mostrou importante para a verificação resultante de seus modelos híbridos e universos expandidos.

No que se refere à linguagem, a cinematografia ganha certo destaque por ser um fator presente tanto no cinema quanto nos games. Dentro do cinema, foi ressaltado como suas ações são utilizadas para contar uma história para o espectador, se utilizando de angulações, movimentos de câmera, planos etc. Já nos videogames a cinematografia foi analisada, em primeiro lugar, como um fator estilístico no modo como se desenvolve a experiência do jogador/usuário. É exposto como suas técnicas são empregadas e servem como elemento determinante nos diversos estilos de jogos, podendo prejudicar a experiência do jogador se utilizada com certo apelo.

É dado mais atenção a estilos narrativos relacionados especialmente aos presentes no cinema clássico. Discute-se como os games se aproveitam de sua “liberdade” técnica para criar histórias menos lineares, tentando, também, esclarecer como a hipermedialidade contemporânea faz aparecer, principalmente no cinema, a necessidade de buscar novas maneiras de contar histórias.

Para desenvolver e tornar mais clara essa ideia, foi realizada uma análise entre os filmes e jogos da franquia Matrix. Composta por três filmes e dois jogos, com formas de adaptação diferentes, trazem um conteúdo técnico e narrativo muito propício para elaboração desse estudo. Foram mostradas as produções no cinema e nos videogames e como a linguagem de uma é utilizada pela outra. Além do uso das cenas dos filmes e *gameplays* dos jogos, foram utilizados outros materiais como artigos, imagens e vídeos da produção de ambas.

## 2 HISTÓRIA DAS MÍDIAS

### 2.1 O DESENVOLVIMENTO DO CINEMA

Muitos consideram o ano de 1895 como o início do cinema, isso graças à demonstração pública que os irmãos Auguste e Louis Lumière fizeram no dia 28 de dezembro daquele ano, em Paris. Apesar disso, em 1879, nos Estados Unidos, Thomas A. Edison já havia registrado e patenteado a primeira projeção cinematográfica com o seu quinetoscópio (COSTA, 2006).

A exibição dos Lumière ficou mais conhecida e aceita como tal marco, pois, segundo Flavia Costa, “foi determinante para o desenvolvimento do cinema em seus primeiros anos” (COSTA, 2006, p.19). Um dos motivos para essa afirmação vem do fato de que, além da praticidade do aparelho inventado pelos irmãos, os locais de exibição dos filmes eram os famosos Cafés da França, onde diversas pessoas acostumavam se reunir diariamente, o que foi muito propício para a apresentação e divulgação do cinema na sociedade.

O título de inventores do cinema, entretanto, não deve ser atribuído somente aos irmãos Lumière e a Thomas A. Edison. No final do século XIX, vários inventores apresentaram os resultados de suas pesquisas, as quais buscavam aperfeiçoar a projeção das imagens em movimento. Com isso, mecanismos, técnicas e materiais foram criados, contribuindo para a futura consolidação do cinema. Além do mais, outros aparelhos óticos, tais como o zootrópio (inventado em 1833) ou até mesmo a lanterna mágica (século XVII), já carregavam em si a proposta das máquinas dos irmãos Lumière e de Edison. Apesar de não tão bem desenvolvidos, esses aparelhos serviram como inspiração para as futuras criações (COSTA, 2006).

Em 1895, o cinema ainda não possuía formato nem identidade próprios e utilizava recursos representativos de outras mídias. Ele esteve “misturado a outras formas de diversão popular, tais como circos, parques de diversão, gabinetes de curiosidades e espetáculos de variedades” (COSTA, 2006, p.17). Seus primeiros 20 anos de existência foram marcados por constantes transformações; tendo a linguagem “clássica” consolidado-se a partir do ano de 1915.

De 1895 à 1915, o cinema foi apenas “um conjunto de desajeitadas tentativas de chegar à forma de narrativa intrínseca ao meio, que se estabeleceria depois” (COSTA, 2006, p.22). Seus primeiros anos de existência são considerados, de acordo com Costa (2006) – com

base nos estudos do historiador Tom Gunning – como a era do “cinema de atrações”, sendo os anos finais desses primórdios, de 1907 à 1915, chamado de “cinema de transição”.

Segundo Costa (2006), o papel dos filmes no “cinema de atrações” não era o de contar boas histórias, mas, sim, de se exhibir (chamar a atenção do público), e percebia-se um modo de representação “primitivo”.

Possuíam composição frontal e não centralizada dos planos; a posição da câmera era distante dos acontecimentos; existia uma falta de linearidade nas histórias, que apresentavam personagens pouco desenvolvidos, e os planos eram abertos e cheio de detalhes, com muitas pessoas e várias ações simultâneas. (COSTA, 2006, p.23)

Na maioria das vezes, os filmes acostumavam utilizar um único plano e, nos casos em que havia vários planos, não era comum encontrar articulações entre eles, dificultando, assim, a compreensão de quem assistia. Como afirma Goasciola, “A arte de contar histórias é uma qualidade por vezes deixada em segundo plano quando uma nova técnica ou uma nova tecnologia surge. No começo do cinema, as histórias eram muito mais simples e rudimentares [...]” (GOASCIOLA, 2003, p.17). No decorrer de sua fase com maior atividade, o “cinema de atrações” foi composto por uma grande variedade de trabalhos, os quais Costa (2006) chama de “vistas”.

Essas “vistas” podiam ser atualidades não-ficcionais (que documentavam terras distantes, fatos recentes ou da natureza) ou encenações de incidentes reais, como guerras e catástrofes naturais, as chamadas atualidades reconstituídas. Podiam ainda ser números de vaudeville (pequenas gags, acrobacias ou danças), filmes de truques (com transformações mágicas) e narrativas em fragmentos (com os principais momentos de peças famosas, poemas, contos de fadas, lutas de boxe ou os passos da paixão de Cristo). Muitos filmes incorporavam a organização em tableau típica dos quadros vivos da época, que retratavam alegorias, momentos da história ou pinturas conhecidas. (COSTA, 2006, p.25)

A proposta dos filmes durante a primeira metade do “cinema de atrações” era realmente a de atrair a atenção do espectador de forma “direta e agressiva”. A habilidade de mostrar as imagens reais em movimento na tela, por ser algo novo, já impressionava o público. Nesse período, houve o predomínio de filmes documentais, as chamadas “atualidades” (COSTA, 2006).

A narratividade dos filmes nessa primeira década não era bem desenvolvida, mas não era deixada totalmente de lado. A falta de elementos narrativos dentro da composição de imagens, em alguns casos, era compensada por fatores externos. De acordo com Costa, “os primeiros filmes eram formas abertas de relato e que a coerência narrativa não era inerente aos filmes, mas estava no ato de apresentação e recepção” (COSTA, 2006, p.25). A forma que

o exibidor (ou showman-exibidor como era conhecido) controlava a projeção alterando a velocidade, a sequência das cenas e os efeitos sonoros como músicas, ruídos e locução, aliados ao conhecimento prévio do que estava sendo exibido, eram muito importantes, pois ajudavam os espectadores a compreender aquilo a que eles estavam assistindo.

A partir de 1903, as “atualidades” começaram a ser menos frequentes entre as produções e os filmes de ficção foram se tornando mais numerosos. Foi nessa época que os cineastas iniciaram uma utilização mais frequente de narrativas simples e com um maior número de planos. Os chamados “filmes de perseguição” se destacaram nessa fase, pois conseguiam gerar uma certa “auto-suficiência narrativa”. Segundo Costa (2006), criavam na montagem de seus planos a independência de alguns fatores externos que auxiliavam na compreensão dos espectadores, tirando dos exibidores a função “editorial” que possuíam no momento de exibição, o que era comum nos filmes de “atualidades”.

O tipo de montagem mostrado nos “filmes de perseguição” conseguiu oferecer certa coerência para as obras, mas não foi o suficiente para contar uma história complexa, pois, “Apesar de fornecerem um modelo de estruturação de linearidade causal entre planos, as perseguições estão, no entanto, a meio caminho entre a narração e a atração” (GUNNING, 1991, p. 66). Nesse novo modelo de narração, priorizavam-se as encenações físicas exageradas. Os personagens não possuíam motivações psicológicas profundas e os enredos dos filmes, geralmente, eram causados por roubos, mal entendidos ou acidentes. Os quadros se iniciavam com a passagem do perseguido e encerravam-se quando o último perseguidor saía de cena. Durante o filme, perseguido(s) e perseguidor(es) passavam em cada quadro por situações inusitadas e/ou cômicas, finalizando com o perseguido sendo pego em uma ação cômica ou uma punição (COSTA, 2006).

A arte e o espetáculo das obras do mágico Georges Méliès também foram marcantes nessa época, servindo de inspiração para muitos cineastas: “Muitos dos primeiros cineastas eram mágicos que acabaram usando os poderes ilusionistas da câmera como aliados” (COSTA, 2006, p. 29). Méliès, em seus filmes, contava histórias fantásticas fragmentadas, em que os planos eram pouco articulados, mas que impressionavam com a grande quantidade de efeitos visuais presentes. É importante lembrar que ele foi um dos grandes responsáveis pela criação de vários efeitos visuais que foram utilizados e que influenciaram muitos cineastas, mesmo após a consolidação do modelo narrativo clássico de cinema.

Os últimos anos do “cinema de atrações”, de acordo com Costa (2006), foram marcados pela grande demanda de exibidores que começaram a atingir setores mais populares

da sociedade, criando uma atividade cinematográfica verdadeiramente industrial, racionalizando a distribuição e a exibição dos filmes. Houve também a especialização de funções nas produções cinematográficas.

Em 1906, já na fase industrial do cinema, foi iniciada uma série de experimentos e tentativas para a constituição de um código narrativo e de uma linguagem próprios. Abandonava-se o modelo antigo de ações mais físicas, buscando uma maior definição psicológica para os personagens e novas formas de montagem. Essa fase é conhecida como “cinema de transição”.

O período de transição, entre 1906 e 1913-1915, verá o desenvolvimento das técnicas de filmagem, atuação, iluminação, enquadramento e montagem no sentido de tornar mais claras para o espectador as ações narrativas. Com atuações menos afetadas e o uso mais frequente de intertítulos, são criados personagens mais verossímeis, mais próximos da literatura e do teatro realistas do que os personagens histriônicos do cinema de atrações. O uso mais frequente da montagem e a diminuição da distância entre a câmera e os atores diferenciam o período de transição do cinema de atrações. (COSTA, 2006, p.41)

Se transformar em longas-metragens foi o último acontecimento na passagem do “primeiro cinema” para o cinema “clássico”. De acordo com Costa, “A transição para as longas-metragens codificou as técnicas que os cineastas tinham experimentado no período de transição [...] o cinema estava livre da dependência de outras mídias” (COSTA, 2006, p.50). A partir desse momento a linguagem do cinema passou a apresentar um formato que se tornou padrão em suas produções.

O cinema consolidou sua técnica e sua linguagem no início do século XX com narrativa contínua, ao buscar representar a realidade de maneira fiel na tela. A narrativa clássica trazia para o cinema a possibilidade de apresentar as histórias de maneira clara e fluente ao espectador. (GOASCIOLA, 2003, p.114)

De 1915 até meados dos anos 1940, o cinema clássico passou por uma certa estabilidade de inovações. Alguns movimentos cinematográficos, como o Expressionismo alemão, o Impressionismo francês, dentre outros, foram motivos de inspiração para alguns filmes, ajudando em seu aperfeiçoamento técnico e estético. O modelo de estrutura narrativa clássica do cinema, já consolidado, quase não foi alterado por esses movimentos.

Duas inovações, entretanto, foram bastante significativas e podem ser consideradas grandes revoluções técnicas do cinema. Uma delas foi em 1926, quando a



produtora Warner Brothers lançou o Vitaphone<sup>1</sup>, o qual possuía um sistema sonoro mais aperfeiçoado, porém, com problemas de sincronismo. A partir desse feito, os sistemas de som se consolidaram muito rápido, tanto que, em 1930, conseguiram desenvolver técnicas para inserir efeitos sonoros durante a montagem na pós-produção e, em 1931, as produções já passaram a ter um sistema padrão, o Movietone<sup>2</sup>. A outra inovação aconteceu por volta de 1933, quando as várias tentativas de trazer cor aos filmes (que já vinham sendo feitas desde 1906) começaram a dar resultado. O sistema Technicolor<sup>3</sup> foi aperfeiçoado com a utilização de três cores (anteriormente havia um sistema de apenas duas cores) e começou a ser utilizado em alguns filmes, sendo “Vaidade e Beleza” (*Becky Sharp*, EUA, 1935), direção de Rouben Mamoulian, o primeiro deles. Ao contrário dos filmes falados, os filmes coloridos demoraram um pouco para tornarem-se padrão. Só a partir dos anos 1950 a cor passou a ser utilizada com frequência nas grandes produções.

No início dos anos 1950, com a popularização da televisão juntamente com os algumas mudanças geradas no pós-guerra, foi inaugurado um desafio à indústria cinematográfica, o qual permanece até os dias atuais. A popularização dos aparelhos de TV criou concorrência direta com o cinema, roubando, pouco a pouco, os espectadores das salas de exibição. Esse fato gerou na indústria, a necessidade de procurar novos meios que lhe trouxesse novamente a atenção do público. A resposta a esse fato foi uma oferta de mais espetáculo, o que se concretizou em diversas experimentações.

Foi dentro desse contexto de mudanças, que aconteceu outra grande revolução dentro da indústria cinematográfica, sendo esta a aplicação de computação gráfica nas produções fílmicas, as chamadas CGI<sup>4</sup> (*Computer Graphic Imagery*).

---

<sup>1</sup> Vitaphone é um sistema sonoro desenvolvido pela empresa com o mesmo nome, fundada em 1926 pela Western Electric e Warner Bros. O Vitaphone que se utilizava no processo de gravação da banda sonora num disco que posteriormente era sincronizado no momento da exibição do filme, foi empregado em mais de dois mil curtas-metragens e em grande parte dos longas-metragens produzidos pela Warner entre 1926 e 1930. (<http://chambel.net/?p=85> Acesso em: 16 de março de 2014)

<sup>2</sup> Movietone é um sistema de som-em-filme aperfeiçoado, o qual deixava impresso na própria película o registro do som e acabava com problemas de ruídos e chiados, além de romper com a necessidade de sincronização do áudio durante a exibição. ([www.landelldemoura.qsl.br/cinson.htm](http://www.landelldemoura.qsl.br/cinson.htm) Acesso em: 16 de março de 2014)

<sup>3</sup> Technicolor é uma marca norte-americana pertencente à Technicolor Motion Picture Corporation, e seu processo consistia na coloração dos filmes. Foi utilizado até a década de 1960. A Technicolor era a segunda maior empresa de coloração cinematográfica após a britânica Kinemacolor, sendo a mais utilizada pelos estúdios de Hollywood entre os anos de 1922 e 1952. (Retirado de Wikipédia)

<sup>4</sup> CGI é uma sigla em inglês para o termo *Computer Graphic Imagery* [...] se refere a todas as imagens geradas através de computadores feitas em três dimensões, com a profundidade de campo sendo possível graças apenas à computação. (<http://canaltech.com.br/o-que-e/software/O-que-e-CGI-e-computacao-grafica/#ixzz30tsuZj8S> Acesso em: 27 de fevereiro de 2014).

Após a adição do som gravado em cena aos filmes e a transição do filme preto e branco para o colorido, a computação gráfica pode ser considerada a terceira grande revolução técnica ocorrida no cinema. Assim como as duas anteriores, a computação gráfica trouxe novas ferramentas e novos estilos de produções. Enfim, trouxe um novo pensamento a respeito do que produzir, como produzir e porquê produzir. (HIERTZ, 2003)<sup>5</sup>

Em meados da década de 1960, com os computadores mais desenvolvidos, várias possibilidades surgiram fora e dentro da indústria cinematográfica e foram de grande importância para ela. Os simuladores de realidade virtual desenvolvidos pelas forças armadas norte americanas e o surgimento do primeiro jogo de videogame deram suporte e ferramentas para o aperfeiçoamento da computação gráfica e de outras técnicas aplicadas no cinema. Essas técnicas, porém, só ganhariam grande força nos anos 1970. Destaca-se nesse período o filme *Star Wars*, de 1977, do diretor George Lucas. (HIERTZ, 2003)

Também nos anos 1970, além do uso da computação gráfica, tentativas de experimentação nos filmes foram feitas com o *Expanded Cinema*<sup>6</sup>. Nele eram expandidas as experiências da tela para fora dela, fazendo com que os filmes atingissem outros sentidos além da visão: “A imagem por si só já não é suficiente; na experiência total de um ‘cinema expandido’, ela se faz acompanhar por várias outras formas de sensorialidade” (FELINTO, 2006, p. 415). Usou-se bastante as técnicas de filmagem em widescreen em variados métodos como *Cinemascope*<sup>7</sup>, *Vista Vision*<sup>8</sup> e *Cinerama*<sup>9</sup>, bem como os primeiros experimentos dos filmes em 3D. As grandes produções de filmes épicos e espetaculares tiveram grande popularidade.

---

<sup>5</sup> Retirado de: ([www.ufscar.cinemais/artcomputacao.html.br/](http://www.ufscar.cinemais/artcomputacao.html.br/) Acesso em: 27 de janeiro de 2014).

<sup>6</sup> *Expanded Cinema* foi um movimento que tinha como objetivo considera o vídeo como uma forma de arte. (Retirado de Wikipédia)

<sup>7</sup> Cinemascope foi uma tecnologia de filmagem e projeção que utilizava lentes anamórficas criada pelo presidente da Twentieth Century Fox em 1953. Foi utilizada para a gravação de filmes widescreen, marcando o início do formato moderno tanto para a filmagem quanto para a exibição de filmes. (Retirado de Wikipédia)

<sup>8</sup> Vista vision é a técnica na qual o filme em 35mm era rodado na vertical, conseguindo uma qualidade fotográfica superior sem distorção da imagem. (<http://blodega.orgfree.com/?tag=vistavision> Acesso em 27 de janeiro de 2014)

<sup>9</sup> Cinerama é o nome de registro de um processo cinematográfico de widescreen que trabalha com imagens projetadas simultaneamente por três projetores de 35 mm sincronizados para uma tela de proporções gigantescas e extremamente curvas, com um arco de 146°. (Retirado de Wikipédia)

A narrativa ficcional tem caminhado por novas possibilidades na era da informação, seguindo sua característica de se adequar às mais diversas mídias e não apenas à linguagem cinematográfica, ao teatro ou aos jogos. Cada vez mais a tecnologia tem trazido rumos diferentes, o que gera novas mídias e métodos inovadores para se contar uma história (CIRINO, 2010, p. 7).

O objetivo de aproximar a vida da arte se perdeu no meio do caminho graças à indústria do entretenimento. Passou-se a utilizar os recursos tecnológicos para fins capitalistas, assim, a utilização das tecnologias eletrônicas digitais ganhou força. Em Hollywood “[...] a introdução do paradigma digital tem cumprido o papel de reforçar a sensação de realidade das narrativas tradicionais, mesmo quando a história contada é de caráter inteiramente fantasioso” (FELINTO, 2006, p. 415). Esse acontecimento gera o que alguns chamam de “artificialidade realista”:

Antes, a máquina capturava e, em seguida, reproduzia o objeto representado. Agora, esse próprio objeto "pertence à ordem das máquinas. Ele é gerado pelo programa de computador, e não existe fora dele" (DUBOIS, 2004, p. 47). Nesse processo, objeto e imagem se confundem, fazendo da máquina o único grande referencial. Dessa forma, tais imagens nos transmitem uma nítida impressão de imaterialidade, chegando a apagar, no imaginário do novo paradigma tecnológico, os dispositivos de produção. Daí os termos imagem "virtual"; obra "imaterial". (FELINTO, 2006, p. 426)

As técnicas de computação gráfica foram se desenvolvendo, juntamente com a necessidade de aperfeiçoamento dos computadores e movida pela crescente demanda gerada pelo mercado dos videogames. Nos anos 1980, as CGI ganharam muito mais popularidade e suas aplicações foram mais constantes, embora seu uso fosse mais comum em recursos estéticos do que narrativos. Nos anos de 1990, algumas grandes produções adotaram essas técnicas e começaram a trazer mais público aos cinemas.

Graças aos efeitos visuais, filmes como “O Exterminador do Futuro 2” (*Terminator 2*, EUA, 1992), direção de James Cameron; “Jurassic Park – O Parque dos dinossauros” (*Jurassic Park*, EUA, 1993), direção de Steven Spielberg; “Independence Day” (*Independence Day*, EUA, 1996), direção de Roland Emmerich; “Tropas Estelares” (*Starship Troopers*, EUA, 1997), direção de Paul Verhoeven; “Armageddon” (*Armageddon*, EUA, 1998), direção de Michael Bay; “MIB - Homens de Preto” (*Men In Black*, EUA, 1997), Barry Sonnenfeld; “Titanic” (*Titanic*, EUA, 1999), direção de James Cameron; “Matrix” (*The Matrix*, Austrália/EUA, 1999), direção de Andy e Lana Wachowski; entre outros, puderam utilizar a tecnologia e foram bem sucedidos em dominá-la. Entretanto, notava-se que a utilização da computação gráfica possuía muitas imperfeições, pois, de acordo com Hiertz, ainda existia a “dificuldade em criar essas animações e a necessidade de evitá-las ao máximo”

(HIERTZ, 2003). O grande desafio do CGI era reproduzir com fidelidade a realidade, o exemplo disso foi o filme “Toy Story” (*Toy Story*, EUA, 1995), com direção de John Lasseter.

Em 1995, "Toy Story", produzido pela PIXAR Animation Studios, foi o primeiro filme [em longa metragem] totalmente digital, e trouxe a história de "Woody" e "Buzz", dois brinquedos que adquiriam vida sempre que seu dono, "Andy", não os observava. Aliado à intenção dos animadores da PIXAR em criar um filme onde os cenários e os personagens humanos, em alguns momentos, se parecem mais com brinquedos do que os próprios protagonistas, estava à incapacidade técnica vivida na época. (HIERTZ, 2003)

Com a estreia do filme “Final Fantasy” (*Final Fantasy: The Spirit Within*, Japão, 2001), direção de Hironobu Sakaguchi e Moto Sakakibara, o CGI apresentou uma qualidade ainda não vista. Ao contrário do “Toy Story” (1995), o longa-metragem conseguiu reproduzir imagens com texturas e modelagens próximas ao real com sua animação foto-realística. Essa técnica passou a ser utilizada em várias produções, se tornando uma tendência nos filmes ficcionais. Com seus gráficos aperfeiçoados, foi possível corrigir várias das imperfeições encontradas anteriormente (HEIRTZ, 2003).

Atualmente, as tecnologias digitais aplicadas à indústria cinematográfica reconfiguram o cinema. A facilidade de criação e manipulação das imagens através dos computadores, associados aos diversos aparatos, permitem quase que infinitas possibilidades de fazer e experimentar o cinema, viabilizando sua presença não apenas nas salas de exibição, mas em diversas mídias.

## 2.2 HISTÓRIA PANORÂMICA DAS INOVAÇÕES NOS VIDEOGAMES

A invenção do videogame pode ser relacionada a três datas distintas. De acordo com Alan Richard da Luz (2010), a mais antiga delas é relativa ao ano de 1958, e atribuída ao Físico William Higinbotham. Em seu projeto, conhecido como “Tennis For Two”, Higinbotham tentou criar a interação do usuário com um monitor de osciloscópio<sup>10</sup>. Para isso, ele usou um computador ainda analógico a fim de elaborar um jogo interativo onde duas pessoas pudessem simular uma partida de tênis, controlando o saque e os movimentos da rebatida.

---

<sup>10</sup> O osciloscópio é um instrumento de medida eletrônico que cria um gráfico bi-dimensional visível, de uma ou mais diferenças de potencial. (Retirado de Wikipédia)

No site do renomado Massachusetts Institute of Technology (MIT)<sup>11</sup> estão registrados como criadores do primeiro jogo de videogame os programadores Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen que se basearam em livros de ficção científica para criar o projeto “SpaceWar”. O jogo, desenvolvido em 1961, simulava batalhas com naves espaciais.

Embora existam os dois momentos anteriores, segundo Luz (2010), a data convencional do surgimento dos videogames é o ano de 1968, creditada ao engenheiro eletrônico Ralph Bear. Bear patenteou sua ideia de rodar jogos eletrônicos através da televisão e esse feito rendeu a ele o seu lugar na história como “pai do videogame”. O aparelho, que recebeu o nome de Odyssey, continha jogos que simulavam partidas de ping-pong e esportes similares, sendo lançado no mercado em 1971.

### 2.2.1 A evolução dos jogos

Mesmo após sua consolidação como mídia, os videogames ainda possuíam muitas limitações tecnológicas. De acordo com Luz (2010), os jogos de videogame utilizavam os elementos gráficos de maneira abstrata por causa de sua baixa qualidade gráfica e, com isso, suas representações não possuíam nenhum realismo, forçando, assim, a interpretação do usuário, pois “[...] não havia como desenhar ou gerar figuras representativas” (LUZ, 2010, p.80). Objetos geométricos como quadrados, triângulos, traços, barras etc., eram utilizados em tudo o que a temática do jogo exigia, como, por exemplo, elementos cenográficos ou até mesmo personagens.

Por conta das limitações dos primeiros videogames, os gráficos eram, em sua maior parte, rígidos e minimalistas, e certamente abstratos como resultado. [...] A interatividade era, naturalmente, o que fazia os videogames serem interessantes como certas instalações de vídeo arte, uma pessoa podia afetar a imagem na tela em tempo real e assistir a mudança. (WOLF, 2003, p. 49)

Segundo, Luz (2010), o primeiro grande avanço tecnológico dos games, o qual possibilitou uma melhor precisão gráfica dos jogos, veio em 1974, com a utilização do microprocessador de 4 bits. Ele permitiu dar formas mais definidas aos personagens e à cenografia dos jogos, deixando-os com um aspecto menos abstrato e um pouco mais realista, embora ainda possuíssem suas representações com figuras geométricas bem aparentes. O jogo

---

<sup>11</sup> O Instituto de Tecnologia de Massachusetts (em inglês, Massachusetts Institute of Technology, MIT) é um centro universitário de educação e pesquisa privado localizado em Cambridge, Massachusetts, nos Estados Unidos. (Retirado de Wikipédia)

que estreou essa tecnologia foi o “GunFight”, da empresa Midway, no qual os jogadores/usuários controlavam dois caubóis em um duelo. Apesar da melhora gráfica, o GunFight ainda tinha as mesmas limitações de jogabilidade dos jogos anteriores.

O próximo passo na evolução da linguagem dos games veio com o jogo “Space Invaders”, de 1978, da empresa Taito. O microprocessador de 8 bits utilizado por ele possibilitou, além de uma grande melhoria na qualidade das imagens, recursos para a inserção de novos efeitos como, por exemplo, as animações gráficas, algo que até então não tinha sido feito. Os personagens dos jogos anteriores não possuíam partes animadas, eles eram como figuras geométricas, como se fossem recortadas em papel, e que apenas se movimentavam verticalmente ou horizontalmente. A grande inovação do “Space Invaders” era que os alienígenas, além de se moverem da forma convencional (cima, baixo, esquerda e direita) passeando pela tela, ganhavam animação própria movendo seus tentáculos. Como afirma Herz: “O Space Invaders foi o primeiro videogame [...] a realmente explorar a mídia [videogame] em vez de referenciar-se em jogos antigos como pingue-pongue, pinball ou hockey” (HERZ, 1997, p.15).

Criar um jogo sem tempo programado para o seu fim foi outra inovação proposta pelo o videogame da empresa Taito. Até então, os jogos possuíam um sistema de marcação de tempo que encerrava o processo do jogo (na maioria dos casos era um placar que marcava os pontos ou uma espécie de cronômetro interno que encerrava o jogo após um período de tempo). Já no “Space Invaders”, o tempo dependia diretamente da habilidade de quem o jogava, ou seja, enquanto o jogador resistisse o jogo continuava. Nele, tinha-se que defender a Terra de uma invasão alienígena com um canhão a laser (LUZ, 2010).

O processador de 8 bits, lançado entre os anos de 1976 e 1984, permitiu muitas outras melhorias na qualidade gráfica dos jogos, proporcionando uma nova forma de linguagem nos games. Novos conceitos e formas de navegação nos jogos, como a rolagem lateral, foram criados e disseminados nessa época. Essa rolagem possibilitava que os usuários/jogadores utilizassem mais do que o espaço restrito da tela. Agora era possível navegar pelo cenário em locais que não eram vistos em qualquer um dos quatro cantos da tela.

O que concedeu a passagem dos games para uma próxima geração de linguagem foi a tecnologia *bitmapping*. Esta permitia que cada pixel na tela tivesse um direcionamento único, como se fosse uma malha quadriculada; assim cada pixel podia assumir características de luz e cor independentes dos demais. Houve também o aumento no número de cores disponíveis em cada sistema, e, com isso, conseguiu-se simular o volume dos elementos

cenográficos e personagens em tela, fazendo com que eles deixassem de ser “chapados”. Esse efeito era gerado a partir da mudança nos tons das cores em cada pixel.

As representações nos videogames passaram a ser graficamente mais sofisticadas, simulando a linguagem dos cartoons ou desenho animados, deixando-os mais fiéis à realidade proposta e com interface e jogabilidade mais trabalhadas. Os gráficos eram construídos de forma modular, criando uma identidade visual para os jogos dessa geração. Foi também nesse período que a rolagem lateral nos games se consolidou, “[...] transformando o cenário em um pergaminho digital, que deslizava para a esquerda, conforme a personagem avançava para a direita” (LUZ, 2010, p.93). Essa nova configuração de desenvolvimento dos videogames permitiu a criação de cenários muito maiores e mais densos, consolidando assim, um novo gênero de games, os plataforma.

Foi nesse contexto que, em 1985, surgiu um dos jogos mais marcantes da história dos games, o “Super Mario Bros”, da empresa Nintendo. Além de ajudar a desenvolver essa linguagem gráfica, foi o responsável pela inserção de elementos que seriam constantes nos jogos do tipo plataforma e em, praticamente, todos os outros jogos subsequentes, como, por exemplo, enfrentar um inimigo final (conhecidos comumente pelos gamers como Boss) antes de encerrar uma partida ou fase do jogo.

Super Mario Bros tinha vários elementos que chamavam a atenção. Ele tinha Gráficos brilhantes, ação rápida, senso de humor. Ele também levou o conceito de Warren Robinett de Easter Eggs escondidos a um novo nível com mundos inteiros escondidos. Muitas pessoas continuaram jogando Super Mario Bros para encontrar todos Easter Eggs mesmo depois de terminado o jogo. Se os jogadores soubessem onde procurar, eles poderiam encontrar vidas extras e moedas escondidas no ar, para não mencionar pés de feijão que levavam Mario até as nuvens, cogumelos que o tornavam grande, flores que o habilitavam a cuspir bolas de fogo, e estrela que o faziam invulnerável. (KENT, 2001, p. 300)

O jogo “Super Mario Bros” também inovou na jogabilidade criando um conjunto de relações e de estratégias que tiraram o videogame do seu aspecto linear de desenvolvimento, ou seja, o personagem tinha a possibilidade de explorar a fase de forma “livre”, encontrando possibilidades de caminhos sem necessariamente ter que seguir por aquele pré-estabelecido. Essa profundidade narrativa foi mais bem desenvolvida na geração seguinte de videogames que utilizavam os processadores de 16 bits.

Os processadores de 16 bits, lançados em 1984, potencializaram o que já vinha sendo desenvolvido com processadores de 8 bits, dando bases para um melhor tratamento

gráfico dos avatares e elementos dos cenários, ajudando a enriquecer o contexto dos jogos; como afirma Luz (2010), eles eram como desenhos animados interativos.

A influência das animações foi essencial para os jogos da geração 16 bits, mas outros recursos também foram explorados como, por exemplo, a captura de imagens digitalizadas de pessoas e objetos. Um dos jogos mais conhecidos a fazer uso dessa tecnologia foi o “Mortal Kombat” (1992), da empresa Midway, no qual lutadores reais eram fotografados e inseridos digitalmente com técnicas de Rotoscopia<sup>12</sup>. Outras invenções que proporcionaram inovações de conceito foram a dos gráficos em 2,5 dimensões (2,5D)<sup>13</sup> e a introdução do CD-ROM.

Os jogos com o recurso 2,5 dimensões emulavam um efeito de gráfico tridimensional dando uma ilusão de 3 dimensões, e assim, criavam um efeito ótico obtido por animações em técnicas tradicionais e não através de um cálculo vetorial, como é feito no 3D. Já o CD-ROM não trouxe tantos benefícios para as tecnologias voltadas à jogabilidade, mas sim, às narrativas e aos elementos “extra-diegese”. A inserção do som digital e das animações de abertura, ou entre os eventos dos jogos (as chamadas *cut-scenes*), ficaram mais longas e melhor trabalhadas graficamente, gerando um maior envolvimento do jogador/usuário graças ao grande aumento na capacidade de profundidade narrativa, ambientação sonora e histórias mais extensas e complexas.

O grande presente que o videogame com processador de 16 bits deixou para as próximas gerações, foi o surgimento de um novo gênero, o tiro em primeira pessoa que aparece em 1993 com jogo “Doom”, da Id Software. Esse tipo de jogo, que foi, em parte, favorecido por essas duas invenções anteriores (principalmente a das 2,5D), proporcionava um tipo de imersão não vista anteriormente. Esses jogos utilizavam a tecnologia 3D da época e davam ao jogador a possibilidade de explorar o cenário de forma livre, com a visão semelhante ao da câmera subjetiva do cinema e, embora possuíssem muitas restrições, eles ditaram uma linguagem para os futuros jogos de videogame.

---

<sup>12</sup> Rotoscopia é uma técnica utilizada em desenhos animados. Funciona assim: é realizada a filmagem de um modelo vivo executando certa ação e depois é desenhado sobre cada frame do vídeo o personagem, para dar ao mesmo, realidade e naturalidade à seus movimentos. ([www.cutedrop.com.br/2012/06/principe-da-persia-e-a-rotoscopia](http://www.cutedrop.com.br/2012/06/principe-da-persia-e-a-rotoscopia) Acesso em: 29 de abril de 2014)

<sup>13</sup> Quando o termo 2,5 dimensões é aplicado à computação gráfica, ele se refere a um sistema de computador usando gráficos 2D para simular visualmente gráficos 3D. Um método para tal é quando uma imagem dimensional possui um canal de "profundidade" ou Z-buffer que pode agir como um mapa de altura, por exemplo. O termo é também usado para descrever cenas 3D que foram elaboradas completa ou parcialmente de um grupo de imagens bidimensionais. (Retirado de Wikipédia)



Os jogos com simulação em terceira dimensão, os chamados 3D, vieram em 1993 com os processadores de 32 e 64 bits e passaram a ser a forma de linguagem predominante no cenário dos games. “Até a geração 16 bits, todos os elementos dos jogos eram baseados em tecnologias tradicionais de animações (os avatares, cenários, inimigos etc.), com sprites<sup>14</sup> levemente alterados que, uma vez expostos sequencialmente, davam a sensação de movimento.” (LUZ, 2010, p. 105). Essa nova geração compareceu com uma nova forma de se fazer e jogar os jogos. A nova tecnologia possibilitava que os ambientes, os cenários, as interfaces e os personagens pudessem ser construídos como em um filme. A tridimensionalidade dava liberdade de mostrar o ambiente de qualquer ângulo desejado. Os personagens também ganharam uma nova modelagem e melhor fluidez de movimento, sendo montados e articulados através de cálculos matemáticos que, segundo Luz (2010), os analisavam 60 vezes por segundo para melhor precisão das suas ações.

De acordo com Luz (2010), a aceitação do 3D pelo público usuário de games, em meados dos anos 1990, foi grande. Programas de televisão e filmes, como o “Exterminador do Futuro 2” (1992), já usavam essa tecnologia de animação frequentemente naquele período. O grande problema do 3D nos videogames vinha da qualidade gráfica dos jogos que, embora fossem avançadas para época, não conseguiam reproduzir com fidelidade os aspectos fotorrealísticos (toda a interface dos jogos possuía formas poligonais bem evidentes). Entretanto, isso não impediu o grande sucesso de numerosos jogos. A pobreza nos gráficos era compensada pela jogabilidade, pela mecânica bem feita, pela física bem realista, pelos movimentos com boa fluidez e pelos enredos mais bem trabalhados que garantiam uma boa imersão, trazendo elementos do cotidiano para dentro dos jogos. O jogo de simulação de corridas Gran Turismo, da empresa Polyphony digital, lançado em 1997, foi um grande exemplo disso. Segundo Luz, para dar mais verossimilhança a sua produção, seus idealizadores licenciaram cerca de 178 modelos de carros e levaram para o jogo as características de pilotagem de cada um deles, além de outros recursos (LUZ, 2010).

Como o modo de fazer jogos com enredos mais trabalhados e verossímeis já se tornava tendência, a geração seguinte resolveu dar um passo à frente no que ainda era falho nos games, a sua qualidade gráfica. Os desenvolvedores se esforçaram para criar tecnologias que contribuíssem para uma melhor estética dos games. Esses avanços foram conquistados graças à inserção de chips exclusivos para o processamento gráfico. Com isso, as animações

---

<sup>14</sup> Sprite é um objeto gráfico bi ou tridimensional que se move numa tela sem deixar traços de sua passagem. Os sprites foram inventados originalmente como um método rápido de animação de várias imagens agrupadas numa tela em jogos de computador bidimensionais, usando um hardware especial. (Retirado de Wikipédia)

se tornaram melhores e a física de partículas, como afirma Luz (2010), possibilitou que novos tipos de jogabilidade fossem experimentadas.

Agora a interação nos jogos se tornou um ponto chave para a imersão dos jogadores/usuários neles, e as respostas que os personagens obteriam ao explorar um cenário seriam muito mais verossímeis. Por exemplo, se por acaso o personagem esbarrasse em um objeto do cenário, como uma latinha no chão ou uma estante de livro, esses reagiriam se movendo como na vida real. Além disso, efeitos para aperfeiçoar a ambientação como neblina, fumaça em explosões etc., também foram inseridos para contribuir nessa imersão.

Atualmente, com a maneira de se fazer jogos mais aperfeiçoada e consolidada, os videogames passaram a buscar novos métodos de experimentação em seus jogos, criando acessórios e tecnologias para o melhor envolvimento dos jogadores/usuários. Muitos jogos ainda buscam um maior melhoramento gráfico com o intuito de chegar a uma representação perfeita da realidade e, segundo Luz (2010), vem se assemelhando ao cinema clássico hollywoodiano blockbuster.

### 3 O FORMATO ATUAL DAS MÍDIAS

Como afirma Vincent Goasciola (2010), tanto os filmes quanto os games pertencem ao universo do audiovisual, utilizando-se de imagens e sons para transmitir mensagens e gerar comunicação. Por esse motivo entende-se que suas formas de linguagem empregam elementos, em sua grande maioria, semelhantes.

#### 3.1 A LINGUAGEM

O cinema começou com os irmãos Lumière e sua captura de imagens dinâmicas do cotidiano, sem muitas pretensões. “O cinema no seu início era o resultado de uma produção bem simples pela qual seus criadores se contentavam em ver a sua ideia transformada e registrada em imagem em movimento.” (GOASCIOLA, 2010 p.147). Segundo Marcel Martin (2003), as imagens feitas na captura fílmica pelos Lumière, seriam, e ainda são, antes de tudo, realistas, dotadas quase inteiramente de uma aparência real. Em seu princípio elas eram nada menos do que o registro de acontecimentos. Pessoas andando nas ruas em atividades de rotina era o elemento que compunha os trabalhos dos irmãos Lumière, como por exemplo, “A saída dos operários da fábrica” (*La sortie des usines*, França, 1895.) ou “A chegada do trem na estação Ciolat” (*Entrée d’un trains en gare de la Ciolat*, França, 1895). Para Martin (2003), os irmãos Lumière e outros personagens da época, “não tinham consciência de estar fazendo uma obra artística, mas simplesmente de reproduzir a realidade” (MARTIN, 2003, p. 15). As imagens não possuíam nenhum apelo criativo podendo ser encaradas como apenas registros documentais.

No caso do videogame, desde sua invenção na década de 1960, já apresentava uma linguagem semelhante à dos jogos esportivos. O que se relaciona à lógica proposta por Johan Huizinga (1938), a qual designa que o ser humano tem o jogo como um fator fundamental presente em todo o seu universo cultural. Segundo Luz (2010), os primeiros videogames simulavam partidas de tênis e outros esportes que possuíam uma dinâmica parecida, como ping-pong, vôlei, hockey, entre outros. Algumas exceções eram encontradas, como no caso dos jogos de guerra espacial, mas mesmo esses, ainda carregavam em si a lógica de jogabilidade dos jogos de esporte. A linguagem dos games foi sendo aprimorada de acordo com a evolução tecnológica, os jogos de 8 e 16 bits possibilitaram o salto de suas formas abstratas de representação para uma forma mais concreta de se assistir e jogar, dando a

eles um novo aspecto. Passou a ser “uma poderosa arte híbrida, que carrega em sua linguagem gráfica os elementos da animação e dos quadrinhos” (LUZ, 2010, p.19). Esse estilo adotado pelos videogames aliado aos recursos tecnológicos, que ainda não conseguiam reproduzir formas realistas com perfeição, possibilitou a consolidação do seu tipo de linguagem que foi se adaptando e evoluindo com as tecnologias da computação gráfica.

Segundo Martin (2003), o cinema será convertido em linguagem graças a uma escrita própria encarnada por cada realizador como um estilo pessoal. Ele se desenvolve através do olhar do seu diretor a partir dos movimentos de câmera e planos, fazendo com que o espectador veja aquilo o que é induzido e pré-determinado. Já nos games a linguagem é definida de acordo com o tipo de jogo a se jogar. Porém, como afirma Luz “O vídeo game construiu sua linguagem a partir de mídias tão diversas quanto jogos de tabuleiro, cinema, televisão, desenhos animados etc” (LUZ, 2010, p.18), fazendo com que seus jogos adquirissem formas de linguagem distintas. Por exemplo, os jogos de esportes se assemelham muito com as transmissões de TV esportivas, possuindo recursos como o replay dos melhores momentos, estatísticas na tela, em alguns casos até a narração. Já alguns jogos dos gêneros RPG e Party tendem a se assemelhar aos jogos de tabuleiro, dispondo de rodadas para a ação de cada personagem, além de sistemas que calculam a probabilidade de sucesso e efetividade das ações, como se fosse um rolar de dados. Os jogos de ação e aventura, atualmente tendem a se assemelhar aos filmes hollywoodianos.

De acordo com Rodrigo Gomes Hermann (2005), “A cinematografia criou o que chamamos de linguagem cinematográfica, definida como uma série de regras para capturar ações específicas através de um conjunto de tomadas (HERMANN, 2005, p.12)”. Durante a exibição de um filme, todos os planos já são pré-estabelecidos e, através deles, o diretor guia o olhar do espectador para aquilo que é necessário ser observado em determinada cena. Nos games, embora também exista um diretor que comanda e “pré estabelece” o design dos cenários e o curso dos eventos (muitas vezes se utilizando de técnicas do cinema), o controle dado ao usuário/jogador faz com que o trabalho do diretor não seja tão efetivo o quanto seria no cinema, contudo atenda às especificidades de um jogo.

O uso das técnicas cinematográficas nos jogos eletrônicos não se dá de maneira direta, e assim como o cinema adaptou técnicas da literatura e do teatro, os jogos precisam adaptar a cinematografia para seu ambiente dinâmico. O principal problema para a adaptação da cinematografia nos jogos é o dinamismo do ambiente. Câmeras definidas para o jogador também não podem prejudicar a jogabilidade em favor da cinematografia. (HERMANN, 2005, p.13)

Os games se utilizam de várias técnicas cinematográficas como *traveling*<sup>15</sup>, câmeras subjetivas ou sobre trilhos, dentre outras, sendo que elas são empregadas de acordo com o estilo de cada jogo. Nos jogos do gênero plataforma, mais comuns nos consoles antigos de 8bits e 16bits, como Mario Bros, da Nintendo e Sonic, da Sega; a rolagem lateral na tela se assemelha aos *travelings*. A câmera acompanha o jogo mostrando os personagens, na maioria das vezes, de perfil com visão lateral ou do teto. Em muitos casos, o recurso do *traveling* também é utilizado em jogos com perspectiva isométrica<sup>16</sup>. São muito populares nesse gênero os jogos da franquia Diablo, produzido pela Blizzard Games, ou os dois primeiros títulos da famosa série Fallout.

Nos jogos de tiro em primeira pessoa, os fps (*first person shooter*), são utilizadas câmeras subjetivas. Elas acompanham a visão do jogador/usuário durante a exploração do cenário, simulando a visão do personagem, proporcionando uma maior imersão; dessa forma a cinematografia, no que se refere à alternância de planos é deixada de lado. Dentro desse gênero são destacados os jogos de guerra, principalmente os da franquia Call of Duty e Medal Of Honor. Alguns jogos costumam utilizar a câmera sobre trilhos acompanhando o personagem em ângulos móveis pré-determinados dentro do cenário. De acordo com Hermann (2005) essa técnica favorece a cinematografia, resultando que os ângulos de visão deixem as imagens com um aspecto mais atraente, sem atrapalhar a jogabilidade.

Alguns jogos do gênero terror, principalmente os da franquia Resident Evil, que foram lançados para o console Playstation 1, se inspiraram na cinematografia, utilizando câmeras fixas com o intuito de alternar seus ângulos e posições de acordo com as ações dos personagens. Porém, segundo Hermann (2005), ao utilizar essas técnicas, a jogabilidade era prejudicada, pois alguns ângulos não favoreciam a visão dos jogadores/usuários, atrapalhando-os na localização de objetos e inimigos dentro do cenário. Esse problema de jogabilidade causado pelas câmeras fixas, entretanto, serviam na proposta dos jogos de terror, pois até que as câmeras se alternassem, não era possível saber o que seria encontrado em determinado local do cenário, gerando assim, suspense até a súbita mudança do ângulo de visão, o que em boa parte das vezes gerava susto.

---

<sup>15</sup> Traveling é todo movimento de câmara em que esta realmente se desloca no espaço - em oposição aos movimentos de panorâmica, nos quais a câmara apenas gira sobre o seu próprio eixo, sem se deslocar. (Retirado de Wikipédia)

<sup>16</sup> Visão isométrica é um posicionamento de câmera que simula um ambiente tridimensional em jogos 2D e enriquece a visualização de um mapa em 3D real. O posicionamento isométrico é um intermediário entre a visão lateral e do teto. (Retirado de Wikipédia)

### 3.1.2 Diferenças de linguagem

As duas diferenças fundamentais dos Videogames em relação ao Cinema são a participação ativa do jogador/usuário e o não compromisso nem dependência com a realidade. Luz (2010) ressalta que, “O videogame foi a primeira mídia a permitir o jogo em um espaço diegético navegável em uma tela, o primeiro a permitir o controle de avatares com influência direta nos elementos em jogo” (LUZ, 2010, p.18).

No que se refere à essa participação ativa (que também pode ser definida como interatividade ou reatividade, para alguns autores), os videogames são controlados por um computador que cria regras e gera sinais que devem ser respondidos. Esse fato acaba gerando uma dependência da mídia em relação ao seu usuário/jogador que, com suas ações, dá sentido ao jogo.

[...] não mais um espectador que assiste àquilo que passa, mas um sujeito interativo que escolhe e navega o filme em sua composição hipertextual, em suas dimensões multitemporais, multiespaciais e descentradas, ao conectar uma rede de fragmentos de imagens e sons e ao multiplicar os sentidos narrativos. (MACIEL, 2006, p.72)

Como afirma Delmar Domingues (2012), o contato do usuário/jogador com o jogo deve torná-lo co-autor da obra, coisa que no cinema não acontece, pois um filme pode continuar com sua exibição mesmo sem a presença de espectadores. É a busca pelo que Kátia Maciel (2006) denomina “participador”, parte constitutiva da experiência proposta,

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. (CRUZ, 2005, p. 180)

Já em relação à falta de obrigação dos videogames com a reprodução fiel da realidade, Stateri (2010) afirma que isso se dava ao nascimento dos games ter acontecido em uma época com contexto tecnológico diferente, precisamente dentro do início da era hipermediática, “Por existir nessa possibilidade antimatéria, digitalmente imaterial, os Videogames não possuem referencial com a realidade de todo. (STATERI, 2008, p.4)”.

O não compromisso de relatar a realidade na sua forma mais fiel em um game dá aos desenvolvedores de videogame certa liberdade criativa para eles. Alguns de seus projetos têm apenas as referências necessárias para que fiquem claras quais são as funções de cada um

dos seus componentes, como afirma Stateri, “A associação era funcional, muito mais do que imagética. (STATERI, 2008, p. 5)”. O jogo Pong, por exemplo, simulava uma partida de tênis de mesa, não se assemelhava em quase nada com uma partida real do esporte.

O Vídeo Game, nascido sem referencial com o real simula o inexistente sem pudores. Ele pode possuir uma estética totalmente própria, estilizada, abstrata, sem que isso atrapalhe sua função de entretenimento e sem que deixe afirmar-se como linguagem expressiva. Pode ainda dispor-se a simular realmente o que existe, mas ainda assim irá dispor de um brilho irreal que configura seu caráter ilusório. (STATERI, 2008, p.9)

A busca pela reprodução foto-realista, contudo, não é esquecida nos videogames. Com a evolução tecnológica e o aumento da resolução dos monitores, tornou-se possível para os desenvolvedores buscarem mais referências do real para a criação de seus jogos. Vários jogos das gerações atuais de consoles apresentam gráficos e elementos de jogabilidade e trama que fazem simulação de situações reais. Essa prática, como afirma Stateri (2008), leva em conta a forma de representação do cinema hollywoodiano clássico.

[...] quando o Vídeo Game busca uma fidelidade às proporções reais, ele busca justamente no Cinema, referências de ângulo, corte e temporalidade em suas cenas renderizadas. O Vídeo Game então busca reinterpretar o real interpretado pelo Cinema, buscando nele referências, antes de associar-se com o real. (STATERI, 2008, p.10)

Já nos filmes, o desenvolvimento das tecnologias CGI está sempre buscando a representação de imagens foto-realistas para que elas não contrastem com as imagens capturadas de forma convencional. Segundo India Mara Martins e Daniel Pinna, “A computação gráfica [...] viabilizou a produção de uma imagem híbrida – analógica e digital – que tem como principal traço e expressão o realismo.” (MARTINS; PINNA, 2010, p. 2). O cinema digital, desenvolvido desde a década de 1960, vem proporcionando muitos benefícios para as produções atuais. Hoje até mesmo imagens simples, como a de uma paisagem, são feitas com a utilização de recursos digitais tornando, as vezes, desnecessárias gravações externas ou cenografia além de serem capazes de produzir “[...] não apenas seres e locais nunca presenciados por olhos humanos, como também conceitos, simulações, previsões ou até mesmo emoções.” (MARTINS, PINNA, 2010, p. 2) Esse foi o caso do filme Avatar, do diretor James Cameron, lançado em 2009. Nele foi criado todo um planeta juntamente com seus seres e paisagens em computação gráfica.

O processo separa a realidade física para, sistematicamente, reintegrar os elementos capturados pela câmera em uma representação virtual gerada por computador. O

resultado é um novo tipo de imagem, que possui aparência e detalhamento fotográficos / cinematográficos, ainda que seja estruturada de maneira completamente diferente. [...] Na prática, isso significa que o espectador hoje pode assistir a um dinossauro caçando em seu habitat natural de maneira fotorrealista, isto é, tal qual o espectador imagina que teria sido um dinossauro, baseado em pesquisas científicas. (MARTINS; PINNA, 2010, p.4)

### 3.2 NARRATIVA

O modelo da narrativa cinematográfica clássica foi sistematizado pelo norte americano David Wark Griffith, em 1915, e permanece até hoje no cinema mundial. De acordo com Adriana Cursino (2012), Griffith desenvolveu um modo de contar histórias de uma forma linear simples e substancial baseado nos encadeamentos contínuos de ações.

Quando assistimos a um filme, compreendemos que as imagens organizadas contam histórias e traduzem idéias. As instâncias narrativas na imagem são muitas e vão desde a apresentação dos planos, os objetos, as cores, os personagens, os tipos até o modo como tudo isto é mostrado. Todos estes elementos constituem a narrativa cinematográfica. (CURSINO, 2012)

Dentre as produções cinematográficas são encontradas diferentes tipos de narrativas. Os filmes podem ter narrativas lineares, possuindo um começo, um meio e um fim conduzidos sequencialmente, sem interferências de histórias paralelas. Alguns se utilizam da narrativa binária, que se desenvolvem em duas (ou mais) histórias paralelas e (às vezes) independentes que se cruzam em determinado momento para conclusão do filme. Outro modelo comumente utilizado é o circular. Nele o arco narrativo reencontra o início do filme formando um círculo fechado. (SETARO, 2007). Esse último caso é visto no filme “Titanic” (*Titanic*, EUA, 1997), com direção de James Cameron.

Também existem os modelos narrativos mais complexos como a fragmentária e a polifônica. A narrativa fragmentária geralmente é comum em vídeo clipes, André Setaro (2007) o define como uma “acumulação desorganizada de materiais de proveniência diversa”. O modelo polifônico apresenta histórias paralelas, que, ao contrário da narrativa binária não são co-dependentes e nem se cruzam. (SETARO, 2007). Um exemplo de desse tipo de narrativa é vista no filme “Pulp Fiction – Tempo de Violência” (*Pulp Fiction*, EUA, 1994) com direção de Quentin Tarantino.

Assim como nos filmes, os games aperfeiçoaram seu modo de contar histórias ao longo do seu desenvolvimento; tanto que “jogos mais avançados chegam a apresentar elementos dramáticos que chegam a lembrar roteiros cinematográficos” (BORGES; LOPES,



2008, p.7). E essa semelhança não é mero acaso, pois, como afirma Dulce Maria Cruz (2005), o cinema serviu de base para que os videogames estruturassem sua forma de linguagem.

[...] 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 (especialmente a câmera subjetiva, presente nos games de tiro na primeira pessoa), efeitos visuais, sonoros e a inclusão de trilha sonora. (CRUZ, 2005, p.182-183)

Roteiros de filmes apresentam personagens e ações fixas e definidas. Durante a exibição o espectador não tem controle algum sobre o conteúdo que está assistindo. A forma mais livre e interativa de se conduzir as histórias dentro dos games é o que distingue um jogo de um filme. A liberdade de controle dada ao jogador/usuário de incorporar um personagem nos cenários dos jogos faz gerar uma certa ilusão de autonomia em relação à visão do diretor, passando a impressão de se estar construindo a história durante o jogo. Os roteiros de jogos de videogame possuem em sua característica a hipermidialidade, e para o desenvolvimento de suas narrativas é levando em conta a interatividade contínua presente nesses jogos. (GOASCIOLA, 2010)

Para Goasciola (2010), existem várias formas de narrativas dentro de um game. Elas vão desde a delimitação das personagens e ações, pré-definidas pelo autor, até a “liberdade limitada” de controle pelo jogador das personagens e ações como, por exemplo, em um game do tipo RPG.

O roteiro de um game está intrinsecamente relacionado com a narratividade. Estudando os mais diversos games, identificam-se dois grandes grupos de narrativas: os games que se desenvolvem em uma situação espacial restrita a um plano determinado e intransponível, em que alguns personagens se enfrentam como nos jogos de luta [...] e os games que se desenvolvem em uma situação geográfica irrestrita, em diversos planos e transponíveis, desde que vencidos certos desafios, onde o jogador passa por um tipo de evolução. (GOASCIOLA, 2010, p)

Goasciola, (2010) ainda considera as variáveis que se complementam para dar sentido à interatividade no roteiro dos games; elas são a frequência, o alcance e o significado. Essas três variáveis devem ser sempre observadas para que o enredo do trabalho – no caso o jogo –, fique interessante para o usuário, pois, “tanto ficção quanto não-ficção frequentemente exigem muitos cliques supérfluos para que o usuário possa atingir um destino desejado”. (GOASCIOLA, 2010, p.88), o que torna a experiência pouco divertida.

Quando Goasciola (2010) se refere à “frequência”, considera-se a quantidade de interação proposta no ambiente de jogo. Alguns jogos necessitam da interação constante para o desenvolver de sua história, enquanto outros nem tanto. Essa quantidade varia de acordo com o estilo de jogo. Por exemplo, um jogo de luta necessita que o usuário/jogador esteja sempre alerta para utilizar os comandos de atacar ou defender, pois a falta de interação, nesse caso, pode resultar em uma derrota. Já jogos do gênero *Adventure*, ou *point and click*, como também são conhecidos, apresentam elementos que tornam a necessidade de interação menor. No jogo “*The Secret of Monkey Island*” (1990), da Lucas Arts, você comanda o personagem Guybrush Treepwood um rapaz que tem o desejo de se tornar um pirata. Para isso ele é obrigado a realizar algumas missões designadas por três capitães piratas. Durante as aventuras de Guybrush, além da exploração dos cenários, você é obrigado a conversar com personagens NPC<sup>17</sup> e resolver puzzles<sup>18</sup>, sendo que, nessas situações, a frequência de interação do jogador/usuário dentro do jogo se reduz e ele adota uma posição mais passiva, tentando superar esses momentos de forma reflexiva e menos ativa.

Em relação ao “alcance”, Goasciola (2010) faz referência ao número de escolhas que estarão disponíveis aos usuários. Geralmente dentro do ambiente digital os jogadores/usuários tem uma “liberdade limitada” de exploração e manipulação dos cenários, e esse limite é regido pelas regras definidas pelo computador (CRUZ, 2005). Muitos jogos possuem histórias fechadas, assim como nos filmes, e, independente das ações tomadas dentro delas, os eventos sempre acontecem da mesma maneira.

Games são baseados em interatividade e banco de dados. Aos sinais de entrada do usuário [...], a máquina oferece um *feedback*, com base em seus registros. Deste modo, as possibilidades de ação do usuário dentro de um game estão delimitadas pelo banco de dados, ou seja, pela quantidade de registros e combinações possíveis... a limitação na quantidade de ações possíveis ao jogador fará parte das regras de funcionamento do jogo, fornecendo elementos para que o usuário interaja de forma harmônica com o sistema. (FERREIRA, 2007, p.104)

O jogo “*Dishonored*”, lançado em 2010 pela Bethesda Softworks, é um bom exemplo no que se refere ao alcance. Nele o Jogador/usuário controla Corvo Attano, um guarda costa que foi traído e acusado de assassinato, mas que, agora, procura vingança.

<sup>17</sup> Em inglês: non-player character ou NPC é um personagem de qualquer jogo eletrônico que não pode ser controlado por um jogador, mas se envolve de alguma forma no enredo de um jogo. Ele exerce um papel específico cuja finalidade é a simples interatividade com o jogador. (Retirado de Wikipédia)

<sup>18</sup> Puzzles são quebra-cabeças que aparecem dentro dos jogos. Os tipos de quebra-cabeças a serem resolvidos podem testar diversas habilidades do jogador, como lógica, estratégia, reconhecimento de padrões, solução de sequencias e ter que completar palavras. (Retirado de Wikipédia)

Dentro desse contexto são realizadas varias missões para chegar ao objetivo da vingança, mas, para isso, tem-se opções de experienciar o jogo. O personagem possui várias habilidades que lhe possibilitam agir como um “ninja”, andando pelas sombras e agindo furtivamente sem que ninguém o veja, ou então se tornar um assassino sanguinário que elimina todos que vê pela frente. Vale lembrar que o meio termo entre esses modos também é possível, e isso vai se moldando de acordo com a personalidade de quem esta jogando. As diferentes opções que podem ser escolhidas levam ao mesmo destino no final da partida, mas, independente disso, a quantidade de escolhas torna a experiência interativa.

Por último, Goasciola (2010) afirma que o “significado” leva em conta a relevância de cada escolha no desenvolvimento da narrativa e quanto elas interferem ou afetam em seu conteúdo proposto. Alguns jogos são muito lineares e as escolhas feitas alteram apenas a experiência do jogador/usuário durante as partidas, como foi citado no jogo Dishonored. Neste caso, o desenvolvimento da história traz consigo o amadurecimento das habilidades do personagem, assim como um filme faz com seus protagonistas em suas narrativas. Existem, contudo, casos de games que para haver a progressão das partidas, é necessário que os jogadores/usuários tomem caminhos diferentes, encarando histórias paralelas à história principal, as conhecidas como *side quests*<sup>19</sup> (como é o caso de jogos do gênero RPG), para que seu avatar se desenvolva e possa encarar com menos dificuldade os desafios futuros. Essas *side quests*, podem, ou não, servir de complemento ao enredo do game, sendo que sua função pode ser muito variada, desde o desenvolvimento dos atributos do personagem, ou até mesmo a expansão do jogo para que a experiência do jogador/usuário dentro do ambiente digital tenha uma duração mais longa. A jogabilidade também é levada em conta no que se refere ao “significado”, pois, os estilos de como se jogar presente nos vários tipos de games reforçam a construção da narrativa e ajudam na imersão e o entretenimento.

---

<sup>19</sup> Side quests são eventos opcionais. Isto é, você pode terminar o jogo sem fazê-los. Mas eles te oferecem grandes recompensas. (<http://www.oocities.org/timesquare/galaxy/4698/SideQuests.htm> Acesso em: 27 de janeiro de 2014)

### 3.2.2 Interatividade e não linearidade no cinema

Apesar de existirem vários modelos de narrativas cinematográficas, em cada obra “O autor busca, pela narrativa linear, uma forma para que o usuário conheça a ordem da sequencia dos fatos em uma única ordem de continuidade. (GOASCIOLA, 2010, p.147)“. Mesmo assim, alguns diretores já experimentaram a utilização de narrativas que tentam fugir da linearidade convencional e buscando a interatividade comum em games. Elas são conhecidas como “narrativas cinematográficas interativas”. São varias as experiências realizadas no decorrer dos anos. Carlos Caires (2007) ressaltando a fala do diretor Gus van Sant, afirma que as narrativas nos filmes interativos apresentam características de “desconstrução do próprio cinema”.

Através da reorganização temporal da narrativa fílmica, da sua interrupção e repetição dos diferentes momentos (analepses e prolepses) e dos saltos emporais na acção (elipse), o cinema reposiciona o espectador em relação à história contada, e pede a sua intervenção para a compreensão dos acontecimentos relatados. Obrigando o espectador a estar activo mentalmente, o cinema consegue chamar para si um certo potencial interactivo. (CAIRES, 2007, p. 75)

Alguns filmes são famosos por utilizarem a narrativa cinematográfica interativa. Em 1950, o diretor Akira Kurosawa lançou *Rashomon*, filme no qual ele utiliza recursos de descontinuidade narrativa, mostrando a mesma história contada em quatro perspectivas diferentes, subjetivas de cada personagem. Elas são montadas de forma sequencial e paralela. De acordo com Caires (2007), isso faz gerar uma desmultiplicação narrativa que deixa o espectador “suspenso” entre as historias até o termino de seus relatos. Cria também a expectativa sobre qual das versões seria a verdadeira, dando a eles a possibilidade de fazer a escolha sobre o relato de qual personagem o mais agrada.

A narrativa do filme *Elephant*, lançado em 2003, de Gus Van Sant, segue a mesma proposta de *Rashomon*, mostrando o mesmo acontecimento de perspectivas diferentes, porém, neste caso, a montagem não é feita de forma paralela, mas sim, repetindo o evento varias vezes e alternando a experiência da cena cada vez que ela se repete, como em um jogo quando é jogado de várias formas diferentes.

[...] entramos nitidamente numa era de desconstrução do próprio cinema, isto por causa da chegada de outro tipo de imagens avançadas, nomeadamente imagens videográficas, ligadas aos jogos, imagens de síntese e imagens interactivas. Poderemos então considerar uma ligação objectiva entre o modo de narração e a narrativa interativa. (CAIRES, 2007, p. 75)

Caires (2007) ainda afirma que Gus Van Sant desafia o espectador o induzindo “a tomar uma posição sobre o que está a acontecer, pondo em causa os modos de narração vigentes [...] os espectadores são encaminhados para possíveis sobreposições e aplicações para uma narrativa fílmica interativa.” (CAIRES, 2007, p. 76). Outro aspecto em que o filme *Elephant* faz referencia aos games é a utilização do seu recurso de câmara, que, quase o tempo inteiro no filme, se posiciona acima dos ombros dos personagens, recurso semelhante aos tps (third person shooter), jogos de tiro em terceira pessoa

Outra técnica que também já é utilizada para criar uma narrativa interativa é o *splitscreen*<sup>20</sup> (recurso bastante utilizado em games onde vários jogadores utilizam a mesma tela para de projeção, os chamados multiplayer local). Um projeto conhecido por utilizar essa técnica foi o filme “*Time code*”, de Mike Figgis, lançado em 2001. É comum alguns filmes utilizarem esse recurso em determinados momentos da trama, mas no caso do “*Time code*” foi diferente, pois toda a narrativa do filme é contada com a tela dividida em quatro acontecimentos distintos simultâneos, mas que também fazem o espectador ter de escolher por um deles. (CAIRES, 2007).

A narrativa ficcional, [...] tem caminhado por novas possibilidades na era da informação, seguindo sua característica de se adequar às mais diversas mídias e não apenas à linguagem cinematográfica, ao teatro ou aos jogos. Cada vez mais a tecnologia tem trazido rumos diferentes, o que gera mídias novas e métodos inovadores para se contar uma história. (CIRINO, 2010, p. 5)

Muitos outros filmes podem também ser citados com narrativas interativas. Os mais recentes apresentam um estilo narrativo hibridizado com outras mídias. A estética dos games é muito presente nesses casos. Um bom exemplo disso é o filme *Corra, Lola, Corra* (*Lola Rennt*, Alemanha, 1998), dirigido por Tom Tykwer; segundo Cruz (2005) o filme se utiliza da dinâmica dos jogos de videogame criando um clima lúdico para ele, mas não deixando de lado a estrutura geral de um filme. Outro exemplo pode ser visto também no filme *Os Vingadores* (*The Avengers* EUA, 2012), dirigido por Joss Whedon. Mesmo que a ideia principal do filme não seja interatividade, a construção de algumas de suas cenas de

---

<sup>20</sup> Splitscreen é a divisão visível da tela, tradicionalmente ao meio, mas também em várias imagens simultâneas, rompendo a ilusão de que a moldura da tela é uma visão perfeita da realidade, semelhante ao do olho humano. Pode ou não pode ser um limite explícito.  
(<[https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Split\\_screen\\_\(filmmaking\).html](https://www.princeton.edu/~achaney/tmve/wiki100k/docs/Split_screen_(filmmaking).html)> Acesso em: 26 de maio de 2014)

ação com planos sequências longos e cheios de computação gráfica passam toda a atmosfera de um game. Também pode ser citado como exemplo o filme “Scott Pilgrim Contra o Mundo” (*Scott Pilgrim vs. The World*, EUA, 2010), dirigido por Edgar Wright; nele, a linguagem dos games, quadrinhos e desenhos animados são usadas como elementos principais na narrativa, sendo utilizados principalmente na interface do filme e, em certos momentos, utilizando suas dinâmicas também.

### 3.3 TRANSPOSIÇÕES DE MÍDIA

As transposições de mídias também são muito comuns entre games e cinema. Desde o lançamento do videogame no mercado, na década de 1970, até os dias atuais, cinema e videogame caminham lado a lado na indústria do entretenimento. Eles utilizam as mesmas técnicas para suas produções, compartilham profissionais para criação dos seus roteiros, efeitos de computação gráfica etc., ou então, simplesmente jogos de videogames são adaptados em filmes e vice e versa. (REIS, 2006)

O desenvolvimento de um jogo de uma produtora famosa, ou baseado em um filme, requer todos os cuidados que uma superprodução de *Hollywood* necessita, não ficando apenas sob tratamento em computadores e em design em geral. Dependendo das cenas e dos resultados esperados, determinados jogos precisam até mesmo de réplicas desenvolvidas em escalas menores, filmadas em película de 35 milímetros, só depois recebendo os personagens desenvolvidos pela computação gráfica. É um processo demorado e trabalhoso, que requer muita atenção; qualquer deslize, toda cena se perde. (Reis, 2006, p.74)

A relação cinema/videogame iniciou-se no início da década de 80. Segundo Lopes e Borges, as primeiras experiências de atravessar fronteiras entre as duas mídias aconteceram no de 1982, na empresa de games *Atari* e nos estúdios Disney, respectivamente, com o jogo *E.T. o Extraterrestre* e o filme *Tron – Uma Odisséia Eletrônica*. O jogo era a tentativa de adaptar o filme recém lançado de Steven Spielberg para os consoles, enquanto o filme, embora não fosse uma adaptação, contava a história de um criador de videogames que acabou entrando, acidentalmente, dentro do mundo de um de seus jogos e interagindo com todos os seres dentro dele.

De acordo com Lopes e Borges, os projetos nas duas mídias foram muito mal recebidos tanto por público quanto por crítica. E isso se repetiu com a primeira verdadeira adaptação de um game para o cinema, com *Super Mario Bros - o filme* (1993), dirigido por Annabel Jankel e Rocky Morton.

Nesse primeiro filme baseado em um game, não adiantaram grandes nomes do cinema, atores de reconhecido valor como intérpretes, nem a colaboração do grande mestre Shigeru Miyamoto. Muitas falhas no roteiro, na produção, fizeram com que essa primeira adaptação caísse rápido no esquecimento. (Reis, 2006, p.67)

Outras tentativas de adaptação mal sucedidas de games foram feitas no ano seguinte ao lançamento de Super Mario Bros - o filme. Segundo Givaldo Reis (2006), a primeira delas, com o filme Double Dragon (1994), dirigido por James Yukich, falhou por ter uma “pseudofidelidade” ao jogo; a seguinte, com o filme Street Fighter (1994), dirigido por Steven E. de Souza, cometeu as mesmas falhas de Super Mario Bros. O primeiro game adaptado que alcançou certo sucesso foi Mortal Kombat (1995), dirigido por Paul W. S. Anderson.

Houve uma total preocupação em mostrar todos os personagens como exatamente eles são, seus movimentos, seus golpes especiais, tudo lembrando o arcade; os efeitos especiais foram muito bem feitos e alguns cenários lembravam totalmente o videogame. Mesmo assim, sendo muito melhor que as outras três tentativas de adaptação de games, o filme era totalmente previsível. (Reis, 2006, p.69)

O filme Mortal Kombat conseguiu sucesso comercial arrecadando US\$ 70 milhões nos Estados Unidos, o que favoreceu para que fosse produzido uma sequência em 1997 que acabou sendo um fracasso. (REIS, 2006)

Nos games as adaptações de filmes foram mais frequentes. Mesmo com o fracasso de ET, os produtores de jogos não desistiram de investir em produtos da outra mídia. Ainda no ano de 1982, foram lançadas várias adaptações, como por exemplo, o jogo Adventures of Tron, produzido pela empresa Mattel e baseado no filme Tron – Uma Odisséia Eletrônica, e Alien, da 20th Century Fox baseado no filme de mesmo nome.

Nos anos seguintes às primeiras adaptações até os tempos de hoje, outras produções cinematográficas, sejam elas de sucesso ou não, também pararam nos consoles, ou vice e versa, sendo que poucas alcançaram o reconhecido sucesso. Segundo Reis (2006) a contínua transposição de games e filmes ainda acontece, porque quem consome os produtos de uma das mídias, sempre anseia por ver como seria ele dentro da outra.

Séries famosas de jogos [...] costumam resultar em filmes de baixa qualidade, mas os produtores e fãs não se preocupam tanto com isto, interessando-se por assisti-los simplesmente pelo fato de serem baseados em jogos. (Reis, 2006, p.73)

Para Lopes e Borges (2010) o maior problema em se ter uma boa adaptação, seja de cinema ou videogame, vem do fato de que cada uma das mídias carrega em si

características, muita das vezes, intransponíveis, principalmente as que fazem referencia aos seus personagens.

Usando como exemplo os filmes e jogos Super Mario Bros, Lopes e Borges explicam que quando o personagem Mario se encontra na posição de ator digital dentro de um game, ele é apenas uma “figura que simboliza alguém ou alguma coisa. Jamais um personagem” (LOPES; BORGES, 2010, p.5). Quando este se desloca para as telas do cinema se faz necessária a construção de toda uma identidade mais complexa, que pode acabar desconstruindo a já construída no game.

[...] o problema que os estúdios enfrentam é saber exatamente qual personagem ou jogo poderia ser um grande sucesso nas telas cinematográficas, seu poder de carisma, mediante um público extremamente exigente, público que não aceitará que seus personagens favoritos façam parte de uma produção sem fundamento, que fuja totalmente dos parâmetros do jogo. (REIS, 2006, p.65)

Atualmente, dentro desse cenário de transposições também existem as transmídias. Esses tipos de projetos possibilitam que um único universo ficcional seja compartilhado por várias mídias diferentes, porém, mantendo suas identidades e ser articulando umas com as outras.



#### 4 A RELAÇÃO FILME/GAME NA FRANQUIA MATRIX

Para a realização de um estudo mais aprofundado sobre a relação entre o cinema e os videogames, serão analisados os filmes e os jogos da franquia Matrix, dos diretores Andy e Lana Wachowski. Essa análise concentrará alguns aspectos fílmicos e técnicos existentes em ambas as mídias, deixando para abordar as demais questões, como as filosóficas, apenas se necessário para a compreensão da situação analisada. A franquia é composta por três filmes Matrix (1999), Matrix Reloaded (2003) e Matrix Revolution (2003) e três jogos oficiais, Enter the Matrix (2003), Matrix Path of Neo (2005) e The Matrix Online (2005). Também existem produções na TV, nos quadrinhos e em animações lançadas direto em DVD.

o enredo de Matrix mistura histórias em quadrinhos, artes marciais, desenhos animados, games, religião, filosofia e citações de obras literárias. Evidentemente, um enredo caracterizado pela mistura de realidades, pela ambiguidade e mutabilidade do discurso narrativo, tem seu ponto forte na sugestão e é caracterizado pelo uso da linguagem conotativa, repleta de símbolos e referências mitológicas. (REIS, 2006 p. 76)

O primeiro filme da franquia, o qual foi inspirado em obras literárias, filosóficas, históricas e religiosas, ficou muito conhecido por criar uma mitologia que discute a ideia de realidade, fazendo referência ao mito da caverna de Platão<sup>21</sup>. Além disso, a obra também ficou afamada por inovar e revolucionar com o uso de efeitos especiais, utilizando vários recursos visuais, como o CGI, para criar suas cenas de ação. Um dos efeitos visuais mais famosos do filme é o “*bullet time*”<sup>22</sup> que até hoje é reproduzido, principalmente pelos games.

---

<sup>21</sup>Mito da Caverna, também conhecido como parábola da caverna, mito da caverna ou prisioneiros da caverna, foi escrito pelo filósofo grego Platão e encontra-se na obra intitulada A República (Livro VII). Trata-se da exemplificação de como podemos nos libertar da condição de escuridão que nos aprisiona através da luz da verdade, onde Platão discute sobre teoria do conhecimento, linguagem e educação na formação do Estado ideal. (Fonte: Wikipédia)

<sup>22</sup> Bullet-time (tempo-de-bala) é uma modalidade de efeito especial de câmera lenta idealizada para mostrar o movimento de personagens e/ou objetos em período de tempo extremamente curto - o que faz jus ao nome, quando uma ação é mostrada em "tempo de bala"; nos remetendo a praticamente parar no tempo para obter-se uma visão detalhada. (Fonte: Wikipédia)

#### 4.1 O UNIVERSO MATRIX

Os filmes Matrix se passam em um futuro distópico, aproximadamente no ano 2199, quando quase toda a humanidade é dominada mentalmente por máquinas inteligentes. Para realizar tal controle, todo ser humano é “cultivado” dentro de casulos desde o seu nascimento, sendo inseridos em um programa de computador que faz emulação da realidade em um ambiente virtual, a chamada Matrix. Os remanescentes da raça humana juntamente com os que conseguiram se libertar do controle mental, passam a se rebelar na tentativa de combater as máquinas dentro e fora da matrix.

No ambiente virtual todos acreditam estar vivendo no ano de 1999 e seguem suas vidas sem saber onde realmente estão e o que está acontecendo. É nesse contexto que aparece Thomas Anderson (Keanu Reeves), um solitário programador de computadores de meia idade, que atua como hacker nas horas vagas, e se autodenomina Neo. Thomas tem sonhos em que enxerga o mundo fora da matrix, e isso o faz questionar o que é real. Ele fica obcecado para descobrir o que está acontecendo e essa obsessão atrai a atenção das máquinas, representadas no ambiente virtual por programas com aparência humana, os chamados agentes; e também dos rebeldes Trinity (Carrie-Anne Moss) e Morpheus (Laurence Fishburn), que acreditam que ele possa ser o “escolhido”, uma espécie de messias de uma profecia que salvará toda a humanidade.

Thomas se alia aos rebeldes mesmo sem acreditar ser o tal messias e passa a adotar definitivamente o nome de Neo. Como já esteve plugado na matrix, Neo mantém a capacidade de entrar e sair dela conectando sua mente com a ajuda dos aparelhos contidos nas naves rebeldes. Com esse recurso, ele aprende a lidar com o seu “eu da matrix”, adquirindo habilidades sobre-humanas quando dentro dela.

Ao se reconectar à matrix, Neo encontra o “Oráculo” (Gloria Foster), o qual confirma que ele não era o tal escolhido. Após o encontro, alguns dos rebeldes que o acompanham são mortos em uma armadilha, restando apenas ele e Trinity, que conseguem se desconectar, e Morpheus, que é capturado pelos agentes. Neo resolve resgatar Morpheus com a ajuda de Trinity, mas após o resgate não consegue se desconectar e fica preso na matrix, sendo obrigado a enfrentar o agente Smith (Hugo Weaving). Após a batalha, Neo morre. Nesse momento Trinity revela ser apaixonada por ele e essa ação o faz voltar a vida, com novas habilidades para vencer seu rival.

No segundo filme, Neo passa a ser visto como o verdadeiro messias dos humanos livres, embora muitos duvidassem disso. Ele começa a viver com outros sobreviventes e

descobre que só existe uma cidade livre para a humanidade, Zion, localizada no subsolo. A cidade, porém, estava prestes a ser atacada pelas máquinas e todos os seus habitantes seriam dizimados.

Os pesadelos voltam e Neo visualiza a morte de Trinity. Para tentar desvendar o que seriam tais sonhos, resolve mais uma vez consultar o oráculo e descobre que o agente Smith reviveu e se tornou um vírus que estava contaminando a matrix. Mesmo com a ameaça iminente, seu papel como o “escolhido” não para e sua jornada para que a profecia fosse concretizada seguia. Entretanto Neo percebe que a profecia era uma mentira, pois não libertaria os humanos e nem salvaria o povo de Zion, apenas exterminaria quase toda a população existente para que pudesse recomeçá-la. Por esse motivo ele opta por salvar a vida de Trinity ao invés de parte da humanidade. Depois disso, sua nave é atacada pelas máquinas fora da matrix e, para salvar a tripulação, ele destrói todas elas, mas acaba em coma.

No último filme, Neo acorda e se vê conectado à matrix, mesmo sem o plug inserido em seu cérebro, percebe então que pode se comunicar com as máquinas através da mente. Ele então resolve ir atrás do núcleo das máquinas para descobrir o que está acontecendo consigo e nota que Smith contaminou toda a matrix. Trinity acaba morrendo e, então, Neo faz um acordo com as máquinas para destruir Smith em troca da salvação de Zion. Na batalha Neo se sacrifica, mas “salva” a humanidade e as máquinas.

#### 4.2 ENTER THE MATRIX

Os dois últimos filmes da franquia Matrix foram produzidos simultaneamente ao jogo Enter the Matrix, fazendo-os servir como projetos complementares. Eles compartilharam não apenas as histórias, mas também os atores, os cenários e a produção.

O jogo Enter the Matrix é uma espécie de *spin-off*<sup>23</sup> dos dois últimos filmes da trilogia: Matrix Reloaded e Matrix Revolution. Ele se passa no contexto dessas duas produções mostrando os mesmos personagens do original, mas colocando como protagonistas os personagens secundários, Niobe e Ghost, interpretados respectivamente pelos atores Jada Pinkett Smith e Anthony Wong. Enter the Matrix foi feito para ser parte integral da franquia.

---

<sup>23</sup>Spin-off, também chamado de **derivagem**, é um termo utilizado para designar aquilo que foi **derivado de algo** já desenvolvido ou pesquisado anteriormente. É utilizado em diversas áreas, como em negócios, na mídia, em tecnologia, etc. (<http://www.significados.com.br/spin-off/>Acesso em: 27 de janeiro de 2014)

Na história de Enter the Matrix, Niobe, capitã da nave Logos, e seu companheiro Ghost descobrem uma mensagem deixada na matrix que revelaria o ataque eminente a Zion. Para repassar a mensagens aos capitães das outras naves é realizada uma reunião dentro da matrix, mas ela acaba sendo interrompida, pois acontece um ataque dos agentes. Ghost e Niobe acabam presos no meio da confusão e são salvos pelo Chaveiro (Randall Duk Kim) que tenta lhes entregar a chave da fonte, objeto que deveria ser entregue para o escolhido, mas não consegue, pois é capturado.

Ao retornar a Zion, A tripulação da nave Logos se voluntaria a dar auxílio a Morpheus e Neo em uma missão. Eles ajudam no resgate do Chaveiro e fazem Neo entrar na fonte, onde ele descobre que a profecia era falsa. Depois disso, Niobe e Ghost recebem um chamado do Oráculo que lhe faz revelações e diz que Neo, após os acontecimentos em sua nave, teria ficado preso entre o mundo real e matrix e lhes passa sua localização. Ao se desplugarem descobrem que sua nave estava sendo atacada por máquinas e acabam ficando presos esperando resgate. A conclusão da história do jogo se passa no ultimo filme da franquia Matrix Revolution.

A representação gráfica dos personagens de Enter the Matrix é limitada pelos recursos tecnológicos presentes nos consoles de videogames do início dos anos 2000, entretanto, conseguem reproduzir com muita fidelidade os aspectos físicos de seus intérpretes no cinema. Para o sucesso de tal façanha, foram utilizados sistemas de captura de movimento, os quais reproduziram desde movimentos corporais simples (Figura 1) até os movimentos faciais mais precisos de cada ator (Figura 2).



Figura 1 Captura corporais de movimento



Figura 2 Captura facial de movimento

Até os dias atuais muitos outros filmes tornaram-se jogos, mas nesse caso, o jogo expandiu a história contada nos cinemas. Pode-se dizer que o Enter the Matrix é um filme jogado. Todos os elementos do universo Matrix estão presentes nele, mesmo que sua

aparência, principalmente gráfica, seja modelada de acordo com as tecnologias visuais recorrentes dos videogames aos quais foi lançado, como, por exemplo, o Playstation 2, da Sony e o Xbox, da Microsoft.

#### 4.2.1 Desenvolvimento narrativo em Enter the Matrix

Enter the Matrix é um jogo de ação em Terceira pessoa, composto por combates corpo a corpo, tiroteios e perseguições de carro. Sua narrativa se desenvolve em capítulos, sendo que cada um deles é representado por varias fases do game. Nessas fases são utilizados três recursos diferentes para contar sua história: os momentos jogáveis, as *cut-scenes* em computação gráfica e as *cut-scenes* em *live-action*.

O primeiro e principal recurso aplicado no jogo Enter the Matrix são os momentos jogáveis: quando o jogador/usuário assume o controle de um dos personagens explorando os cenários de forma “livre” – porém, sem poder se desviar do que o jogo propõe –, superando os desafios presentes, que podem ser desde vencer uma ou várias lutas, pilotar carros, atuar como atirador de elite ou apenas fugir de determinada situação correndo e saltando.

O segundo recurso utilizado no decorrer da narrativa do jogo são as *cut-scenes*, que possuem duração variável, de segundos a vários minutos. Nesses momentos são empregadas cenas com a interface e os aspectos gráficos gerados pela computação gráfica do próprio jogo, algumas delas são concebidas através da *motion capture* (captura de movimento) dos atores. Não é permitido ao jogador/usuário o controle dos personagens durante as *cut-scenes*. Elas geralmente são utilizadas dentro do game em pequenas inserções durante os momentos jogáveis, com o propósito de iniciar ou encerrar um cenário ou fase do jogo, fazendo com que haja certa continuidade a favor da imersão no ambiente dos games mesmo antes de se começar a jogar a partida. Contribui também para um melhor entendimento da história.

O terceiro recurso utilizado para compor a história do jogo são também *cut-scenes*, porém, neste caso, são as cenas em *live-action*, ou seja, com atores reais em ambientes reais. Elas possuem as mesmas cenografias e os atores das produções cinematográficas. Algumas fazem parte de cenas do filme Matrix Reloaded e são utilizadas para mostrar momentos quando filme e jogo se cruzariam, criando ligações diretas entre os enredos das duas produções.

A história do jogo Enter the Matrix é contada através da utilização alternada dos momentos jogáveis, das *cut-scenes* por captura de movimento e das *cut-scenes* filmadas em

*live-action*. Os momentos jogáveis desenvolvem-se em grande parte no decorrer do uso de câmeras virtuais livres, como se houvesse uma grua sendo controlada pelo jogador/usuário. Com isso, existe a possibilidade de a câmera ser posicionada em qualquer ângulo nos 360° ao redor do personagem no sentido horizontal e 180° no sentido vertical. A utilização desse tipo de câmera no jogo favorece a jogabilidade, mas abre mão de imagens, com aspecto cinematográfico com closes ou outros planos mais elaborados. Não existem cortes, todos os momentos jogáveis são incluídos em um grande plano seqüência, o qual só é interrompido por situações em que o personagem precisa resolver algum mini game ou puzzle, utilizar a alça de mira de algum armamento ou quando é alternado o ângulo de visão dos veículos durante os momentos de fuga e perseguições em carros. Existem também os casos das *cut-scenes* que podem, ou não, aparecer durante ou final das partidas. Isso, porém, varia de acordo com a maneira como o jogador/usuário realiza seu jogo.

Os momentos jogáveis possibilitam certa liberdade para explorar o interior dos cenários do jogo, embora exista uma forma objetiva de se passar por eles, seguindo exatamente os caminhos propostos pela história da forma mais rápida possível. *Enter the Matrix* é caracterizado por seus elementos de ação e lutas, entretanto, dependendo da forma de como ele é encarado, pode-se evitar grande parte destes obstáculos apenas fugindo ou se esquivando dos NPCs inimigos. Na maioria das vezes, o tempo para que os desafios sejam resolvidos é infinito, mesmo que o contexto da história transmita certa “urgência” neles. Se o jogador/usuário soltar os controles ou, simplesmente, deixar de gerar estímulos através dele para que o jogo transcorra, o personagem ficaria parado no meio da fase e, dependendo da situação, elemento algum do jogo interferiria nisso e ele poderia ficar para sempre ali sem maiores consequências. Por outro lado, porém, quando o jogador usuário resolve adotar uma postura objetiva, passando por todos os desafios da maneira mais rápida dentro do game, seu desenvolvimento pode se assemelhar à duração de um filme e poderia ser terminado em poucas horas. Um recurso utilizado para isso é a inserção de inimigos de forma constante e ininterrupta, para que o jogador/usuário se sinta incomodado e saia daquele cenário. Outro recurso é a seta na parte superior da tela que aparece caso o personagem fique muito tempo em um só lugar.

A história do jogo *Enter the Matrix* é linear; as fases do game já possuem seu início e final pré-estabelecidos e o modo como o jogador/usuário se comporta e se desenvolve nelas não interfere em suas conclusões. As únicas mudanças ocorridas são algumas das *cut-scenes* que são ativadas dentro de cada fase. Com a liberdade de exploração dada dentro dos cenários, a questão da sorte guia o roteiro, pois, enquanto um jogador/usuário pode,

rapidamente, encontrar o caminho que leva ao objetivo outro pode passar por varias outras partes do cenário antes de chegar aonde, verdadeiramente, tem que ir. No primeiro caso, encontrar o objetivo real logo no início não impede de se prosseguir na história, mas deixaria sua compreensão um pouco mais confusa no que se refere à sequência de acontecimentos. No outro caso, poderiam acontecer duas situações distintas: o jogador/usuário poderia alcançar em sua exploração determinados pontos no cenário onde aconteceriam *cut-scenes* que funcionariam como um recurso narrativo, guiando os personagens a outros pontos, onde também ocorreriam *cut-scenes*, até seu objetivo verdadeiro seja alcançado. A segunda situação seria o jogador/usuário alcançando pontos do cenário de forma aleatória e causando um embaralhamento na sequência de acontecimentos dentro do game.

Nas *cut-scenes*, sejam elas geradas a partir da computação gráfica ou em *live-action*, são utilizadas uma variedade recursos cinematográfico, como planos, cortes, diálogos, entre outros (Figura 3). Durante os momentos jogáveis a câmera fica, preferencialmente, nas costas do personagem com a visão acima dos seus ombros, existindo a possibilidade de manipulação em seu entorno (Figura 4), favorecendo a jogabilidade, deixando a visão propícia para que o jogador/usuário se adapte às situações no jogo, mesmo que sem nenhum apelo estético ou técnico.





Figura 3 Close do personagem e a utilização da regra dos terços



Figura 4 Câmera de visão no game

O jogo Enter the Matrix oferece o recurso de jogar as fases novamente após concluí-las, podendo viver uma experiência diferente. Também é possível vive-las a partir da perspectiva dos dois personagens jogáveis, Niobe e Ghost. Em parte do jogo, o desenvolver das fases acontecem da mesma maneira para ambos os personagens fazendo com que eles

apenas troquem os papéis nas *cut-scenes*, mas eles também possuem seus momentos exclusivos. Existem também as fases que realmente são enfrentadas de acordo com a perspectiva de cada um deles. As fases onde acontecem fugas e perseguições de carro são os principais exemplos dessas situações, pois nelas enquanto um dos personagens fica incumbido de dirigir, o outro utiliza as armas para neutralizar os inimigos.

Durante a permanência do jogador/usuário em cada um dos cenários, ele terá contato com alguns NPCs e objetos: aqueles que oferecem muita hostilidade reagindo contra o personagem e se tornando um desafio a ser enfrentado, como, por exemplo, os agentes da matrix que sempre atacam, ou então aqueles outros que reagem à sua presença, porém servem apenas para compor o ambiente, como por exemplo os recepcionistas ou funcionários das locações onde o jogo acontece. A interação do personagem com esses elementos depende apenas do modo como o jogador/usuário avança dentro do jogo.

A trilha sonora é algo marcante no jogo, apresentando composições semelhantes às utilizadas nos filmes e seguem o tom pedido para cada momento. Em uma das fases do jogo, os personagens se encontram dentro do prédio de uma empresa de transportes e precisam encontrar um cofre para pegar o conteúdo em seu interior. O objetivo, levando em conta o contexto narrativo do jogo, precisa ser realizado o mais rápido possível, e sem deixar-se ser capturado. Nessa situação, a trilha sonora tenta transmitir a tensão proposta pela atmosfera do jogo. Já nos momentos em que a ação ou confrontos são realmente inevitáveis, a trilha muda para algo mais específico, com ritmos e batidas fortes, tentando criar certo estímulo no jogador/usuário.

#### 4.3 ANÁLISE DE PATH OF NEO

Path of Neo, diferente do jogo anterior, faz uma verdadeira transposição de mídia, seguindo as tendências das adaptações de filmes para games. Nele são utilizados elementos que fazem referências às produções cinematográficas, mas traz consigo, como aparato principal, muitos dos recursos utilizados nos games.

O jogo acompanha o enredo principal da trilogia Matrix, porém, com liberdades para criar uma narrativa específica dos games. Esse “método” faz com que os eventos ocorridos nos filmes sejam remodelados de várias maneiras diferentes. Em alguns casos, cenas foram estendidas ou alteradas, deixando-as fazer apenas referências à determinadas cenas originais dos filmes Matrix. Momentos implícitos, como, por exemplo, o que aconteceu dentro do treinamento de artes marciais de Neo (Figura 5), foram incluídos na trama, ou até

mesmo elementos e fatos que não existiam dentro da história contada nos filmes foram criados. Um exemplo disso, e uma das cenas iniciais do primeiro filme em que Neo tenta fugir dos agentes e acaba capturado. No game essa cena é transformada em uma fase e se concluiu com Trinity resgatando Neo.



Figura 5. Treinamento de Neo adaptado para o contexto do game

O jogo também tenta fornecer opções diferentes de se viver a história contada em Matrix, mas esse recurso não é muito bem explorado. Isso fica claro quando a cena icônica do primeiro filme, em que o protagonista, Neo, tem de escolher entre a pílula vermelha ou a pílula azul é recriada e o jogador/usuário fica incumbido de decidir qual das duas vai escolher. Nesse caso, a decisão feita deve ser a mesma que foi feita no filme (que seria escolher a pílula vermelha), caso contrário, acontece uma *cut-scene* rápida e o jogo se encerra com a tela de game over.

Path of Neo tem trilha sonora que remete aos filmes, assim com em Enter the Matrix. Sua composição narrativa também segue a mesma lógica do jogo anterior, alternando entre *cut-scenes* (digitais e em *live-action*) e momentos jogáveis. As *cut-scenes* digitais recriam algumas cenas dos filmes originais e também servem como recurso para inserir as

transformações que o enredo sofre para se adaptar à versão jogada, criando situações que justifiquem as mudanças. Já as em *live-action*, se inserem no jogo em forma de videoclipe. Elas se apresentam como uma compilação de momentos marcantes do filme, que não necessariamente seguem uma ordem cronológica, mas que servem para dar contexto aos eventos que vão seguir, ou então para finalizar um cenário. Esse recurso, entretanto, não consegue ter tanta eficácia em narrar a história do jogo, pois torna confuso o roteiro de Path of Neo fique. Para jogar o game e entender perfeitamente a história, faz-se necessário que o jogador/usuário tenha um conhecimento prévio do filme.

#### 4.4 RELAÇÕES CINEMA/VIDEOGAME

##### 4.4.1 O game nos filmes

Os filmes Matrix fazem referência ao universo dos games simplesmente pelo fato de possuírem sua temática voltada a um mundo virtual, uma realidade simulada por programas de computador. Por isso são esperados certos comportamentos semelhantes dentro do contexto do filme. Por exemplo, em uma das sequências de ação finais de ação do primeiro filme, Neo (Reaves) e Trinity (Moss) estão indo resgatar seu companheiro Morpheus (Fishburne), que foi capturado pelos agentes inimigos e está mantido preso em um prédio. Para que o resgate seja feito eles utilizam um helicóptero que, no final da cena, acaba sendo abatido. Nesse momento ocorre algo muito peculiar; ao se chocar com um prédio, o helicóptero ao invés de se espatifar, como seria a reação de um atrito real, ele acaba entrando para as paredes do prédio, fazendo com que elas reagissem como se fossem feitas de borracha, ou algo semelhante, só depois vindo a explodir (Figura 8). No caso do filme, o efeito foi proposital para contextualizar o ambiente virtual, contudo, esse fato em específico faz referência aos bugs<sup>24</sup> de um game, e isso ocorre quando algo que não foi programado acaba acontecendo dentro do jogo.

---

<sup>24</sup>bug (termo da língua inglesa que significa, neste contexto, "defeito") é um erro no funcionamento comum de um software (ou também de hardware), também chamado de falha na lógica de um programa, e pode causar comportamentos inesperados, como resultado incorreto ou comportamento indesejado. (Fonte: Wikipédia)

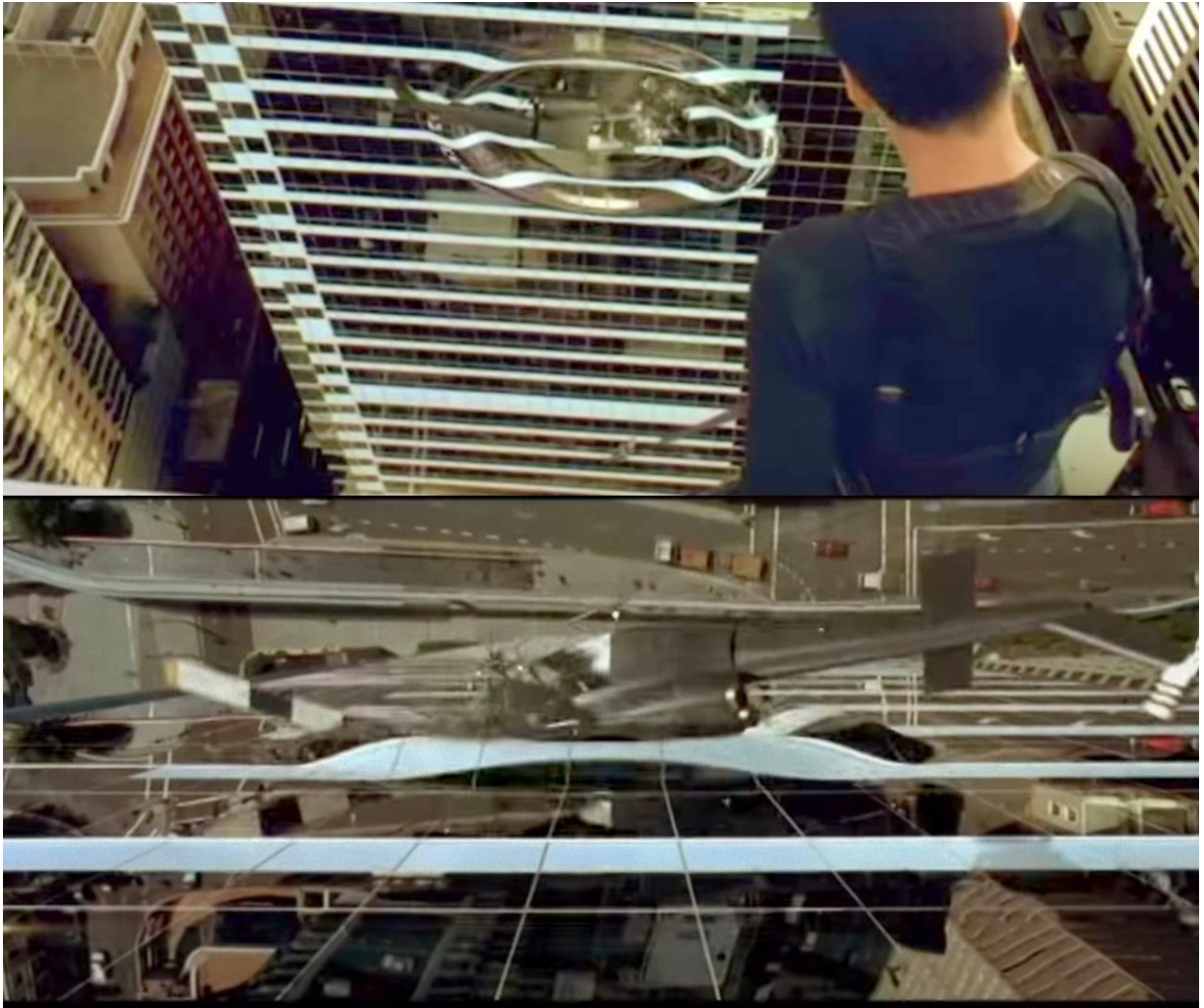


Figura 6 Choque do helicóptero no prédio vista em dois ângulos

O segundo e o terceiro filme da série também possuem seus momentos em que o filme quase se converte em jogo. Em *Matrix Reloaded*, aos 57 minutos de filme, acontece uma cena que pode ser descrita como “jogo assistido”. Neo (Keanu Reeves) trava uma batalha contra o agente Smith (Hugo Weaving) e seus muitos clones. Em determinado momento dessa sequência de ação, por conta de efeitos visuais, Neo e seus inimigos passam a serem representados por computação gráfica (Figura 7), se tornando atores digitais. A cena, então, continua por um certo período como um plano sequência, sem cortes e com os ângulos de visão dinâmicos que são alternados de acordo com os acontecimentos, passando a possuir a mesma dinâmica dos momentos jogáveis de *Enter the Matrix*, em que o jogador/usuário tem o controle da câmera. Nota-se também que a maioria das demais cenas do filme, feitas com o auxílio da computação gráfica, tendem a ter um tempo maior de duração, mesmo que não

sejam planos sequenciais longos, e, também, se aproveitam da liberdade dada por esse recurso para criar movimentações de ângulos de câmera complexos.



Figura 7 Neo Real X Neo Digital

Pode-se se dizer que o modo de construção narrativa cinematográfica também se inspira, em parte, no modelo narrativo dos jogos videogame. Uma característica marcante nos três filmes são as cenas de luta e ação sempre em ritmo intenso. Essas cenas costumam caracterizar certos desafios para os personagens em determinadas situações algo muito semelhante aos momentos jogáveis dentro dos games. Quase sempre pra chegar há algum objetivo é necessário que os personagens tenham que enfrentar um ou uma serie de inimigos, ou passar por uma situação perigosa. Essa maneira de progressão do enredo se assemelha a jogabilidade dos jogos árcades que surgiram em meados dos anos 1980 e fizeram muito sucesso durante os anos 1990.

#### 4.4.2 A adaptações nos games

Os dois jogos da franquia Matrix são diretamente ligados à suas produções cinematográficas e todos os elementos contidos em ambos carregam características daquilo que os filmes apresentaram. Entretanto ambos foram desenvolvidos em contextos e formatos diferentes, cada um possuindo um jeito próprio de se utilizar do universo apresentado. Enter the Matrix foi lançado juntamente com o filme Matrix Reloaded com o propósito de complementá-lo. Já Matrix Path of Neo apresenta toda a história contada nos três filmes, traduzindo-a para a linguagem do videogame.

Enter the Matrix seguiu a linha de muitos dos games desenvolvidos atualmente e buscou a representação cinematográfica em quase todos os seus aspectos. Além do seu processo de produção ter sido semelhante ao de um filme hollywoodiano, ao utilizar a captura de movimentos e outros recursos, sua composição gráfica também buscou o fotorrealismo, tanto em sua modelagem quanto nos movimentos.

No que se refere a seu enredo, escolher outros personagens da franquia como protagonista em um arco narrativo paralelo ajudou a criar um ambiente favorável para a adaptação, pois apresentou um ângulo diferente sem precisar modificar a trama original. Além disso, foi possível criar um jogo com elementos comuns de vários gêneros de games sem a preocupação de desenvolver algo específico para este, pois já carregava o “rótulo” de Matrix graças a seu enredo.

Seu modo de contar a história seguiu, em parte, a estrutura narrativa de um filme; fato que ajudou criar uma melhor imersão dentro do jogo, mas, em contrapartida, reduziu a possibilidade de se explorar as características comuns em um game. Suas fases servem apenas como as subdivisões dos capítulos em uma espécie de *checkpoint*. Como em um filme, os personagens passam por um amadurecimento psicológico durante a trama – algo que tem pouca relevância em um jogo; além disso, não existe forma de evoluir e/ou customizá-los com novas habilidades ou novos equipamentos, algo característico nos videogames.

Embora a história de Enter the Matrix não tenha muita relação com o primeiro filme da franquia, muitos dos elementos do início do jogo fazem um forte apelo a ele. Um bom exemplo é a fase na qual seu personagem precisa fugir de um agente e faz todo o trajeto passando por cima dos telhados dos prédios (Figura 8), algo muito similar à cena inicial de perseguição do filme Matrix (Figura 9).



Figura 8 Niobe em fuga nos telhados



Figura 9 Trinity em fuga nos telhados

Em Path of Neo o modo de adaptação seguiu um caminho diferente e foi deixado de lado muitos – se não todos – os aspectos fílmicos de seu antecessor Enter the Matrix. Nesse caso o filme foi literalmente adaptado dando preferência por criar uma forte experiência de toda a fantasia que o universo matrix proporcionou, sem se apegar em contar a história dos três filmes.

O filme Matrix serviu apenas como base para o game e foi reformulado para que coubesse dentro do novo formato. Esse fato é confirmado no final do jogo, quando os



criadores da franquia Andy e Larry (Lana) Whachowski aparecem em forma de bonecos pixelados e explicam para o jogador/usuário que a história de Matrix, no contexto de Path of Neo, precisou ser alterada para que conseguissem algo “mais satisfatório”, pois, segundo eles, existem elementos dos filmes que não funcionariam muito bem em um game.

Seus aspectos, tanto técnicos quanto narrativos, buscaram pouco o fotorrealismo fornecendo personagens mais caricatos, sem apelos psicológicos e utilizou o sistema de evolução típico dos games, em que as habilidades dos personagens vão se desenvolvendo com a progressão dentro do jogo. Durante as partidas o jogador/usuário recebe pontos para a evolução das habilidades de seu personagem, aperfeiçoando-as ou adquirindo outras. Para que o personagem consiga todas as habilidades, tem-se a possibilidade de jogar outras vezes e se aperfeiçoar. Sua narrativa é menos linear, pois após determinado momento do jogo é permitido que o jogador/usuário escolha que fase jogar, mesmo que já tenha passado por ela.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta inicial do projeto era mostrar como o desenvolvimento do cinema e do videogame poderia resultar numa junção de ambos ou, até mesmo, no possível surgimento de uma mídia híbrida. Tal pensamento foi baseado no fato de existir certo diálogo entre as duas mídias no cenário atual, principalmente no que se refere a seus modos de produção. Foi possível observar que cinema e videogame possuem muitas características comuns, e tentam, em alguns momentos, um imitar o outro. Contudo, nota-se que quando se utilizam dessas práticas de emulação com transposições de mídia, adaptações e outros recursos, eles buscam dar mais força à suas próprias linguagens. Os filmes e os jogos foram influenciados, de certo modo, por outras mídias e tecnologias existentes durante seus processos de evolução e, assim, moldaram suas linguagens a partir deles. O cinema se desenvolveu durante quase um século até o surgimento do videogame, por isso, é perceptível que certos filmes, em muito dos seus aspectos, servem de base para a criação de um game.

Após a análise da franquia matrix nos videogames, foi possível perceber que os jogos são muito dependentes das técnicas cinematográficas, principalmente no que se refere a seu desenvolvimento narrativo. Constatou-se que os games funcionam a partir de certo padrão de jogabilidade, que é pouco alternada em seu decorrer. Durante as partidas, mesmo tendo que usar estratégias para progressão dentro dos cenários, os jogadores/usuários costumam simplesmente realizar ações de andar ou atacar os inimigos de forma repetitiva. Essa dinâmica só é quebrada em determinados momentos, quando é necessária a resolução de alguns puzzles, minigames, ou, na exploração específica de certos locais dos cenários, como por exemplo, subindo em uma escada. Se dentro do contexto narrativo forem utilizados apenas os momentos jogáveis, os games seriam pouco capazes de contar suas histórias, se tornando semelhantes aos filmes de perseguição existentes no primeiro cinema, por não conseguirem encerrar as situações de forma tão conclusiva. Para um melhor desenvolvimento da narrativa em um game, são utilizados em seu roteiro pequenas cenas, as chamadas *cut-scenes*, que servem como elos narrativos com os momentos jogáveis. Essas *cut-scenes* seguem padrões cinematográficos, possuindo estilos narrativos e boa parte dos momentos com diálogos. Contudo, por não serem integradas ao próprio jogo, com recursos de jogabilidade, elas podem reduzir a experiência do jogador/usuário de agir como tal.

Quando o filme Matrix foi transposto para um game, ele tentou trazer um novo campo de experiência para o jogador/espectador. O enredo de sua trilogia proporcionou para os desenvolvedores de outras mídias muitas possibilidades para que fossem lançados novos

produtos em diversas plataformas. Mesmo que o filme Matrix não se enquadre apenas na categoria de filmes de ação – pelo fato de ser carregado com uma filosofia e pensamento de sociedade –, toda a mitologia criada pelos irmãos Wachowski, desenvolvida em um universo distópico, com as lutas, os tiroteios, as fugas das autoridades, as perseguições de carro e tudo mais que a franquia oferece, foram facilmente emulados dentro de um jogo de videogame. Esse novo ponto de vista oferecido pelos jogos fez com que o espectador pudesse desfrutar daquilo que viu no cinema, porém, assumindo o papel de protagonista. Isso deu a ele a oportunidade, não apenas de ver, mas de ter uma participação ativa na história, podendo vivenciá-la múltiplas vezes de maneiras ligeiramente diferentes, pois uma partida nunca é igual à outra, como foi o caso do jogo Matrix Path of Neo.

Também existe o fato da adaptação ser a ampliação de um universo já criado, uma extensão do símbolo ou da marca. O jogo Enter the Matrix, por exemplo, não tem como protagonista o personagem principal da franquia, e sua narrativa, embora tenha relação com o universo de matrix, possui um enredo próprio e, mesmo que ele complemente a história dos filmes, não necessita deles para ser compreendido. Fazer isso favoreceu a possibilidade de explorar novos ambientes e enriquecer o enredo principal da franquia, tentando experiências diferentes ou menos exploradas nos filmes.

Já no que se refere ao cinema buscar auxílio nos videogames, os filmes Matrix, assim como outros produzidos no modelo hollywoodiano blockbuster, buscam simular o clima dos games, porém de forma sutil. Os jogos costumam se caracterizar por sua interatividade, sua pouca linearidade e sua ação constante. Houve tentativas experimentais para que algumas dessas características fossem simuladas em filmes, como, por exemplo, em Elephant, do diretor Gus Van Sant, com sua repetição dos momentos e planos sequências longos, ou Rashomon, do diretor Kurosawa, com suas cenas simultâneas e descontinuidade narrativa. Entretanto, esses recursos exigem um pouco mais do público para atingir o efeito esperado. Os filmes Matrix, mesmo tendo que seguir uma estrutura narrativa fechada com começo, meio e fim estabelecidos, característica dos filmes clássicos, consegue através de uma trilha sonora marcante, efeitos visuais e montagem, recriar, em determinadas cenas, um clima lúdico semelhante ao alcançado quando se joga um videogame. Simular o clima dos games, contudo, nem sempre é tão efetivo dentro de um filme. Ao fazer isso, às vezes se prioriza muito a ação nas cenas, o que pode prejudicar a transmitir um desenvolvimento emotivo próprio no cinema.

A computação gráfica também se mostra importante no diálogo entre cinema e videogames. O cinema busca nela uma ferramenta para que suas histórias possam ser

contadas com mais qualidade e controle, realizando feitos que podem ser considerados, até então, inalcançáveis ou inacessíveis para os seres humanos comuns, como, por exemplo, na realização de experiências interplanetárias ou na criação de ambientes e objetos existentes apenas na imaginação das pessoas. Já no videogame a computação gráfica é, pura e simplesmente, sua essência. Sem ela ele não existiria. A evolução dessa tecnologia contribuiu para que fossem desenvolvidas novas formas de contar histórias dentro dos jogos, graças à grande quantidade de recursos gráficos alcançados. Dessa forma, possibilitou que os games buscassem os filmes como fonte de inspiração.

O cinema e o videogame compartilham o fato de pertencerem ao campo do audiovisual, por isso mantêm diálogo constante e se utilizam dos mesmos recursos para desenvolverem parte de seus projetos, mas em vista das diferenças e peculiaridades existentes em cada uma das mídias, é pouco provável que futuramente vá acontecer uma hibridização ou junção delas, entretanto essa possibilidade não pode ser descartada.

## REFERÊNCIAS

CAIRES, Carlos. **Da narrativa fílmica interactiva. Carrossel e Transparências:** dois projectos experimentais. Porto: CITAR, 2007

CIRINO, Nathan Nascimento. **Narrativas interativas no Cinema:** repensando as estratégias de roteirização. (2010 Disponível em: <[www.insite.pro.br/2010/Julho/narrativas\\_interativas\\_cinema.pdf](http://www.insite.pro.br/2010/Julho/narrativas_interativas_cinema.pdf) , 2010> Acesso: 25 de junho de 2014.

COSTA, Flávia Cesrino. **Primeiro Cinema.** In: MASCARELLO, Fernando (Org). História mundial do cinema. Campinas: Papirus. 2006.

CRUZ, D. M. **Tempos (pós-)modernos:** a relação entre o cinema e os games. **Revista Fronteiras** – estudos midiáticos, São Leopoldo, v. VII, n. 3, p. 175-184, set./dez. 2005.

CURSINO, Adriana. **A Construção da Narrativa Clássica** (2012). Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/77279048/A-Narrativa-Classica> acessado em 26/12/2013 Acesso em: 25 de junho de 2014

DOMINGUES, Delmar G. **Autor-Obra-Recepção no universo da representação visual dos videogames.** Belo Horizonte: 2012.

FELINTO, Erick . **Cinema e Tecnologias Digitais.** In: Fernando Mascarello. (Org.). História do Cinema Mundial. 1ed.Campinas: Papirus, 2006.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Game, Imersão e Interatividade:** novos paradigmas para uma comunicação lúdica. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2007.

GOSCIOLA, V. **Roteiro para as novas mídias:** do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2010.

GUNNING, T. **De la fumerie d’opium au theater de la moralité:** Discours moral ET ecobnception du septième art dans le cinema primitif américain. In: MOTTET, J. (Org). D.W. Griffith: Colloque international. Paris: Sorbonne/L’Harmmanttan, 1991.

HERMANN, Rodrigo Gomes. **Controle Automático de Câmera em Ambientes Virtuais Dinâmicos.** Rio de Janeiro, PUC-Rio, 2005.

HERZ, J. C. **Joystick Nation:** How video game ate our quarters, won our hearts, and rewired our minds. New York: Little, Brown and Company, 1997.

HIERTZ, José Guilherme Landi. **A Popularização da Computação Gráfica e os atores digitais.**(2003). Disponível em <[www.ufscar.cinemas/artcomputacao.html.br/](http://www.ufscar.cinemas/artcomputacao.html.br/)>Acessado em 27 de janeiro de 2014,

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens:** o jogo como elemento da cultura. São Paulo: 4ª ed, 1996.

KENT, Steven L. **The ultimate history of video games:** from Pong to Pokemon, the story behind the craze that touched our lives and changed the world. New York: Three Rivers Press, 2001.

LOPES, N L R; BORGES, L F R. **Uma Análise da Interface Cinema/Videogame.** São Paulo: Revista Anagrama: Revista Científica Interdisciplinar da Graduação, Ano 4 - Edição 1 –2010

LUZ, Alan Richard. **Video Games:** História, Linguagem e Expressão Gráfica. São Paulo: Blucher, 2010.

MACIEL, Luiz Carlos. **O poder do clímax.** Rio de Janeiro: Record, 2003.

MARTIN, M. **A linguagem cinematográfica.** São Paulo: Brasiliense, 2003

MARTINS, India Mara; PINNA, Daniel Moreira de Sousa. **Imaginário revelado:** Animação, realismo e criatividade. Rio de Janeiro: UFF, 2010.

REIS, Givaldo. **Os jogos eletrônicos e o cinema:** diálogo de mídias. In Ana Maria Gottardi. (Org) *A retóricadasmídias e suas implicações ideológicas.* São Paulo: AC, 2006

SETARO, André. **Da Narrativa Cinematográfica.** Disponível em: <<http://setarosblog.blogspot.com.br/2013/07/da-narrativa-cinematografica.html>> Acesso em: 25 de junho de 2014.

STATERI, Julia. **Cinema e video game:** diferenças e possibilidades. In: XIII Intercom Sudeste – Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste. São Paulo (SP), 05/2008. **Anais do XIII Intercom Sudeste – Congresso de Ciências da Comunicação**

WOLF, Mark J. P. *The video game.theory reader.* London: Routledge, 2003