

Games e cinema: convergência na produção

João Baptista Alves Boccaletto joaboccaletto@gmail.com

INSTITUTO DE ARTES - DEPARTAMENTO DE MULTIMEIOS - UNICAMP

Agência financiadora: Pibic/SAE

Orientação: Prof. Dr. Hermes Renato Hildebrand

Palavras chave: Video Game - Cinema - Convergencia - Universo narrativo

INTRODUÇÃO

O conceito de jogos eletrônicos é amplo, vai desde jogos de celulares, fliperamas, até jogos para consoles de mesa modernos em televisores 3Ds, assim, para um melhor entendimento se faz necessário a elaboração de um recorte do assunto abordado nesse estudo e, para isso, será usada a palavra videogame para designar os jogos eletrônicos feitos para consoles de mesa, portáteis e para computadores, restringindo o campo para facilitar o entendimento do assunto tratado nesse estudo.

Devido a essa crescente importância dos videogames no contexto econômico, eles passaram a ser objeto de estudo na academia, que cada vez mais são escritos estudos, como este, que visam compreender melhor essa nova mídia que funde, converge o audiovisual, a interatividade e o lúdico.

Este presente estudo visou compreender a constituição dos jogos atuais e suas relações de convergência com o Cinema.

METODOLOGIA

Os procedimentos utilizados em nosso estudo estão compreendidos em duas categorias metodológicas básicas: uma etapa de pesquisa bibliográfica e outra de estudos de caso. Nosso estudo trabalha com essas metodologias a partir de um enfoque qualitativo e explanatório, buscando com suas análises aprofundar a definição de nosso objeto de estudo.

A partir do levantamento dos resultados pode-se comparar sistematicamente as produções e os meios de comunicação utilizado por elas através da construção e mapas conceituais, descrever os principais conceitos relativos a cada um dos meios considerando suas particularidades e descrever seus relacionamentos e pontos de convergência. Para, finalmente, destacar o fator de convergência midiática existente entre estas duas mídias abordadas neste estudo de caso.

RESULTADOS

Para exibir os resultados da análise, dividiu-se o trabalho em dois tópicos: o primeiro relativo à constituição da imagem e o segundo relacionado à narrativa. Nesses tópicos foram abordados os assuntos da seguinte forma: cada tópico utilizará um par de jogos e filmes que melhor ilustre as características a serem demonstrada.

a. A Imagem

Para analisar a constituição da imagem vamos utilizar o videogame "Need for Speed Underground 2 – NSFU2" e os filmes da trilogia "Velozes e Furiosos". O jogo trata-se de um simulador de corridas automobilísticas que recria o universo narrativo dos rachas de rua dos EUA, que também é o universo narrativo dos filmes "Velozes e Furiosos", o que faz com que ambos os produtos compartilhem de uma gama de ícones imagéticos semelhantes.



Figura 1 - Gameplay Need for Speed Underground 2



Figura 2 - Cena de Velozes e Furiosos 2

Observa-se que o jogo tem, principalmente, dois tipos de camera, a que fica fora do carro localizada na parte traseira do veículo e em uma posição elevada que possibilita a visão completa do carro como mostra a Fig. 01.

Ao estabelecer uma relação de enquadramento da imagem do jogo com a do filme verifica-se que os jogos utilizam câmeras diferenciadas durante momentos de tensão no jogo, por exemplo, quando o carro sai do chão ou quando ele termina a corrida que a câmera altera o enquadramento do carro em formatos cinematográficos. São poucos os momentos em que isso acontece, contudo, o filme também faz referência a câmera utilizada no jogo e possuem planos como o mostrado na Fig. 04.

b. A Narrativa

Para analisar a convergência entre as mídias, levando em consideração a narrativa, utilizou-se o jogo "Red Dead Redemption" (Fig. 04) que é um jogo do estilo sandbox de ação ambientado no velho oeste, e o filme Bravura Indômita (Fig. 05) que compartilha o mesmo universo narrativo e estético.



Figura 3 - Cena do jogo Red Dead Redemption



Figura 4 - Cena do filme Bravura Indômita

A interação transforma os roteiros de cinema, quadrinhos e literatura, que são lineares em sua concepção temporal, com começo, meio e fim, em um formato novo hipertextual e com base nos conceitos de rede, com nós e conexões multilineares, possibilitando uma variedade maior de histórias a partir do mesmo produto. No jogo "Red Dead Redemption" que possui um início que apresenta o personagem em forma de cinematic, depois no gameplay o personagem fica completamente livre no mapa que possui diversas "quests" – questões a serem resolvidas para se jogar -, marcadas no mapa com pequenos círculos pretos. A resolução destas "quests" devem ser concluídas para se chegar ao final do jogo porém, a ordem das missões, não importa. Isto torna este jogo um hipertexto e com uma narrativa não linear, porém, ao se terminar todas as missões, no final do jogo, assim como em seu começo, encontra-se um formato linear, ou seja, esse jogo é uma mescla de narrativa linear e narrativa multilinear assim como todos os jogos.

Para entender melhor a narrativa interativa que existente nos jogos, mostramos o diagrama (Fig. 5) que apresenta um esquema de como se dá a narrativa linear e algumas formas de narrativas mistas, existentes nos games mais atuais.

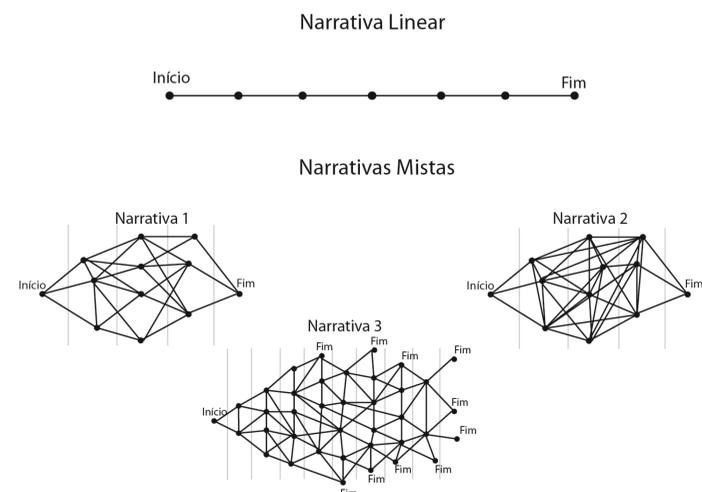


Figura 5 - Diagrama de narrativas lineares e mistas

O primeiro diagrama de narrativa mista corresponde à maioria dos games existentes, onde o jogador faz escolhas que levam para uma segunda opção, que por sua vez leva para outras escolhas que levam para outras opções e assim por diante até que ele segue para um final pré definido. Estas escolhas nem sempre querem dizer escolhas reais, mas sim caminhos seguidos pelo personagem. O segundo diagrama é basicamente o diagrama de jogos sandbox, onde o jogador fica livre para fazer aquilo que lhe interessa ir em "quests" na ordem que desejar, chegando ao fim do jogo, que é imutável independente das escolhas feitas. Estes jogos tem como representantes o "Red Dead Redemption", "Need For Speed Underground 2" e "Grand Theft Auto". Esse segundo diagrama também serve para jogos MMO (massive multiplayer online) porém uma particularidade específica: esses jogos são infinitos, normalmente não chegam a um final.

A terceira forma narrativa mista é um formato novo encontrado no jogo "Heavy Rain". Ele é um jogo que possui uma carga cinematográfica e um formato estético e narrativo muito similar ao do cinema. Nele o jogador pode escolher os caminhos que quiser, porém, de acordo com suas escolhas, a narrativa é alterada levando para finais diferentes. Uma característica marcante desse jogo é a impossibilidade de se perder uma vez que as ações não são suficientes para que o personagem resolva alguns desafios, o caminho narrativo é alterado e leva o jogador a um determinado final.

CONCLUSÃO

Percebeu-se o aumento da preocupação dos produtores com a imagem, com a narrativa dos jogos e com a mecânica interativa dos jogos que muitas vezes ultrapassa a preocupação com a simples interação, que é, inegavelmente, o diferencial destas produções. Aqui, diante da cultura da convergência, identificamos um princípio que norteia as produções contemporâneas, é o conceito de "gamefication" que pode ser traduzido por "gameificação" e incentiva o desejo e a predisposição das pessoas para se envolverem com os jogos.

Por outro lado, a apropriação visual dos games com o cinema tem como uma de suas causas a apropriação de mundos narrativos semelhantes, o que faz com que as diretrizes estéticas sejam convergentes. Esta característica convergente entre essas mídias não é o mais interessante, mas sim a singularidade do videogame comparado com o cinema, pois a possibilidade de se desenvolver narrativas mistas entre os aspectos lineares e o hipertextuais, aumenta a exigência na hora de desenvolver roteiros para essa mídia específica.

O cinema adquiriu com as técnicas digitais a possibilidade de representar na tela o impossível com um grau de realismo altíssimo e o game utiliza técnicas narrativas semelhantes ao cinema com relação a constituição do universo e da criação através de imagem e som e de uma imersão do público diferenciada com relação aos outros meios. Ambos os meios tem o poder de imersão extraordinário fazendo com que o usuário dessas mídias foque sua atenção apenas nas informações transmitidas pelas mídias enquanto durar sua exibição.