

## ESTÉTICAS NARRATIVAS DO CINEMA APLICADAS A GAMES

Autor: Richard Nunes da Silva <sup>1</sup>

### Resumo

Este artigo tem por objetivo problematizar a aproximação da linguagem do cinema tradicional com os vídeo games. Para tal abordagem, foi feito uma análise do jogo “Alan Wake”, assim como migrações de cinema para games e de games para cinema. Analisar-se-á rapidamente a estética da linguagem cinematográfica, bem como suas influências na narrativa dos games. Em seguida, será feita uma comparação entre adaptações de 2 jogos. O primeiro deles, “ET, o extraterrestre”, que foi uma adaptação de filme para jogo; e o segundo, Silent Hill, que fez o caminho inverso, pois começou como um game e ganhou um filme. Feitas as análises, serão feitas comparações entre a linguagem do cinema e elementos narrativos utilizados em “Alan Wake”.

**Palavras-chave:** Cinema. Games. Narrativa.

Cinema narrative aesthetics applied on games

This article aims to discuss the approximation of the language of traditional cinema with video games. For this approach, an analysis was made of the game “Alan Wake”, as well as migration of games to movies and movies to games. It will analyze quickly the aesthetics of film language as well as their influences in the narrative of games. Then there will be a comparison between two sets of adaptations. The first, “ET the Extraterrestrial”, which was an adaptation from film to game, and second, Silent Hill, which took the opposite route, because he began as a game and became a movie. With the analysis completed, comparisons will be made between the language of cinema and narrative elements used in “Alan Wake”.

**Keywords:** Cinema. Games. Narrative.

## **Introdução:**

A linguagem dos games caminha lado a lado com a indústria dos cinemas. Diversas adaptações de filmes já foram feitos para os videogames, desde o seu surgimento. A partir dos jogos 3D, ocorreram diversas mudanças na estrutura narrativa, muitas das quais foram aproveitadas do cinema.

Este artigo tem por objetivo problematizar a aproximação da linguagem do cinema tradicional com os vídeo games. Para tal análise, o jogo escolhido foi Alan Wake. Será feita uma breve explicação e análise narrativa sobre o mesmo, tendo como parâmetro de comparação a narrativa cinematográfica presente no cinema, séries, e outras mídias audiovisuais. Serão analisadas as características do cinema, bem como os filmes que estabeleceram as mesmas, seguida de comparações entre as duas mídias.

## **O jogo Alan Wake:**

*Alan Wake* é um game de terror e ação psicológico desenvolvido pela Remedy Entertainment e publicado pela Microsoft Game Studios, lançado na Europa em 14 de maio de 2010, e na América do Norte em 18 de maio de 2010, exclusivamente para o console Xbox 360. O enredo gira em torno do escritor de livros de terror, Alan Wake, o qual tenta desvendar o mistério por trás do desaparecimento de sua esposa durante suas férias na pequena cidade de Bright Falls, e tendo que lidar com blackouts, visões, e idéias de seu último romance, o qual ele não lembra ter escrito, tornando-se realidade

## **Uma rápida análise da estética do cinema:**

Desde o surgimento do cinematógrafo, muita coisa mudou. O cinema inicialmente não era visto como uma forma de arte e/ou entretenimento até 1902, com o filme *Le Voyage dans la lune* (Viagem à lua), de Georges Méliès. Nele, o cineasta utilizou “técnicas de dupla exposição do filme para obter efeitos especiais inovadores para a época.”

Foi em 1915, que o filme “O nascimento de uma nação”, de D. W. Griffith apresentou o modelo de linguagem cinematográfica utilizado até hoje nos padrões de Hollywood. Ele foi “pioneiro em várias técnicas como o close-up facial, a focalização profunda, que são consideradas fundamentais para a indústria atual de cinema. Também contém várias inovações cinemáticas, efeitos especiais, e técnicas artísticas, incluindo uma sequência colorida no final.”

Com a evolução técnica, foram acrescentados sons, cores e os efeitos especiais foram aprimorados, bem como a importância do cinema para a sociedade. É indiscutível a importância e relevância do mercado cinematográfico, no aspecto global, econômica e culturalmente. Entretanto, na questão narrativa o cinema segue o mesmo padrão há quase um século. É natural que ocorra influência deste modelo narrativo em outras mídias audiovisuais, entre eles, o videogame.

Conforme Jesper Juul, em seu artigo “Games Telling stories?”, toda história, presente tanto no cinema quanto nos videogames, possui uma narrativa. Partindo do princípio que utilizamos a narrativa para dar sentido às coisas que acontecem, e de que podemos contar uma história a partir de um jogo, tudo pode ser considerado inserido em narrativa.

Aproximando a narrativa do cinema com a do videogame, encontramos diversas semelhanças. Entre elas, pode-se citar a presença freqüente de um protagonista, e, embora não tão frequentemente, uma experiência linear no aspecto narrativo. Nesta análise, não está sendo levado em conta o aspecto interatividade proporcionada pelos jogos.

Desde o seu surgimento, o videogame se relaciona com o cinema. Diversos títulos da época do Atari 2600 foram adaptações de filmes, como Star Wars (1983), Superman (1978) e E.T (1982). Porém, são poucos os casos de jogos desse ramo que fizeram sucesso.

Temos como exemplo o jogo adaptado do filme E.T. Sua adaptação foi realizada às pressas para acompanhar o lançamento no cinema, e por isso foi lançado antes do planejado, tornando o jogo um dos responsáveis pelo crash do mercado de jogos em 1983.

Tendo em vista esses exemplos, pode-se dizer que tanto o jogo quanto o cinema por possuírem narrativa, mesmo sendo mídias diferentes, podem se comunicar entre si, pois possuem a mesma essência. Claro que não é possível portar todos os elementos de um filme para um jogo (e vice-versa), pois alguma coisa se perderá nessa adaptação. Essa análise pode ser utilizada para identificar se um jogo pode ser considerado um meio narrativo.

Para melhor ilustrar a comunicação entre o cinema e o videogame, serão analisados duas adaptações entre videogames e cinema. O primeiro deles é a adaptação do filme “E.T. O extraterrestre” (1982) para o jogo homônimo (1982) do console Atari

2600. O segundo exemplo é uma forma de portabilidade menos comum: a dos videogames para o cinema. Como exemplo, será estudado o filme “Terror em Silent Hill” (2006), adaptação do jogo Silent Hill (1999) para o console Playstation.

### **Análises comparativas de adaptações:**

#### **E.T o Extraterrestre:**

Lançado em 1982, E.T o extraterrestre foi produzido e dirigido por Steven Spielberg, lançado pela Universal Pictures. O filme conta a história de um alienígena perdido na Terra. Ele faz amizade com um garoto humano, que o protege e evita que seja capturado pelo governo. O menino ajuda ET a retornar para seu planeta de origem.

E.T tornou-se o filme mais lucrativo já produzido até a época de seu lançamento (na data de produção deste artigo, Avatar assume o atual posto), ultrapassando inclusive Star Wars. Em 2002, o filme foi relançado, com efeitos especiais melhorados e cenas adicionais.

Foi um sucesso de crítica, considerado “o melhor filme de ficção científica já produzido” segundo uma pesquisa realizada pela Rotten Tomatoes.



No mesmo ano, foi lançado uma adaptação homônima do filme, para o videogame Atari 2600.

Trata-se de um jogo de aventura, desenvolvido e publicado pela Atari. Seu design foi desenvolvido por Howard Scott Warshaw. O objetivo do jogo é guiar o alienígena através de vários cenários, para coletar as 3 peças do telefone que é utilizado por E.T no filme para se comunicar com seu planeta de origem.

As negociações dos direitos do filme foram finalizadas em Julho de 1982, dando à equipe 6 semanas para desenvolver o jogo inteiro. Seu lançamento teve-se no Natal do mesmo ano.

As críticas do jogo foram negativas, e é considerado junto com a versão para Atari de Pacman, como o grande responsável pelo crash da indústria de games em 1983.

A Atari produziu 5 milhões de cartuchos, e sua estimativa de vendas era muito alta, devido à popularidade do filme. O jogo, entretanto, foi um fracasso de vendas devido à sua qualidade. Segundo a própria Atari, “quase todos os cartuchos retornaram”.

Foi listado pela PC World como “o pior jogo já produzido de todos os tempos”.



Além dos problemas técnicos, tais como o tempo limitado de produção, bugs, falta de planejamento de vendas e hardware da época, é necessário analisar o quesito narrativo do jogo.

Existem semelhanças com o filme, tais como o objetivo do personagem (voltar ao seu planeta de origem), os meios para alcançar o objetivo (usar o telefone), além de elementos como os agentes do governo que tentam te capturar.

Todos esses elementos, entretanto, não impediram o jogo de ser um fracasso comercial.

### **Silent Hill:**

Silent Hill é um jogo de survival horror de 1999, desenvolvido e produzido pela Konami Digital Entertainment para a plataforma Playstation.

O jogo recebeu ótimas críticas, e uma avaliação de 84.03% segundo o site Game Rankings. Suas vendas foram muito boas, garantindo sua posição no Greatest Hits do Playstation.

Foi listado entre os “25 melhores jogos de todos os tempos para o Playstation” pela IGN.

O enredo gira em torno de Harry Mason, que procura sua filha que desapareceu após um acidente de carro. Ele acaba em Silent Hill, uma cidade abandonada, com uma neblina constante, cheia de monstros e com uma versão alternativa diabólica da mesma.



Terror em Silent Hill é um filme de horror de 2006, dirigido por Christophe Gans e escrito por Roger Avary. É uma adaptação dos jogos da série Silent Hill, mais especificamente dos três primeiros jogos.

O enredo do filme gira ao redor de Rose, que está levando sua filha adotiva, Sharon, para Silent Hill, pois a garotinha repete esse nome em momentos de sonambulismo. Após um acidente de carro que a deixa inconsciente, parte em busca de Sharon, que desapareceu. Enquanto procura por sua filha, encontra-se em uma realidade alternativa da cidade, repleta de neblina, cinzas e monstros, enquanto descobre aos poucos as conexões entre sua filha e Silent Hill.

O filme recebeu boas críticas, e foi considerado pelo site Box Office Mojo, como uma das 10 melhores adaptações de filmes já produzidas.

Ele foi bem recebido pelos fãs, inclusive dando origem a um novo jogo da série, o qual não segue o mesmo roteiro, mas que incorporou na narrativa e ambientação diversos elementos presentes no filme.

Ao contrário da adaptação de E.T, Terror em Silent Hill foi muito bem no quesito técnico. O ambiente e clima do jogo são retratados com fidelidade ao jogo, além dos efeitos especiais, utilizados para representar o fictício.

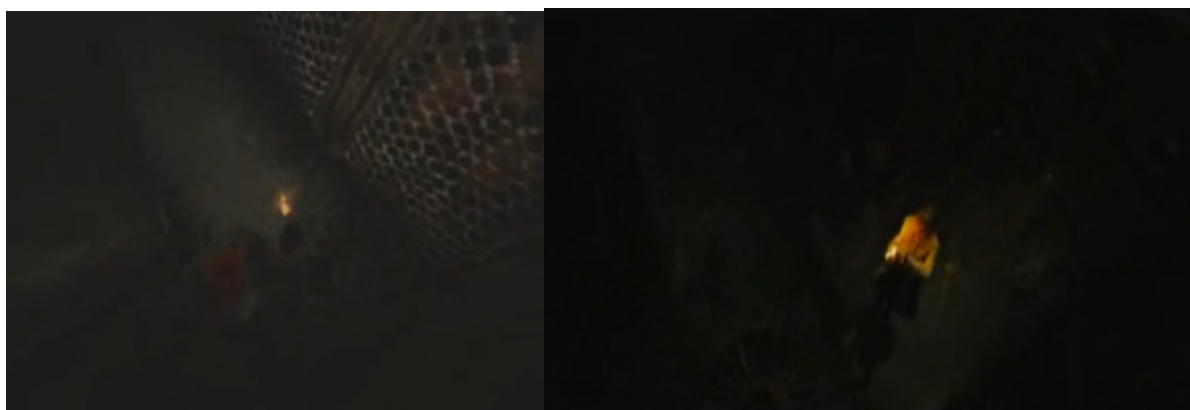
Diversos elementos contribuíram para a adaptação ter sido bem aceita. Entre elas podemos citar a neblina característica da série, que foi retratada com fidelidade, além da sensação de caminhar sozinho pelas ruas desertas da cidade.

A cena do aparecimento da primeira criatura é um aspecto característico de Silent Hill. No momento em que você se depara com o primeiro inimigo no jogo, o personagem “analisa” a criatura para o jogador (através de cut-scenes). Presenciamos no filme exatamente o mesmo elemento, com a mesma angulação, tempo e contexto.



Podemos notar a semelhança no enquadramento e ritmo da cena, além do posicionamento das personagens na mesma.

Outra cena que remete ao jogo original, que foi muito elogiada pelos fãs da série, foi o momento em que Rose entra no mundo alternativo de Silent Hill. No jogo, essa cena inovou na época, fazendo uso exclusivo do plano Plongée, além dos corredores serem estreitos, passando uma sensação de claustrofobia e ansiedade. Detalhes como o isqueiro utilizado para iluminar o caminho, fizeram com que essa cena do filme se aproximasse muito da original, além da angulação, iluminação, posicionamento de câmera, e ambientação.



Adaptação da cena do jogo (esquerda) para o filme (direita). Detalhes como o isqueiro, plano da câmera e ambientação são muito semelhantes ao original.

Embora a narrativa não seja a mesma (o roteiro e protagonistas ligeiramente diferentes), podemos concluir que a portabilidade entre a mídia videogame e cinema foi bem executada neste caso, e “como adaptação de um game para a tela grande, é um passo enorme. Tornou-se o ponto de referência a ser batido para qualquer outro filme baseado em um game que venha daqui para frente.” (Cineplayers, 2010). A história precisou ser adaptada para outro meio de comunicação, no caso o cinema, porém não perdeu as características essenciais da série. Pode-se comprovar isso através da aceitação do público, que pôde reconhecer a história do game narrada em uma mídia diferente da original.

### **Análise do jogo Alan Wake:**

Alan Wake define-se como um “thriller de ação psicológico”. Segundo Charles Derry, a definição de thriller é “uma mistura de medo, prazer e esperança confiável de que o medo será tolerável e superado em face aos perigos externos”.

Pode-se concluir então que a estrutura narrativa da “Jornada do Herói” possui uma relação próxima com o gênero, visto que em resumo ela se constitui de uma zona de conforto inicial, seguida da apresentação do perigo externo. Em seguida existe o abandono da zona de conforto para o enfrentamento do perigo. E por fim, a superação ou esperança de triunfo frente o perigo.

Temos então a primeira semelhança com a estrutura narrativa do cinema: A jornada do herói



Na história, o protagonista Alan Wake é um escritor que está passando por uma crise de “falta de criatividade”. Sua esposa Alice sugere que façam uma viagem até a cidade de Bright Falls (saindo da zona de conforto), onde Alan poderá descansar e buscar inspiração para escrever novamente. Ao chegarem, porém, eventos estranhos (perigos externos), como a presença constante da escuridão e seres humanos “influenciados” pela mesma, fazem com que o protagonista busque superá-los para alcançar seu objetivo, no caso do jogo, encontrar sua esposa que desaparece após um acidente.

Vemos claramente as três etapas propostas anteriormente: Estado inicial da história, antes da viagem (zona de conforto); enfrentamento dos eventos paranormais que ocorrem em Bright Falls (confronto com perigo externo), e por fim resgatar Alice (superação do perigo).

Inicialmente o jogo é apresentado mais como uma série de TV em forma de jogo do que cinema, porém a comparação e aproximação pode ser feita da mesma maneira, visto que são mídias muito semelhantes. Segundo a descrição oficial do produto, “Alan Wake é como uma série de TV thriller, oferecendo diversas reviravoltas e cliffhangers, culminando em uma conclusão épica.”

Outro aspecto que aproxima o jogo ao gênero thriller do cinema é o tempo. Segundo Charles Derry, “um dos sinais mais consistentes de um thriller é quando um filme nos **mostra** o que esperar, e nos **faz** esperar.”

No jogo, os inimigos chamados Takens, são humanos que estão possuídos pela escuridão. Eles escondem-se nas sombras, e frequentemente saem da penumbra para pegar Alan de surpresa. Uma das características na jogabilidade de Alan Wake é o momento de aparição dessas criaturas. A apresentação dá-se da seguinte maneira: quando Alan não percebe que existem inimigos no ambiente, a câmera (3ª pessoa) sai do plano geral para um plano Plongée ou plano Foco na maioria das vezes. O Taken aparece em cena com arma em punho, pronto para atacar (a cena nos **mostra** o que esperar). O tempo passa mais lentamente por alguns instantes, para que o jogador se acostume com a cena (a cena nos **faz** esperar).



Alan ataca um inimigo (esq.)... enquanto outro Taken sorrateiramente parte para o ataque, como elemento surpresa (dir.). Repare como a cena fica acinzentada para focar o momento que o inimigo aparece para a emboscada.

Outro elemento que remete ao gênero de cinema é a tensão constante no jogo. O maior exemplo em Alan Wake são os checkpoints. Na história, os Takens são frágeis à luz. Conseqüentemente, você só está seguro quando estiver dentro de algum ambiente iluminado, pois eles não vão se aproximar. Muitas partes do jogo se passam em bosques, onde a iluminação é inexistente, o que torna o ambiente o mais hostil possível. O sistema de checkpoints baseia-se em você chegar até um poste ou fonte forte de luz, que são relativamente escassas pelo cenário. Existem também momentos em que os inimigos não param de vir, e resta ao jogador chegar o mais rápido possível até o próximo checkpoint para que não morra. Acontece que por vezes, quando você está perto do mesmo, e tem um início de alívio, o poste “convenientemente” apaga, elevando a tensão do jogador novamente, pois inconscientemente ele já está relaxando, por se aproximar da “zona de conforto”, e ao quebrar a mesma, volta o clima de tensão ao jogo.

A trilha sonora do jogo também ajuda a passar o clima de tensão. Em momentos onde existem inimigos e/ou obstáculos, há a presença de uma música mais agitada, que passa a sensação de “será que o protagonista vai se salvar?”. Em contrapartida, ao entrar em um checkpoint, a música cessa imediatamente, passando um clima de alívio, quase como se fosse um suspiro de relaxamento.

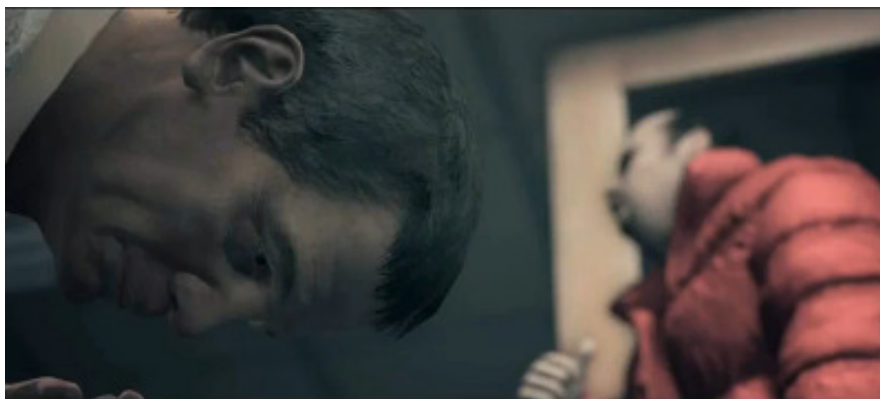
Além dos aspectos já citados, a estruturação da história baseia-se em séries de TV, inclusive sendo dividida por capítulos como se fossem episódios de uma temporada. Fica evidente a apropriação desse elemento no fim e no início dos episódios. Cada capítulo termina em um momento cliffhanger, deixando o jogador com ansiedade para jogar o próximo. Em seguida vem a tela de encerramento tocando um música, semelhante à de créditos, porém sem os mesmos. Ao passar para o próximo capítulo, temos a

seguinte tela, que deixa explícita a intenção de adequar a linguagem de séries para o videogame, seguida de um resumo das cut-scenes do capítulo anterior:



O posicionamento das câmeras em Alan Wake é outro fator a ser levado em consideração nesta análise. As cut-scenes lembram muito cenas de filmes, de diversos gêneros. Na verdade elas desempenham papel de mini-filmes dentro do game, utilizados para contar trechos da história na qual o jogador não tem controle sobre o rumo da mesma. A dublagem é feita por atores profissionais, o que acaba dando ainda mais aproximação com o cinema.

A decupagem de cenas é outro fator que facilita a aproximação do jogo com o cinema. De acordo com Xavier, a decupagem clássica constitui um “sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível”. Entende-se como “um modo normal, ou natural, de se combinar as imagens (sem destruir a imersão no jogo ou filme)” (XAVIER, 1977, p. 24).



## Conclusão:

De acordo com análise deste artigo, pode-se perceber uma tendência de aproximação entre o videogame e as demais mídias audiovisuais, principalmente o cinema. Notam-se diversas semelhanças no aspecto visual e narrativo, principalmente na questão das câmeras e decupagem, completamente assimilada dos filmes.

É importante notar que essas semelhanças não se fazem presentes apenas nas cut-scenes, mas também no jogo em si, como foi visto na sequência de aparecimento de inimigos no jogo Alan Wake e na sequência inicial do jogo Silent Hill, a qual foi adaptada para o cinema. Outras mídias audiovisuais que sofreram influências do cinema, por consequência também influenciam os videogames, como é o caso da relação entre seriados e Alan Wake, que se propõe a ser uma série de TV (thriller) em forma de game.

A jornada do herói, principal recurso para estrutura narrativa no cinema, é também o ponto de partida para a maioria dos jogos, mesmo que estes não possuam necessariamente estéticas cinematográficas. Podemos concluir que esse modelo de história foi incorporada do cinema para os games.

Conclui-se também que a comunicação entre essas mídias, embora não seja completamente fiel à original, é inevitável, visto que cada vez mais frequentemente os jogos se assemelham com “filmes interativos”. Embora não tenham sido citados ao longo deste artigo, diversos games de sucesso apresentam e vendem-se com essa estética. São exemplos: Metal Gear, Fahrenheit, Heavy Rain e Left 4 Dead.

## REFERÊNCIAS

- DERRY, Charles "The Suspense Thriller: Films in the Shadow of Alfred Hitchcock", 1988. Sem edição em português.
- JULL, Jesper. "Games telling stories?", Copenhagen, 2001. Disponível em: (<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>). Acesso em: 21 de maio de 2011
- XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- AUMONT, Jacques. As teorias dos cineastas. Campinas: Papirus, 2004.
- CRUZ, DM. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games, Revista Fronteiras, 2005
- AZEVEDO, Ana Laura. Narrativa audiovisual: Cinema e videogame, UFSCAR, 2009
- Atari burries ET cartridges: Disponível em: (<http://www.snopes.com/business/market/atari.asp>) Acesso em: 21 de maio de 2011
- Rotten Tomatoes Top 100 sci-fi movies: Disponível em: (<http://www.rottentomatoes.com/features/special/2007/scifi/?r=1&mid=1006389>). Acesso em: 21 de maio de 2011
- PC World. Disponível em: ([http://www.pcworld.com/article/127579-2/the\\_10\\_worst\\_games\\_of\\_all\\_time.html](http://www.pcworld.com/article/127579-2/the_10_worst_games_of_all_time.html)). Acesso em: 21 de maio de 2011
- Playstation Greatest Hits. Disponível em: [<http://uk.psx.ign.com/articles/091/091211p1.html>]. Acesso em: 21 de maio de 2011
- Game Ranks: Silent Hill. Disponível em: (<http://www.gamerankings.com/ps/198641-silent-hill/index.html>). Acesso em 21 de maio de 2011.
- IGN top 25 games. Disponível em: (<http://psx.ign.com/articles/080/080606p1.html>). Acesso em 21 de maio de 2011.
- Box Office Mojo. Disponível em: (<http://www.boxofficemojo.com/genres/chart/?id=videogameadaptation.htm>) Acesso em 21 de maio de 2011.
- Destructoid. Disponível em: (<http://www.destructoid.com/new-silent-hill-rubbish-pyramid-head-confirmed-also-november-release--100409.phtml>). Acesso em 21 de maio de 2011.
- Cineplayers. Disponível em: (<http://www.cineplayers.com/critica.php?id=789>). Acesso em 21 de maio de 2011.
- Análise comparativa entre as narrativas no cinema e nos jogos eletrônicos sob a perspectiva da cibercultura. Disponível em: (<http://www.tec.fja.edu.br/orbita/index.php/leia/artigos-de-alunos/51--analise-comparaiva>). Acesso em 21 de maio de 2011.