

O uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos como elemento narrativo

André Luíz Battaiola¹ Flávio Eduardo Martins² Larissa Livia Rodrigues Barbosa³

Universidade Federal do Paraná, Dept. de Design, Brasil

Resumo

Este trabalho apresenta a aproximação existente entre cinema e *games*, no nível do uso da linguagem cinematográfica. Ao traçar um breve panorama histórico da evolução da linguagem no cinema e das diferenças entre o meio cinematográfico e a hipermídia, a qual os games estão inseridos. Foram analisados três jogos: *Doom 3*, *Indigo Prophecy* e *Resident Evil 4*. Diante deste processo, foram detectadas características específicas para cada jogo e implicações diferentes de significado para um mesmo recurso cinematográfico, concluindo que a linguagem cinematográfica potencializa a narrativa e oferece inúmeras possibilidades de desenvolvimento, as quais devem ser objeto de reflexão para os profissionais de criação e desenvolvimento de jogos.

Abstract

This paper presents the existing relationship between cinema and games, in a level of cinematographic language. By making a brief historical panorama of the evolution of the language in cinema and the differences between hypermedia and the cinematographic environment, in which these games are inserted, three games were analyzed: *Doom 3*, *Indigo Prophecy* and *Resident Evil 4*. During the research, specific characteristics for each game and different implications of meaning in a same cinematographic technique were detected, concluding that the cinematographic language potentiates narrative and offers countless possibilities of development, which must be object of reflection for all professionals involved in the creation and developing of games.

Keywords: Games, Narrativa, Linguagem Cinematográfica

Authors' contact:

¹albattaiola@gmail.com

²flavioeduardo.martins@gmail.com

³larissalrb@yahoo.com.br

1. Introdução

A relação entre o cinema e os jogos eletrônicos [*games*] é um tópico recente o qual vem sendo discutido por profissionais de diversas áreas que tentam explicar como estas duas mídias influenciam e convergem entre si, especialmente no âmbito da

linguagem e da comunicação. Ao analisar e comparar três jogos, este artigo procura focar a investigação do uso da linguagem cinematográfica dentro da narrativa dos *games*, considerando que esses dois meios se aproximam e intercalam idéias e conceitos.

Desse modo, com o objetivo de entender melhor as qualidades da linguagem cinematográfica nos *games*, primeiramente será abordada a linguagem cinematográfica numa perspectiva histórica para depois ser explorado o conceito de hipermídia e *games*. Em seguida serão abordadas as principais diferenças e semelhanças entre os dois meios no âmbito da narrativa. Após essas considerações, serão explicados os métodos de análise e o resultado da comparação dos três jogos.

2. A Linguagem Cinematográfica

A história do cinema envolve uma gama de pessoas e experimentos, de períodos e contextos distintos, que servem não apenas para entender o aperfeiçoamento técnico, mas também a forma como esse meio se adaptou frente à necessidade de se montar uma narrativa. No primeiro cinema, período compreendido entre 1894 e 1908, era comum o filme ser composto por uma única tomada e ter duração curta, já que o propósito não era narrar uma história, mas sim impressionar o público com as possibilidades da nova tecnologia. [Costa 2005]

Ainda nos primeiros anos, a linguagem cinematográfica era próxima da linguagem teatral: a câmera, sempre imóvel e centralizada no palco, correspondia ao ponto de vista de um espectador no meio da platéia. Técnicas de trucagens e montagens internas ao plano já eram conhecidas pelos cineastas da época e, em especial, por Georges Méliès, que explorava esses recursos para criar efeitos de magia em seus filmes. No entanto, essa linguagem baseada no teatro não estava madura o suficiente para gerar narrativas “complexas”, no sentido de poder englobar ações que ocorressem ao mesmo tempo, ou então de desenvolver psicologicamente os personagens, que eram filmados em planos abertos e que mal correspondiam às expressões faciais.

Foi o cineasta americano D. W. Griffith, com seus dois longas-metragens “O Nascimento de uma Nação” (*The Birth of a Nation*, 1915) e “Intolerância” (*Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages*,

1916), que trouxe maturidade à linguagem cinematográfica, gerando códigos e representações que designariam ritmo e expressividade ao filme. Essa gramática se fundamenta basicamente na montagem e reestruturação dos planos, capaz de sincronizar espaços e tempos distintos. Um bom exemplo é um filme de suspense no qual o herói tem um tempo limitado para salvar a mocinha: hora o filme mostra uma cena de perigo da mocinha, outra hora mostra o herói em busca de uma chave para libertá-la. Essa intercalação de cenas, a qual recebe o nome de *montagem paralela*, permite não apenas potencializar a narrativa, mas também despertar emoções e expectativas no público, que fica ansioso para ver o desfecho das duas situações. Além disso, a montagem paralela transforma o filme em algo natural, distante de ser visto como um produto encenado e previamente construído como era explorado no primeiro cinema.

Posterior à Griffith, houveram outras experimentações com a montagem fílmica as quais se destacam os cineastas russos Lev Kulechov e Sergei Eisenstein. O grupo de Kulechov realizou uma série de experiências que consistia em filmar pessoas e ambientes distintos para em seguida unificá-los com a montagem. A mais célebre dessas experimentações, a qual recebeu o nome de *efeito Kulechov*, foi filmar em *close-up* o rosto de um homem, um prato de sopa, uma garotinha dentro de um caixão e uma mulher. O filme foi montado de modo que se via o rosto do ator e em seguida o prato de sopa, ou se via o rosto do ator e a garotinha no caixão, ou então o rosto do ator e a mulher. Em cada uma das três seqüências, o espectador era levado a uma reação e significados distintos: a fome, a tristeza ou o desejo. A montagem para Eisenstein também permitia a criação de uma realidade nova, conceitos e qualidades interpretadas pelo espectador com a justaposição: duas imagens que, em síntese, forma uma terceira. Assim como diz Murch [2004], um dos mais influentes editores de filmes contemporâneos, a sugestão é sempre mais eficiente que a exposição. Assim, predomina a metáfora nos filmes russos forçando o senso crítico do espectador sobre a imagem. “*Aqui, a idéia de que o cinema registrava ou reproduzia imagens do mundo real foi questionada. Em vez disso, propunha-se que o cinema era um meio de comunicação que pode transformar o real, e tem sua própria linguagem e seu próprio modo de fazer sentido.*” [Turner 1997]

Atualmente, com o advento das novas mídias digitais, o cinema parece ter perdido sua hegemonia como meio de entretenimento. A evidência disso é que a indústria dos *games* já ultrapassou a indústria cinematográfica, tanto em lucro como em unidades vendidas. Mas é certo que, ao longo de mais de 100 anos de existência, o cinema trouxe contribuições não apenas técnicas, mas também nas formas estéticas ou mesmo nas convenções de se enxergar a imagem-movimento e arranjá-la adequadamente para a narrativa. Com o aperfeiçoamento dos gráficos e o

lançamento de consoles mais avançados, os *games* tem absorvido cada vez mais as técnicas cinematográficas.

3. Hipermissão e games

O termo hipermissão foi cunhado por Ted Nelson em 1963 como prolongamento do conceito de hipertexto, com a diferença de que hipermissão engloba não apenas a informação textual, mas também a informação sonora e visual [Ulbricht 2006]. A particularidade desses dois conceitos provém especialmente da estrutura rizomática que a informação é disposta, ou seja, não há uma linearidade na ordem de leitura, cabendo ao usuário traçar sua própria trajetória dentro do espaço virtual. Júlio Plaza define bem essa malha informativa, relacionando com o pensamento humano:

“Abertura, complexidade, imprevisibilidade e multiplicidade são alguns dos aspectos relacionados à hipermissão. A partir do momento em que o usuário pode interagir com o texto de forma subjetiva, existe a possibilidade de formar sua própria teia de associações, atingindo a construção do pensamento interdisciplinar” [Plaza 2000].

A hipermissão também designa uma linguagem na qual estão presentes os elementos de outras mídias que a antecedem, tais como a fotografia, o cinema e a TV. Bolter e Grusin [1999] nomeiam esse processo de *remediation*:

“Na colagem e na fotomontagem, assim como em hipermissão, criar é re-arranjar formas existentes. Em fotomontagem as formas pré-existentes são as fotografias; no hipertexto literário são os parágrafos da prosa; e na hipermissão elas podem ser prosa, gráficos, animações, vídeos e sons”.

Assim, ao combinar animação, som e texto em um único meio, aliado à estrutura rizomática, a hipermissão passa a ser uma ferramenta prestigiosa, sobretudo no que diz respeito ao desenvolvimento de jogos eletrônicos.

Para este artigo, os jogos eletrônicos, ou *games*, englobam desde o antigo *PONG* de *arcade* até as novas gerações de consoles e os jogos de computador, sem haver distinção entre os suportes e como são jogados. As possibilidades que a hipermissão oferece aos *games* ainda são objeto de investigação para vários estudiosos, mas sabe-se que seus conceitos estão intimamente ligados ao de narrativa não-linear para *games* e a qualidade deste de englobar a linguagem cinematográfica.

Contudo, deve-se levar em consideração que o uso da hipermissão, (e por consequência da linguagem cinematográfica) nos *games*, só foi possível graças ao avanço tecnológico da década de 90. O aumento gradual do armazenamento de dados e de processamento resultou em maior qualidade de

reprodução gráfica e sonora nos meios digitais. Hoje, os *games* compreendem gráficos cada vez mais próximos da realidade e o cinema tem provado ser um bom referencial para essa nova mídia de comunicação, tanto no modo de representar como desenvolver histórias.

4. Linguagem cinematográfica e *games*

De uma forma geral, pode-se dizer que antes da década de 90, em decorrência das restrições tecnológicas, os *games* ainda não empregavam a linguagem cinematográfica em sua totalidade. Tanto nos *arcades* como nos primeiros videogames, como o Atari e o Odyssey, o jogador estava limitado a jogar em uma única tela, havendo pouca ou praticamente nenhuma possibilidade de se navegar pelo jogo. Algumas variações podiam ocorrer, como a mudança de fase, mas o ângulo de visão permanecia sempre o mesmo e a idéia de extra-campo, ou seja, elementos que o espectador imagina estar além das bordas da tela, não estava desenvolvido. É semelhante com o que ocorreu no primeiro cinema, nos quais os filmes desenvolviam todo seu conteúdo numa única tomada, restringindo as potencialidades narrativas.

4.1 O desenvolvimento da narrativa nos *games*

Para entender o uso da linguagem cinematográfica nos *games*, é preciso levar em consideração não apenas as evoluções técnicas que se deram nas últimas décadas, mas também como os *games* foram se adaptando para narrar histórias.

Nas décadas de 60 e 70, a narrativa, quando presente e de forma bem simplificada, não estava sempre dentro do *game*: quando se queria mostrar um personagem ou contar um acontecimento, eram as faces laterais e superior do *arcade*, grafado com desenhos e cores chamativas, que mostravam o assunto e o contexto do jogo. Ou seja, o espaço físico era de grande importância para que os *games* pudessem mostrar suas “histórias” ou mesmo para que o jogador compreendesse a aparência dos personagens, que na tela eram representados apenas por formas geométricas básicas e simples, abrindo espaço para várias interpretações e a ambigüidade.



Figura 1: Arcade do jogo Space Invaders. As faces laterais são grafadas com desenhos e cores chamativas, denotando o contexto do jogo.

Foi na década de 80, marcado com o lançamento de *Donkey Kong* da Nintendo, que a narrativa passou a atuar com mais força dentro dos *games*. A criação de personagens que conseguiam despertar a atenção e emoção do público estava ligada não apenas com sua forma estética, mas com os ambientes fantásticos que estavam sendo criados e as ações que os personagens realizavam.

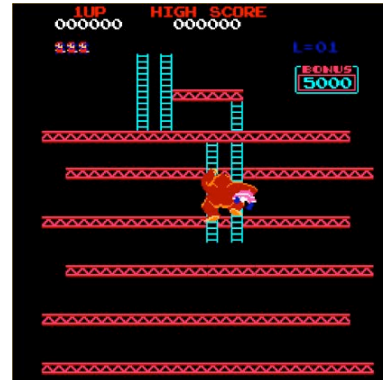


Figura 2: Apresentação inicial em *Donkey Kong*: o gorila é capaz de escalar e deformar o cenário.

Em *Donkey Kong*, o pequeno carpinteiro *Jumpman* era movido pelo conflito de salvar sua amada do enorme gorila. Quando *Jumpman* alcançava sua amada, surgia um coração entre os dois, mostrando o amor entre eles. O gorila era caracterizado pelo seu tamanho e era capaz de deformar e escalar rapidamente o cenário. Já na década de 90, a narrativa se tornou um elemento imprescindível para a criação de qualquer *game*, seja estes de esporte, tiro, ação ou RPG.

Nos dez anos seguintes, a indústria dos *games* passou a crescer vertiginosamente e hoje os *games* mostram ser não apenas um mero entretenimento, mas um meio com capacidades artísticas, educativas e de integração social. É necessário que estes possuam personagens e elementos que o distingam e sejam atraentes ao público.

Hoje vários tipos de profissionais estão envolvidos na produção de *games*, que se ramifica em várias áreas, desde a criação do roteiro até a programação e criação. A introdução de novos conceitos como o da câmera virtual e dos recursos 3D também colaboraram para que os *games* ficassem mais próximos do cinema, gerando tramas mais complexas e imagens mais realistas.

De mesmo modo, já é comum os *games* possuírem trailers para divulgação e *cut scenes* (seqüências de vídeo nas quais o jogador tem pouco ou nenhum controle) cada vez mais prolongadas, tornando o jogador uma espécie de espectador de “filme interativo”.

4.2 Narrativa linear e não-linear

Como se tem visto até agora, o cinema tem servido de base para que os *games* se estruturam como uma linguagem audiovisual, especialmente na questão narrativa. Contudo, como meio hipermidiático, o *game* tem a capacidade de apresentar o conteúdo narrativo de forma não-linear ou mesmo de forma linear, como é feito na maioria das mídias anteriores. É diferente do cinema, pois o jogador está submetido a uma posição ativa que o possibilita agir sobre os elementos narrativos e escolher as ações e personagens os quais melhor se identifica.

No caso do cinema, ao assistirmos um filme estamos presos às qualidades do personagem principal e às suas escolhas, assim como temos um único desfecho para ele. Em um *game* existe a possibilidade de customizar a aparência do personagem para que possamos nos identificar com ele e fazê-lo agir da nossa maneira. Há regras e objetivos para o jogador cumprir, envolvendo diversos resultados ou desfechos de acordo com seu desempenho e escolhas dentro da narrativa.

Vale ressaltar que todas essas diferenças e possibilidades estão dentro dos limites da tecnologia, o que torna as tramas dos jogos atuais mais complexas e interativas do que a dos jogos mais antigos.

Kinder [2002], também coloca a diferença dos *games* das narrativas tradicionais, dizendo que a maioria das narrativas são produzidas para representar e influenciar a vida real, enquanto nos *games* o propósito é remover o jogador da realidade e absorvê-lo para um ambiente diferente que deve ser explorado e desvendado, o que torna o game um processo interativo de aprendizado.

5. Análise de Caso: Doom 3, Indigo Prophecy e Resident Evil 4

Considerando as semelhanças e as diferenças existentes entre os dois meios, realizou-se a análise de três jogos, todos com jogabilidade diferente, mas que seguem gênero narrativo semelhante, que é o de terror.

Os três jogos selecionados foram Doom 3, Indigo Prophecy e Resident Evil 4. Os critérios de escolha partiram da hipótese de que esses jogos, ao serem classificados como de terror, poderão conter situações de conflito e medo semelhantes, porém representadas com uma linguagem diferente. Essa aproximação no nível narrativo permitiu então explorar e comparar os significados que a linguagem cinematográfica proporciona às tramas dos três jogos, aumentando a variedade de uso. Dentro dos critérios, soma-se ainda a necessidade de serem jogos atuais, visto que a tendência hoje é deles estarem mais complexos e próximos da realidade.

5.1 Parâmetros de Análise

O método consiste em parâmetros de linguagem cinematográfica, organizado em dois grupos. O primeiro grupo engloba recursos de montagem (sucessão dos planos, efeitos de transição e uso de vídeo), e o segundo aborda movimentação e posicionamento de câmera. Esses parâmetros funcionam como um *checklist* para observação e análise, que foi realizada tanto na questão da narrativa (como se desenrola a história) como da jogabilidade (parâmetros que podem estar sob controle do jogador).

5.2 Primeira Análise: Doom 3

Lançado em 2004 e desenvolvido pela id Software, a trama de Doom 3 é similar ao Doom original, onde um fuzileiro espacial é mandado para Marte numa missão de rotina. Sua ambientação escura e sombria teve como base filmes como Aliens, de James Cameron.

Dentre as técnicas cinematográficas, a que mais se evidencia em Doom 3 é a *câmera subjetiva* ou *câmera em primeira pessoa* (como é chamada no contexto dos *games*). Esse elemento é bastante comum nos “jogos de tiro” ou *FPS (First Person Shooter)*, e está presente em quase todo o decorrer da narrativa. Relaciona-se com o ponto de vista do protagonista.



Figura 3: Visão em primeira pessoa de Doom 3, técnica presente em grande parte da narrativa.

No entanto, este recurso apresenta limitações na questão da noção de movimento do personagem. A arma é sempre posicionada no canto inferior direito da tela e quando o personagem executa uma ação a impressão é de que seu corpo permanece estático. Por exemplo, quando o jogador se depara com uma escada ou precisa acionar um botão, o personagem não realiza os movimentos com as mãos, as quais permanecem ocupadas empunhando a arma [Figura 4]. É como escalar uma escada utilizando-se apenas as pernas, algo impossível de se realizar na vida real.



Figura 4: A noção de movimento prejudicada em primeira pessoa: o personagem, ao escalar uma escada, permanece com as mãos ocupadas segurando a arma.

No decorrer da narrativa, aparecem as *cut scenes* que na maior parte das vezes servem para guiar e instruir o jogador sobre suas próximas missões. Nesse momento, o jogo passa da primeira para terceira pessoa, revelando o personagem principal. Contudo essas cenas não são controladas pelo jogador, e a linguagem é semelhante de um filme.



Figura 5: *Cut Scene* de Doom 3 em Terceira Pessoa

Normalmente o centro da tela contém a mira da arma e quando o protagonista aponta, por exemplo, para uma tela de computador, essa mira se modifica para uma “mãozinha”, simulando uma interface. Ainda que esteja em primeira pessoa, essa interface acaba por atuar como um plano detalhe, focalizando as opções e ações possíveis de se realizar.



Figura 6: Interface de um dos computadores, como se fosse um plano de detalhe, porém em primeira pessoa.

Pelo fato do jogo estar sempre ligado à câmera em primeira pessoa, ele não apresenta recursos de montagem notáveis. Elementos de transição de primeira para terceira pessoa consistem em *zooms* e movimentação de câmera. O jogador está fadado a assumir sempre o ponto de vista do protagonista, sem ter a escolha de seguir a visão de outros personagens da narrativa.

5.3 Segunda Análise: Indigo Prophecy

Lançado em 2005 pela Quantic Dream, Indigo Prophecy é classificado como um jogo de aventura cuja trama está em torno de um assassinato misterioso na cidade de Nova York, que foi cometido pelo personagem principal Lucas Kane.

O *game* apresenta uma variedade de técnicas cinematográficas e sua narrativa está muito próxima de um filme, havendo inclusive referências ao meio cinematográfico. A influência pode ser vista logo ao iniciar o jogo, no menu principal: o jogador tem as opções *New Movie*, *Chapters*, *Options* e *Bonus*, como se explorasse o menu de um filme em DVD.



Figura 7: Menu inicial se assemelha com um menu de DVD

O posicionamento de câmera é um elemento controlável que serve de auxílio ao jogador para se movimentar e explorar o ambiente. É possível também alternar para primeira pessoa e há momentos que o *game* usa esse recurso para enfatizar as qualidades do personagem, como no caso da policial Carla Valenti, que sofre de claustrofobia. Em um ambiente fechado e escuro, o jogador ocupa a visão da personagem transmitindo as sensações de medo e ansiedade.



Figura 8: Visão em primeira pessoa para enfatizar o medo da personagem em ambientes fechados e escuros.

Dentre as técnicas de montagem, Indigo Propechy se caracteriza por trabalhar cenas em paralelo, com a alternância de personagens. Ora cabe controlar o assassino e outra em mostrar o lado dos policiais sobre a investigação [Figura 9]. Também é bem comum haver divisões na tela para que o jogador possa ver a ação sob vários ângulos ou alertá-lo para o que está para vir [Figura 10].



Figura 9: Escolha do personagem e do caminho que se deseja percorrer. Recurso similar à montagem paralela.



Figura 10: Cenas em paralelo. Recurso de montagem para dar ênfase em duas ações que ocorrem simultaneamente.

Cut scenes ocorrem com frequência, com tomadas de decisão baseadas em acerto/erro. Quando o jogador executa os comandos certos, a ação será bem sucedida, ao passo que se ele errar os comandos ele não executa a ação, resultando em uma nova consequência e em uma *cut scene* diferente.



Figura 11: Cut scene com tomada de decisão de acerto e erro.

Grande parte da narrativa está dentro das *cut scenes*, oferecendo pouca liberdade ao jogador. Essa característica acaba por limitar a jogabilidade e o espectador passa a ser mais passivo do que ativo.

5.4 Terceira Análise: Resident Evil 4

Lançado em 2005 e desenvolvido pela Capcom, Resident Evil 4 conta a história do policial Leon Kennedy, convocado a uma missão de salvar a filha do presidente, que foi raptada e levada para uma vila espanhola remota.

Comparada às versões anteriores, Resident Evil 4 tem sua jogabilidade melhorada, com possibilidades variadas dos ângulos de câmera e a temporalização mais realista. Por exemplo, ao carregar a arma, o jogador não precisa apertar o start e combinar a munição, ao contrário, não é mais possível fazer essa combinação e o carregamento da arma é simultâneo às ações e tempo do jogo.

Quanto aos recursos cinematográficos, o jogo é em terceira pessoa, com a câmera posicionada nas costas do personagem com controle e rotação limitado. É semelhante a um plano americano, onde o enquadramento do personagem está dos joelhos para cima. Como o personagem fica muito próximo, a visão que o jogador tem é sempre ao que tem à frente do personagem. O jogador deve ficar sempre atento ao que está fora do campo de visão, principalmente aos inimigos que aparecem por trás, o que poderia ser considerado um recurso que aumenta a tensão e suspense.



Figura 12: Visão em terceira pessoa. A câmera está sempre nas costas do personagem, revelando o que tem à sua frente e escondendo o que se passa por trás dele.

Vale lembrar que essa câmera também está sempre sendo modificada com o ambiente. Por exemplo, quando o personagem encosta de costas em uma parede, é como se a câmera também atingisse seu limite de movimentação e ficasse parada na parede, com o personagem mais próximo que o normal. Outro caso é quando o protagonista está andando com mais de uma pessoa: a câmera aumenta sua distância do personagem, dando uma visão melhor do que tem atrás dele.



Figura 13: Posicionamento da câmera com mais de dois personagens: acaba por aumentar o campo de visão do que se passa por trás do protagonista.

Outro recurso de movimentação de câmera é observado ao lançar golpes especiais: a câmera se aproxima e gira nos personagens, transmitindo mais dinamismo e emoção ao jogo [Figura 14]. Também há as ações especiais como pular janela, descer escada ou cortar uma corda, as quais também recebem movimentos e ângulos diferentes [Figura 15].



Figura 14: Golpe especial. É comum a câmera sair de sua posição habitual e girar em torno dos personagens, transmitindo mais emoção aos jogadores.



Figura 15: Ações especiais, quando o protagonista desce a escada e em seguida desce Ashley, que pula em seu colo.

Deve-se lembrar a importância do ângulo que a câmera assume em determinada situação, pois este recurso facilita a compreensão de uma determinada tomada ou ação. Por exemplo, um personagem filmado de costas não seria a melhor opção se o objetivo fosse mostrar que ele está sorrindo. Em contrapartida, se a intenção é mostrar que ele é uma pessoa fechada, ou introvertida, filmá-lo de costas poderia ser uma boa opção.

Comparando a ação de descer ou subir uma escada em Doom 3 [Figura 4], onde a variação do ângulo não

está presente, com Resident Evil 4, que há variação do ângulo [Figura 16], percebe-se que o segundo caso a ação se torna mais realista e natural.



Figura 16: Mudança de ângulo em Resident Evil 4. A ação de descer a escada acaba se tornando mais clara e realista.

A câmera em primeira pessoa é pouco utilizada, se restringindo quando o personagem usa um binóculo ou uma *sniper* [arma de precisão para franco atirador]. Em ambos os casos, ocorre sob controle do jogador, com opções de movimento e zoom, ou então nas *cut scenes*.



Figura 17: Câmera em primeira pessoa para caracterizar o rifle, arma de longa distância.

Planos de detalhe, aqueles cujo foco é algum objeto ou parte do corpo humano, são encontrados para mostrar os itens e os objetos que estão presentes no cenário. Em alguns casos a legenda acompanha a tela, descrevendo o objeto em questão.



Figura 18: Plano detalhe com legenda descrevendo o objeto.

Cut scenes também são encontradas com frequência no jogo, aprimorando a narrativa e as qualidades dos personagens. Sempre que o protagonista recebe um telefonema da agente Hulingan, é mostrada a mesma tomada, mantendo posicionamento e angulação da câmera [Figura 19].



Figura 19: Cut scene do personagem atendendo o Walt talk. Essa tomada se mantém constante em todo o decorrer do jogo.

Ao apresentar um personagem novo, as *cut scenes* também desempenham importância, aumentando o grau de dramaticidade e tornando o momento peculiar. Quando o protagonista encontra pela primeira vez um monstro que não havia enfrentado antes, ocorre de ter um vídeo mostrando que o poder do monstro é maior que o dos demais, como um aviso para que o jogador fique atento àquele novo tipo.

6. Conclusão

A análise dos três jogos mostra que um mesmo recurso cinematográfico implica em usos diferentes e específicos para o *game*, abrindo possibilidades tanto para a narrativa quanto para a jogabilidade. Ou seja, a câmera subjetiva se diferencia seja para caracterizar um personagem ou para denotar um estilo de jogabilidade em primeira pessoa. *Cut scenes* são elementos que ocorrem com frequência nos jogos e seu uso também demonstrou ser de grande importância para a narrativa, transmitindo dramaticidade e impacto ao jogador que a assiste.

De uma forma geral, pode-se concluir que a linguagem cinematográfica potencializa a narrativa, e os *games* a tem absorvido de modo que eles também não deixam de gerar uma linguagem própria, sendo este campo ainda um objeto de pesquisa. A linguagem cinematográfica é ainda um elemento que deve ser experimentado por profissionais da área de criação dos *games* visto que suas combinações são amplas e entrelaçadas a outras variáveis do jogo como a jogabilidade.

Referências

- BARBOZA, N. A., 2007. Cinema – arte, cultura, história. Rio de Janeiro: Nelson Alves Barboza.
- BERNARDET, J. C., 1985. O que é cinema. São Paulo: Brasiliense.
- BOLTER, J. D. and GRUSIN, R., 1996. Remediation Configurations 4. 3, p. 311-358.
- COSTA, F. C., 2005. O primeiro cinema: espetáculo, narração e domesticação. Rio de Janeiro: Azougue.
- FRANCO, E. S., 2004. Hqtrônicas: do suporte papel à rede internet. São Paulo: Annablume.

GOSCIOLA, V., 2003. Roteiro para as novas mídias do game à TV interativa. São Paulo: Senac.

KINDER, M., 2002. Narrative equivocations between Movies and Games. In: D. Harries, The Media Book London, British Film Institute.

MURCH, W., 2004. Num piscar de olhos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

PLAZA, J., 2003. Arte e Interatividade Autor-Obra-Recepção. *Concinnitas*, 4, 7-34.

TURNER, G., 1997. Cinema como prática social. São Paulo: Summus Editorial

ULBRICHT, V. R., 2006. Ambientes adaptativos, trilhando novos caminhos para a hipermídia. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna.

Este artigo foi produzido por integrantes da Pesquisa EEHouse – Casa da Eficiência Energética – realizada no LAI-DI – Laboratório de Animação Interativa e Design da Informação – da UFPR, com o financiamento da FINEP.