

REFLEXÕES SOBRE A RELAÇÃO ENTRE A CÂMERA VIRTUAL E A FOTOGRAFIA CINEMATOGRAFICA APLICADA AOS VIDEOGAMES

Matheus de Freitas Carneiro¹

RESUMO: Este artigo resulta de uma parte de meu de Trabalho de Conclusão de Curso, que se constitui a partir de uma abordagem de revisão bibliográfica narrativa associada a um estudo de caso. A temática abrange o binômio: cinema e videogame, onde se busca evidenciar e avaliar as possíveis influências que a linguagem e a estética cinematográficas exercem sobre os videogames, e vice-versa, recortando especificamente o elemento da fotografia como agente catalisador da análise comparativa. A questão norteadora da investigação pretendida é: existe uma correlação entre a fotografia cinematográfica com a estética estabelecida a partir de um conceito de 'câmera virtual' na produção dos elementos fotográficos nos/dos videogames? O *corpus* da investigação recai sobre dois videogames específicos: 1) *Metal Gear Solid* (1998) e 2) *Aconcagua* (2000). Por meio do estudo de caso - análise comparativa deste material -, os objetivos principais da pesquisa são: 1) estabelecer uma possível correlação entre a fotografia cinematográfica aplicada nas produções de jogos eletrônicos contemporâneos; 2) verificar, de forma comparativa, como cada uma destas linguagens tenta emular as características da outra em termos artísticos e comunicacionais.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Fotografia; Videogame; Tecnologia; Influências.

REFLECTIONS ON THE RELATIONSHIP BETWEEN VIRTUAL CAMERA AND CINEMATOGRAPHIC PHOTOGRAPHY APPLIED TO VIDEOGAMES

560

ABSTRACT: This article results from a part of my Course Conclusion Paper, which is based on a narrative bibliographic review approach associated with a case study. The theme encompasses the binomial: cinema and video game, where it seeks to highlight and evaluate the possible influences that cinematographic language and aesthetics have on video games, and vice versa, specifically focusing on the element of photography as a catalyst agent for comparative analysis. The guiding question of the intended investigation is: is there a correlation between cinematographic photography and aesthetics established from a 'virtual camera' concept in the production of photographic elements in / of video games? The corpus of the investigation falls on two specific video games: 1) *Metal Gear Solid* (1998); and 2) *Aconcagua* (2000). Through the case study - comparative analysis of this material -, the main objectives of the research are: 1) to establish a possible correlation between cinematographic photography applied in the production of contemporary electronic games; 2) verify, comparatively, how each of these languages tries to emulate the characteristics of the other in artistic and communicational terms.

KEYWORDS: Cinema; Photography; Video game; Technology; Influences

1 Bacharelado em Cinema e Audiovisual pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Editor de vídeo e som, produtor de podcast. E-mail: matheuscarneiro970620@gmail.com

INTRODUÇÃO

Durante os últimos vinte anos mais ou menos venho acompanhando a evolução dos jogos eletrônicos divulgados e vejo uma semelhança – diria até, hipoteticamente, uma tentativa de emulação – cada vez maior por parte das desenvolvedoras. Não apenas nos gráficos realistas, às vezes mais reais que a vida real, mas em suas apresentações: a “fotografia” das cenas, a iluminação cinematográfica dos mundos virtuais, a roteirização das personagens.

Os videogames contemporâneos apresentam-se em suas configurações quase como filmes interativos com possibilidades infinitas nas mãos do jogador/espectador/usuário, que pode ditar o rumo da história/narrativa da maneira como queira dentro dos confins que as desenvolvedoras propuseram em seus jogos.

Ao mesmo tempo que poderiam proporcionar experiências únicas, podemos considerar que o rumo dos jogos digitais sempre foi criar um tipo de cinema interativo. Desde vários jogos baseados em filmes – *Death Race* de 1976, levemente baseado no filme *Death Race 2000* (1975), à patética adaptação de *E.T.* de 1982 –, a influência dos filmes esteve presente desde os primórdios, quando as personagens ainda eram formadas por um número de quadradinhos contados nas duas mãos.

Aproximadamente cinquenta anos após a criação desse meio digital, ainda que adaptações de outras propriedades não sejam tão populares quanto antigamente, a influência cinematográfica é mais perceptível do que nunca em jogos como *The Last of Us* (2013), *Red Dead Redemption 2* (2018), e *Metal Gear Solid* (1998). Este último, inclusive, foi o primeiro jogo a despertar a ideia da semelhança entre games e filmes dentro de mim. Com *cutscenes* – cenas que desenvolvem o enredo dos games – mais longas que os jogos da época, seu diretor, Hideo Kojima, utilizou ao máximo a liberdade da câmera virtual com seus enquadramentos e efeitos visuais, e foi muito mais além nos seguintes jogos da série.

Relacionado a este contexto, jogos de esportes como futebol, hóquei, basquete, e beisebol tiraram inspirações diretas de suas transmissões televisivas quanto a sua apresentação, com câmeras de replay, narração, e gráficos de estatísticas e placares.

Os videogames se transformaram, ao longo de sua existência, de uma forma de entretenimento para um verdadeiro meio/*medium* audiovisual, repleto de mentes criativas desde aos títulos de maior escala – os denominados AAA – até aos pequeninos independentes, os quais têm sido mais reconhecidos na atual era de fácil divulgação e acesso em lojas digitais.

Neste trabalho, portanto, eu gostaria de detalhar essas semelhanças que trouxe à tona nesta introdução focando em aspectos da linguagem dos jogos em comparação ao cinema, detalhando como determinadas cenas de games se aproximam de tal maneira e destacando algumas referências que acredito serem relevantes.

A metodologia de pesquisa a ser adotada na investigação encontra-se pautada por uma metódica Revisão de Literatura, de caráter narrativo. A opção por este tipo de estratégia metodológica possibilita, como afirmam Martins e Pinto (2001), o acesso à produção de conhecimento de autores que já se debruçaram sobre o assunto. Desta forma, parto em consulta a referenciais teóricos constantes em sites, livros, periódicos, artigos indexados e base de dados. Para este estudo, utilizo como referenciais balizadores sobre o cinema e a linguagem cinematográfica os seguintes autores: Marcel Martin, David Bordwell e Fernando Mascarello.

Para o referencial sobre os videogames serão trazidos os autores: Cristiano Pinheiro e sites específicos sobre games como Polygon, Kotaku e Destructoid, além de material coletado em mídias tradicionais como jornais impressos.

CONTEXTUALIZAÇÃO HISTÓRICA DOS OBJETOS DE PESQUISA

O cinema inaugura, segundo Flávia Cesarino Costa (2006, p. 17) “uma era de predominância de imagens.” Ao surgir, no final do século XIX, ainda não possuía um código ou linguagem próprios, estando “misturado a outras formas culturais, como os espetáculos de lanterna mágica, o teatro popular, os cartuns, as revistas ilustradas e os cartões postais” (COSTA, 2006, p. 17).

Como se pode notar, até mesmo o Cinema possuía em sua origem, uma perspectiva midiática interdisciplinar e bastante híbrida. O videogame, seguiria, anos mais tarde, a mesma trajetória.

A primeira exibição para um público veio com os irmãos Lumière em 1895. Os filmes em si ainda eram bem curtos, com alguns segundos ou minutos de duração, e eram exibidos em feiras e outros lugares de entretenimento. Assuntos tratados nos filmes consistiam em cenas cotidianas, pequenas comédias, terras estrangeiras, ou outras coisas consideradas relevantes ao público.

Quanto a esta primeira exibição ‘pública’ – projeção no Salon Indien do Grand-Café de Paris – e que marcaria para muitos historiadores o marco de nascimento do Cinema, relembra a historiadora Flávia Cesarino Costa em seu livro *O primeiro cinema: espetáculo, narração, domesticação* (2005), que, na verdade, trata-se de um valor simbólico e até mesmo arbitrário. E por quê?

Hoje se sabe que os irmãos Max e Emil Skladanowsky na Alemanha e Jean Acme Leroy nos Estados Unidos já promoviam sessões públicas de cinema (inclusive sessões pagas) muito antes dos primeiros espectadores dos Lumière contemplarem a chegada do trem na estação de La Ciotat, para não falar do cinetoscópio de Thomas A. Edison, uma espécie de cinematógrafo em versão individual, porém **explorado em salas públicas semelhantes às dos modernos flipperamas** [grifo meu] (COSTA, 2005, p. 7).

Já a partir do início do século XX, o cinema começava a virar uma indústria de força. Grandes mercados se concentravam em países europeus como França, Alemanha e Rússia, e além do Oceano Atlântico nos Estados Unidos e até no Brasil, porém a Primeira Guerra Mundial limitou o crescimento da indústria europeia, dando espaço ao domínio americano que continua até hoje.

Com o contínuo crescimento do público pagante, a indústria passou a investir mais em tecnologias de exibição, produção e distribuição, assim como investiu no refinamento da narrativa e da arte do meio. A inserção de cores e sons nos filmes veio a partir desse investimento, mas várias tentativas com vários métodos seriam feitas até que ambos aspectos fossem estabelecidos de vez no cinema.

O período das décadas de 1930 e 1940 é reconhecido como os Anos Dourados de Hollywood, onde a indústria fílmica americana se estabeleceu dominante e onde os estúdios dominavam todos os aspectos de suas produções, até a exibição e distribuição.

O cinema era a principal forma de entretenimento, com pessoas vendo filmes nas telas até duas vezes por semana. Isso mudaria a partir da década de 1950 com a popularização da televisão nos Estados Unidos.

Com cada vez mais caixinhas de maravilhas nas casas americanas, os estúdios e os locais de exibição exerceram sua criatividade para criar uma experiência diferenciada de cinema. Tecnologias de projeção, como a Cinerama, que usava três projetores em uma tela gigante e som em *surround*, ou mais tarde a CinemaScope, que produzia uma experiência similar com apenas um projetor, foram criadas para atrair o público espectador de volta às salas. Tais investimentos continuam sendo feitos até hoje, o popular IMAX, de altíssima definição de som e imagem, sendo um grande exemplo.

Além da área tecnológica, o cinema passou por várias fases artisticamente também, como a *Nouvelle Vague* (nova onda) francesa nas décadas de 1950 e 1960, que experimentou com aspectos visuais e narrativos em seus filmes, a Nova Hollywood dos anos 60 e 70, onde estúdios davam aos diretores um maior papel autoral em seus filmes, e o Cinema Novo brasileiro, influenciado pelo neorrealismo italiano e a nova onda francesa. Também foi nos meados dos anos 1970 que surgiu o conceito dos *blockbusters* na cultura popular com o sucesso estrondoso de *Tubarão* (1975).

Atualmente, a distribuição é mais centrada nas plataformas digitais e de streaming. O espectador tem várias opções de títulos no conforto e conveniência de sua casa com serviços como Netflix, Amazon Prime Vídeo, Hulu, entre outros dos mais diferentes nichos. Isso não quer dizer que as salas de cinema estão vazias, muito pelo contrário. Os *blockbusters* continuam ganhando fortunas e quebrando recordes de bilheteria, a divulgação digital permite que mais pessoas tomem conhecimento de filmes independentes, e câmeras cada vez menores e mais fáceis de se usar permitem o surgimento de cineastas dos mais diversos lugares e culturas.

ELEMENTOS BÁSICOS DA LINGUAGEM CINEMATOGRAFICA

O Cinema, sem dúvida, é uma forma de arte. Em sua articulação de significados, mensagens e formas de comunicação, o Cinema também se reveste de uma linguagem, uma gramática feita de códigos que definem a sua estrutura técnica.

Para Marcel Martin em seu livro *A Linguagem Cinematográfica* (2005), o Cinema tem uma escrita própria e esta escrita/linguagem “se encarna em cada realizador sob a forma de estilo” (MARTIN, 2013, p. 15). O teórico ainda discute que o Cinema, por ter uma linguagem composta por códigos próprios, tornou-se um meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte.

A Fotografia, por exemplo, foco desta investigação, é um dos códigos que compõem a linguagem cinematográfica. Pensar e analisar a Fotografia na esfera artística do Cinema não impede o fato de acharmos equivalências entre este código cinematográfico artístico em meio à Fotografia aplicada ao videogame que se considera, em muitos estudos, como pertencente unicamente à esfera da comunicação. Arte e comunicação, neste trabalho, são vistas como fontes de hibridação no que concerne ao estudo de videogames. A Fotografia, cada vez mais apurada, o trabalho de uma suposta câmera virtual operando cortes, angulações, composições e outros arranjos estéticos, não deixa de ter um tratamento estético artístico na estruturação de um jogo digital.

A Fotografia no Cinema é o ato de capturar imagens fotográficas no espaço pelo uso de um número de elementos controláveis, uma função do relacionamento entre a lente da câmera e uma fonte de luz, a distância focal da lente, a posição da câmera e sua capacidade de movimento.² A Fotografia engloba aspectos visíveis como profundidade de campo, a área em foco num plano; movimentos de câmera, o pan, o tilt, traveling, zoom; taxa de quadros, cujo padrão na indústria é de 24 quadros por segundo em longa metragens; e enquadramento, que engloba junto a si os movimentos de câmera, assim como posições, angulações e escala.

A Direção de Fotografia é a responsável pelas decisões quanto a captura das imagens. Ela deve ter habilidade o suficiente para entender o escopo da produção e saber quais equipamentos – câmeras, lentes, iluminação – são mais adequados para respectivas cenas. Além disso, deve trabalhar em conjunto com o diretor para discutir os aspectos artísticos da produção e gerenciar os assistentes e operadores de equipamentos.³

2 Para maiores informações consultar: <<https://collegefilmandmediastudies.com/cinematography/>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

3 Para maiores informações consultar: <<https://90seconds.tv/what-is/director-of-photography/>>. Acesso em: 11 jan. 2020.

A câmera é a suplente dos olhos da plateia no filme, portanto cabe à Direção de Fotografia transmitir corretamente as ideias escritas no roteiro e descritas pela direção. Um ângulo baixo pode passar um sentimento muito diferente de outro mais alto, assim como movimentos de câmera rápidos e agitados contra outros mais lentos e metódicos. Um plano geral não é adequado para uma cena de conversa entre dois personagens, assim como um plano próximo não serve para mostrar a escala de uma montanha.

É possível inverter as convenções comuns a realizadores para criar técnicas inovadoras e transmitir sensações diferentes, quebrar expectativas, portanto não se deve sempre seguir regras à risca – experimentações podem levar a grandes descobertas.

BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS ELETRÔNICOS/VIDEO GAMES

Os primórdios dos jogos eletrônicos estão no final dos anos 1950, quando o físico americano William Higinbotham criou o jogo *Tennis for Two* para a feira anual de 1958 do laboratório nacional de Brookhaven.⁴ Ele era exibido num osciloscópio e controlado por dois controles criados especificamente para o jogo, onde duas pessoas jogavam um pontinho de um lado para o outro de uma “quadra” de tênis desenhada na tela. Um jogo muito similar faria mais sucesso ainda numa escala maior e estabeleceria os videogames na cultura popular pela primeira vez, *Pong* da Atari em 1972. Além de fazer sucesso nos fliperamas ele também faria parte do primeiro console doméstico, o Magnavox Odyssey. Outro pioneiro reconhecido dos games é Christopher Strachey, que criou um programa para jogar damas no computador Pilot ACE do Laboratório Nacional de Física da Grã-Bretanha em 1951.⁵

Independentemente de ser estudado como um fenômeno de cultura popular, entretenimento ou comunicação, o videogame é um *medium* híbrido e como sistema híbrido, apresenta, segundo Raymond Bellour (1997) uma mescla de meios uma fusão de códigos. No caso do videogame esta suposta mescla de meios provêm da área da informática, do cinema, das artes do vídeo, da música, da comunicação.

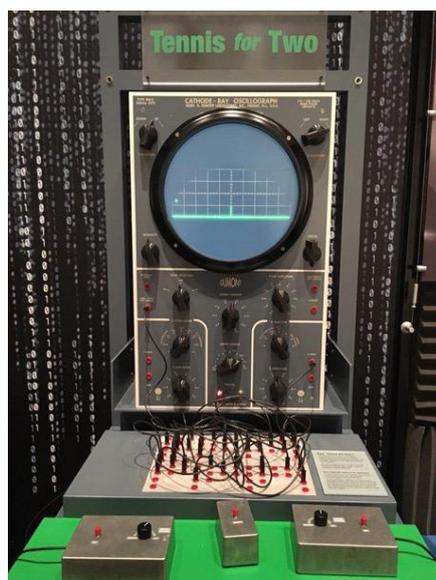
O videogame, portanto,

4 Para maiores informações, consultar: <<https://videogamehistorian.wordpress.com/2014/01/28/tennis-anyone/>>. Acesso em: 1 dez. 2019.

5 Para maiores informações, consultar: <<https://history.computer.org/pioneers/strachey.html>>. Acesso em: 8 dez. 2019.

[...] é um meio híbrido (o primeiro a integrar em seu processo produtivo diretamente a informática) entre a televisão e a microinformática. Além da sua criação, a mudança nos formatos de conteúdo e a distribuição, se apresenta um novo caminho para a transformação de entretenimento em comunicação. Essa proposição se torna possível nos jogos digitais, se considerarmos o grau de complexidade e os sistemas históricos de produção dessa mídia. É importante essa ressalva para não considerar como oposição as diferenças entre entretenimento e comunicação (PINHEIRO, 2013, p. 161).

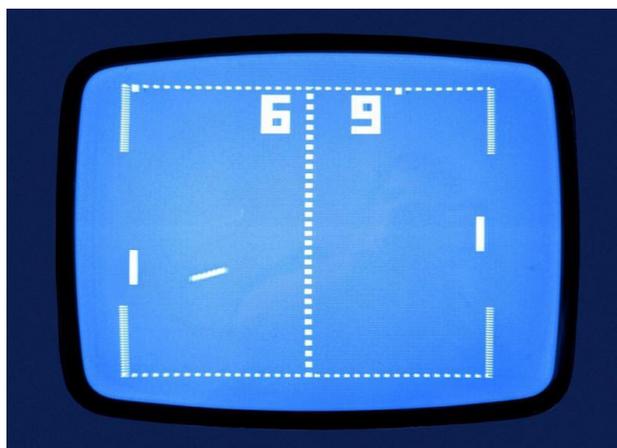
Figura 1 - *Tennis for Two*



Fonte: (gamedesignerben, Tumblr)

567

Figura 2 - *Pong*



Fonte: (WIRED)

Anos mais tarde, depois do sucesso do Atari 2600 e da saturação do mercado de videogames com mais opções de consoles e jogos do que era possível contar com dois dedos, assim como a falha épica da adaptação do filme *E.T.* para o 2600, em 1983

a indústria dos jogos entrou em um colapso e os consoles sumiram da cultura popular americana durante um tempo até o lançamento do Nintendo Entertainment System (NES) e o fenômeno *Super Mario Bros.* em 1985.

Nos anos 1990 a competição entre a Nintendo e a Sega foi um dos principais fatores no crescimento dos videogames na cultura popular e como indústria, mas ainda eram vistos como brinquedos para crianças e adolescentes pela maioria. O lançamento de títulos como *Mortal Kombat* e *Night Trap*, além de causar um escândalo em espaços mais conservadores, pode ser considerado como o início do amadurecimento dos videogames, onde desenvolvedoras perceberam que arriscar com ideias diferentes poderia compensar com maior atenção e fama (ou infâmia) aos seus títulos.

Figura 3 - *Mortal Kombat*



Fonte: (Pool of Jello – YouTube)

Na quinta geração de consoles, da qual fazem parte aparelhos icônicos como o primeiro PlayStation da Sony e o Nintendo 64, a transição de uma perspectiva em duas dimensões com os personagens vistos de lado para três dimensões permitiu maior liberdade artística e técnica às desenvolvedoras. A exploração da terceira dimensão mudou a percepção dos gráficos de simples desenhos interativos em uma tela para algo mais tangível, bonecos com volume e uma sensação de peso, movimento e inércia.

A sexta geração (Sony PlayStation 2, Microsoft Xbox, Nintendo GameCube) trouxe maior fidelidade gráfica devido ao maior poder de processamento dos consoles, subsequentemente permitindo que os jogos se parecessem mais ainda com a vida real – ou pelo menos suas inspirações fílmicas da vida real. A sétima e oitava gerações deram um salto maior com essa fidelidade, tanto que em certas ocasiões os gráficos de um jogo

são quase indistinguíveis de uma imagem parecida da vida real, além de experimentarem com controles de movimento em vez de um simples controle com botões e joysticks, o mais famoso desses sendo o Nintendo Wii.

Atualmente os maiores avanços vêm do setor da realidade virtual (VR), que proporciona experiências mais imersivas aos jogadores já que a câmera, em primeira pessoa ou do ponto de vista dos olhos, está atrelada aos movimentos de suas cabeças – virando a cabeça para a esquerda a câmera vira junto para a mesma direção, por exemplo. Alguns dos jogos mais populares dessa plataforma são aqueles que transformam empregos como cozinheiro, mecânico ou de escritório em tarefas absurdas ou situados em mundos absurdos, brincando com as expectativas do jogador.

Figura 4 - Pesquisador da ESA em uma simulação de incêndio espacial via realidade virtual



Fonte: (European Space Agency)

No artigo intitulado *Jogos digitais, comunicação e entretenimento: a televisão namorando com o computador*, o autor Cristiano Pinheiro (2013) estabelece uma conexão entre o histórico e desenvolvimento das gerações de videogames e a herança que este *medium* carrega em função de seus predecessores: os jogos de azar. Para o pesquisador:

Os jogos digitais acabaram herdando toda essa discussão de gameplay e a taxação como jogos de azar. Eram caracterizados até então como um divertimento, um entretenimento sem utilidade. Mas existe uma clara divisão entre os jogos operados por moedas, que são colocados em ambientes que no Brasil conhecemos pela terminologia de “fliperamas” e os jogos eletrônicos para jogar em televisões. O momento em que essa tecnologia (de produção de jogos digitais) se desenvolve é o início da história desta mídia digital, e provavelmente, a primeira. Até então existiam jogos que hibridavam artefatos mecânicos e eletrônicos (PINHEIRO, 2013, p. 161).

É possível, portanto, notar as variadas mudanças de concepções de linguagem e perspectivas abertas aos usuários, na evolução das gerações dos videogames. Ao longo do desenvolvimentos de uma série de jogos, cada vez mais complexos e interativos, houve a necessidade de se pensar novas estratégias de comunicação, formas de discurso, arcos narrativos, elementos de linguagem – muito próximo das figuras de linguagem do Cinema e das Artes do Vídeo – com o firme propósito de conectar o usuário em seus caminhos de escolhas, interatividade, diálogos com o *medium*.

É neste contexto que Pinheiro (2013) observa que “de forma sutil a comunicação começa a entrar no processo de criação dos jogos de videogame” (PINHEIRO, 2013, p. 162). Da mesma forma, as proximidades com a linguagem cinematográfica cada vez mais tomam um peso relevante na proposição dos jogos.

Mas de que maneira podemos perceber esta proximidade entre a linguagem cinematográfica e o design nos/dos videogames?

Qual seria a conexão ou equivalência entre a câmera virtual e a fotografia cinematográfica presente/vivificada em um videogame?

É possível identificar traços de semelhanças entre a fotografia no contexto cinematográfico e videográfico (videogame)?

570

A FOTOGRAFIA NO AUDIOVISUAL – CINEMA E VIDEOGAME

A fotografia no início da arte cinemática era simples e consistia apenas em uma câmera estática mostrando os personagens e o cenário que habitavam de modo a imitar uma apresentação teatral. Assim os espectadores reconheciam mais facilmente do que se tratavam essas imagens planas projetadas na tela a sua frente.

Parece difícil pensar em fotografia quando se fala em videogames ou até em filmes animados, mas o fato de não haver nenhuma câmera ou lente física durante o desenvolvimento ou filmagens não quer dizer que ela não é pensada da mesma maneira que um filme convencional.

Figura 5 – o jogo *Conker's Bad Fur Day* (2001) faz referência ao filme *Laranja Mecânica* (1971) em uma de suas cenas



Fonte: (LevelSkip e Inverse)

A câmera virtual chega a ser até mais versátil pois não há limitações de movimento ou angulação, portanto as possibilidades são verdadeiramente infinitas. Nos videogames essa liberdade é utilizada para proporcionar uma experiência mais cinematográfica ao jogador, tanto durante as partes interativas como nas cenas em que o controle é tomado para aprofundar a história no meio das fases ou missões, ou entre as mesmas para fazer uma transição de uma para a outra. Durante as partes interativas, porém, é preciso ter em mente também que o jogador precisa estar a par dos seus movimentos e posições no jogo. Deve-se manter um equilíbrio entre criatividade artística e servir um propósito prático, um desafio que não se costuma ter ao realizar um filme.

Um belo exemplo de cinematografia durante um evento interativo está no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018), na missão intitulada *My Last Boy*: ao atacarem uma refinaria de petróleo onde guerreiros nativo-americanos estão sendo atacados, a trupe do personagem principal, Arthur Morgan, cavalga triunfantemente até o seu resgate. Se o jogador estiver controlando o personagem em terceira pessoa – atrás dele, o jogo permite também controlá-lo em primeira pessoa, do ponto de vista de seus olhos – a câmera automaticamente se movimenta para trás de modo a mostrar a gangue inteira, composta de nove pessoas, cavalcando até a refinaria, por trás, criando uma percepção mais épica do momento.

Pensando numa referência fílmica, podemos imaginar isso como uma representação da adaptação americana de *Os Sete Samurais* (1954), *Sete Homens e Um Destino* (1960), onde sete cowboys protegem uma vila contra ataques de bandidos.

Figura 6 - Red Dead Redemption 2, My Last Boy

Fonte: (GTA Series Videos – YouTube)

Figura 7 - Sete Homens e Um Destino

Fonte: (The Telegraph)

Outras sequências no mesmo jogo também têm um certo elemento rebuscado na fotografia, como quando Arthur cavalga solitariamente ao voltar aos Estados Unidos. A interatividade é mantida nesse momento pois o jogo dá ao jogador a opção de mudar ou não para uma câmera mais distante do personagem, com ângulos e planos diferentes que reforçam o momento solene que discorre. O cowboy solitário que retorna a sua casa depois de muito sofrimento, sem saber o que o espera no seu retorno.

A câmera por sua vez, caso o jogador permita o jogo a controlá-la, troca entre planos mais próximos de Arthur para reforçar a intimidade que o jogador criou com ele durante horas até esse momento, e planos gerais mais distantes para mostrar o isolamento do personagem cavalgando pela natureza praticamente vazia e evocar esse mesmo sentimento no espectador.

Os exemplos citados aqui são de um jogo lançado na década de 2010, mas gostaria de explorar mais a fundo um título de uma geração anterior pois acredito ser interessante também acompanhar a evolução nas técnicas artísticas das desenvolvedoras ao longo dos anos. Desde títulos do primeiro *PlayStation* até a geração mais recente de consoles, vários jogos tomaram vantagem das câmeras digitais para diferenciar suas experiências do resto. Discutirei sobre esses jogos, a seguir.

Figura 8 - *Red Dead Redemption 2*, *Dear Uncle Tacitus*



fonte: (GTA Series Videos – YouTube)

ANÁLISE COMPARATIVA EM *METAL GEAR SOLID* E *ACONCAGUA*

Neste momento da investigação analítico apresento dois títulos lançados para o console PlayStation e as maneiras dos quais utilizam a fotografia em seu decorrer, e quando possível fazendo comparações a filmes.

* METAL GEAR SOLID

No jogo *Metal Gear Solid* (1998), dirigido por Hideo Kojima, o jogador controla Solid Snake e tem como objetivo derrotar um grupo de terroristas que ameaçam disparar uma arma nuclear de um tanque bípede chamado Metal Gear. Para este fim, o jogador deve se locomover sorrateiramente de modo a não alertar os guardas da base de Shadow Moses, evitando o combate direto sempre que possível. O seu grande sucesso de vendas influenciou diversos jogos a implementarem mecânicas de *stealth*, além de várias sequências na própria série *Metal Gear*, com o mais recente, e provavelmente último, título da série, *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, sendo lançado em 2015.

Como já mencionado, o trabalho de Kojima é muito influenciado por filmes e afins, portanto é fácil notar seus esforços para se destacar com cinematografia. Em sua direção, os cortes e movimentos de câmera apresentam informações de maneira mais dinâmica e visualmente interessante do que tendo apenas ‘duas cabeças falantes transmitindo informações entre si – isso ainda acontece nas cenas de *Codec*, mas geralmente servem para aprofundamento de personagens e transmissão de informações de maneira mais didática ao jogador.

574

Figura 9 - *Metal Gear Solid*, “A Hind D?”



fonte: (Mercado Livre)

Kojima é claramente inspirado por diferentes gêneros fílmicos de acordo com o que deseja comunicar com suas cenas. Uma cena de ação, por exemplo, contém elementos típicos de filmes deste tipo/gênero: cortes e movimentos rápidos, *slow-motion*, alternância entre planos próximos e mais gerais. Visto que a maioria da ação ocorre no controle do

jogador, onde a câmera é fixa e apenas segue Solid Snake, isso acaba sendo mais notável nas sequências pré-renderizadas onde o jogo tira o controle do jogador para poder contar mais elementos da história.

O remake de 2003, *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, leva isso a um maior extremo com movimentos ainda mais agitados, tanto de câmera quanto de personagens, chegando a ser um tanto desorientadores em casos. Por este motivo prefiro analisar o jogo como foi originalmente desenvolvido e lançado no final dos anos 1990.

Uma sequência em particular utiliza métodos do cinema de horror para criar um clima diferente do resto do jogo. Snake entra num corredor cinza e pálido com manchas de sangue no chão e nas paredes e corpos de guardas mortos espalhados, a câmera cortando rapidamente entre closes dos corpos e do sangue. Um som perturbador paira no ar e nenhuma música toca durante essa parte. Quando Snake caminha até o final do corredor, a câmera se aproxima lentamente de um guarda que se chacoalha aparentemente sozinho no ar, com um ângulo levemente torto. Depois de mais closes em cima desse guarda, ele é violentamente jogado no chão por uma força invisível, revelando-se como um ninja ciborgue que desaparece ao entrar por uma porta.

Figura 10 - *Metal Gear Solid*



Fonte: (aLIStArS-Gaming – YouTube)

A pretensa do horror cai na sequência seguinte, onde Snake luta contra tal ninja numa intensa luta de socos e chutes, mas a cena anterior estabelece o perigo que o ninja oferece ao herói e que a luta por vir será árdua. Cada um dos chamados 'chefões' do jogo é introduzido de maneira a estabelecer suas habilidades e como irão lutar contra o jogador, e a câmera virtual também serve tal propósito junto com a arte e o diálogo dos personagens.

Um dos chefões que acho mais interessante analisar – pela afinidade com o tema câmera virtual nesta investigação – é Psycho Mantis, pois além de ser um personagem clássico da série *Metal Gear* ele também afeta diretamente a câmera durante sua batalha.

Figura 11 – Guarda e Snake



Fonte: (World of Longplays – YouTube)

A brincadeira com a câmera já começa antes mesmo de percebermos quem é o personagem: após uma intensa luta de tiros contra guardas, a guarda mulher com quem Snake lutava ao lado corre em fuga para um elevador, ainda desconfiada do protagonista. Quando Snake tenta correr atrás dela, ela atira em sua direção e ele é forçado a se proteger. As portas do elevador se fecham e então aparece uma figura misteriosa, vestida num longo casaco e uma máscara de gás escondendo seu rosto e distorcendo sua voz. O cenário ganha um tom azulado, quase cinza, dando uma sensação opressiva e gelada. Snake parece perceber isso junto com o jogador, pois ele reage em silêncio, confuso com a aparição. “Boa menina... Assim mesmo.”, diz a figura que desaparece logo em seguida. Snake então liga para sua equipe de suporte no *Codec* para buscar uma explicação. Foi uma intervenção psíquica de Psycho Mantis, se implantando na mente de Snake e do jogador.

Figura 12 – A projeção de Mantis e Snake



Fonte: (World of Longplays – YouTube)

Essa sequência brevemente introduz o chefe futuro e o estabelece como um obstáculo a ser superado, assim como mostra que ele tem alguns truques debaixo da manga que possivelmente ainda não estamos preparados a lutar contra. Após esse encontro deixamos de ouvir sobre Mantis até um pouco mais tarde no jogo.

Figura 13 – Snake e Meryl



Fonte: (SourceSpy91 – YouTube)

O chefe retorna após Snake reencontrar a guarda com quem lutou, revelada agora como Meryl Silverburgh. Ao tentarem passar por um escritório, Mantis toma controle da mente de Meryl e a faz atacar Snake, que em retaliação é obrigado a nocauteá-la por sua própria segurança e a de Meryl. Então Psycho Mantis se revela pessoalmente para Snake e começa a brincar com o protagonista e o jogador juntos. Algo curioso a se notar sobre a câmera nesta sequência é de que antes de Meryl atacar Snake o jogador pode apertar o botão para visão de primeira pessoa – do ponto de vista do personagem controlado – e a câmera ao invés de ver através dos olhos de Snake mostra a visão de Meryl, com um filtro esverdeado e escurecido de modo a mostrar o controle mental de Psycho Mantis sobre ela. O mesmo acontece durante a luta contra o chefe, porém nesse caso a câmera mostra o ponto de vista de Mantis.

Figura 14 – O ponto de vista de Meryl



Fonte: (Boss Fight Database – YouTube)

Continuando a sequência, a câmera põe Mantis numa posição de poder sobre Snake com uma angulação baixa e também com o fato dele estar flutuando em sua frente. Além disso, são utilizados vários *zooms in* e *out* e angulações tortas como as de filmes de terror para desorientar o jogador durante a *cutscene*.

Figura 15 – Snake versus Mantis



Fonte: (Boss Fight Database – YouTube)

Após isso, a luta começa e o jogador retoma o controle de Snake, mas Mantis tem mais uma carta na manga quanto à câmera com, pessoalmente, um dos truques mais geniais que já vi: Psycho Mantis grita "*Blackout!*" e a tela fica completamente preta, salvo por um pequeno letreiro no canto da tela que diz HIDEO – em referência ao diretor do jogo, Hideo Kojima. Isso é uma referência às telas de AV de televisões (atualmente) antigas,

com o letreiro de VIDEO no canto da tela. O jogo usa esse truque para enganar o jogador e fazê-lo pensar que o console em que joga teria se desligado ou que os cabos de imagem o ligando à televisão estariam estragados. Após alguns momentos, porém, a tela volta ao normal e jogo procede normalmente. Este truque ficou obsoleto após mais de vinte anos, mas com certeza pregou uma bela peça nos jogadores da época.

Figura 16 – Blackout!



Fonte: (TheInnocentSinful – YouTube)

* **ACONCAGUA**

Não foi apenas Kojima que tentou quebrar barreiras de conceitos cinematográficos em jogos. Durante minhas pesquisas para esta monografia me deparei com outro jogo com uma proposta igualmente interessante de fotografia virtual, e considero que este se apoia mais ainda em suas qualidades artísticas para manter a atenção do jogador.

Aconcagua é um jogo do ano 2000 lançado apenas no Japão para o console PlayStation. Ele pertence ao gênero de *point-and-click*, ou seja, onde o jogador controla um ponteiro e indica ao personagem onde este deve ir e com o que deve interagir, geralmente resolvendo diversos problemas e situações para avançar a história. Este tipo de jogo é mais assimilado ao mercado de computadores pessoais, mas eventualmente alguns jogos assim eram desenvolvidos para consoles dedicados.

Figura 17 – Aconcagua



Fonte: (onecontrollerport.com)

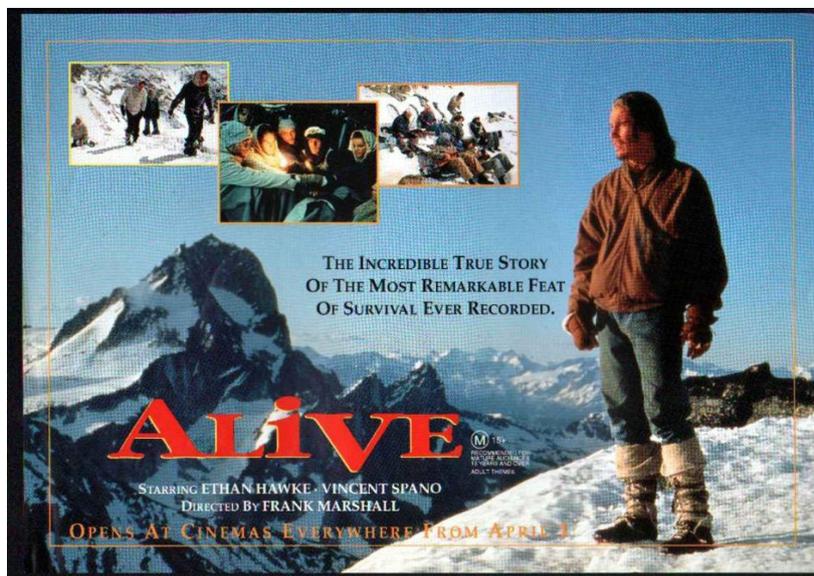
Aconcagua segue a história de Pachamama, uma ativista buscando a independência de seu país ficcional, Meruza (baseado na província real de Mendoza, na Argentina, onde a verdadeira montanha do Aconcágua fica), e Kato, um jornalista japonês que acompanha o conflito civil resultante. Ambos estavam num voo quando uma bomba foi detonada e, conseqüentemente, derrubou seu avião. Apenas cinco pessoas sobreviveram, entre elas Kato e Pachamama, os dois personagens os quais o jogador controla alternativamente. Seu enredo se assemelha de certa forma ao filme *Vivos* (1993), que conta a história de um time uruguaio de rugby que se acidentou num voo na Cordilheira dos Andes, cujos sobreviventes tiveram que recorrer ao canibalismo de seus comparsas falecidos para sobreviverem ao duro frio (o que não acontece no jogo, felizmente).

Devido a sua mecânica *point-and-click*, o jogo não permite o livre movimento da câmera ao jogador, focando sua atenção a direcionar seu olhar a objetos de cena que devem ser interagidos. Esse domínio da câmera pelo próprio jogo o permite enquadrar cenas de maneiras mais alternativas ao mesmo tempo, assim como nas *cutscenes* de *Metal Gear Solid*, mas estendendo-se a momentos de jogabilidade também.

Um exemplo disso está logo na primeira sequência interativa do jogo: recém caído dos céus, Kato rapidamente acorda e segue em busca dos outros passageiros do avião. Ele escala parte da montanha e a câmera o segue em movimento, começando com um plano contra-plongée, seguindo-o para um plano médio, e finalmente terminando num plano plongée/a pino demonstrando seu ponto de partida já distante e indicando ao jogador

que este superou seu primeiro desafio no jogo. Há também planos gerais que mostram a baixíssima visibilidade da montanha e outros pontos de interesse mais distantes da posição atual do jogador.

Figura 18 – Vivos (1993)



Fonte: (IMDB)

Figura 19 – Escalando a montanha



Fonte: (GoogleBoxFairy - YouTube)

Tais planos gerais servem um propósito mais prático brevemente após o início do jogo: o grupo principal de sobreviventes é atacado por um helicóptero de terroristas, mas Kato deve atravessar os disparos para buscar uma bateria do outro lado do penhasco. A câmera se distancia da ação nessa sequência para demonstrar ao jogador os lugares seguros para permanecer e se proteger do fogo do helicóptero e discernir quando é possível seguir adiante sem se ferir. Para ajudar, o helicóptero atira somente nos espaços entre as pedras em que o personagem se esconde, facilitando esse raciocínio ao jogador.

Fonte: (GoogleBoxFairy - YouTube)



Figura 20 – Atacado pelo helicóptero

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Meu objetivo, como mencionado na introdução desta investigação, foi detalhar e analisar a fotografia virtual nos videogames de maneira a demonstrar como a influência do cinema moldou as escolhas criativas neles, fazendo algumas comparações quando relevantes.

Ao longo deste trabalho, explanei sobre alguns conceitos de fotografia que utilizaria para fazer tais análises e citei alguns exemplos de fotografias criativas em jogos. Após a situação, analisei mais profundamente partes dos jogos *Metal Gear Solid*, *Aconcagua*, e *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain*, citando suas escolhas criativas e como balanceavam a arte e a praticidade comunicativa.

Quanto às perguntas estipuladas, posso afirmar que a proximidade entre a linguagem cinematográfica e o design de videogames se dá na transmissão de informações, porém, enquanto filmes podem passar visuais mais abstratos, os jogos devem tomar mais cuidado para não serem muito confusos e frustrar o jogador; a conexão entre a câmera virtual e a fotografia cinematográfica de um videogame está nos propósitos que servem num mundo interativo, causando sensações diferentes no jogador enquanto ainda o permite manter o controle e guiá-lo para seguir adiante com seus objetivos.

Considero, após o percurso da investigação, que é possível identificar semelhanças entre a fotografia no contexto cinematográfico e de videogames pois, além deste último fazer referências ao anterior com enquadramentos, ambos fazem uso dos mesmos artifícios como movimentos, posições e angulações de câmera, com a diferença de nos videogames o jogador deter controle sobre como alguns enquadramentos são apresentados, ao contrário dos filmes onde eles são trabalhados e refinados antes das filmagens, sem possibilidades de mudanças após o filme finalizado.

Com este estudo na confluência de jogos e filmes, espero que mais pesquisadores também se interessem em analisar outros aspectos relacionados ao tema investigado, como roteirização, som, atmosfera, entre outras abordagens.

REFERÊNCIAS

BELLOUR, Raymond. **Entre-imagens**: foto, cinema, vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

BORDWELL, David. **Sobre a história do estilo cinematográfico**. Campinas, Editora da Unicamp, 2013.

COSTA, Flávia Cesarino. Primeiro cinema. In: MASCARELLO, Fernando (Org.). **História do cinema mundial**. Campinas: Papirus, 2006 (p. 17-54).

COSTA, Flávia Cesarino. **O primeiro cinema**: espetáculo, narração, domesticação. Rio de Janeiro: Azougue, 2005.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2018.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-Cinemas**. Campinas: Papirus, 2014.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MARTINS, G.A.; PINTO, R.L. **Manual para elaboração de trabalhos acadêmicos**. São Paulo: Atlas, 2001.

METZ, Christian. **Linguagem e Cinema**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. Jogos digitais, comunicação e entretenimento: a televisão namorando com o computador. **Revista Esferas**, ano 1, Nº2, 2013 (p. 159-168). Disponível em: <<https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/3971>>. Acesso em: 07 dez. 2019.

NEYMAN, Yuri. **The History of Imagery in Cinematography**. Disponível em: <<https://www.imago.org/index.php/education/item/574-the-history-of-imagery-in-cinematography.html>>. Acesso em: 8 out. 2019.

SANTAELLA, Lúcia. **Por que as artes e as comunicações estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

FILMOGRAFIA:

Sete Homens e Um Destino (1960). Direção: John Sturges.

Tubarão (1975). Direção: Steven Spielberg.

Vivos (1993). Direção: Frank Marshall.

VIDEOGRAFIA:

Tennis for Two (1958). Desenvolvedor: William Higinbotham.

Metal Gear Solid (1998). Desenvolvedora: Konami Computer Entertainment Japan.

Aconcagua (2000). Desenvolvedora: Sony Computer Entertainment.

Metal Gear Solid V: The Phantom Pain (2015). Desenvolvedora: Kojima Productions.

Red Dead Redemption 2 (2018). Desenvolvedora: Rockstar San Diego.

Recebido em: 23/03/2020

Aceito em: 20/07/2020

ANÁLISE CRÍTICA DE ASPECTOS E CONCEITOS CINEMATOGRAFICOS APLICADOS AOS TRAILERS DE GAMES: UM ESTUDO SOBRE “MAD WORLD - GEARS OF WAR”

Otávio Correa Siva¹

RESUMO: Este artigo tem o objetivo de realizar uma análise crítica e identificar conceitos e alguns aspectos estéticos da linguagem cinematográfica aplicados à estrutura de um trailer específico de “Mad World” do videogame “Gears Of War”. Trata-se de uma pesquisa de revisão bibliográfica associada a um estudo de caso. Neste trailer observa-se muito aspectos cinematográficos em uma plataforma diferente. Além de que, apesar de ser um jogo de tiro, a linguagem cinematográfica consegue trazer uma humanidade e emoção a algo do qual é de ‘nicho de tiros e sangue’. Neste quesito, esta investigação propõe um reflexão sobre uma espécie de relação ‘dialógica’ entre cinemas/filmes e jogos. A intenção é observar planificação, fotografia, jogo de luzes e cores, técnicas para fazer com que o público experimente cinesteticamente e esteticamente a realidade virtual.

PALAVRAS-CHAVE: Games; Linguagem cinematográfica; Trailer; Gears Of War.

CRITICAL ANALYSIS OF CINEMATOGRAPHIC ASPECTS AND CONCEPTS APPLIED TO TRAILERS OF GAMES: A STUDY ABOUT “MADWORLD - GEARS OF WAR”

ABSTRACT: This article aims to perform a critical analysis and identify concepts and some aesthetic aspects of the cinematographic language applied to the structure of a specific trailer for “Mad World” of the video game “Gears Of War”. This is a literature review research associated with a case study. In this trailer one can see a lot of cinematic aspects on a different platform. In addition to that, despite being a shooting game, the cinematic language manages to bring humanity and emotion to something which is a ‘shooting and blood niche’. In this regard, this investigation proposes a reflection on a kind of dialogic relationship between cinemas / films and games. The intention is to observe planning, photography, play of lights and colors, techniques to make the public experience kinesthetically and aesthetically the virtual reality.

KEYWORDS: Games; Cinematographic language; Trailer; Gears Of War.

585

1 Graduando do curso de Bacharelado em Cinema e Audiovisual da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). E-mail: otaviocorreasilva96@gmail.com

INTRODUÇÃO

No campo das artes, a humanidade desenvolveu a capacidade de colocar em imagens, sons, esculturas, fotografias e filmes o lado cerebral de nossa suposta inconsciência. Este mundo que, para alguns psicanalistas, é constituído de escuridão, medo, frustrações e, para outros, das principais relações de selvageria dos nossos antepassados, fez com que artistas desenvolvessem a capacidade de criar inúmeras obras de arte e formas de comunicação e expressão para a espécie humana.

Neste contexto, as formas de olhar e ler poeticamente o mundo propiciaram que a arte propusesse verdadeiras revoluções estéticas, formais, trazendo ao mundo a genialidade de pintores, escritores, escultores, dançarinos, fotógrafos, cineastas e demais criadores que remontavam e traduziam o seu estado expressivo em diferentes linguagens artísticas.

Com as constantes inovações tecnológicas do mundo contemporâneo, a arte passa a ser impregnada pelos artefatos, dispositivos e domínios técnicos do campo digital sendo ela, muitas vezes, moldada segundo os padrões mecânicos de entretenimento e, muitas vezes, visando unicamente o lucro.

Atualmente, no ramo dos videogames, o entretenimento é moldado não só pelo artista/*designer* de jogos, mas também pelo seu público consumidor: não apenas pela mente de criação/direção de arte mas pelas mãos e desejos de consumo e experiência estética do espectador/usuário. Os Jogos eletrônicos, tornam-se, no século XXI, uma mistura de arte e comunicação; de arte com entretenimento e lazer. É possível afirmar, portanto, que o game na atualidade tornou-se um produto cultural da sociedade.

De acordo com Lúcia Santaella, em seu texto *Gamificação: a ubiquidade dos games* (2013):

A importância crescente que a ‘cultura gamer’ vem desempenhando na sociedade, com inegável impacto no conceito de entretenimento, educação e treinamento, só é ignorada por poucos, e o game como produto cultural é visto, sob diversas perspectivas, enquanto mídia, **manifestação de arte**, nova forma de aprendizagem e até como o mai recente ícone da cultura pop, o que só vem comprovar cada vez mais a notável influência e a relevância cultural dos games na contemporaneidade (SANTAELLA, 2013, p. 219 – grifo nosso).