

## Entre game e cinema: um novo gênero?<sup>1</sup>

Vicente GOSCIOLA<sup>2</sup>

Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, SP

### Resumo

Este estudo é um desdobramento que discute discussões já anteriormente manifestadas em publicações anteriores -se seria o filme adaptação de game um novo gênero cinematográfico-, agora com as possíveis respostas. Verificamos, entre outras questões, que a razoável produção de filmes baseados em games é tímida, se comparada à história do cinema. As razões são muitas, mercado, falta de criatividade no *mainstream* cinematográfico, etc. Mas vamos observar como ocorreu com a história dos gêneros do cinema e se não seria essa mesma trajetória uma razão para definir filme adaptação de game como um gênero específico. E avançando mais um pouco, vamos observar como filme e game se comportam na cultura transmídia de modo a se aproximarem de tal forma que o gênero aqui proposto, filme adaptação de game, ou até mesmo a sua inversão, game adaptação de filme, possam ser mais ainda delineados.

**Palavras-chave:** game, cinema, transmídia, gênero, cultura.

### Introdução

Vamos aqui tentar responder duas (2 e 3) perguntas que surgem sempre de pois de uma outra pergunta (1). (2) Seria o filme adaptação de game um novo gênero cinematográfico? (3) Ou, seria o game adaptado de filme um novo gênero de game? Quando um novo filme baseado em um determinado game é lançado, os comentários mais comuns são sempre negativos, daí a pergunta primordial: (1) por que o filme adaptado do game é sempre ruim? Talvez o problema realmente seja este, estamos criticando um filme a partir do conhecemos de um game que originou a construção narrativa daquela película. Ainda que exista uma razoável produção de games, com seus expressivos números não só em volume de títulos como também em volume de negócios (é considerado um dos maiores, entre os negócios do entretenimento audiovisual), a adaptação das suas histórias para o cinema é acanhada, se comparada à história do cinema. Sendo assim, tentaremos aqui observar como um filme reconta a narrativa de um game em busca de novas histórias ou, no mínimo, de personagens muito venerados por um público cativo e que pode ter no cinema outro meio de revê-los. Por

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor Doutor Permanente do PPGCom da UAM, email: [vicente.gosciola@gmail.com](mailto:vicente.gosciola@gmail.com).

isso não tentaremos aqui investigar se o cinema tem se apropriando de algum gênero do game, cujas características muito particulares poderiam ser potencializadas em filmes. Assim se os gêneros do cinema surgiram de práticas industriais e preferências de público intensas e de heranças de gêneros de outros meios de comunicação, não seria essa também uma razão para definir filme adaptação de game como um gênero específico. Dessa maneira, os gêneros, que se auto reproduzem em subgêneros ou entre gêneros internamente a um meio de comunicação -enquanto cinema e enquanto game-, gerariam híbridos genéricos entre si?

Para tentar responder a tantas questões, vamos observar os gêneros e meios de comunicação, suas definições, agrupamentos e entrecruzamentos. A partir daí poderemos averiguar as aproximações entre gêneros narrativos do cinema e do game. E, assim, verificarmos as possibilidades do gênero Filme Adaptação de Game e/ou Game Adaptação de Filme.

### **Definições, agrupamentos e entrecruzamentos de Gêneros Narrativos**

Anatol Rosenfeld diz que “não há gênero puro, ainda que tenhamos sempre a necessidade organizar as obras graças à imensa diversidade dos fenômenos” (ROSENFELD, 1965, p. 16). O cinema percebeu, logo no seu início de vida, que tornar personagens e cenas familiares - que definiu os gêneros por ênfase nas tipologias de ações e de personagens-, atrairia mais público. Além disso, levaram-se em conta outros fatos como fotografia, cenografia, figurino, etc. Diferentes caracterizações receberam o nome de gênero narrativo cinematográfico, o que nada mais é do que padronizar certos tipos de personagens e ações de modo a oferecer aos espectadores uma maior segurança quanto ao que iriam ver em um filme de história desconhecida, e também oferecer aos produtores certa previsibilidade de margem do lucro. Porém, aquilo que define um gênero em determinado meio de comunicação, não necessariamente será o critério para outro meio. E, obviamente, os critérios não são únicos e exclusivos para cada meio. Para cada gênero, tanto no teatro, quanto na ópera, quanto no cinema e quanto no game, há características de personagens e ações muito particulares. Em se tratando de games, há formas narrativas que vão desde a delimitação das personagens e ações, pré-definidos pela autoria, até a liberdade relativa de controle por quem joga das personagens e ações.

O game está mais para este último caso, com algumas especificidades resultantes dos recursos adicionais que o próprio meio oferece. Podemos observar essas relações na medida em que cotejamos o rol de gêneros de cada meio de comunicação. Ainda que partamos do teatro, que seria o mais antigo entre os espetáculos que envolvem narrativas, sendo estas constituídas por ações e personagens, para estudar os gêneros, lembramo-nos da *Poética* de Aristóteles (2007) como o primeiro alinhamento de obras (então literárias), dividindo os dramas conforme o valor e a carga emocional final e a evolução da estória” (MCKEE, 2006, p.86), observando apenas duas possibilidades fundamentais: o narrativo e o dramático ou, respectivamente, o épico e o trágico. A poesia lírica seria incorporada a elas muito mais tarde, durante a renascença, quando estudiosos da literatura clássica formalizaram as três bases dos gêneros em literatura e assim consideradas até hoje: a lírica, a épica e a dramática. Poderemos exemplificar estes gêneros a partir dos videogames. Os games que se desenvolvem em uma situação espacial restrita a um plano determinado e intransponível, em que as personagens se enfrentam verbalmente (como no *Façade*<sup>3</sup>) ou fisicamente (como nos jogos de luta), fazem toda relação com a tragédia grega, com a única diferença que as personagens são humanas e mortais enquanto que nos games as personagens podem ter aptidões das mais fantasiosas possíveis. Já os games que se desenvolvem em uma situação geográfica irrestrita, em diversos planos -transponíveis desde que vencidos certos desafios-, onde quem joga passa por um tipo de auto superação e evolução (como em qualquer game de aventura), corresponderia ao épico, em que o protagonista é humano, mas é um herói. O outro grande gênero narrativo antigo é o lírico, mas sua correspondência com o game é mais sutil e rara, ainda que definido como a “plasmação imediata de um Eu com o mundo” (ROSENFELD, 1965, p.16), encontramos sua característica mais abstrata em exemplos mais reduzidos, de desafios de organização espacial com objetos bidimensionais ou volumétricos, entre eles os jogos do tipo *Tetris*<sup>4</sup>.

Nos gêneros do teatro, verificamos que se organizaram desde a Tragédia, a Comédia, o Épico e o Musical, lembrando que a palavra drama tem sua origem na língua grega e significa ação (PALLOTTINI, 2005, p.13), daí que toda peça teatral é a dramatização de uma história. No teatro, a tragédia surgiu antes do século VI A.C. (GRIMAL, 2002, pp.11 e 37) e desdobrou-se em auto no séc. XII (GUINSBURG, 2006, pp.47), daí veio a tragicomédia na primeira metade do séc. XVII (BOYCE, pp.654), o melodrama por todo o séc. XIX e início do séc. XX, o drama de casaca (comédia realista) a partir da década de 1850, o dramalhão na segunda

<sup>3</sup> *Façade*. Michael Mateas, Andrew Stern, Procedural Arts, 2005.

<sup>4</sup> *Tetris*. Alexey Pajitnov, Vadim Gerasimov, 1987.

metade do século XIX e o drama fantástico na segunda metade do século XIX (GUINSBURG, 2006, pp.116, 119 e 179). Todos têm em comum, entre tantas características mais específicas, o retrato da vida das pessoas comuns, com forte investimento nos diálogos. O épico, da Grécia Antiga desde o séc. IX A.C., apresentou somente um desdobramento específico: épico dialético durante a primeira metade do séc. XX (GUINSBURG, 2006, pp.131-132). Igualmente, os dois gêneros apresentam a trajetória evolutiva da protagonização promovida pela contínua exposição a desafios, com o protagonista superando tudo, transformando-o, conferindo-lhe um novo e mais elevado status. O musical não chega a ser ópera porque tem ênfase no texto e apesar de em alguns gêneros a exigência de ator-cantor seja maior, não há grandes investimentos na parte musical. Sua mais antiga tradição vem do indiano clássico, do séc. II A.C. ao do séc. II D.C. Mas no ocidente sua origem ocorreu bem depois, em 1842 com o nome de teatro musical e sucedido pelo teatro musicado (teatro ligeiro ou gênero alegre) e seus subgêneros, a opereta, o teatro de revista, o vaudeville, a burleta a partir da segunda metade do séc. XIX (GUINSBURG, 2006, pp.190-191).

Do séc. VI A.C. veio a comédia (GRIMAL, 2002, p.49), que se desdobrou para outros gêneros como a farsa a partir da Idade Média (GUINSBURG, 2006, pp.85-86 e 144-145), a *commedia dell'arte* do séc. XVI ao XVII (BOYCE, 1990, p.125), a comédia de costumes (ou das maneiras) do séc. XVII, a comédia de intriga (ou de situação) dos séculos XVII e XVIII, a comédia de caráter do final do séc. XVII e início do séc. XVIII, a comédia realista (drama burguês) do último quartel do séc. XIX e o infantil das primeiras décadas do séc. XX (GUINSBURG, 2006, pp.87-89, 159 e 266). Alguns gêneros, apesar de não terem características comuns, se constituíram a partir de escolas e movimentos artísticos e sociais, tais como o acadêmico (*academic drama*) surgido em 1540 (BOYCE, 1990, p.2), o romântico (drama histórico) de meados do século XVIII, o naturalista do último quartel do séc. XIX, o simbolista do último quartel do séc. XIX, o teatro expressionista de 1890 a 1930, o surrealista do segundo quartel do séc. XX, o teatro do absurdo dos segundo e terceiro quartéis do séc. XX e o pós-modernista da última metade do séc. XX (GUINSBURG, 2006, pp.16, 117-118, 142, 206, 249-250, 272-273, 278 e 282).

A ópera, como a encenação musical de um drama, com canto solo e coral, com balé e momentos recitativos, foi um projeto de um grupo de intelectuais de Firenze, decididos a formalizar um novo gênero dramático que somasse os princípios da tragédia clássica, os temas do teatro medieval, o balé de corte francês e o *masque* inglês, o cancionero da

*commedia dell'arte*, com todo o aparato teatral da época. Entre as primeiras óperas que datam de 1597, *Dafne* foi composta por Jacopo Peri e Jacopo Corsi sobre o texto de Ottavio Rinuccini, e 1600, *Euridice*, de Peri e Rinuccini, todos integrantes daquele grupo (OSBORNE, 1987, p.5) (BAPTISTA FILHO, 1990, pp.13-14). Quase que assumindo para si o status de uma nova arte, a ópera é bem mais jovem que o teatro e, por isso mesmo, o número de gêneros será bem menor, dos quais se destacam a *opera seria* do séc. XVIII ao XIX, o *masque* do final da Renascença ao início do Barroco (séc. XVI ao XVII), o *verismo* do final do séc. XIX ao início do séc. XX, a *opera semiseria* (ou *dramma tragicomico* ou *dramma di sentimento*) da segunda metade do séc. XVIII, a grande ópera da primeira metade do séc. XIX, a *ballad opera* entre 1730 e 1750, o drama musical da segunda metade do século XIX, a ópera balé da segunda metade do séc. XVII à primeira metade do séc. XVIII, a *opéra comique* a partir do início do séc. XVIII e a opereta da primeira metade do séc. XIX (OSBORNE, 1987, pp.39, 126, 175, 249, 286-287 e 408). Alguns poucos gêneros da ópera estão ligados à comédia e todo o restante está mais ligado ao drama, indicando claramente que foi constituída forma narrativa para um fim muito específico, o que não lhe permite muitas novidades e expansão.

Sendo o cinema muito mais jovem que a ópera, seria de se esperar o contrário, mas o primeiro tem um número de gêneros muito maior. Entre excelentes tratados sobre gênero narrativo cinematográfico, observamos o de Robert McKee (2006, pp.86-93) que nasce de uma conjunção muito oportuna para este estudo: a experiência do público conhecedor de gêneros cinematográficos e a especialização do roteirista profissional. O primeiro, sabedor do que aquele gênero pode proporcionar, tem suas expectativas tanto de antecipação (elementos que prenunciam ações subsequentes) quanto de surpresa (momentos inesperados). O segundo leva em conta as expectativas do público e desenvolve os roteiros com elementos de antecipação (para não causar confusão ou desapontamento) e de surpresa (para não entediar). Assim, desse encontro, alicerçado na prática da roteirização (não exclusiva aos EUA) orientada ao público espectador de cinema e não nas teorias ou nas prateleiras do mercado (sem nenhum prejuízo a estes), nascem gêneros e subgêneros que orientam a produção dos roteiristas tais como: estória de amor -e seu subgênero salvação de amigo-, filme de terror -e os subgêneros: mistério, sobrenatural e supermistério-, épico moderno, faroeste -e os subgêneros clássico, vingança, transição e profissional (WRIGHT, 1975, p.15)-, filme de guerra -subgêneros pró-guerra e antiguerra-, trama de maturação, trama de redenção, trama de punição, trama de provação, trama de educação, trama de desilusão. Outro modo de

identificar gênero apontado por McKee é o dos megagêneros como a comédia -e seus subgêneros paródia, sátira, sitcom, romântica, pastelão, farsa e humor negro-, o crime -definido pelo ponto de vista que será oferecido ao espectador, como mistério de assassinato, *caper* (o chefe do crime), detetive, *gangster*, thriller ou conto de vingança, tribunal, jornalístico, espionagem, drama de prisão, filme *noir*-, o drama social -doméstico, feminino, político, ecológico, médico, psicológico-, a ação/aventura -alta aventura e desastre/sobrevivência. Uma terceira modalidade utilizada para a identificação dos gêneros é por uma abrangência maior, supragêneros criados a partir de ambientes, estilos de performance ou técnicas” (MCKEE, 2006, pp.89-92) de registro de imagem e som. Aqui cabe um alerta: essa modalidade não só atende às expectativas do espectador -como especificado por McKee-, como também servem à todas as instâncias da produção, para muito além do roteirista -a única personagem do lado oposto ao público identificado por McKee. Sendo assim, os gêneros seriam: drama histórico, biografia -e seu subgênero autobiografia-, docudrama, mocumentário, musical -e subgêneros estória de amor, filme *noir*, drama social, trama de punição, biografia, comédia musical-, ficção científica, filmes esportivos -e subgêneros que outra modalidade são os gêneros primários, como as tramas de maturação, redenção, educação, punição, provação, desilusão, a salvação do amigo, o drama social-, fantasia -também transformando em subgêneros os gêneros de outras modalidades, como ação, estória de amor, drama político, drama social -, animação -que também atrai outros gêneros para formalizar seus subgêneros, tais como ação, farsa, alta-aventura- filme de arte - com dois subgêneros, minimalismo e antiestrutura e, como supragênero, atrai outros gêneros, como estórias de amor, drama político, etc. (MCKEE, 2006, p.92)

Os games já receberam diversas classificações de gênero -narrativo, principalmente-, desde Alain e Frédéric Le Diberder que, em 1993, organizavam de maneira muito detalhada os gêneros dos games, como eram conhecidos à época, em três campos distintos: simulação (esporte, veículo de laser, estratégia militar), reflexos (esporte, ação, tiro, luta, plataforma) e reflexão (RPG, ventura, tabuleiro, estratégia) (LE DIBERDER, 1998). Atualmente os games são organizados de modo mais uniforme, como se pode constatar em sites de dados sobre games, como o Mobygames, que certamente não esgota o número de subgêneros: gêneros básicos como ação, aventura, educacional, corrida, *RPG*, simulação, esportes, estratégia; também recebem a classificação por perspectiva e ponto de vista como primeira pessoa, terceira pessoa, isométrico, plataforma, *side-scrolling*, *top-down*; ou por esportes como basquete, boxe, futebol, tênis, etc.; ou por temas não esportivos como adulto, anime, arcada,

artes marciais, *battlemech* (guerra protagonizada por veículos de caminhada bípedes ou quadrúpedes controlados por um piloto no interior do mesmo), cartas, cassino, *cyberpunk*, detetive, ficção científica, ficção interativa, filme interativo, horror, luta, *pinball*, quadrinhos, tabuleiro, tiro, xadrez, etc.; ou os temas educativos como arte, ecologia, geografia, história, matemática, sociologia, etc. (MobyGames, 2008). Há ainda estudos que levam a questão de gênero a outras áreas do game como o trabalho de John E. Laird e Michael van Lent sobre a relação entre o gênero e a inteligência artificial (IA) presente em um game. Laird e van Lent concluem que a IA desempenha diferentes papéis para diferentes gêneros de games (LAIRD; VAN LENT, 2005, pp.205-215), fator que realmente torna mais complexa a narrativa e o trabalho do roteirista de game.

### **Gêneros narrativos entre cinema e game**

Já vimos que os gêneros cinematográficos nasceram, em grande parte, da forja da indústria cinematográfica, isto é, nos grandes centros de produção fílmica onde foram constituídos pela dinâmica da inter-relação das condições de produção e das respostas do mercado. A adaptação de obras literárias para o cinema não resulta em um gênero específico e, como se sabe, não existe um gênero cinematográfico chamado literatura, assim como não existe um gênero cinematográfico chamado game. E, em indústrias onde o cinema recebe grandes investimentos financeiros como Hollywood, a adaptação de romances tem números relevantes: 85% dos ganhadores do Oscar de melhor filme são adaptações (SEGER, 2007, p.11). O que pode apenas significar que Hollywood confia mais em sucesso garantido por livros populares do que nos seus roteiristas, que não são poucos. Há gêneros em outros meios de comunicação que o cinema se apropria habilmente como, na literatura, o drama romântico, o policial, etc. E tal habilidade implica em recorrer criativamente às adaptações dessas construções narrativas sob o risco de naufragar se não tirar o melhor proveito na adequação ao novo meio. E a adaptação não é exclusiva a um meio de comunicação ou a uma única direção entre meios, são peças adaptadas, baseadas ou desdobradas de outras peças. Atualmente há mais de uma centena de games criados a partir de livros e mais de 50 livros criados a partir de games, que vão do terror à ficção científica, passando por mitologias e épicos. E, importante, adaptar uma história tirada de outra fonte em geral exige mais habilidade e maior compreensão do veículo cinematográfico do que criar uma história nova”,



nas palavras de David Howard e Edward Mabley sobre a adaptação de uma obra literária para o cinema (1996, p.36).

Steve Neale, a teoria de gênero cinematográfico já recebeu um olhar revisionista, ao final da década de 1990. Em 2000, Neale apresentou uma abordagem relativista, quando afirmou que há muito estreitamento e restrições nas definições convencionais de gênero, que há imprecisão e incompletude nas noções tradicionais de muitos gêneros, que estão propensas a generalização as teorias estéticas e culturais de gênero e que as considerações sobre o papel desempenhado pelo gênero em Hollywood são muitas vezes parciais e enganadoras (NEALE, 2005, p.1). Os nomes dos diferentes gêneros do cinema foram também herdados de outras formas narrativas. Mas nem todos. Steve Neale lembra que, entre outros teóricos, Edward Buscombe se referia às divisões da *Poética* de Aristóteles (2007, pp.19-54), tragédia épica, lírica, comédia, mas logo foram esquecidas por ele quando passou a estudar o filme de gangster, o faroeste e o musical (NEALE, 2005, p.17). A etimologia vincula a origem da palavra gênero ao nascimento, descendência. Seria o gênero, na sua concepção original, definido como o que nasce ou descende. Os gêneros, nas mais diversas formas de expressão, são, pelo menos parcialmente, oriundos de gêneros de um meio de comunicação anterior.

Nas associações e comparações entre cinema e game, vale observar o pensamento de Bertolt Brecht sobre a representação épica dialética no palco em oposição à representação dramática (BRECHT, 1973, pp.125-164). Outro aspecto a ser observado sobre a relação entre cinema e game é a interpretação menos teatral, mais contida e menos narrada dos filmes, marca de David Wark Griffith, que foi ator de teatro antes de ser diretor de filmes. O game *The Sims*<sup>5</sup>, lançado em janeiro de 2000 pelo game designer Will Wright, tem mais componentes do gênero de simulação. O game possibilita que se crie e dirija vidas e cenários virtuais. Tão poderoso quanto *The Sims*, é o *Façade*, criado por Michael Mateas e Andrew Stern, pesquisadores da University of California. *Façade* é o drama interativo de um casal, onde quem joga toma um personagem e interage com o outro municiado de frases acionadas por inteligência artificial. Aqui, sim, vemos um game de gênero dramático não de luta física, mas de embate psicológico e emocional. Nos games de luta ou de drama interativo de um casal há somente o enfrentamento dramático entre as personagens, e tudo se passa em um palco de luta corporal ou em um cômodo doméstico. Em outros gêneros de games, como os de

---

<sup>5</sup> *The Sims*. Will Wright, Maxis Software, Electronic Arts, 2000.



aventura, esporte, ação, simulação e estratégia, o desenvolvimento épico é o grande diferencial; mesmo que haja um combate na maior parte do jogo, o que importa é o deslocamento e a habilidade estratégica de superar barreiras.

Apesar de o game ter suas primeiras experiências na década de 1940, o primeiro título comercializado data de 1971 -*Computer Space*, criado por Nolan Bushnell e Ted Dabney. Os sete mil títulos de games, comparados ao cinema, é o número muito reduzido. Os números mais atuais informam que enquanto o cinema tem uma média superior a 5000 títulos lançados por ano (IMDb, 2016), são lançados menos de 2000 títulos de game anualmente (MobyGames, 2016). O game para computador se uniria ao RPG, em 1990. *Role-playing game*-RPG é um jogo de interpretação de papéis, cada jogador tem o desafio de uma guerra na qual interpretará um personagem cujas características são previamente definidas, assim como certas ações, no livro que define os papéis e as ações. Em 1998 foi lançado o *The X-Files game*<sup>6</sup> que contou com oito roteiristas envolvidos na realização do game. Suas imagens são quase que integralmente produzidas em vídeo e o game com um todo foi desenvolvido por diversos profissionais que já haviam participado da realização dos episódios da série de TV.

Entre outros exemplos marcantes do desenvolvimento da narrativa audiovisual em game vale citar *Metal Gear Solid*<sup>7</sup>. O game incorporou muitos recursos da narrativa cinematográfica, como o controle de movimento de câmera, o recurso de zoom in e zoom out do ponto de vista de quem joga, a trilha sonora e o roteiro muito elaborados. Já *The Godfather: The Game*<sup>8</sup>, lançado em março de 2006, foi muito elogiado em especial por sua relação com a saga cinematográfica de Francis Ford Coppola. Foi produzido durante dois anos e meio e custou alguns milhões de dólares -os custos não são mais divulgados pelos desenvolvedores de games por um temor de que possa afastar os investidores. Seu roteiro foi baseado no livro original de Mario Puzo e no primeiro filme da saga. Puzo foi co-roteirista com o diretor Francis Ford Coppola, nos três filmes da cine-série.

Um game forte presença da narrativa audiovisual já consolidada pelo cinema é *Indigo Prophecy*<sup>9</sup>. Seu criador, o francês David Cage, o chama de filme interativo, ou drama interativo. Há o exemplo do *machinima*, uma fusão entre máquina e animação, uma animação

<sup>6</sup> *The X-Files Game*. Greg Roach, Hyperbole Studios, Fox Interactive, 1998.

<sup>7</sup> *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Hideo Kojima, Konami Digital Entertainment, Kojima Productions, 2006.

<sup>8</sup> *The Godfather: The Game*. Philip Campbell, Mike Olsen, Michael Perry, EUA, Electronic Arts, Electronic Arts Redwood Shores Studio, 2006.

<sup>9</sup> *Indigo Prophecy*. David Cage, França, Atari, Quantic Dream, Atari, 2005.

feita à máquina ou *machine-made animation* conforme Matt Hanson (2004, pp. 60-67). As imagens e sons do game enquanto jogado, são reproduzidas na tela do e registradas no computador, onde são editadas para posterior exibição na web ou em festivais específicos de *machinima*. As primeiras experiências com *machinima* eram cenas rápidas ou *trailers* de games produzidos por fãs (JENKINS, 2006, pp.152-153), mas a primeira história completa data de 1996, o curta-metragem *Diary of a camper*<sup>10</sup>, a partir do game *Quake*<sup>11</sup> (LOWOOD, p.83). Jenkins aproveita o conceito que lhe é central no seu livro, convergindo várias mídias para cunhar o termo *machinema* (JENKINS, 2006, p.149). *The Movies*<sup>12</sup> é um game de simulação de um grande estúdio cinematográfico e permite que quem joga planeje, roteirize, registre, edite e divulgue uma história em formato *machinima*. É certo que o *machinima* não é um gênero convencional, mas um modo de produzir histórias em audiovisual sem nenhum ser ou objeto físico. Outra modalidade de inter-relação audiovisual e game é o *full motion video*, ou FMV, um tipo de game cujas imagens foram geradas por câmeras de vídeo e não por computação gráfica. O primeiro exemplo foi *Ground Zero Texas*<sup>13</sup>, inteiramente jogado em *live-action video*, lançado em 1993, um CD para ser rodado em console SEGA.

### **Possibilidades do gênero Filme Adaptação de Game / Game Adaptação de Filme**

Possibilidades essas, de os filmes adaptados de games, e sua inversão, constituirão um gênero específico. A presença de certas características específicas do game em filmes que são adaptações de games pode ser verificada em filmes como *Lara Croft: Tomb Raider*<sup>14</sup>. Todos os filmes adaptados de games praticam a mesma estrutura narrativa, disposição das histórias acompanha a estrutura do game: alguns *puzzles*, muitas sequências de ação, alguma narrativa. No filme a narrativa é um pouco mais densa, entretanto tanto o filme como o game há a passagem de um núcleo narrativo para outro com um diálogo que se constrói por pequenos monólogos de cada interlocutor. Os sons de orquestra e coral são reiteradamente utilizados para romancear a revelação do orbe da projeção do local da caixa de pandora. Um som sintetizado no lugar do da orquestra seria muito mais próximo do que é o game, mas o

---

<sup>10</sup> *Diary of a Camper*. United Ranger Films, EUA, 1996, 100 segundos.

<sup>11</sup> *Quake*. John Romero, John Carmack, American McGee, Sandy Petersen, Tim Willits, EUA, id Software, 1996.

<sup>12</sup> *The Movies*. Peter Molyneux, Lionhead Studios, EUA, 2005.

<sup>13</sup> *Ground Zero Texas*. Kenneth Melville, Sony Imagesoft, Digital Pictures, 1993.

<sup>14</sup> *Lara Croft: Tomb Raider*. Simon West, Reino Unido e Alemanha e EUA e Japão, 2001, 100 min.

filme quer entreter todas as plateias, especialmente os pais, mais velhos e mais ligados a uma estrutura dramática romanceada e menos ligada ou afeita ao mundo dos games. A técnica da roteirização basicamente define que toda grande mudança narrativa corresponde à conclusão de uma missão, como acontece em jogos de aventura já considerados clássicos, como *Myst*<sup>15</sup>. Em alguns momentos a missão principal tem objetivos secundários atrelados como é possível experimentar no game.

O seriado de TV *Lost*<sup>16</sup>, é envolvido por todo tipo de rumores, principalmente porque foi um produto audiovisual de grande público no mundo. Um dos ditos é que o seriado seria um game. E se olharmos um mais detidamente sobre a sua condução narrativa poderemos até concordar. O site *Lostpedia*, desenvolvido por fãs do seriado, desenvolveu a página Missões do Grupo dos Sobreviventes Principais, especificando as missões que as personagens teriam de cumprir para continuarem sobrevivendo na ilha. Os itens são assim detalhados: Status (como termina a missão), Episódios (abrangência na temporada), Membros do grupo (grupo de personagens envolvidos), Também envolvidos (outros de outros grupos), Missão (objetivo da missão), Corresponde à missão do grupo dos Outros (um grupo importante, com o qual todos os outros se relacionam), A causa da missão (justificativa para tornar plausível a nova missão), Descobertas (revelações que esclarecem ou ampliam os mistérios), Relação com a história de *Lost* (o papel da missão no grande arco da história da série). A cada final de missão há uma grande revelação que, muitas vezes, causa uma reviravolta na vida das personagens, como no game *Myst*. A estrutura que intercala ações com diálogos rasos e algumas falas mais longas e delimita os desafios seguintes é fato comum entre os filmes adaptados de games. E também toda a estrutura narrativa é demarcada por missões que constituem os arcos menores da narrativa total do filme.

Portanto, o fato de adaptar o game para filme, a princípio tem menos ênfase nos diálogos e mais investimento nas ações, condição que torna as produções mais caras porque as cenas de diálogo, em geral são mais simples de produzir do que as cenas de ação. Este condicionante é um fator que nos faz compreender porque quase que a totalidade dos filmes adaptados de games foi produzida nos EUA. Mesmo que a equipe de roteiristas possa ser de alto nível, a sua substituição por cenas de efeito encarece exponencialmente o orçamento do filme. Com

---

<sup>15</sup> *Myst*. Robyn Miller, Rand Miller, EUA, Brøderbund, Midway Games, Mean Hamster Software, Sunsoft, 1993.

<sup>16</sup> *Lost*. J.J. Abrams e Jeffrey Lieber e Damon Lindelof, EUA, ABC e Touchstone e Bad Robot e Grass Skirt, 2004-2010, 42 min.

tamanha influência nas características narrativas do filme, seria razoável aceitar que o filme adaptado de game possa ser um novo gênero, mas enquanto as produções estão reduzidas a pouco mais de duas centenas, em um universo de mais de duas centenas de filmes, é recomendável aguardar a evolução do potencial gênero. Assim, verificamos que ainda sabemos muito pouco sobre o tipo de produção aqui estudado, o filme adaptado de game e seu inverso. Como a esfinge, é uma figura enigmática no mundo do entretenimento audiovisual, que tem ainda poucos títulos, o que dificulta ainda mais conhecer suas qualidades e vocação. Por enquanto sua figura está mais para a guirlanda, ornamento feito do entrelaçamento de flores, frutas e folhagens-, que busca de forma exagerada os artifícios de uma mídia para compor outra mídia, o que muitas vezes não é nada mais que uma estratégia para criar um determinado efeito, exatamente o de público no caso da indústria cinematográfica, e que não passa disso, não se prolonga quanto à permanência em cartaz e não amplia o público original do game.

É interessante observar que, de acordo com o IMDb, banco de dados da web reconhecido como referência para estudos e produções em cinema-, em todo o universo da imagem em movimento (seja o filme silencioso, o filme sonoro ou o vídeo, enfim, o audiovisual como é genericamente chamado), foram produzidos desde as experiências de Louis Aimé Augustin Le Prince em 1888 até junho de 2016 um pouco menos de 4 milhões de títulos (IMDb, 2016). Deste total, 67,5% foram realizados para a veiculação em TV, 27% foram dirigidos às salas de cinema, 5% foram voltados para as salas de exposição e espaços congêneres e 0,5% são os títulos de games, jogados em sistemas proprietários -desde os antigos *arcades* (fliperamas no Brasil) até os consoles específicos- e em computadores e celulares. Por sua vez, de acordo com os dados do site Moby Games, [http://www.mobygames.com/moby\\_stats](http://www.mobygames.com/moby_stats), em 40 anos de vida, considerando os primeiros games comercializados a partir de 1972, a indústria do game produziu pouco mais de 107 mil títulos, o equivalente a uma média de um pouco mais de dois mil títulos por ano. É razoável inferir que um número tão pequeno para a indústria de games se justifica porque, diferentemente do cinema que mobiliza grandes plateias para suas exibições, o game praticamente demanda o investimento de cada consumidor em plataformas (consoles ou computadores e conexão com a web) para desfrutar do game. Contudo o game é há muito tempo o maior mercado de entretenimento; isso porque além dos títulos são também negociados os consoles, periféricos dedicados, etc. Outra ponderação importante: nos seus primeiros 40 anos (1888-1928), o cinema produziu 28506 títulos em longa-metragem, aproximadamente 712 títulos por ano. Sem sombra de dúvida, estes últimos

números falam por si para entendermos com clareza a real e inescapável realidade de que o game exerce de algum modo influências em muitos campos da cultura, especialmente o cinema.

O site IMDB informa que há, até o momento, 282 títulos baseados em games<sup>17</sup>. Vale lembrar que tanto em cinema quanto em game, a composição de mais de um gênero por título é comum. Nos títulos baseados em games, o gênero de ação é referido em 19%, animação (em cinema é considerado um gênero) em 18%, aventura em 12%, ficção científica em 9%, fantasia em 8%, gênero família em 7%, thriller em 5%, terror em 5%, comédia em 4%, drama em 3%, crime, romance, mistério, guerra, música, game-show e documentário entre 1,8 e 0,2. Os títulos que são desdobramentos de games, o gênero de ação é referido em 23%, aventura em 15%, ficção científica em 13%, thriller em 11%, fantasia em 11%, terror em 7%, comédia em 4%, drama em 3%, animação, família, crime e mistério em pouco mais de 2% cada. Dentre os filmes adaptados diretamente de games, apenas ação, animação e aventura aparecem com mais de 10%. Apesar disso o gênero que mais aparece entre os 50 melhores games avaliados é o de ação: 74%. Sendo assim, na passagem de game para filme, a importância do gênero de ação decai consideravelmente, para dividir o espaço com animação e aventura, entre outros, uma estratégia muito apropriada para atingir uma faixa etária maior, mesmo assim o número de espectadores não é ampliado significativamente.

Esses números são relevantes porque demonstram que cinema investiu muito pouco nas adaptações de games populares e principalmente, muito pouco no gênero de ação: o mais popular entre a crítica e o público de games e de características muito afeitas às habilidades da indústria cinematográfica. Lembremos que a estrutura narrativa de um game não tem a intenção em oferecer um único percurso narrativo. É graças à interatividade proporcionada pela programação computacional, que quem joga ou espectador para de um trecho narrativo a outro na medida em que são oferecidos estes trechos e em que quem joga/espectador opte por qual prosseguir. A cada novo desafio também é oferecido a quem joga/espectador algumas opções para responder à provocação e seguir pela história. Então, assim como ocorre no cinema, há projetos narrativos, ou *story design* como define Robert McKee (2006, pp.43-74), muito específicas também para o game. Para McKee, o conceito predominante é estrutura, indiferente ao estruturalismo e à narratologia -também para este estudo não

---

<sup>17</sup> IMDB. <http://www.imdb.com/search/keyword?keywords=based-on-video-game>

tratamos desses dois conceitos porque não é um estudo hermenêutico e sim da materialidade da comunicação à luz de Hans Ulrich Gumbrecht (1998, pp.138-151)- que é a coleção de eventos da vida das personagens selecionados e ordenados pelo roteirista.

Esses eventos são as mudanças na vida das personagens (MCKEE, 2006, pp.45-46). É claro que uma sucessão de situações triviais pode levar a uma mudança significativa em suas vidas, mas ao falar de estrutura, os eventos ali destacados são aqueles que os transformam. Portanto, os eventos são conflitos ou desafios carregados de valores, positivos ou negativos presentes nas qualidades universais da experiência humana”. Em cinema os eventos são conhecidos como cenas, cada uma com os detalhes da exposição do conflito do seu desenvolvimento e da sua conclusão e consequente mudança na vida da personagem. Em game os eventos são as fases, que concluídas conferem aa personagem jogado por quem joga uma nova qualidade ou um novo grau de habilidades possibilitando-o adentrar em uma fase mais complexa. Em ambos os casos, há a arquitrama com o seu design clássico” baseado na causalidade, tendo um final fechado, de linearidade temporal, um único protagonista envolto e atuante em conflitos externos, com realismo verossímil.

### Referências bibliográficas

GOMES, L. F. **Cinema nacional**: caminhos percorridos. São Paulo: Ed.USP, 2007.

ARISTÓTELES. Arte Poética. In: **ARISTÓTELES, HORACIO, LONGINO**. A poética clássica. 13ª ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2007, pp.19-54.

BAPTISTA Filho, Zito. **A ópera**. 3ª ed. São Paulo: Nova Fronteira, 1990.

BOYCE, Charles. **Dictionary of Shakespeare**. New York: Wordsworth Reference, 1990.

BRECHT, Bertolt. **Escritos sobre Teatro**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1973.

GRIMAL, Pierre. **O teatro antigo**. Lisboa: 70 ,2002.

GUINSBURG, J.; FARIA, João Roberto; LIMA, Mariangela Alves de (orgs.). **Dicionário do teatro brasileiro**: temas formas e conceito. São Paulo: Perspectiva, 2006.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Corpo e forma**: ensaios para uma crítica não-hermenêutica. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1998.

HANSON, Matt. **The end of celluloid**: film futures in the digital age. Mies: Rotovision, 2004.

HOWARD David; MABLEY Edward. **Teoria e prática do roteiro**: um guia para escritores de cinema e televisão. São Paulo: Globo, 1996.

Internet Movie Database-IMDb. Disponível em: <http://www.imdb.com/stats>. Acesso em: junho de 2016.

JENKINS, Henry. **Convergence culture**, where old and new media collide. New York: New York University, 2006.

LAIRD, John E.; van Lent, Michael. The role of artificial intelligence in computer game genres”. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey. **Handbook of computer game studies**. Cambridge: The MIT Press, 2005, pp.205-215.

LE DIBERDER, Alain; LE DIBERDER, Frédéric. **L'Univers des Jeux Vidéo**. Paris: La Découverte, 1998.

LOWOOD, Henry. La cultura del replay: performance, spettatorialità, gameplay. In: BITTANTI, Mateo (org.). **Schermi interattivi il cinema nei videogiochi**. Roma: Meltemi, 2008, pp.69-92.

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MobyGames. Disponível em: [http://www.mobygames.com/moby\\_stats](http://www.mobygames.com/moby_stats). Acesso em junho 2016.

NEALE, Steve (ed.). **Genre and contemporary Hollywood**. London: BFI, 2002.

OSBORNE, Charles. **Dicionário de ópera**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

PALLOTTINI, Renata. **O que é dramaturgia**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo: DESA, 1965.

SEGER, Linda. **A arte da adaptação**: como transformar fatos e ficção em filme. Bossa Nova: São Paulo, 2007.

WRIGHT, Will. **Six-Guns and Society**: a structural study of the western. Berkeley: University of California, 1975.