

# estrema

Revista Interdisciplinar de Humanidades

Interdisciplinary Review for the Humanities

Para citar este artigo / To cite this article:

Kremer, Karen K. 2015. "A Linguagem Cinematográfica nos Games: do *Gameplay* à *Cutscene*". *estrema: Revista Interdisciplinar de Humanidades* 7: 81-102.



Centro de Estudos Comparatistas

Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa

Centre for Comparative Studies

School of Arts and Humanities/ University of Lisbon

<http://www.estrema-cec.com>

## A Linguagem Cinematográfica nos Games: do Gameplay à *Cutscene*<sup>1</sup>

Karen K. Kremer<sup>2</sup>

**Resumo:** O presente artigo almeja explorar a influência do cinema em três jogos eletrônicos recentes, analisando como a linguagem fílmica está presente nos games e como ela é cada vez mais empregada nos jogos da mais recente geração de consoles, gerando uma nova forma de comunicação audiovisual que mescla estes dois mídias em um tipo de entretenimento cada vez mais difuso. Para tal, o presente trabalho utiliza como base os games *Crysis 2* (2011), *I Am Alive* (2012) e *Max Payne 3* (2012), bem como os filmes *16 Quadras* (2006) e *O Livro de Eli* (2010) para o desenvolvimento da pesquisa e a elaboração de uma análise comparativa concisa.

**Palavras-chave:** Cinema, Jogos Eletrônicos, Videogames

**Abstract:** This paper aims to explore the influence of cinema in three recent video games, and to analyze how the film language presence is shown in the games, and how it has been increasingly used in the games of the most recent generation of consoles, thus creating a new form of visual communication that combines these two media in an ever more diffuse entertainment type. To this end, this paper will use the games *Crysis 2* (2011), *I Am Alive* (2012) and *Max Payne 3* (2012), and the films *16 Blocks* (2006) and *The Book of Eli* (2010) in order to develop its hypotheses and formulate a concise comparative analysis.

**Keywords:** Cinema, Games, Videogames

---

<sup>1</sup> Agradecimentos ao Professor Dr. Marco Antonio Stancik e ao Mestrando Cássio Remus de Paula, do Departamento de História da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG).

<sup>2</sup> Graduanda de Bacharelado em História na Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), bat.karen@hotmail.com.

**Luz, câmera e *start***

Quando a Marufuku Company começou a distribuir o jogo de cartas japonês *Hanafuda* em 1889, ninguém imaginaria que anos mais tarde, em 1951, seu dono, Fusajiro Yamauchi, mudaria o nome da companhia para Nintendo. Era o primeiro passo rumo aos *videogames* da contemporaneidade, embora uma série de testes e protótipos de jogos já tinham antecedido o bem-sucedido *Brown Box*, o primeiro console de *videogame* para televisão, patenteado pelo engenheiro teuto-americano Ralph Baer em 1968 (Kent 2001, 11-12).

Ao longo de sete gerações de consoles e jogos (atualmente na recém-chegada oitava geração, datada do final de 2013 e formada por Wii U, PlayStation 4, Xbox One e outros), foi entre os anos de 1993 e 2002, durante a quinta geração de consoles, composta pelo 3DO, Atari Jaguar, Sega Saturn, o sucesso de vendas Sony PlayStation e o Nintendo 64 (Rabin 2005, 3-33), que surgiram os primeiros jogos adeptos de uma linguagem fílmica.

Com efeito, entre os anos de 1992 a 1995, a indústria dos *videogames* enfrentava uma crise de vendas e a necessidade de reinventar os jogos se fez presente (Kent 2001, 439-461). Então, o cinema começava a adentrar o cenário dos jogos eletrônicos, ainda que em uma forma inicial bem rudimentar tecnologicamente mas não menos importante: as *cutscenes*, sequências de cenas em um jogo eletrônico sobre as quais o jogador tem

pouco ou nenhum controle, que geralmente possuem mais qualidade artística e servem para reforçar o desenvolvimento da história.



Figura 1. A primeira *cutscene* dos jogos eletrônicos (*Gameplay Space Invaders Part II*, Taito, 1979).

Apesar do primeiro jogo a possuir este intervalo em jogabilidade ter sido o *Space Invaders Part II* (Taito, 1979), um *game* integrante da então segunda geração (que compreende os anos entre 1976 e 1984), e no qual este intervalo consistia em uma breve pausa onde havia a inserção de uma nave espacial voando e pedindo socorro aos aliados alienígenas, inimigos do protagonista do jogo, foi somente com o Sony PlayStation que as *cutscenes* passaram a ter um aspecto cinematográfico mais avançado em termos de arte visual e tecnologia.

Também conhecidas como *cinematics*, *in-game movies* ou *FMV* (*full motion video*), as *cutscenes* podem ser animadas – filmes feitos por computação gráfica ou por *live-action* com atores e atrizes reais. Seu objetivo é introduzir personagens e dar mais informações quanto ao enredo dispondo diálogos e pistas importantes dentro da trama, ou mesmo formar

um jogo inteiramente feito de *cutscenes* jogáveis como acontece no modo de jogo *Point-and-Click*, em que se desloca o cursor para executar ações pré-estabelecidas em um *game*. Como exemplos, citamos *Jurassic Park: The Game* (Telltale Games, 2011), *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) e *The Walking Dead* (Telltale Games, 2014).

O aspecto cinematográfico nos *games* está diretamente ligado à criação e popularização do CD. Tendo havido uma primeira tentativa de abandonar os cartuchos de jogos eletrônicos em 1991, foi no final da quarta geração que a Philips lançou o CD-i, capaz de reproduzir discos CD-i interativos, CDs de música e VCDs (Video CDs). Todavia, o novo formato foi direcionado a temas educacionais, enquanto os *games* eram adaptações de jogos de tabuleiro (Stanton 2015, 14-22), não oferecendo qualquer chance de uma integração mais profunda entre a linguagem cinematográfica e os jogos. E apesar de, em 1994, chegar o revolucionário PlayStation da Sony, que deixa para trás o já conhecido CD-ROM porque dispõe de uma plataforma que possuía o CD como mídia, tanto para jogos como para música; foi o Sega CD em 1991, um periférico que era acoplado no Mega Drive e permitia a leitura de jogos em CD, que abriu as portas para uma revolução gráfica e artística dos *games* (Kent 2001, 450-451).

A seguir vieram os DVDs e Blu-rays da contemporaneidade, pertencentes a sexta e sétima geração de consoles, períodos estes marcados pela entrada da Microsoft no mercado de *videogames*. Assim sendo, a evolução gráfica dos *games* acompanhou o desenvolvimento de seu suporte. Quanto maior a capacidade de armazenamento de dados, maior a capacidade

gráfica e de otimização dos jogos, o que culminou na união da arte cinematográfica com a arte dos jogos.

Em 1994, Shenobu Toyoda, vice-presidente de licenciamento da Sega nos EUA, colocou a empresa como patrocinadora do *Sundance Film Festival* de Robert Redford. Toyoda, quem disse ser mais interessado em filmes do que em jogos, viu a convergência entre as duas mídias no horizonte, devido, em grande parte, ao Sega CD. Patrocinando o festival de cinema, ele esperava criar algumas incursões no setor. (Kent 2001, 482<sup>3</sup>)

O interesse de Toyoda, um dos maiores representantes da Sega no período, pelo cinema mostra como os próprios indivíduos participantes da indústria dos *games* já viam uma aproximação estética, narrativa e sonora entre o cinema e os jogos eletrônicos, o que prenunciava uma união destas mídias audiovisuais.

Para tanto, no presente trabalho será utilizada a metodologia de análise iconográfica, a leitura técnica da imagem através de seus símbolos e significados (Burke 2005, 11-24), dos *games* *Crysis 2* (Crytek 2011), *I Am Alive* (Ubisoft 2012) e *Max Payne 3* (Rockstar Games 2012), cuja performance levou a indústria dos jogos eletrônicos a outro patamar, e dos filmes *O Livro de Eli* (*The Book of Eli* 2010), realizado pelos irmãos Hughes, e *16 Quadras* (*16 Blocks* 2006), realizado por Richard Donner, relacionados diretamente a alguns dos jogos estudados, tendo como base teórica os textos de Steven L. Kent,<sup>4</sup> Guilherme Xavier,<sup>5</sup> Geoff King,<sup>6</sup> Jean-

---

<sup>3</sup> Esta, como também todas as outras traduções de inglês para português, são de nossa autoria. Original: “In 1994, Shenobu Toyoda, vice president of licensing at Sega of America, signed the company up as a sponsor of Robert Redford's Sundance Film Festival. Toyoda, who was said to be more interested in movies than games, saw convergence between the two media on the horizon, due largely to Sega CD. By sponsoring the film festival, he hoped to create some in roads into the industry”.

<sup>4</sup> Mestre em Comunicação pela Brigham Young University, EUA.

<sup>5</sup> Mestre e Doutor em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Brasil, pesquisador vinculado ao NEL (Núcleo de Estudos do Design na Leitura) pelo

Claude Carrière,<sup>7</sup> Tanya Krzywinska,<sup>8</sup> Jesus de Paula Assis,<sup>9</sup> Cássio Remus de Paula,<sup>10</sup> Marco Antonio Stancik,<sup>11</sup> Jesper Juul<sup>12</sup> e Jesse Schell.<sup>13</sup>

O presente artigo fará uma análise da influência da linguagem cinematográfica nos games e mostrará como estas duas formas de arte e suas respectivas indústrias estão cada vez mais próximas e semelhantes uma à outra.

### ***Crysis 2* e a evolução do motor gráfico**

Se as *cutscenes* deram seus primeiros passos em jogos da quinta geração, é em *Crysis 2* que vemos o potencial gráfico dos *games* ampliando-se e tomando a forma fílmica atual: “Os videogames em determinados aspectos tendem a lembrar o cinema, por se tratar de uma fonte visual que simula movimentos” (De Paula, Stancik 2013, 109).

Como afirmam De Paulae Stancik (2013), os *videogames* lembram o cinema. E desde a inclusão das *cutscenes* essas semelhanças tem se amplificado a cada dia. A ideia e a linguagem da simulação de movimentos em conjunto com a interatividade humana ganharam mais espaço, em alguns casos, mais do que o próprio cinema.

---

LabCom (Laboratório de Comunicação no Design) do Departamento de Artes e Design da PUC-Rio, e CEO da Donsoft Entertainment.

<sup>6</sup> Professor de Estudos em Cinema e Televisão da Universidade de Brunel, Inglaterra.

<sup>7</sup> Roteirista, escritor, diretor e ator francês, formado em História pela École Normale Supérieure de Fontenay-Saint-Cloud, França.

<sup>8</sup> Professora de “Games Digitais” na Falmouth University, Reino Unido.

<sup>9</sup> Graduado em Física pelo IF-USP, Mestre e Doutor em Ciências Sociais pela FFLCH-USP, e Pós-doutorado em Artes Plásticas pela ECA-USP, Brasil.

<sup>10</sup> Mestrando e Bacharel em História pela Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Brasil.

<sup>11</sup> Doutor e Mestre em História pela Universidade Federal do Paraná (UFPR), e Professor da Universidade Estadual de Ponta Grossa (UEPG), Brasil.

<sup>12</sup> Doutor em Teoria do *Videogame* pela Universidade de Copenhague, Dinamarca.

<sup>13</sup> Mestre em Ciência da Computação e Realidade Virtual pela Carnegie Mellon University, EUA, *game designer* e CEO da Schell Games.

Por exemplo, em 2014, com o lançamento do *game* de FPS – *First Person Shooter*, jogo de tiro em primeira pessoa, de guerra avançada *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer 2014), a indústria de *games* superou, pela primeira vez na história, o faturamento de Hollywood (Ferreira 2015, 1). Ironicamente, um dos causadores deste efeito é a própria Hollywood, pois cada vez mais atores e atrizes de cinema são escalados para realizarem dublagem de *games*, ou mesmo terem seus próprios personagens com fisionomia e voz criados digitalmente para o *game*. É uma forma de atuação dentro do *game* como, por exemplo, no caso do norte-americano Kevin Spacey, da canadense Ellen Page e do britânico Gary Oldman, fenômeno este que contribui para o fortalecimento da indústria dos *games* e atrai um público novo que busca conhecer o trabalho de seus astros do cinema nos jogos eletrônicos. No entanto, a recíproca também é verdadeira: o público dos *games* também tem a chance de conhecer o trabalho de determinado ator ou atriz através dos *videogames*:

Alguns desenvolvimentos importantes em tecnologias e na capacidade formal que elas oferecem para as versões renderizadas dos novos mundos de ficção científica também são compartilhadas entre o cinema e os jogos, mais obviamente na área da animação digital. O fato dos novos padrões de “realismo” em gráficos gerados por computador serem oferecidos como um ponto de venda de jogos e filmes de animação cria um ponto de *cross-over* entre as duas mídias. (King e Krzywinska, 2002, 144<sup>14</sup>)

A concepção do entrelaçamento da arte gráfica com apelo realista entre o cinema e os jogos de King e Krzywinska (2002) nos leva ao pioneirismo tecnológico de *Crysis 2* e a entendermos este processo de

---

<sup>14</sup> Original: “Some important developments in technologies, and the formal capacity they offer for rendering versions of new fictional worlds, are also shared between cinema and games, most obviously in the area of digital animation. The fact that new standards of ‘realism’ in computer-generated graphics are offered as one selling point of games and animated films creates a point of cross-over between the two media”.

aculturação artístico-tecnológica. O *game* da Crytek foi lançado no mesmo ano do também inovador *Battlefield 3* (Electronic Arts 2011), um *FPS* de guerra contemporânea conhecido pela *engine*–motor gráfico dos jogos eletrônicos, realista e inovadora que permite ao jogador interagir com praticamente todos objetos e personagens dispostos nos cenários. Então, qual foi exatamente o grande diferencial de *Crysis 2*?

Certamente há semelhanças na qualidade visual e de otimização entre *Battlefield 3* e *Crysis 2*, mas o que torna o último tão essencial para esta nova fase dos *games* é sua nova tecnologia, concebida pelo motor de jogo CryEngine 3. Tal *engine* possuía um nível tão avançado quanto aos gráficos, física, animações e jogabilidade que os computadores daquele corrente ano, 2011, tinham de correr um *design* limitado do jogo devido ao *hardware* antigo e incompatível com a capacidade da CryEngine 3. *Crysis 2* é o pioneiro desta tecnologia que só se materializaria nos consoles e outros *games* a partir de 2012, quando os computadores tiveram atualizações e evoluções de desempenho capazes de acompanhar o *game*.

Outro ponto que permite ao *game* dar maior liberdade ao usuário e que mescla uma experiência fílmica com o *gameplay* – jogabilidade, dos jogos é o que destacam De Paulae Stancik:

É uma situação diferente ainda em relação ao romance em primeira pessoa, que possibilita ao leitor vivenciar sentimentos, experiências vividas pelos personagens. Mas, no *videogame*, é o próprio jogador que toma as decisões, como na vida real, ao passo que, no romance, ou mesmo no cinema – por mais que vivencie as sensações, é como se ele, sonhando, fosse conduzido, mas não decidisse (2013, 143-144).

O fato de no jogo ser dada ao jogador a chance de criar ou escolher o caminho e o final de sua própria história cria uma relação mais imersiva

entre o público e a mídia usada. Enquanto no cinema somos subordinados ao roteiro e a direção do filme que estabelecem um final imutável para o mesmo, ainda que, em alguns casos, não conclusivo, no *game* temos a estética do cinema em conjunto com uma narratividade própria, que desembocam na mescla das duas artes.

*Crysis 2* nos oferece todas estas possibilidades. Apesar de ser um *game* com estrutura progressiva, ou seja, que possui missões e atividades pré-determinadas e obrigatórias para a conclusão do jogo (Juul 2002, 323-329), *Crysis 2* possui maior liberdade de ações do que um filme. No jogo, é possível escolher a melhor estratégia de batalha, qual caminho usar, quais armas utilizar, a quem atacar primeiro, entre tantas outras características. Tudo isto é aliado ao recente diálogo estético com o cinema, o que acrescenta uma atmosfera próxima aos filmes de ficção científica ou do gênero catástrofe.

Assim, ao traçarmos um paralelo com o cinema, consentimos com Jean-Claude Carrière quando diz: “Os cineastas perceberam que a memória de imagens pode, às vezes, ser mais forte e duradoura do que a de palavras e frases” (2006, 22). Este é o conceito que foi adotado pelos *games* da última década, que dão uma ênfase cada vez mais maior à imagem, ao gráfico, à arte. Com isto, veio a incorporação das técnicas cinematográficas unidas a este campo tão específico.



Figura 2. Arte gráfica realista de *Crysis 2*. *Crysis 2*.Cyrtek. Eletronic arts. PC. 2011.

Não só o aprimoramento dos gráficos, mas também a forma da narrativa, que mescla cenas de conflitos reais com *cutscenes* sobre a situação da humanidade no contexto do *game*, dão o tom cinematográfico ao *Crysis 2*. O *game* apresenta uma estética realista extremamente alta para os padrões tecnológicos do período como, por exemplo, a fase do jogo onde nos deparamos com a Estátua da Liberdade tombada e soterrada por escombros e água das ruas inundadas, só sendo visível parte de sua cabeça, o que nos remonta à cena clássica do cinema em *O Planeta dos Macacos* (*Planet of the Apes*, Franklin J. Schaffner 1968).



Figura 3. Cenário futurístico de *Crysis 2* com a destruição da Estátua da Liberdade, referência ao filme *O Planeta dos Macacos* de Franklin J. Schaffner, 1968. *Crysis 2*, Crytek. Electronic Arts. PC. 2011.

Outro ponto de parença com a Sétima Arte reside na trilha sonora de *Crysis 2*, composta pelo compositor alemão Hans Zimmer, dono de uma extensa discografia no cinema, como sejam *Batman: O Cavaleiro das Trevas* (*The Dark Knight*, Christopher Nolan 2008) e *A Origem* (*Inception*, Christopher Nolan 2010), que possuem acordes sonoros que inovaram a indústria musical a partir de sons mais agudos, melancólicos, e batidas fortes. A citar, na faixa “Insertion”, pode-se perceber uma clara analogia à palavra “Inception”, bem como o som característico da trilha principal do filme *A Origem*.

A inclusão de um compositor de trilhas sonoras cinematográficas para um *game* explana como a instrumentação do profissional dos *games* é próxima aos compositores do cinema, e como é possível que ambas as áreas atuem dentro uma da outra em um diálogo que transforma a experiência do expectador ou jogador em algo mais real e imersivo.

*Crysis 2* é um precursor e divulgador da linguagem visual que mescla o cinema e os jogos eletrônicos. Como afirma Guilherme Xavier, os games

são o “conjunto do amadurecimento de artes literais, pictóricas e musicais em comunhão com as ciências da comunicação visual e da matemática” (2004, 2).

Não há melhor definição para os *games*: eles são o amadurecimento de todas as formas de arte em uma forma única que inclui todas as outras. Um conjunto completo das artes visuais.

### **Apocalipse: *I Am Alive* e *O Livro de Eli***

Reside em *I Am Alive* um dos jogos com maior afinidade visual quanto ao aspecto cinematográfico, não apenas por sua linguagem fílmica aprimorada, mas principalmente pelo fato de sua enorme semelhança com o filme *O Livro de Eli* (Alber Hughes, Allen Hughes e Gary Whitta, Alcon Entertainment 2010). Desde o menor detalhe até o maior, *I Am Alive* e *O Livro de Eli* podem ser facilmente confundidos como o filme e seu subproduto: um jogo eletrônico do mesmo.

A parecença se inicia logo na sinopse: ambas as produções narram a história de um homem em um futuro pós-apocalíptico, com uma população dizimada e doente, onde o maior bem é a água. Ao abordar o tema de Apocalipse, comum no gênero cinema catástrofe, *I Am Alive* é certo ao lembrar *O Livro de Eli* dentro do estilo *survival horror*<sup>15</sup> dos *games*.

Composto de uma fotografia que se alterna entre o tom sépia e o preto e branco, o jogo, tal como o filme, é escuro e sombrio, criando a atmosfera

---

<sup>15</sup> Subgênero dos jogos eletrônicos de ação/aventura, onde o foco é o horror e suspense. Designa um *game* onde o jogador possui recursos escassos para seus personagens, com ênfase em ações e decisões de sobrevivência e composto por enigmas e quebra-cabeças.

perfeita de um mundo destruído e empoeirado. O espaço é um dos principais elementos da mecânica de um *game*, tal como afirma Jesse Schell:

Cada jogo tem lugar em um tipo de espaço. Este espaço é o “círculo mágico” do *gameplay*. Ele define os vários lugares que podem existir em um jogo, e como esses lugares estão relacionados entre si. Como uma mecânica de jogo, o espaço é uma construção matemática. Precisamos despojar todos os recursos visuais, toda a estética, e simplesmente olhar para a construção abstrata do espaço de um jogo. (2008, 130)<sup>16</sup>

A arte do espaço envolve primeiramente um espaço abstrato onde deve ser desenvolvido o *layout*<sup>17</sup> e posteriormente ser aplicada a estética a este. Em *I Am Alive* vemos o resultado prático desta teoria com o acréscimo da alusão ao longa-metragem *O Livro de Eli*. Carros destruídos, casas abandonadas, áreas em quarentena, ruas destruídas, prédios incendiados, cadáveres e outros elementos apocalípticos alimentam a semelhança entre o *game* e o filme. Estes espaços estão conectados entre si e juntos transformam a experiência do jogador em algo mais imersivo na mescla do *game* com o cinema.

---

<sup>16</sup> Original: “Every game takes place in some kind of space. This space is the “magic circle” of *gameplay*. It defines the various places that can exist in a game, and how those places are related to one another. As a game mechanic, space is a mathematical construct. We need to strip away all visuals, all aesthetics, and simply look at the abstract construction of a game’s space”.

<sup>17</sup> Design ou formato.



Figura4. Gameplay de *I Am Alive*.Ubisoft. PC. 2012.

Percebemos que a figura do cidadão comum e do bandido tomam a mesma forma tanto em *I Am Alive* como em *O Livro de Eli*. Ambos os personagens se vestem de maneira similar ao usarem, no caso de cidadãos, roupas velhas e gastas e, no caso dos bandidos, jaquetas de couro e armas, que vão desde armas de fogo às ferramentas, canos, entre outros objetos velhos e gastos. Esta é uma aparência que se dá até mesmo no âmbito do *costume design* de ambas as produções, o que prova a influência cinematográfica na produção de *games*.

Não apenas isto: *I Am Alive* é jogado em terceira pessoa, o que realça o aspecto fílmico ao podermos visualizar o personagem e sua inteireza de ações e situações. Do mesmo modo, o *game* também possui diálogos e ideias semelhantes à produção estrelada por Denzel Washington. Em ambas as produções fica em aberto qual foi o evento que causou a destruição mundial, assim como há diálogos compostos por nomenclaturas de eventos ocorridos dentro do espaço temporal em que o *game* e o filme se passam, o que realça o mistério e deixa no ar a dúvida para o espectador ou jogador.

Em *I Am Alive* e *O Livro de Eli* temos a fusão completa e o resultado direto da interação e influência entre os jogos eletrônicos e o cinema.



Figura 5. Cena do filme *O Livro de Eli*, de Albert Huges, Allen Huges e Whitta. Alcon Entertainment. 2010.

### **Anti-Heróis, Tiros e Vícios: *Max Payne 3* e *16 Quadras***

Mostrando a evolução cinematográfica dos *games* e a adaptação dos mesmos ao novo mercado que também reconhece o Brasil como forte consumidor de jogos eletrônicos e cinema, *Max Payne 3* usufrui ao máximo da linguagem fílmica e ainda situa a história do jogo no Brasil, o que destaca o jogo de outras produções eletrônicas no mercado nacional de *games*.

Um dos maiores méritos de *Max Payne 3* é o de utilizar de todas as técnicas, conceitos, informações e avanços, tanto do campo cinematográfico como do campo das artes dos *games*, a seu favor. Com isto, ele constitui-se

um grande exemplo da mescla destas duas linguagens artísticas em um alto grau de interação.

*Max Payne 3* não só possui tradução para português, como também apresenta personagens brasileiros em sua narrativa, faz uso do *slow motion* – efeito cinematográfico onde o tempo parece desacelerar, e traz um protagonista que se assemelha ao detetive Jack Mosley, interpretado por Bruce Willis no filme policial *16 Quadras*.

A analogia com *16 Quadras* se faz, principalmente, pelas características similares entre Max Payne e Jack Mosley, similaridades que vão desde o aspecto físico cansado ao psicológico afetado pelo vício do álcool. Ambos os personagens são anti-heróis, protagonistas que mostram uma profunda dor interior, resultado de suas vidas como policiais – roubo, corrupção, assassinato, família, e com isto, seus “esfriamentos” quanto ao sentimento de perda e suas relações com a questão da morte.

O que torna Max Payne e Jack Mosley mais identificáveis com o público, seja ele de cinéfilos ou de *gamers*,<sup>18</sup> é esta linguagem que apela para as emoções das pessoas que interagem com o produto, o que gera uma ligação emocional e sentimental do receptor com o emissor da mensagem.

---

<sup>18</sup> Termo em inglês que significa “jogadores”. Designa aqueles que são adeptos dos jogos eletrônicos.



Figura 6. O uso do *slow motion* em *Max Payne 3*. Rockstar Games. PC. 2012.

Adepto de grandes cenas de ação, *Max Payne 3* também tem uma mecânica de movimento e expressões faciais muito evoluídas e que são realçadas com o uso do *slow motion* em cenas chaves do jogo. A qualidade gráfica de *Max Payne 3* resulta em *cutscenes* com a mesma arte do *gameplay*, e em uma gama de recursos cinematográficos quanto ao tom de luz, à trilha sonora ambiente e às cenas de drama ou ação, técnicas estas que incluem conceitos de cinema e *games*, como na afirmação: “A cultura dos *videogames* vai aos poucos se incorporando à cultura geral e, assim, o leque de correspondências à disposição do desenvolvedor aumenta sempre. Contra um pano de fundo realista, os desenvolvedores vão aos poucos apondo novidades” (Assis 2013, 31). Esta incorporação não é apenas dos *games* à cultura, mas também da própria cultura – em especial a cinematográfica, aos *games*.



Figura 7. Bruce Willis no filme *16 Quadras* de Donner e Wenk. Alcon Entertainment. 2006.

### **Considerações finais**

Cinema e *videogame*, nunca estas duas palavras caminharam tão juntas como na atualidade. É esplêndido notar o quanto ambas evoluíram artística e tecnologicamente, e o quanto elas estão cada vez mais próximas uma da outra.

Embora os *games* possuam suas particularidades e o cinema as suas, se faz vital o estudo destas duas artes em conjunto, pois isto possibilita uma ampliação do nosso conhecimento e visão quanto ao campo do audiovisual e suas formas de comunicação com o público.

Espero com este artigo contribuir aos estudos sobre a relação entre o cinema e os *games*, sendo este último um campo ainda tão pouco explorado no Brasil, mas que oferece inúmeras problemáticas e temas de pesquisa dignas de análise.

Dessa forma, penso que o trabalho aponte uma abordagem diferente e concisa não apenas sobre os filmes ou jogos eletrônicos aqui trabalhados, mas também que possa ser aplicado a todas as produções pertencentes a estes campos do saber.

### **Bibliografia**

- 16 Quadras*. Dirigido por Richard Donner e Richard Wenk. Com Bruce Willis, Mos Def e David Morse. 2006. EUA/Alemanha: Alcon Entertainment.
- A Origem*. Filme. Dirigido por Christopher Nolan. Com Leonardo DiCaprio, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy e Ken Watanab. 2010. EUA/Reino Unido: Warner Bros Pictures.
- Assis, Jesus de Paula. Ano. *Artes do Videogame: Conceitos e Técnicas*. <[http://www.cap.eca.usp.br/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame\\_1ponto1.pdf](http://www.cap.eca.usp.br/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf)>.
- Batman: O Cavaleiro das Trevas*. Dirigido por Christopher, Jonathan Nolan e David S. Goyer. Com Christian Bale, Michael Caine, Gary Oldman, Morgan Freeman, Heath Ledger, Aaron Eckhart e Maggie Gyllenhaal. 2008. EUA/Reino Unido: Warner Bros Pictures.
- Battlefield 3*. David Goldfarb, Adrian Vershinin. 2011. Suécia: Electronic Arts. PC.
- Beyond: Two Souls*. David Cage. 2013. França: Quantic Dream, Sony Computer Entertainment. PlayStation 3.
- Burke, Peter. 2005. *Visto y No Visto: El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Crítica.
- Carrière, Jean-Claude. 2006. *A Linguagem Secreta do Cinema*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Call of Duty: Advanced Warfare*. John MacInnes. 2014. EUA: Sledgehammer, Activision. Xbox One.

- Crysis 2*. Martin Lancaster, Richard Morgan. 2011. Reino Unido/Alemanha: Crytek, ElectronicArts. PC.
- De Paula, C. R. e Marco A. Stancik. “Videogames e Guerra: Representações sobre a Segunda Guerra Mundial (1939-1945). *Ateliê de História* 1. (2013): 107-148.
- Ferreira, Matheus. “Indústria de games supera o faturamento de Hollywood”. Acesso 02 abril 2015. <<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>>.
- “História dos Videogames”. Acesso 29 agosto 2015. <[http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro:Hist%C3%B3ria\\_dos\\_videogames](http://pt.wikipedia.org/wiki/Livro:Hist%C3%B3ria_dos_videogames)>.
- I Am Alive*. Jess Lebow. 2012. China: Ubisoft. PC.
- Jurassic Park: The Game*. Mark Darin, Ed Kuehnel. 2011. EUA: Telltale Game. Xbox 360.
- Juul, Jesper. 2002. “The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression. In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Mäyrä, Frans., 323-329. Tampere: Tampere University Press.
- Kent, Steven L. 2001. *The Ultimate History of Video Games*. New York: Three Rivers Press.
- King, Geoff e Tanya Krzywinska. “Computer Games / Cinema / Interfaces”. In *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, ed. Mäyrä, Frans., 141-153. Tampere: Tampere University Press.
- Max Payne 3*. Dan Houser, Lazlow Jones. 2012. Canadá/EUA/Reino Unido: Rockstar. PC.
- O Livro de Eli*. Dirigido por Albert Hughes, Allen Hughes e Gary Whitta. Com Denzel Washington, Gary Oldman e Mila Kunis. 2010. EUA: Alcon Entertainment.
- O Planeta dos Macacos*. Dirigido por Franklin J. Schaffner, Michael Wilson, Rod Serling e Pierre Boule. Com Charlton Heston, Roddy McDowall e Kim Hunter. 1968. EUA: APJAC Productions.

- Rabin, Steve. *Introduction to Game Development*. Hingham: Charles River Media, 2005.
- Schell, Jesse. 2008. *The Art of Game Design*. Burlington: Elsevier
- Space Invaders Part II*. Tomohiro Nishikado. 1979. Japão: Taito, Arcade.
- Stanton, Richard. 2015. *A Brief History of Video Games: From Atari to Xbox One*. Great Britain: Robinson.
- The Walking Dead: The First Season*. Gary Whitta, Sean Vanaman. 2014. EUA: Telltale Games. XBox One.
- Xavier, Guilherme. A Linguagem Visual nos Jogos Eletrônicos. *Interact*, 11, outubro 2004, 5.
- Zimmer, Hans, Slavov, Borislav, Sillescu Tilman e Balfe, Lorne. *Crysis 2* (Original Videogame Soundtrack). 2011. EUA: Electronic Arts Music. 2 CDs. (98 min).