

JACOPO WASSERMANN

**PROPOSITADAMENTE INCOERENTE:
ESTUDO DAS ADAPTAÇÕES DOS VIDEOJOGOS
PARA O CINEMA**

Orientador: Professor Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz (ULHT)

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia
Escola de Comunicação, Arquitectura, Artes e Tecnologias da Informação**

Lisboa

2016

JACOPO WASSERMANN

**PROPOSITADAMENTE INCOERENTE:
ESTUDO DAS ADAPTAÇÕES DOS VIDEOJOGOS
PARA O CINEMA**

Dissertação defendida em prova pública a 22 de Junho de 2016 na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias, para obtenção do grau de mestre em Estudos Cinematográficos, perante o Júri, nomeado segundo o despacho eleitoral Nº 255/2016, com a seguinte composição:

Professor Doutor Manuel José Carvalho Almeida Damásio (ULHT) – Presidente

Professor Doutor Nelson Troca Zagalo (UMinho) – Arguente

Professor Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz (ULHT) – Orientador

Professor Doutor Luís Cláudio dos Santos Ribeiro (ULHT) – Vogal

Orientador: Professor Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz (ULHT)

**Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologia
Escola de Comunicação, Arquitectura, Artes e Tecnologias da Informação**

Lisboa

2016

Agradecimentos

Em primeiro lugar gostaria de agradecer ao Professor Doutor Filipe Luz pela sua total dedicação (e abnegação) à orientação desta tese.

Agradeço também à Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias por me ter acolhido ao longo destes dois inesquecíveis anos em estudos de Mestrado.

O trabalho aqui apresentado foi fruto de uma pesquisa muito enriquecida pelo importante auxílio e contributo de:

- Em primeiro lugar, os professores Gonçalo Galvão Teles, Inês Gil, Paulo Viveiros, José Bragança de Miranda, Manuel Damásio e Vicente Alves do Ó. Através das suas aulas e preciosas sugestões, a tese ficou significativamente mais rica e completa;

- Os professores João Canijo, Jorge Paixão da Costa, Filipe Vale, Jorge Amorim, Victor Candeias, Eduardo Condorcet e Edmundo Cordeiro por serem fonte de inspiração e motivação sem pares;

- Os impecáveis Pedro Caetano, Inês Santa, Verónica Almeida e Sandra Rocha pela contínua assistência e ajuda nas alturas mais complicadas;

- Os colegas Miguel Queiroz Martinho, Tenisha Chanel, Rui Filipe Torres, Filipa Machado Mendes, Ana Sofia Sousa, João Pires de Lima, Joana Maria Sousa, Ana Lúcia Duarte, Diana Amaro, Bernardo Lopes, André Mendes, Tiago Melo Bento, Rita Laranjeira, Sofia Egito e Pedro Canavilhas. A sua amizade, proximidade, simpatia e inteligência foram uma imensa ajuda no processo de investigação e escrita;

- Os amigos e colegas estrangeiros Zeno de Ridder, Robin Hoed, Matthias de Bondt, Emma Bleser, Astrid Bode, Jérôme Bartholomeüs, Zoltan Debreczeni, Tamás Börönte, Emi Famosi, Balázs Rónyai, Steffi Beyer, Helena Lucas, Nils Lehmbruck, Aline Hochscheid, Julia Angerer-Zimth, Yang Zhuofan, Tao Yujing e Xu Huayu. Foram e continuam a ser

companheiros de viagem que me lidaram para lugares, descobertas inesperadas. Espero vivamente que as nossas ruas se voltem a cruzar no futuro;

- Os fantásticos vinte e sete Francesco Pierucci, Sven Angene, Simon Ramshaw, Angelo Pichon, Oana Ghera, Julie Vermandele, Monica Svane, Elena Adamou, Martin Dangov, Łukasz Raszewski, Gregor Valentovic, Ross McDonnell, Aušra Umbrasaitė, Maja Šetinc, Katja Skärlund, Aristeia Tomopoulou, Zane Timonina, Jaëla Arian. Jojo Hänner Gimmick, Roxanne Peguet, Samuel Barna, Maarja Hindoalla, Carles Bover, Via Valin, Veronika Krejzová, Giulia Privitelli e Nikolina Hrga. Também não poderia esquecer os grandes líderes e coordenadores Isabella Weber, Marisella Rossetti, Jiendrich Pietras, Stanislas Hyde, Gonzalo Suárez e Irene Echeverri;

- A minha família, queridos amigos, e a andorinha que persegui até ao fim do mundo, onde a terra se acaba e o mar começa.

Propositadamente Incoerente: Estudo das Adaptações dos Videojogos para o Cinema

Jacopo Wassermann

RESUMO

No enquadramento de três disciplinas de referência (estudos cinematográficos, *game studies* e *adaptation studies*), a proposta de investigação aqui apresentada tem como objetivo principal esboçar uma abordagem de estudo às adaptações dos videojogos para o cinema, obras liminais que receberam escassa atenção académica.

O problema que se coloca neste trabalho é analisar como as adaptações dos videojogos para o cinema podem alterar a nossa compreensão dos dois *media* em questão, pois um conjunto de factores industriais, tecnológicos e estéticos responsáveis pela sua criação remetem para as fronteiras cada vez mais frágeis entre narrativa “fechada” e interação “em aberto.” Será apropriado distinguir entre espectador e jogador com base na passividade do primeiro, por oposição à actividade da segundo? A arbitrariedade e o agenciamento conferidos ao videojogador são verdadeiramente antitéticos à construção de uma narrativa fílmica? O realismo é uma prerrogativa do cinema, ou poderá caracterizar os videojogos, também?

Estas questões tornam-se relevantes no enquadramento teórico do cinema, dos videojogos e da própria adaptação, obrigando a redefinir algumas das suas assunções fundamentais. De igual modo, esta redefinição teórica poderá eventualmente informar uma nova abordagem à adaptação dos videojogos para o cinema em termos de escrita, produção e realização.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema, Videojogos, Adaptação.

Purposefully Incoherent: A Study of Videogame Adaptations

Jacopo Wassermann

ABSTRACT

The present research aims to sketch an analytical approach to videogame adaptations within the following three fields of reference: film studies, game studies and adaptation studies. Videogame adaptations are posited as liminal works that have enjoyed scarce academic interest.

The investigation's main task is to analyze how videogame adaptations have the power to alter our comprehension of the two *media* in question (cinema and videogames). A great number of their foundational characteristics, both industrial, technological and aesthetical point towards the increasingly fragile barriers between “closed” narrative and “open” interaction. Is it appropriate to distinguish between a spectator and a videogame player based on the passivity of the first as opposed to the activity of the second? Are the arbitrariness and agency conferred to a videogame player really antithetical to film narration? Is realism a prerogative of cinema, or might it characterize videogames, as well?

These issues become relevant in the theoretical framework of cinema, videogames and of adaptation itself, forcing us to redefine some of its fundamental assumptions. Similarly, this theoretical redefinition could inform a new approach to videogame adaptations in terms of writing, production and directing.

KEYWORDS: Cinema, Videogames, Adaptation.

Abreviaturas e símbolos

2D: Duas dimensões;

3D: Três dimensões, diferente de estereoscopia;

CG ou CGI: Imagem gerada por computador (*Computer Graphics Image*);

LC: TR: *Lara Croft: Tomb Raider*;

Live action: Sequências fílmicas de imagem real;

S3D: Cinema de estereoscopia (*Stereoscopic 3D*);

∞ : infinito;

$=$: igual a;

$\equiv$: congruência;

$<$: menor de;

$>$: maior de;

$\rightarrow$: se...então;

$\in$: pertence a;

$\mathbb{P}$: plano projectivo, espaço com ponto ao infinito;

$\mathbb{R}$: conjunto de números reais.

Índice Geral

Introdução.....	1
Capítulo 1 – A relação industrial e estética entre cinema e videojogos	
1. – Dos ícones às cinemáticas: o cinema como fonte de inspiração estética.....	5
1.1 – Estudo de caso: <i>Resident Evil</i>	8
2. – A indústria do cinema como parceiro comercial.....	12
2.1 – A Nova Hollywood.....	13
2.1.1 – Estudo de caso: Lucasfilm Games como precursor.....	15
2.2 – A passagem de testemunha.....	18
3. – Estado da arte.....	21
3.1 – <i>Game studies</i> em busca de identidade.....	22
3.1.1 – Dois pesos, duas medidas.....	24
3.2 – Cinema convergente.....	27
3.2.1 – Moderno e pós-moderno.....	29
3.2.2 – O cinema entre iluminismo e idealismo.....	30
3.2.3 – O surgimento do digital.....	33
3.2.4 – A apropriação dos videojogos pelo cinema.....	38
3.3 – A longa história da adaptação.....	41
3.3.1 – A influência da narratologia e da intertextualidade.....	47
3.3.2 – <i>Etic</i> e <i>emic</i> , as duas tendências dos <i>adaptation studies</i>	50
3.3.3 – Adaptações com acesso restrito.....	54
3.4 – Ponto da situação.....	59
Capítulo 2 – A relação dialética entre cinema e videojogos	
1. – A invasão dos videojogos ao cinema.....	64
1.1 – O ecrã permeável em <i>Last Action Hero</i> e <i>Rollerball</i>	65
1.2 – Individualidade e colectividade.....	69
1.2.1 – Estudo de caso: O ecrã e a solidão em Woody Allen.....	70

2.	– Dá e leva: o pacto entre jogador e ecrã.....	74
2.1	– Espera o inesperado.....	75
2.2	– Companheiros de cela.....	77
2.3	– Gradiente de liberdade.....	79
2.4	– Tudo ao contrário.....	84
2.5	– Assintoticamente linear.....	87
2.6	– Jogador e <i>giocatario</i>	90
2.7	– Quem se mete com o touro.....	92
3.	– «Um homem possuído por uma noção radical».....	94
3.1	– O resgate do soldado Bazin.....	96
3.2	– A transparência opaca.....	98
3.3	– Uma questão de fé.....	99
3.4	– Apesar de qualquer objeção.....	102
4.	– Livro de instruções fenomenológico.....	104
4.1	– Aparecer e aparência.....	105
4.1.1	– Estudo de caso: <i>Hamlet</i> de William Shakespeare.....	106
4.2	– «Algumas coisas vemos com os olhos, outras com o coração».....	108
4.3	– Reconciliar o “realismo” Baziniano à fenomenologia.....	110
4.4	– Cavalgar em direção ao horizonte.....	112
5.	– «Eu disse a verdade... de um certo ponto de vista».....	114
5.1	– A ideia tudo-abrangente.....	118
5.2	– O puro simulacro.....	121
5.3	– Um horizonte retroactivo.....	126
5.4	– O olhar lúdico.....	128

Capítulo 3 – As adaptações dos videojogos para o cinema, de *Super Mario Bros.* para *Silent Hill*

1.	– <i>Super Mario Bros.</i>	137
1.1	– Uma concorrência improvável.....	137
1.2	– Por amor e dinheiro, ou pelo amor do dinheiro?.....	138
1.3	– <i>Canis canem edit</i>	140
1.4	– Esta é Hollywood!.....	141

2. – O primeiro passo é o mais difícil.....	145
2.1 – Esta não é Anna Karenina mais do que Super Mario.....	146
2.2 – Até que a morte vos separe.....	148
3. – As três dimensões e os seus descontentamentos.....	151
3.1 – A calma antes da tempestade.....	152
3.2 – O País dos Mortos-Vivos.....	154
3.3 – E os mortos excederão os vivos.....	157
4. – Um videojogo “além da ação”.....	165
4.1 – Uma questão de atmosfera.....	170
4.2 – Um ar de cortar à faca.....	173
4.3 – Um monte nada silencioso.....	177
5. – O monte e o curado.....	179
5.1 – A “realidade escrita”.....	180
5.2 – Um silêncio ensurdecedor.....	182
5.3 – O regresso do reprimido.....	185
5.4 – Adaptação ou <i>remake</i> ?.....	188
Conclusão.....	192
Bibliografia.....	196
Índice Remissivo.....	210
Anexo I: Programa da conferência ECREA 2014 <i>Games and society: From social interaction to social change</i>	I
Anexo II: Asymptotes, por Louis A. Talman.....	III

Índice de Figuras

Fig. 1 – Fotografia, Cinema, Videojogo, Puro Simulacro. p. 126.

Índice de Símbolos

∞ : p. III, VII-IX;

$=$: p. 83, III-XI;

$\equiv$: p. 48, 133;

$<$: p. VII, X;

$>$: p. VII, IX;

$\rightarrow$: p. III, V-IX;

ϵ : p. IV, VI-VII, IX;

$\mathbb{P}$: pp. 88, IV-VI;

$\mathbb{R}$: pp. 88, IV-VI.

Índice de Fotografia/Imagem

- Img. 1 - *Shark Jaws* (Horror Games¹, 1975), p.6;
- Img. 2 - Anúncio promocional de *Shark Jaws*, p. 6;
- Img. 3 - *Resident Evil*, captura de cinemática *live-action*, p. 8;
- Img. 4 - *Resident Evil*, cinemática em *letterbox*, p. 9;
- Img. 5 - *Resident Evil*, o jogo em acção, p. 9;
- Img. 6 - *Resident Evil*, enquadramento com efeito a surpresa, p. 10
- Img. 7 - *Metropolis*, o aperto de mão conclusivo, p. 32;
- Img. 8 - *Toy Story 2*, o jogo dedicado à Buzz Lightyear, p. 36;
- Img. 9 - *Toy Story*, Sid manifesta a sua agressividade no *arcade*, p. 36;
- Img. 10 - *Toy Story 2* - Os brinquedos gostam de usar os videojogos, p. 37;
- Img. 11 - *Avalon* e o seu estilo visual videolúdico, p. 41;
- Img. 12 - *The Purple Rose of Cairo*, Gil sai do ecrã, p. 71;
- Img. 13 - *The Purple Rose of Cairo*, Tom ao seduzir Cecilia, p. 71;
- Img. 14 - *The Purple Rose of Cairo*, Cecilia procura conforto no ecrã, p. 72;
- Img. 15 - *Whatever Works*, o “génio” de Boris em acção, p. 73;
- Img. 16 - *Whatever Works*, Boris (à esquerda) reforça a presença dos espectadores, p. 73;
- Img. 17 - Ilustração da adição vetorial (Poole, 2014, p. 5), p. 79;
- Img. 18 - Ilustração da multiplicação escalar (Poole, 2014, p. 7), p. 80;
- Img. 19 - Ilustração dos múltiplos escalares (Poole, 2014, p. 8), p. 80;
- Img. 20 - Ilustração da subtração vetorial (Poole, 2014, p. 8), p. 85;
- Img. 21 - Intertítulo final de *Metropolis*, p. 114;
- Img. 22 - Aki (à direita) em *Final Fantasy: The Spirits Within*, p. 115;
- Img. 23 - *Super Mario Bros.*, logo da produtora, p. 142;
- Img. 24 - *Super Mario Bros.*, prólogo com os dinossauros em pixéis, p. 142;
- Img. 25 - *Super Mario Bros.*, a ambiência sombria, p. 143;
- Img. 26 - *Super Mario Bros.*, a igreja, p. 143;
- Img. 27 - *Super Mario Bros.*, o cristal abandonado, p. 144;

¹ A Horror Games era de facto uma cobertura da Atari, criada para se protegerem de possíveis acções legais. A Atari se ocupou da distribuição do jogo.

- Img. 28 – *Super Mario Bros.*, Mario recebe um trabalho por telefone, p. 144;
- Img. 29 – *Super Mario Bros.*, o Rei Koopa faz amostra da sua língua reptil, p. 148;
- Img. 30 – *Double Dragon*, Jimmy (à esquerda) e Billy (à direita) com as duas metades do medalhão, p. 149;
- Img. 31 – *Street Fighter*, luta final entre Guile (à esquerda) e Bison (à direita), p. 149;
- Img. 32 – *Mortal Komat*, Sub-Zero (em primeiro plano) e Scorpion (no fundo), p. 150;
- Img. 33 – Gráfico do *uncanny valley* (Mori, 2012, p. 100), p. 158;
- Img. 34 – *LC: TR*, as estátuas animam-se, p. 159;
- Img. 35 – *Resident Evil*, os “fantasmas” dos cientistas, p. 161;
- Img. 36 – *Final Fantasy: The Spirits Within*, Aki e o fragmento de Phantom, p. 162;
- Img. 37 – *Silent Hill*, qualidade dos gráficos da cinemática, p. 169;
- Img. 38 – *Silent Hill*, qualidade dos gráficos do jogo em ação, p. 169;
- Img. 39 – *Silent Hill*, a dimensão “normal”, p. 174;
- Img. 40 – *Silent Hill*, o “mundo invertido”, p. 174;
- Img. 41 – *Silent Hill 2*, um monstro “humano demasiado humano”, p. 176.

Introdução

«While movies during the studio era certainly had their intertextual qualities, these were incidental and rarely undermined the internal coherence of the narrative itself. While many (perhaps most) New Hollywood films still aspire to this kind of narrative integrity, the blockbuster tends to be intertextual and *purposefully incoherent*² – virtually of necessity, given the current conditions of cultural production and consumption.»

(Thomas Schatz, 1992, p. 34.)

O trabalho que aqui propomos desenvolver resulta, por um lado, do interesse académico em estável crescimento por tudo o que está ligado aos videojogos; por outro, da recorrente e partilhada negligência em incluir as suas adaptações para o cinema numa abordagem de estudo académico. Resumidamente, as questões levantadas na dissertação visam a confrontar a nossa ideia pré-concebida sobre as adaptações dos videojogos para o cinema, seja a um nível estético como analítico.

Se no caso dos militantes dos *game studies* esta recusa assumiu frequentemente uma valia simbólica de independência até à defesa de incursões por disciplinas alheias, nos estudos cinematográficos foi motivada por uma atitude quase sobranceira: apesar de ser admissível evidenciar as ligações entre estética videolúdica e a de muito cinema digital produzido por Hollywood (como por exemplo a trilogia de *The Matrix*, *Avatar*, entre outros), as adaptações dos videojogos para o cinema não passariam que de meras explorações comerciais. Os *adaptation studies*, pelo contrário, aproveitaram-se destes filmes para enfrentar uma redefinição das suas posições e competências. De acordo com Thomas Leitch (2009):

«For half a century and more adaptation study has drastically limited its horizons by its insistence on treating source texts as canonical authoritative discourse or readerly works rather than internally persuasive discourse or writerly texts, refusing in consequence to learn what one might have expected to be the primary lesson of film adaptation: that texts remain alive only to the extent that they can be rewritten and that to experience a text in all its power requires each reader to rewrite it.» (pp. 12-13.)

De forma parecida à abordagem dos *adaptation studies*, os nossos esforços passam pela análise de um conjunto de obras individuais com o objectivo de discutir concepções teóricas e instrumentalizadas em torno do cinema, dos videojogos e das suas recíprocas

² Itálico ausente no texto original.

relações. Argumentamos que este duplo processo de redefinição (estudo de casos e exposição teórica) possa favorecer uma melhor compreensão de ambos os *media* na época contemporânea, especialmente pelo que tem a ver com as suas estratégias narrativas e as modalidades de recepção face os espectadores e jogadores.

Entre as questões que pretendemos esclarecer há a suposta incompatibilidade entre cinema e videojogos, motivada pelo fecho da edição cinematográfica por oposição à "manipulação livre" de um jogador. De acordo com Bittanti (2001), esta diferença, ao mesmo tempo estrutural e experiencial, tornaria impossível uma adaptação de sucesso, pois seria desprovida de fidelidade à sua origem:

«To an extent, the idea of a film adaptation of a video game is an oxymoron, a contradiction in terms. What is the point of transforming an interactive challenge into a viewing experience if not for mere economic interests? To stay true to the source (in this case, the video game), an adaptation should conserve at least some of the interactive features of the original.» (p. 193.)

No entanto, tal como evidenciado por Leitch (2009), a adaptação de uma obra (seja ou não literária) é conduzida necessariamente por um processo de rescrita e mudança. Nos *adaptation studies* este é chamado frequentemente princípio de equivalência:

«We can and do correctly match items from different systems all the time (...). We are able to make these distinctions and insist on their public character because we are matching equivalents. (...) Adaptation would then become a matter of searching two systems of communication for elements of equivalent position in the systems capable of eliciting a signified at a given level of pertinence, for example, the description of a narrative action.» (Andrew, 1980, p. 13.)

O princípio de equivalência é útil para guardar a alteridade entre cinema e videojogos, porém limita-nos em pelo menos dois aspetos: em primeiro lugar, tem um interesse estritamente taxionómico, não normativo; em segundo lugar, não nos ajuda a compreender o nível de reescrita mais radical, a que o cinema operou no desenvolvimento dos videojogos, só por ser influenciado a sua volta da sua criação. Por se encontrarem no limiar industrial, estético e narrativo dos dois *media*, as adaptações dos videojogos para o cinema constituem uma ocasião preciosa para repensar esta dinâmica de mútua inspiração.

A dissertação é dividida em três capítulos. Ao longo do primeiro, *A relação industrial e estética entre cinema e videojogos*, expõe-se o estado da arte sobre o assunto da nossa investigação no enquadramento de três disciplinas de referência: os *game studies*, os

estudos cinematográficos e os *adaptation studies*. Esta escolha foi motivada, por um lado, pela sua inerente concordância com as adaptações dos videojogos para o cinema; por outro, porque as questões subjacentes ao nosso trabalho têm a ver com os dispositivos *media* que estas disciplinas investigam. Os pontos resumem as relações históricas e o processo de convergência entre os dois *media*, sugerindo hipóteses para algumas das razões que terão levado as adaptações dos videojogos para o cinema a serem marginalizadas do debate académico.

No segundo capítulo, *A relação dialética entre cinema e videojogos*, questionam-se algumas das suas incompatibilidades (fecho da edição cinematográfica vs. abertura do mundo digital, passividade do espectador vs. actividade do jogador, etc.) ao fim de apurar o seu tamanho efetivo. Servindo-nos do método que Slavoj Žižek (1992) chama de reversão dialética, o foco não estará em tentar de argumentar em favor ou contra estas incompatibilidades, mas sim de delinear «*the feature, the characteristic by means of which*» a adaptação dos videojogos para o cinema «*opens up the field of both possibilities.*» (p. 179.)

No terceiro capítulo, *As adaptações dos videojogos para o cinema de Super Mario Bros. para Silent Hill*, analisámos uma seleção de filmes produzidos nos EUA, nomeadamente: *Super Mario Bros.* (Morton & Jankel, 1993), *Double Dragon* (James Yukich, 1994), *Street Fighter* (Steven de Souza, 1994), *Mortal Kombat* (Paul W. S. Anderson, 1995), *Lara Croft: Tomb Raider*³ (Simon West, 2001), *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi, 2001), *Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002) e, por fim, *Silent Hill* (Christopher Gans, 2006). A escolha dos casos não esgota o conjunto das adaptações existentes, pois exclui as produções japonesas (sobretudo no campo da animação) e a obra controversa do realizador alemão Uwe Boll, responsável dos filmes *The House of the Dead* (2003), *Alone in the Dark* (2005), *BloodRayne* (2005), *In The Name of the King* (2007), *Postal* (2007), *Far Cry* (2008), entre outros. No entanto, achamos que os filmes estudados na tese sejam exemplificativos na elaboração de argumentos para a adaptação.

³ Daqui em diante, *LC:TB*.

Capítulo I: A relação industrial e estética entre cinema e videojogos

«I am concerned to emphasise as the dominant aesthetic feature this *game with spectacular illusion* that is taking place in the films of the new spectacle cinema.» (Andrew Darley, 2000, p. 111.)

1. Dos ícones às cinemáticas: o cinema como fonte de inspiração estética

De acordo com Alexis Blanchet (2010), o cinema é o “familiar” mais próximo (p. 300) dos videojogos. Até à fundação oficial dos *game studies* em 2001⁴, a ligação entre os dois *media*⁵ não tinha passado despercebida.

Em 1998, a revista italiana “Segnocinema” dedicou o número 92 da sua publicação à análise das recíprocas influências estilísticas entre cinema e videojogos⁶. Dois anos mais tarde, a antologia *Così Lontano, Così Vicino: Il Cinema tra Narrazione e Videogame* (Carlini, 2000) focou-se na crescente assunção de modelos videolúdicos para a construção da narrativa cinematográfica contemporânea⁷. Contudo, Blanchet (2010) alerta contra uma abordagem demasiado simplista ao assunto:

«Le relations entre le jeu vidéo et le cinéma ne vont pas de soi ; les deux univers sont distincts et le cinéma n'est pas à l'origine du jeu vidéo. Les sources de ce dernier se trouvent davantage du côté des États-Unis au sein des laboratoires de recherche et développement des instituts universitaires américains e de l'armée, ainsi que de l'électronique grand public. (...) Les liens entre les deux médias se développent par ailleurs en relation avec de nombreux domaines aussi divers que la finance internationale, l'industrie du jouet, les parcs du loisir ou encore les centres commerciaux.» (p. 29.)

Apesar das suas diferenças, os videojogos procuraram desde cedo iconografias cinematográficas pela contextualização dos seus mundos artificiais. Apoiando-se em universos de referência conceituados, os programadores diminuía o risco de falhar no êxito comercial (Blanchet, 2010, p. 82).

⁴ «2001 can be seen as the Year One of Computer Game Studies as an emerging, viable, international, academic field.» (Aarseth, 2001, paragrafo 2).

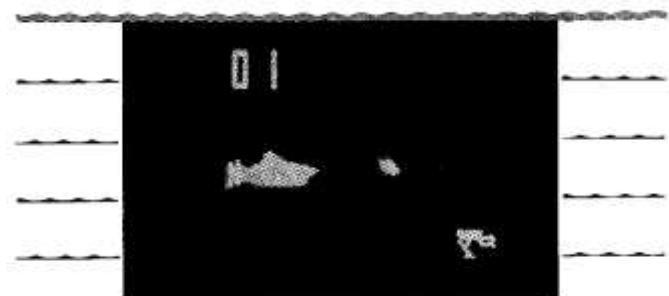
Sabemos que há muitos estudos sobre videojogos que antecedem esta data e que Espen Aarseth tenta, através da revista *game studies*, definir-se como o pioneiro.

⁵ Plural de *medium*. De acordo com Bolter e Grusin (2000), *medium* designa «the formal, social, and material network of practices that generates a logic by which additional instances are repeated or remediated, such as photography, film, or television.» (p. 273).

⁶ Cfr. *Blade Runner – Il Gioco*. (Salvi, 1998, p. 31). O autor efetua uma comparação entre o filme *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) e a sua adaptação videolúdica (Westwood Studios/Virgin Interactive Entertainment, 1997).

⁷ Cfr. *Cinema. Il Grande Gioco del Videogame*. (Zappoli, 2000, pp. 65-74). O autor concentra-se nos filmes *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999) e *The Matrix* (Andy & Larry Wachowski, 1999).

As limitações técnicas impediam uma emulação convincente dos códigos visuais cinematográficos e, por conseguinte, o apelo ao cinema agia sobretudo com a força da sugestão.



Img. 1 – *Shark Jaws* (Horror Games⁸, 1975).

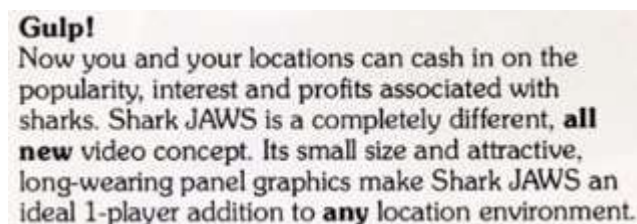
No final de Verão de 1975, a Horror Games realizou um videojogo *arcade*⁹ intitulado *Shark Jaws*¹⁰ (ver imagem 1), projetado especificamente para aproveitar do sucesso comercial do filme *Jaws* (Steven Spielberg, 1975). *Shark Jaws* coloca o jogador aos comandos de um “nadador” para ir à procura de tesouros no fundo do mar. Os seus esforços são contrariados por um tubarão, que tenta apanhar o jogador de forma progressivamente mais insistente.

Devido às pequenas capacidades de processamento da consola, e às limitações legais pelo desfruto da licença (que a Horror Games não tinha comprado), *Shark Jaws* apresentou um cenário aparentemente desligado da narrativa do filme. No entanto, a situação de ameaça provocada pela presença de um tubarão e a utilização da palavra “Jaws” no título foram apelos inegáveis ao filme de Spielberg (Blanchet, 2010, p. 72). Uma citação extraída do anúncio promocional para *Shark Jaws* (ver imagem 2), comprova a intencionalidade da operação: «Agora podem desfrutar também a popularidade, o interesse e os ganhos associados aos tubarões.»

⁸ A Horror Games era de facto uma cobertura da Atari, criada para se protegerem de possíveis acções legais. A Atari se ocupou da distribuição do jogo.

⁹ O termo *arcade* têm dois sentidos. O primeiro, mais específico, designa um videojogo destinado às salas de jogo, em que cada jogada é paga. O segundo, mais geral, designa um videojogo de ação simples, directo e de ritmo muito rápido.

¹⁰ Cfr. *Operation – Maintenance – Service Manual – Shark Jaws*. (Horror Games, 1975, p. I).



Img. 2 – Anúncio promocional de *Shark Jaws*.

Com o passar do tempo, a contaminação entre estética cinematográfica e videolúdica tornou-se mais complexa, pois os progressos tecnológicos permitiram gráficos com maior aderência aos critérios de fotorrealismo¹¹. Desde o princípio dos anos noventa, com o desenvolvimento de discos de maior capacidade de armazenamento, começaram a ser incluídas sequências vídeo com uma sintaxe muito próxima à do cinema. Intituladas de cinemáticas, termo que contrai “cinema” e “informática” numa palavra só. Blanchet (2010) entende a cinemática como «une séquence visuelle et sonore générée par un logiciel ”qui fait cinéma”» (p. 289), seja essa um computador ou uma consola.

As cinemáticas servem três funções principais: a primeira é uma demonstração de proeza tecnológica, porque ilustra a capacidade dos programadores de criar imagens espectaculares (Mactavish, 2002, p. 34); a segunda é didática e narrativa, pois fornece ao jogador informações adicionais sobre as suas tarefas e o mundo no qual ele se encontra (King & Krzywinska, 2002, p. 11-12); a última é de compensação, dando ao jogador um breve momento de pausa antes de trazê-lo de volta para a ação. (Blanchet, 2010, p. 299)

Falar de “compensação” poderá parecer paradoxal. Normalmente, entende-se um videojogo satisfatório na medida em que permite ao jogador de manipulá-lo, antes que se deixar admirar por ele. No entanto, Andrew Mactavish (2002) argumenta que o prazer provocado pelos videojogos seja eminentemente «tecnológico» (p. 45).

«It is a pleasure of accessing, witnessing and performing technologically mediated environments. Inasmuch as players take pleasure in performing game technology, they also take pleasure in game technology performing them: their physical movements, emotional responses and financial investments. It is a pleasure of control, but also of being controlled.» (Mactavish, 2002, p. 46.)

¹¹ De acordo com Bolter e Grusin (2000), fotorrealismo pode designar duas coisas diferentes: «the practice of making computer graphic images resemble photographs; (...) a movement in contemporary art in which photographs serve as the basis of highly realistic paintings.» (p. 273). O uso do termo “fotorrealismo” ao longo da dissertação funda-se no primeiro significado.

Ao longo do tempo, as cinemáticas tornaram-se mais e mais parte da própria ação lúdica. O jogador pode assim continuar a interagir enquanto, à sua volta, assiste ao desenvolvimento dos eventos, como se fosse um espectador convidado em cima do palco¹².

Segundo Mactavish (2002), o sucesso do videojogo de culto *Half-Life* (Valve Corporation, 1998) reside, mais que na narrativa ou no *gameplay*¹³ enquanto isolados um do outro, na forma em que os desafios lúdicos estão interligados à exploração de cenários cada vez mais deslumbrantes (pp. 38-39). As próprias cinemáticas transformem-se em eventos que acontecem em tempo real à volta do *avatar*¹⁴. Desta forma, a cinemática abandona progressivamente o seu papel de separador em favor de uma interação constante.

1.1 Estudo de caso: Resident Evil (Capcom, 1996)

Acontece habitualmente que os videojogos se sirvam de cinemáticas diferentes, como bem ilustra o caso do primeiro capítulo da saga *Resident Evil*. É um jogo de terror, ou *survival-horror*, em que o jogador tem de sobreviver com meios muito limitados enquanto enfrenta ameaças obscuras, além da sua compreensão. Ao começarmos o jogo, assistimos a uma cinemática filmada em *live-action*¹⁵ (ver imagem 3).

¹² Janet Murray (1997) descreve a experiência do jogador em termos parecidos: «You, as player/interactor, have walked into a dungeon that someone is sealing shut behind you! The moment is startling and immediate, like the firing of a prop gun on the stage of a theater. You are not just reading about an event that occurred in the past; the event is happening *now*, and, unlike the action on the stage of a theater, it is happening to *you*.»

¹³ A definição de *gameplay*, em português traduzível com “jogabilidade,” é considerado um assunto controverso entre os académicos. Pela sua clareza, apresenta-se a breve definição de Alinovi (2004, p. 41): «A relação entre utilizador e sistema (...) essencialmente utilizado para descrever como se joga o jogo.» Em italiano: «La relazione tra utente e sistema (...) praticamente usato per descrivere come si gioca il gioco.»

¹⁴ Segundo Filipe Luz (2009), «o avatar é um ponto de vista na terceira pessoa das nossas acções no espaço de jogo. Esta experiência de transcorporeização resulta da sistemática tentativa dos jogos de vídeo, em toda a sua história, de aproximar física e mentalmente o jogador do espaço de jogo para que de um modo tátil possa interagir “directamente” no jogo.» (pp. 79-80).

¹⁵ Por *live-action* entende-se uma gravação visual em imagens reais.



Img. 3 – *Resident Evil*, captura de cinemática *live-action*.

Durante o seu desenvolvimento, assistimos à inclusão de imagens CG¹⁶. Estas imagens são de qualidade superior às imagens do jogo em ação, pois são pré-calculadas: o computador não processa as interações do jogador em tempo-real, apenas corre um ficheiro vídeo armazenado no disco. No momento seguinte surge uma transição para uma cinemática de imagens pré-calculadas: a máquina deixa de recorrer a ficheiros vídeo para passar a utilizar modelos digitais, processando os seus movimentos e ações (ver imagem 4).



Img. 4 – *Resident Evil*, cinemática em *letterbox*¹⁷.

Ao fim desta última cinemática, o jogador passa finalmente a controlar o seu *avatar* (ver imagem 5).

¹⁶ *Computer Generated* é o vulgo para imagens geradas por computador.

¹⁷ Termo que designa o uso de barras pretas nas margens da imagem, a fim de simular o efeito de projecção cinematográfica em *widescreen*. Nos jogos mais antigos, como é o caso de *Resident Evil*, o *letterboxing* desenvolvia também um papel estratégico: ao limitar as informações visuais, poupava no desempenho de cálculos da consola (King & Krzywinska, 2002, p. 17).



Img. 5 – *Resident Evil*, o jogo em acção.

Nesta sequência, *Resident Evil* mistura várias cinemáticas, sublinhando a progressão das imagens reais para as imagens artificiais. Embora haja razões pragmáticas subjacentes (a progressão do nível mais complexo para o mais simples ajuda a aceitar os gráficos interativos), também não se pode ignorar uma consciência programática: apropriar-se da bagagem cinematográfica para torna-la num ingrediente fundamental das necessidades lúdicas.

No *Resident Evil*, os cenários são apresentadas em enquadramentos¹⁸ fixos. Em vez de pudermos escolher o ponto de vista sobre a ação, como acontece normalmente nos jogos de exploração, o espaço visual do jogo é gerido automaticamente pelo código de programação, conforme os movimentos do *avatar*. Ao dirigi-lo fora de campo¹⁹, encontrar-se-á mais uma vez em campo no enquadramento a seguir. A fragmentação do espaço reforça o sentido de ameaça, pois o jogador fica subjugado a um olhar externo à sua influência, que não lhe passa todas as informações de uma vez. Em muitas ocasiões, a escolha dos enquadramentos serve para esconder os inimigos até ao último segundo, forçando o jogador a estar sempre alerta.

Na imagem 6, um cão raivoso entra subitamente pela janela, no entanto este evento apenas acontece quando o *avatar* chega ao fundo do corredor. Durante esta breve exploração,

¹⁸ De acordo com Grilo (2010), «o enquadramento diz (...) respeito a uma delimitação da superfície, mas nele se inclui, por extensão, tudo o que é compreendido, em profundidade, no interior do campo. Independentemente da exactidão formal da tomada de vistas, o enquadramento determina, de forma importante, o equilíbrio e a organização plástica das imagens.» (p. 13).

¹⁹ Sempre segundo Grilo (2010), «a noção de campo designa, fundamentalmente, o espaço da ação. (...) Diz-se que um personagem entra ou sai do campo (...) sempre que ele se movimenta para essa direcção dos bordos do enquadramento ou que o movimento de câmara o subtrai ao conteúdo da imagem. Sinteticamente, chamamos campo à porção de espaço imaginário contido no interior do enquadramento.» (p. 15).

é impossível mudar o ponto de vista sobre a ação, tal como não é permitido olhar através da janela, o que teria permitido aperceber-se do inimigo a tempo.



Img. 6 – *Resident Evil*, enquadramento com efeito a surpresa.

A representação por quadros de *Resident Evil* poderá parecer pouco funcional pois, segundo Jenkins e Squire (2002), um espaço lúdico resulta eficazmente se encorajar a formulação de estratégias por parte do jogador. Caso contrário, a sua interação poderá tornar-se pouco interessante, frustrante (p. 70). De outro modo, o código de *Resident Evil* omite repetidamente informações de primeira importância, prejudicando o destino do *avatar* e impedindo ao jogador de preparar um plano de ação consistente.

A este respeito, tornar-se-á útil reforçar a noção de prazer tecnológico (Mactavish, 2002, p. 46). Apesar de um bom jogo fornecer espaços que encorajam a nossa exploração, recursos que assistem os nossos esforços para o dominar (Jenkins & Squire, 2002, p. 65), Mactavish (2002) afirma que:

«Ironically, the very spectacular elements that make a game such a convincing illusion can also interrupt our immersion within a virtual space. (...) they can trigger moments that disrupt immersion in a believable world but create exultation in the breathtaking demonstration of special effect.» (pp. 41-42.)

Identificando o prazer tecnológico em ação nos jogos de *Resident Evil*, Richard Hand (2004) reforça esta ideia ao sublinhar como o recurso à subdivisão em quadros, de inspiração cinematográfica, limite consideravelmente o ponto de vista sobre a ação, ao mesmo tempo que torna o *gameplay* mais intenso e envolvente (p. 128).

O equilíbrio, essencial para o sucesso de um jogo, entre as necessidades de *gameplay* e de espectáculo remete para uma dialética de controlo e descontrolo, que valoriza a interação do jogador mas, ao mesmo tempo, também a demonstração tecnológica que tem como efeito o de quebrar a sua imersão. De acordo com Krzywinska (2002), trata-se de uma estratégia funcional à intensidade de jogos de terror como *Resident Evil*:

«(...) the pleasures of playing such games hinge on a dynamic experience that oscillates between doing and not doing. In each game there are periods in which the player is in control of gameplay and at others not, creating a dynamic rhythm between self-determination and pre-determination.» (p. 207.)

Em suma, poder-se-á argumentar que seja possível identificar uma *remediation*²⁰ das convenções cinematográficas em acto no *Resident Evil*, e que esta sirva de compensação no sentido de resgatar o valor emocional da experiência de jogo, (Zagalo, 2009, p. 242) ou, nas palavras de Katie Salen e Eric Zimmerman (2005):

«Thinking of games as systems of pleasure implies that the game designer is an artisan of desire, shaping the pleasure of the players of a game. The designed system of the game, set in motion by the participation of players, becomes not just an experience of play, but also an experience of sensual, emotional, and psychological pleasure.» (p. 339.)

Desde a altura da sua comercialização em massa, o desenho dos videojogos demonstrou ser influenciado pela iconografia e estratégia representativa do cinema. Os progressos técnicos permitiram aos programadores de aproximar-se cada vez mais a uma emulação convincente, especialmente, mas não exclusivamente, através das cinemáticas.

A compensação espectacular que o processo de *remediation* cinematográfica possibilitou ao jogador, testemunhada no uso dos quadros “cinematográficos” em *Resident Evil*, não será um caso isolado, mas sim uma componente fundamental do poder dos videojogos em geral.

²⁰ De acordo com Bolter e Grusin (2000), a *remediation* consiste em três processos interligados: *«Remediation as the mediation of mediation. (...) Media are continually commenting on, reproducing, and replacing each other, and this process is integral to media. (...) Remediation as the inseparability of mediation and reality. (...) all mediations are themselves real. They are real as artifacts (but not as autonomous agents) in our mediated culture. (...) Just as there is no getting rid of mediation, there is no getting rid of the real. Remediation as reform. The goal of remediation is to refashion or rehabilitate other media. Furthermore, because all mediations are both real and mediations of the real, remediation can also be understood as a process of reforming reality as well.»* (pp. 55-56)

O prazer do videojogador consistirá, por um lado, na sua capacidade de perseguir planos de ação personalizados e, por outro, na submissão à medida de constrição tecnológica, se esta for capaz de engendrar um sentido do espetacular. Por conseguinte, pode-se assumir que, feitas as devidas distinções, será possível efetuar uma comparação significativa entre as estratégias representativas do cinema e dos videojogos.

2. A indústria do cinema como parceiro comercial

Além do nível imagético, houve também uma contaminação industrial, que tem as suas raízes na época chamada de Nova Hollywood. Como constatado por Geoff King (2002):

«There is no agreement on an unambiguous definition of ‘New Hollywood’, or even that it exists in a clear-cut matter. The reason for this confusion is quite simple. The term has been used on various occasions to describe different aspects of Hollywood cinema in the post-war period. Its meaning has depended on the particular object of attention at any one time. Two main sets of claims can be identified. First, that New Hollywood represents a style of filmmaking different from that which went before. Second, that it signifies a changed industrial context. Each of these might be also related, in varying degrees, to changes in a broader social, cultural or historical context.» (pp. 1-2.)

Para perceber as mútuas relações entre as indústrias do cinema e dos videojogos, será oportuno abordar a Nova Hollywood nas suas várias dimensões, tendo consciência que se trate de um tópico demasiado extenso para o esgotar com o presente trabalho.

2.1 A Nova Hollywood

Na década a seguir à Segunda Guerra Mundial, o crescimento demográfico da população norte-americana determinou o estabelecimento de bairros suburbanos afastados do centro das grandes cidades. O cinema, até então a forma de entretenimento mais estimada, viu-se gradualmente substituído pela televisão, devido à sua oferta diversificada e a sua capacidade de se adaptar às necessidades do contexto doméstico.

A aprovação de leis contra o monopólio da distribuição nas salas (entre elas o crucial *Paramount decree*²¹ no 1948) acabou por prejudicar o desempenho das grandes produtoras de

²¹ De acordo com a Hofstra Law Review (1992), «The decree prohibited many of the complained of activities such as: the use of excessive zones and clearances, forced block booking, fixing admission prices, expansion in

Hollywood. Para conseguirem destacar-se das produções televisivas, em claro crescimento neste período, o principal recurso das produtoras foi o de oferecer uma forma de entretenimento espectacular e opulenta que ficasse fora do alcance do ecrã pequeno.

A função que as formas de espectáculo cinematográfico iriam desempenhar nestas novas produções será entendível como uma reproposição, adaptada ao novo contexto produtivo, do que o histórico de cinema Tom Gunning (1986) chamou de «"the cinema of attractions" (...) a conception that sees cinema less as a way of telling stories than as a way of presenting a series of views to an audience, fascinating because of their illusory power (...) and exoticism.» (p. 64). Apesar de Gunning referir que o “cinema das atracções” interessou as produções realizadas até os anos 1906-1907, também afirma que o sistema das atracções continua a ser uma parte essencial do cinema popular (p. 68).

Ao fim de sustentar as despesas de produção e promoção requeridas por tais projetos, as produtoras procederam a diversas medidas: procuraram coproduções no estrangeiro, com a possibilidade de filmar em decors reais a preços vantajosos; renovaram o dispositivo cinematográfico²² graças à implementação, entre outras inovações técnicas, do Eastmancolor²³ e da estereoscopia (S-3D)²⁴; negociaram com as redes televisivas a transmissão das suas longas-metragens, além de realizar séries pensadas especificamente pelo consumo doméstico.

Graças à fragmentação dos estúdios cinematográficos determinada pelo *Paramount decree*, a indústria atuou uma renovação face ao novo mercado, mas também tornou-se cada

theater ownership, and joint theater ownership by the defendants or between any defendant and an independent theater owner.»

²² O conjunto dos dispositivos responsáveis pela captura separada das imagens em movimento, pelo ocultamento da separação das imagens, pela sua projecção no ecrã da sala. Estas operações técnicas promulgam e estão subjugadas ao mesmo tempo a uma forte carga ideológica, que assume o ponto de vista do sujeito humano sobre o mundo como o mais correcto (Baudry, 1974, pp. 39-47). Segundo Morris (2002), «The model of the cinematic apparatus is a concept that has proven useful in the study of film, recognising as it does the interconnected technical, environmental, textual, psychological and social processes involved in the cinema-viewing situation.» (p. 81)

²³ De acordo com Slide (2000): «Eastmancolor was introduced by the Eastern Kodak Company in 1950 (...). Far cheaper and easier to handle than Technicolor (which required a special camera and specialized developing), Eastmancolor was quickly adopted by the industry. Some studios even gave it different names (...) but the film was still Eastmancolor.» (p. 106.)

²⁴ 3-D foi o termo para o cinema em estereoscopia utilizado em 1950, sendo hoje reconhecido como Stereoscopic cinema (S3D). De acordo com Zone (2014): «the brief but protean 3-D movie boom of 1952-1955 in Hollywood (...) began with Arch Oboler's *Bwana Devil*. (...) the 3-D motion picture cameras of the 1950s (...) set the action within the confines of the conventional motion picture frame of the time (1.33:1 to 1, or Academy aperture). It was on this canvas that classical Hollywood had painted the movie epics of its golden era from 1939 to 1951.» (p. 2.)

vez mais dependente da retribuição, com interesses, dos seus investimentos nos *blockbusters*²⁵. Os novos produtos requeriam novas estratégias de promoção.

O crescimento demográfico do pós-guerra correspondeu ao aumento do poder da classe média e, de consequência, à nascença de um novo público-alvo, o «youth market» (Schatz, 1992, p. 13). Com o intuito de se adaptar (e aproveitar) às necessidades dos seus clientes, os exercícios comerciais foram ao seu encontro nos subúrbios, primeiro nos *drive-ins*²⁶, e a seguir agrupando-se nas grandes estruturas dos *malls*²⁷. A indústria do cinema não faltou de beneficiar desta mudança, especialmente graças à implementação dos *multiplex*²⁸. De 1965 para 1970, estima-se que o número das salas nos E.U.A. cresceu de 1500 para 12500 (p. 19).

A multitude das lojas presentes nos *malls* prestava-se bem à promoção dos *blockbusters*, pois o seu lançamento nas salas era frequentemente acompanhado pela comercialização de uma vasta mercadoria (brinquedos, roupas, bandas desenhadas, etc.). Era precisamente a sua capacidade abrangente de gerar comércio colaterais que os categorizava enquanto *pre-sold products*²⁹, uma consequência da convergência entre as maiores produtoras de cinema e os grupos empresariais do entretenimento (meios de informação, editoras, etc.).

Em suma, a Nova Hollywood não inventa³⁰, mas antes leva às extremas consequências uma simples intuição: o bem produzido tem interesse, primariamente, pela sua capacidade de gerar outros comércio.

²⁵ Eis a definição de Schatz (1992): «a “pre-sold” spectacle (based on a popular historical novel) with top stars, an excessive budget, a sprawling story, and state-of-the-art production values.» (p. 11).

²⁶ «With the baby boom generation reaching active consumer status and developing distinctive interests and tastes, there was a marked surge in drive-in moviegoing, itself a phenomenon directly associated with post-war suburbanization and the family boom.» (p. 13.)

²⁷ Plural de *mall*. Em português, centro comercial.

²⁸ Em português, mutissala.

²⁹ Em português, “produtos vendidos à partida.” São produtos que, apoiando-se em marcas renomadas, podem contar com um público pré-existente e, desta forma, segurar uma percentagem satisfatória de lucro (Blanchet, 2010, pp. 71-72).

³⁰ Claramente houveram películas, antes do surgimento da Nova Hollywood, que conseguiram um grande sucesso económico à frente do seu orçamento monumental. *Gone With the Wind* (1939) e *Duel in the Sun* (1946), ambos sob o controlo criativo do produtor David O. Selznick, são entre os casos mais célebres. No entanto, as produções da Nova Hollywood distinguem-se por «coming-to-terms with an increasingly fragmented entertainment industry – with its demographics and target audiences, its diversified “multimedia” conglomerates, its global(ized) markets and new delivery systems.» (Schatz, 1992, pp. 9-10).

Como no ano de 1972 a Atari comercializou a versão arcade do ilustre *Pong*, tornou-se numa das empresas mais prósperas desse período nos E.U.A. (Kent, 2001, p. 38) o que despertou o interesse dos mercados. As multinacionais ligadas à indústria do entretenimento tornaram-se conscientes do poder representado pela emergente indústria dos videojogos e procuraram assumir o seu controlo. Consequentemente, a Warner Communications Inc. adquiriu a Atari em 1976 e produtoras, como a Universal ou a 20th Century Fox, lançaram as suas próprias companhias videolúdicas (Blanchet, 2010, p. 90).

2.1.1 Estudo de caso: Lucasfilm Games como precursor

Embora se possa considerar *Jaws* como o *pre-sold product* mais importante da história da Nova Hollywood³¹, foi a política editorial de *Star Wars* (George Lucas, 1977) a desfrutar ao máximo as suas potencialidades.

Segundo Peter Biskind, a inspiração de George Lucas veio do modelo produtivo de Walt Disney: «Les Disney rapportent toujours 16 millions de dollars, mon film va donc rapporter 16 millions de dollars. Il en coûtera 10. Mais on fera une bonne marge sur les produits dérivés.» (Blanchet, 2010, p. 122)

Para garantir este comércio secundário, cria uma mitologia fundadora que funciona como um fractal: cada personagem, lugar e objeto, até os mais secundários, escondem um passado fascinante, remetendo para narrativas paralelas. Lucas aproveita-as posteriormente para a edição de romances, bandas desenhadas, brinquedos, e videojogos.

De acordo com Blanchet, a intuição mais feliz de Lucas foi compreender a ligação fundamental entre o produto e o lugar do seu consumo (pp. 119-120). A oportunidade que os *malls* oferecem, encaixam perfeitamente no que se pretende de uma operação comercial deste tamanho: fornecem grande visibilidade aos filmes graças às suas estruturas multiplex, e divulgam os produtos derivados aproveitando da presença simultânea de diferentes lojas. Os centros comerciais tornam-se numa “montra” plenamente dedicada à sua criação.

Entre 1982 e 1984, George Lucas fundou a companhia Lucasfilm Games que, no início, era apenas responsável pela distribuição das adaptações videolúdicas de *Star Wars* e

³¹ Mais uma vez, haverá outros filmes que podem pretender à mesma categorização. *The Godfather* (Coppola, 1972) pode ser considerado como um *pre-sold product* (baseado no homónimo romance de Mario Puzo) de sucesso igualmente público e crítico, o que é uma raridade por este género de produção. Todavia, o filme de Spielberg marcou mudanças essenciais pela comercialização dos futuros *blockbusters* que permanecem até hoje em dia: por exemplo, a transformação do Verão em temporada extremamente lucrativa (Schatz, 1992, p. 19).

Indiana Jones realizadas por terceiros. Ao longo do tempo, a companhia ampliou a sua oferta, criando conteúdos e personagens originais: entre os seus êxitos mais memoráveis, podem-se destacar a saga de *Monkey Island* e *Grim Fandango*. Segundo Matt Kimmich (2008):

«As aventuras produzidas pela LucasArts³² representem um caso paradigmático. São produtos caracterizados por ótimos enredos, personagens³³ interessantes, diálogos brilhantes, e enigmas cuja função não é de avançar mecanicamente a estória, mas sim de acrescer a credibilidade, verosimilhança e coerência interna do mundo simulado.»³⁴ (pp. 20-21.)

A diversificação das actividades da Lucasfilm Ltd.³⁵ visava também para a transmissão de competências entre as suas subsidiárias. A LucasArts e a Industrial Light & Magic³⁶ conduziam, ao mesmo tempo, pesquisas e experimentações no âmbito da produção audiovisual. Ambos usavam os mesmos programas (nomeadamente o Autodesk Maya e o Kinetic 3D Studio Max) para a criação de modelos artificiais, mesmo que as consolas pudessem suportar uma quantidade de informações muito menor. A existência de uma base informática em comum permitiu-lhes partilhar uma enorme reserva de dados que, além de criar sinergias criativas entre as produções cinematográficas e videolúdicas, poupou significativamente nas despesas do grupo empresarial (Blanchet, 2010, pp. 376-377).

O precedente, estabelecido pela Lucasfilm Ltd., de sinergias entre equipas dedicadas à criação do espectáculo cinematográfico e videolúdico. Foi retomado para a realização de épicos contemporâneos, como por exemplo a trilogia de *The Lord of the Rings* (2001, 2002 & 2003).

³² A Lucasfilm Games mudou de nome para LucasArts em 1990 devido à uma reestruturação das companhias dirigidas por Lucas.

³³ Não existe um acordo unânime entre os académicos sobre o utilizo do termo “personagem” em relação aos videojogos. De acordo com Luz (2009), pode-se falar de personagem videolúdica em referência à sua existência extra-lúdica (por exemplo, a sua descrição física, o seu pertencer a uma determinada facção, as acções que comete durante as cinemáticas, etc.). Tudo o que se refere à sua performance durante a sessão lúdica toma por definição o nome de *avatar*, pois nestas alturas se torna numa máscara do jogador (cfr. p. 70, 108). Aplica-se a mesma lógica em relação às personagens secundárias: durante as fases de jogo tornem-se em *bots*, abreviação de *robots*, pois as suas acções são geridas pelo código de programação.

³⁴ «Le avventure prodotte da LucasArts rappresentano un caso paradigmático. Si tratta di prodotti caratterizzati da trame di ottima fattura, personaggi interessanti, dialoghi sagaci, e rompicapo la cui soluzione non consente di far avanzare meccanicamente la trama, bensì di accrescere la credibilità, verosimiglianza e coerenza interna del mondo simulato.»

³⁵ O grupo empresarial que reunia todas as actividades ligadas ao império de Lucas.

³⁶ Uma companhia inaugurada pelo Lucas e especializada na realização de efeitos CG.

Para a encenação das cenas de massa, o realizador Peter Jackson pediu à companhia neozelandesa WETA Digital de recriar dezenas de milhares de figurantes através de efeitos CG. Até essa altura, dois eram os métodos de referência para simular a presença e as interacções das multidões: o *flocking*, um padrão de gestão dos *bots* baseado nos princípios da física molecular de atracção e rejeição; e a reduplicação, seja de figurantes filmados ao vivo ou, mais uma vez, de *bots*. Contudo, ambos eram limitados em termos de verossemelhança e complexidade comportamental.

Para resolver o problema, a WETA Digital criou um programa *ex novo* chamado Massive³⁷. A inovação estava no degrau de agência que conferia aos *bots* no desenrolo das cenas. Cada um foi codificado para simular uma percepção sensorial dos seus arredores, e para servir-se de uma forma básica de Inteligência Artificial que lhe permitia de responder aos estímulos exteriores. As encenações resultavam desta forma “improvisadas” com base aos parâmetros escriturados pelos programadores, de forma muito próxima ao que acontece nos videojogos.

Finalmente, o *tie-in*³⁸ do filme *Avatar* (James Cameron, 2009) realizado pela Ubisoft Montréal (2009) oferece um exemplo de convergência ainda mais ousado. Devido à longa fase de produção da longa-metragem, os programadores da Ubisoft decidiram trabalhar com a equipa de Cameron para cuidarem em conjunto da sua adaptação videolúdica. As relações entre os dois projectos foram muito próximas ao ponto de alguns dos elementos de decoração do jogo, sugeridos pelos programadores da Ubisoft, se tornarem parte das ambiências do próprio filme (Blanchet, 2010, pp. 346-347).

2.2 A passagem de testemunha

A demarcada convergência industrial entre a produção de filmes e videojogos, tornada manifesta pela gestão de companhias como a Lucasfilm Ltd., a difusa realização de produtos derivados ou *tie-ins*, a mútua apropriação e integração de competências e profissionais (como exemplificado na gestão dos marcos de *Star Wars*, *The Lord of the Rings* e *Avatar*), comprova a validade de uma comparação entre os dois *media*, não só ao nível

³⁷ Multiple Agent Simulation System in a Virtual Environment. Em português, Sistema de Simulação de Agentes Múltiplos num Ambiente Virtual.

³⁸ De acordo com Blanchet (2010), «le jeu adapté d'un film éponyme dont la commercialisation se fait en même temps que l'exploitation du film en salles.» (p. 367).

estético, mas também histórico. A adaptação dos videojogos para o cinema terá sido precedida por uma extensa adaptação do cinema pelos videojogos, enquadrada por sua vez nas maquinações e comércios da Nova Hollywood.

No entanto, os exemplos fornecidos pelas produções de George Lucas, Peter Jackson e James Cameron apontam para uma mudança significativa: se nos seus primórdios enquanto entidade comercial³⁹, os videojogos eram pouco mais que produtos derivados, submissos aos ditados dos estúdios, com o passar do tempo chegaram a influenciar radicalmente a lógica de produção e realização cinematográfica. Será possível identificar o desenvolver-se, progressivo e subjacente, de um jogo de poder entre os dois *media*, que viu os videojogos destronizar gradualmente o cinema da sua posição de domínio.

Entre 1983 e 1984, o surgimento repentino nos E.U.A. de inúmeras companhias dedicadas ao desenvolvimento de videojogos gerou uma produção em excesso. De um modo geral, os resultados finais eram de qualidade medíocre e a ideia que os consumidores estivessem disponíveis a comprar qualquer *tie-in* revelou-se errada.

Como consequência, as vendas caíram drasticamente, e muitos investidores perderam o interesse nesta área de negócio. Bernard Spitz estima que os ganhos mundiais relativos ao comércio dos videojogos desceram de 2,5 bilhões de dólares no 1983, para apenas 400 milhões no 1985 (Blanchet, 2010, p. 146).

Ao contrário, a companhia japonesa Nintendo tinha atingido um enorme sucesso com *Donkey Kong*, realizado em 1981 como *arcade* e adaptado para a NES⁴⁰ em 1983. O videojogo serve-se de uma reconhecível inspiração cinematográfica com o gigante King Kong, mas caracteriza-se sobretudo pelas suas novidades em termos de *gameplay* e *concept art*⁴¹, pensados pela apreciação de um público-alvo entre os seis e os dez anos de idade. Mais uma vez, a intuição de se dirigirem aos consumidores mais jovens é parecida com a lógica criativa dos *blockbusters* da Nova Hollywood.

³⁹ Dependendo do ponto de vista, as origens dos videojogos podem remontar ou em coincidência da sua comercialização. Não é nos interesses da dissertação afirmar qual será a melhor abordagem, contudo foi o sucesso comercial de *Pong* a ser responsável pelos investimentos da indústria cinematográfica. Remetem-se os leitores interessados para *The Business and Culture of Digital Games* (Aphra Kerr, 2006).

⁴⁰ Nintendo Entertainment System, primeira consola doméstica da Nintendo.

⁴¹ Trata-se da primeira aparição de Mario, uma personagem que será a base de inúmeros outros jogos da Nintendo. No entanto, na altura do *Donkey Kong*, os programadores chamavam-no apenas de “Jumpman.”

Em 1994, a Sony entrou em competição com a Nintendo⁴² lançando a sua consola PlayStation. O seu catálogo de videojogos dirigia-se tendencialmente para uma audiência mais adulta quando comparada com a da Nintendo, porém podia contar com uma máquina mais evoluída. Graças à dotação de um processador a 32 bits e um leitor de discos, a PlayStation oferecia o acesso a mundos tridimensionais e singularmente mais imersivos.

Entre os seus primeiros sucessos, *Tomb Raider* (Core Design, 1996) encarregava o jogador de aventurar-se no interior de caves e labirintos ao fim de recuperar tesouros arqueológicos. O exotismo dos seus decors e a carga sexual da carismática protagonista Lara Croft tornaram-no num verdadeiro emblema da cultura *pop*⁴³ que ajudou o sucesso da consola Sony⁴⁴.

Todavia, os interesses da companhia japonesa não se esgotavam no negócio de videojogos e consolas. A aquisição da Columbia Pictures em 1989, uma das produtoras e distribuidoras históricas de Hollywood, demonstrou a sua ambição de se tornar uma indústria cultural⁴⁵.

As competências da Columbia permitiram a base para a constituição de um estúdio especializado na produção e distribuição do audiovisual, a Sony Pictures. A compra da Columbia Pictures deu à Sony acesso às licenças dos filmes produzidos pelo estúdio e, por consequência, à realização de diversos *tie-ins*⁴⁶. Em suma, a Sony chegou a uma posição de domínio no mercado audiovisual ao produzir, vender e distribuir os principais receptores de informação.

Será apenas na passagem para o novo milénio que a Microsoft, uma companhia completamente dedicada à programação para PC, se tornará em competidora da Sony ao lançar a sua primeira consola, a X-Box. Apesar desta consola não ter encontrado o mesmo

⁴² No 1986, a Nintendo tinha comercializado a sua segunda consola, a SNES (Super Nintendo Entertainment System). Até o lançamento da PlayStation, era a consola de maior sucesso a nível mundial.

⁴³ Grieb (2002) argumenta que a caracterização de Lara Croft seja muito parecida à da protagonista de *Lola Rennt* (Tom Tykwer, 1998). Relata também a sua aparição no vídeo musical “Manner sind Schweine” da banda rock Die Artze (pp. 159, 162).

⁴⁴ *Tomb Raider* foi comercializado também para a consola Sega Saturn e o PC. No entanto, Blanchet (2010) argumenta que a PlayStation logrou de forma particular, pois a companhia responsável pela distribuição do jogo, a Eidos, era de propriedade da Sony (p. 306).

⁴⁵ Segundo Kerr (2006), «Within the political economy of the media, ‘cultural industries’ as a term signifies those institutions that are directly involved in the production, distribution and circulation of meanings via symbolic forms.» (p. 44).

⁴⁶ Alguns entre muitos exemplos são *Hook* (Sony Imagesoft Inc., 1991), *Bram Stoker’s Dracula* (Sony Imagesoft Inc., 1992) e *Johnny Mnemonic: The Interactive Action Movie* (Sony Imagesoft Inc., 1995).

sucesso das suas competidoras, nomeadamente a PlayStation 2 (Sony) ou a Gamecube (Nintendo), introduziu uma função que se revelou fundamental para a geração sucessiva de consolas: o acesso à internet. As modalidades de jogo pensadas para múltiplos jogadores, assim como a possibilidade de explorar a internet, baixar conteúdos adicionais, correções ou novas aplicações para a memória da consola, tornaram-se tanto (senão mais) importantes como a experiência videolúdica “tradicional”. A importância da X-Box foi a de tornar as consolas e as suas aplicações em produtos menos fechados e mais personalizáveis, abraçando modalidades ubíquas da informática e electrónica.

Da Atari para a NES, da PlayStation para a X-Box, a indústria videolúdica ganhou uma gradual independência cinematográfica chegando, em tempos mais recentes, a impor-se sobre ela. Kerr (2006) relata:

«The Entertainment Software Association in the USA and the National Purchase Diary (NPD) Group, a consultancy based in New York, estimate that total sales of vídeo and computer game software in 2004 generated \$7.3 billion and when hardware and accessories are added, the total comes to just under \$10 billion. By comparison, domestic box office in 2004 in the USA generated \$9,5 billion (...).» (p. 49.)⁴⁷

Os investimentos e a política editorial de multinacionais como a Nintendo, a Sony e a Microsoft terão sido entre os factores mais importantes para o desenvolvimento dos videojogos em autonomia dos interesses comerciais dos estúdios cinematográficos.

Apesar da iconografia cinematográfica continuar a ser perceptível (por exemplo, nas personagens de Donkey Kong ou Lara Croft), a sua aplicação começou a servir significativamente as mecânicas lúdicas, por oposição ao simples desfrute de um marco conceituado.

Finalmente, a compra da Columbia Pictures pela Sony e a ultrapassagem dos lucros das bilheteiras pela venda dos videojogos, são dois dados que apontam para o cumprimento de mais uma etapa no processo, começado nos anos oitenta e exemplificado pela Lucasfilm Games, de ameaça à primazia da indústria cinematográfica.

O cenário histórico, económico e estético assim retratado põe as bases para uma consideração mais factual das adaptações dos videojogos para o cinema, e chama para uma reconhecimento compreensiva do que terá sido contribuído sobre o assunto por académicos e investigadores.

⁴⁷ Contudo, sublinha que se trate de cálculos aproximativos, pois é extremamente complicado incluir os ganhos das vendas às transmissões via cabo, as edições *home vídeo*, etc. (p. 50).

3. Estado da arte

As indústrias do cinema e dos videojogos foram interligadas económica e esteticamente desde os anos setenta. Ambas procuraram inspiração nas respetivas produções, em termos de narrativa, de estratégia comercial ou de inovação tecnológica.

As adaptações cinematográficas dos videojogos parecem, idealmente, uma extensão natural deste processo, algo que remete pelo menos para três campos de estudo: os *game studies*, os *adaptation studies* e os estudos cinematográficos. No entanto, continuam hoje em dia sem uma análise exclusiva e satisfatória, circunscritas amiúde em menções secundárias dentro de debates mais vastos. Segue um resumo das investigações mais significativas em cada uma das três disciplinas de referência, o resultado de uma pesquisa bibliográfica que procurou salientar, através de textos fundadores e fontes editoriais mais localizadas, algumas das razões subjacentes ao relativo esquecimento (ou recusa) das adaptações cinematográficas dos videojogos junto aos académicos.

3.1 *Game studies* em busca de identidade

Se bem que os videojogos tenham sido objecto de discussão e análise académica desde os anos oitenta⁴⁸, Espen Aarseth declarou apenas em 2001⁴⁹ o nascimento oficial dos *game studies* enquanto campo de estudos independente. Uma das suas motivações fundadoras, com efeito, foi a vontade de resgatar a investigação videolúdica de disciplinas alheias e inapropriadas, distinguindo os videojogos do cinema, teatro e literatura (parágrafo 3).

Os *media* tradicionais diferem dos videojogos em inúmeras maneiras, mas o que foi contestado maiormente, sobretudo em proximidade com a fundação dos *game studies*, foi a importância que conferem à narrativa, um elemento que vários ludólogos não consideram essencial para as mecânicas de jogo. De acordo com a irónica enunciação de Eskelinen sobre o assunto (2004): «if I'll throw a ball at you, I don't expect you to drop it and wait until it starts telling stories.» (p. 36).

⁴⁸ Por exemplo em *The Art of Computer Game Design*, de Chris Crawford (1982).

⁴⁹ Cfr. “Computer Game Studies, Year One”, *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*, vol. 1, n. 1, 2001.

Consequentemente, o interesse dos *game studies* pelo cinema foi as vezes contraditório e polémico. King e Krzywinska (2002) argumentam que o conflito de interesse inerente às relações das duas indústrias seja mais uma razão de receio:

«the linking together of cinema and games is far from arbitrary in an environment in which some of the key producers and distributors of both forms of entertainment are located within the same media corporations and in which game spin-offs offer substantial additional revenues to the Hollywood studios. (...) Studio owners of the rights to titles usually take from 10 to 20 per cent of the profits earned by spin-off games, in addition to licensing fees paid in advance. In addition to such earnings, tie-in games are also valued by Hollywood as a way of attracting new audiences for major properties (...), particularly via the youth market.» (pp. 7-8).

Contudo, tais relações continuam, na maior parte dos casos, com bom proveito dos programadores e dos jogadores. Veja-se o exemplo de Steven Spielberg que prestou consultadoria criativa à produção do videojogo *Medal of Honour* (Dreamworks/Electronic Arts, 1999), devido à utilização de ambiências e acções de jogo parecidas com o filme *Saving Private Ryan* (1998) (Luz, 2009, p. 153), sem esquecer o exemplo de convergência⁵⁰ fornecido pelo *tie-in* de *Avatar*.

Kerr (2006) relata que os *pre-sold products*, inclusive adaptações de obras cinematográficas, estão frequentemente entre os de maior sucesso a nível mundial no mercado videolúdico⁵¹ (pp. 70, 72).

Uma razão subjacente ao sucesso das obras que emulam os códigos cinematográficos baseia-se no prazer tecnológico (Mactavish, 2002, p. 46) que oferecem aos jogadores. Ao analisar as cinemáticas do videojogo *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar, 2002), Luz (2009) argumenta que uma sequência não interactiva pode «deliciar [o jogador] com o seu conteúdo narrativo» (p. 126), estimulando um sentido de imersão parecido ao do espectador cinematográfico. É um prazer que não falta de narcisismo, pois uma característica fundamental dos videojogos é a que permite aos jogadores de testemunhar os seus actos “do lado de fora” e admirar a sua proeza (Luz, 2009, p. 118).

⁵⁰ De acordo com Elsaesser (2013), «In the case of the technical media, convergence points to a force that is setting originally distinct media on a common (i.e., convergent) course. (...) Economic convergence refers to a business strategy in which media and communications corporations try to increase their overall revenue by making various media outlets under their control (publishing, television and radio broadcasting stations, film and music studios) complement and reinforce each other by sharing content (books, film libraries, music, television programs).» (p. 15, 17).

⁵¹ Kerr (2006) evidencia o caso *Enter the Matrix* (Shiny, 2003), baseado no filme *The Matrix Reloaded* (Andy & Larry Wachowski, 2003), que foi o segundo videojogo mais vendido para consolas nos E.U.A. em 2003. Entre os dez mais vendidos, só um não explorava uma marca pré-existente (p. 70).

A complacência com o seu desempenho pode ganhar marcas mais sombrias, à beira do voyeurismo, ou até encorajar portamentos desviados. Falando da sua experiência com *Tomb Raider*, Diane Carr (2002) admitiu: «I have, at times, taken conscious pleasure in driving Lara off cliffs or blowing her up.» (p. 180). Sem querermos tentar uma análise psicológica da sua afirmação⁵², parece por vezes evidente que a experiência de um videojogo envolve processos que vão além do puro desafio lúdico. De acordo com Shapley (1995), um dos limites da abordagem ludológica é a sua distância da experiência lúdica efetiva, pois a teoria baseia-se em jogadores idealizados, que têm motivações compreensíveis e capacidades ilimitadas.

Resumidamente, apesar das oposições de académicos como Aarseth e Eskelinen, pode-se afirmar que «a estética videolúdica nunca parou de simular e evocar a linguagem cinematográfica.» (Kimmich, 2008, p. 19).

3.1.1 Dois pesos, duas medidas

Se a influência do cinema nos videojogos é um tema muito recorrente academicamente, apesar das suas ambiguidades, universalmente reconhecido e examinado, gostaríamos de sublinhar que o oposto, sobretudo pelo que concerne a adaptação, não tem geralmente a mesma atenção. King e Krzywinska (2002) assinalam que «The attribution of film-like qualities to games is usually seen as a form of praise; the term 'cinematic' is a favourite, often over-used, in reviews and publicity blurbs. The opposite tends to be the case when films are described in terms of games» (p. 16).

Apesar das qualidades específicas que os distinguem, os videojogos aparentam apropriar-se com maior sucesso da estética cinematográfica do que o cinema faz com a estética videolúdica. A justificação mais frequente deve-se ao facto da impossibilidade de manter intacto o *gameplay* na passagem para o cinema.

«The ability vicariously to explore and interact with a world akin to that found in screen fictions - generally or specifically - is a potential source of additional pleasure (...). Audio visual qualities of games are lower, but

⁵² Os efeitos colaterais da representação e atuação de violência nos videojogos foram o objeto de um ensaio por Simon Penny (2004). Penny afirma: «We know that simulators do train effectively. Skills learned in simulation are elicited in the world. A pilot responds, “instinctually” to a situation familiar from training. No reasoning is necessary; indeed, that is exactly the point: this training, like football training, is about making responses rapid, reflexive. (...) And if this is true, then it is hard to escape the conclusion that an interactive artwork might encourage misogynistic violence (...).» (p. 83.)

compensation for this is likely to be found in the extra dimension of engagement that is permitted. Moving from game to big screen offers higher audio-visual quality but, for the viewer accustomed to the specific pleasures of interactivity, the trade-off might be less effective; the dominant sense more negative, one of 'loss' rather than gain.» (King & Krzywinska, 2002, pp. 16-17)

A perda do *gameplay* implica, por sua vez, uma série de consequências.

Em primeiro lugar, consoante as premissas metodológicas, a interactividade enquanto componente característica dos videojogos⁵³ perde-se ou, alternativamente, muda em algo de análogo à interpretação semiótica⁵⁴.

Em segundo lugar, o envolvimento do espectador e do jogador não passa da mesma experiência, pois o videojogo implica uma responsabilidade mais imediata e evidente. Segundo Jesper Juul (2013):

«Through fiction, we can feel that we are smart and successful, and stories politely refrain from challenging that belief. Games call our bluff and let us know that we failed. Where novels and movies concern the personal limitations and self-doubt of others, games have to do with our actual limitation and self-doubts.» (p. 15).

Outra incompatibilidade surge na prioridade diferente que confere à narrativa, pois, conforme Gouveia (2010):

«Nos jogos digitais, ao contrário, por exemplo, do cinema, a história não é o principal ingrediente e a *jogabilidade* não serve, como a acção nos filmes, para enfatizar a componente narrativa, mas antes é a própria história que deve servir para suportar e melhorar a acção do jogo. Nestes jogos surge primeiro a *jogabilidade*, depois a história e, finalmente, as personagens, sendo que a acção é inseparável não só da narração como também das personagens criadas.» (p. 102.)

Uma declaração de Thiéry Adam (2008), *lead designer* para Ubisoft Montréal, parece comprovar a leitura de Gouveia (2010):

⁵³ Segundo Zimmerman (2004), «This is “interaction” in the obvious sense of the word: overt participation like clicking the non-linear links of a hypertext novel, following the rules of a Surrealist language game, rearranging the clothing on a set of paper dolls. Included here: choices, random events, dynamic simulations, and other procedures programmed into the interactive experience.» (p. 158).

⁵⁴ De acordo com Zimmerman (2004), a interactividade cognitiva é «the psychological, emotional, hermeneutic, semiotic, reader-response, Rashomon-effect-ish, etc. kind of interactions that a participant can have with the so-called “content” of a text.» (p. 158).

«dentro de um videojogo, os elementos cinematográficos têm de resultar do aporte do jogador e assisti-lo. Este princípio subverte completamente a lógica produtiva de um filme, que remete o controlo autorial do texto ao realizador e aos seus colaboradores.»⁵⁵ (p. 108).

Por conseguinte, sem haver necessidade de chegar à posição radical de Aarseth (2004), que a considera completamente supérflua (paragrafo 27), existirá um entendimento geral que encara a narrativa enquanto secundária respectivamente ao agenciamento⁵⁶ do jogador. Um realizador ou um produtor que queiram adaptar um videojogo para o cinema enfrentarão, desta forma, um nó muito complicado de se desenlaçar: a adaptação, enquanto filme, necessitará de uma forte componente narrativa, porém estará baseado em algo que valoriza o potencial de agenciamento do utilizador mais de que uma estória consistente.

Por fim, o que tornaria os videojogos numa fonte de adaptação cinematográfica intrincada é a sua dependência do mecanismo da repetição.

«The logic of the digital, by contrast, is neither visual-representational nor geometrically centered on a perceiving subject. It follows first of all the computational logic of algorithms—formalized routines or instructions for accomplishing predefined tasks (if . . . then)—that build up complex structures from simple ones through repetition, alternation, and amplification.» (Elsaesser, 2013, p. 34)

A repetição revela-se essencial não só pelo funcionamento do jogo, mas sim pela própria performance do jogador. Ao servir-se de um videojogo, o utilizador terá de dominar o seu interface⁵⁷ para alcançar os desafios que lhe se apresentam. Uma programação equilibrada terá de convidar o jogador à interação de forma intuitiva, mas também guardar um potencial promissor que valorize os seus esforços de aperfeiçoamento, algo conhecido com o nome de *UI / UX*, ou seja, *user interaction* vs. *user experience* (interação versus experiência do utilizador). Através da relação dinâmica entre desafios e triunfos, o videojogo mantém o seu interesse, concretizando-se no desempenho cada vez mais informado do jogador (Crawford, 1982, p. 64).

⁵⁵ «in un videogame, gli elementi cinematografici devono scaturire da (nonché servire) l'input del giocatore. Questo principio sovverte completamente la logica produttiva del film, che concentra nelle mani del regista – e dei suoi collaboratori – il controllo autoriale del testo.»

⁵⁶ De acordo com Murray (1997), «Agency is the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices.» (p.126)

⁵⁷ O sistema que gera os sinais em entrada e saída (input/output, ou I/O) veiculando as informações entre máquina e jogador (Crawford, 1982, p. 49).

A repetição, por sua vez, consente-lhe duas gratificações: a primeira, é a de admirar a sua execução (o olhar narcisista que foi salientado); a segunda, é a de poder corrigir os seus erros passados e ultrapassar as próprias limitações, «whereas the regular world makes no such promises.» (Juul, 2013, p. 7.)

Por outro lado, um espectador de cinema não pode interferir de forma nenhuma nos acontecimentos. Mesmo que se possa tornar mais familiar com o filme ao vê-lo repetidas vezes, esta sabedoria nunca se concretizará num desfecho diferente da narrativa, apenas na sua melhor compreensão.

A própria narrativa cinematográfica contempla o recurso da repetição de forma diferente. Segundo Zimmerman (2004), qualquer forma de narrativa tem de se apoiar, parcialmente, em padrões reconhecíveis ou repetições para formular uma expressão significativa (p. 157). Contudo, nos videojogos, a repetição corresponde à contínua reconstrução dos eventos no tempo presente pelo jogador, enquanto o discurso narrativo fílmico ou literário está decidido *a priori* pelo narrador (Carr, 2008, pp. 148-149).

O filme *Lola Rennt* (Tom Tykwer, 1998) apresenta um exemplo conceituado de reiteração aplicada à narrativa cinematográfica que chegou a capturar o interesse dos *game studies*. Grieb (2002) argumenta que o filme foi evidentemente inspirado por estruturas e estéticas videolúdicas (p. 167), devido à valia da exploração espacial, à maior importância na ação em detrimento das caracterizações, ou à recusa de uma narrativa tradicional enquanto «a linear progression through numerous unique events.» (Manovich, 1995, p. 16).

Lola Rennt apresenta três desenvolvimentos narrativos diferentes para a mesma premissa: necessidade pela protagonista de encontrar 100000 marcos em cerca de vinte minutos. No entanto a própria Grieb (2002) observa: «In *Run Lola Run*, repetition is used as part of the film's logic» (p. 165).

De acordo com Copi e Cohen (2002), “lógica” designa «the study of the methods and principles used to distinguish correct reasoning from incorrect reasoning», distinção feita através da crítica dos «arguments that are the products of reasoning, and that can be formulated in writing, examined, and analyzed.» (p. 3). Com efeito, ao longo da narrativa de *Lola Rennt*, os três desenvolvimentos apresentam três formas diferentes de conseguir os 100000 marcos, e cada tentativa responde às limitações da tentativa anterior. A protagonista aparenta ser capaz de apreender dos seus erros passados (Grieb, 2002, p. 167) e só na última reiteração consegue uma condição de sucesso incontestável (Lola e o seu namorado ficam incólumes quando encontram a quantidade de dinheiro pretendida no tempo certo).

Por consequência, mesmo servindo-se de um elemento alheio à narrativa tradicional, o filme de Tykwer tem um enredo lógico que procede por argumentações inteligíveis e verificáveis, contrariamente aos videojogos, onde a reiteração serve principalmente a melhoria do desempenho do jogador.

3.2 Cinema convergente

De acordo com Blanchet (2010), os estudos cinematográficos «définissent moins une méthodologie de recherche, qu'un objet d'étude, le cinéma, dont on examine les aspects historiques, économiques, esthétiques ou encore les dimensions sociales ou psychologiques.» (p. 12). Trata-se de um apontamento importante a realizar para melhor percebermos a diversidade da receção dos videojogos junto aos estudos cinematográficos por oposição aos *game studies*. Conforme Mark J. P. Wolf (2008), os *game studies* preocupam-se principalmente com o segundo elemento do binómio “vídeo-jogo”:

«elements one would expect to find in a game are *conflict* (against an opponent or circumstances), *rules* (determining what can and cannot be done and when), use of some *player ability* (such as skill, strategy, or luck), and some kind of *valued outcome* (such as winning vs. losing, or the attaining of the highest score or fastest time for the completing of a task). All these are usually present in video games in some manner, though to differing degrees.» (p. 3.)

De outro modo, as abordagens dos estudos cinematográficos dizem respeito «à evolução tecnológica, à invenção formal, à relevância económica ou à influência social» (Luís Nogueira, 2008, p. 1) que os videojogos representam. A primeira definição foca-se no funcionamento dos videojogos enquanto “jogos”; a segunda, na sua natureza de *medium* como «The formal, social, and material network of practices that generates a logic by which additional instances are repeated or remediated, such as photography, film, or television.» (Bolter & Grusin, 2000, p. 273.)

Contudo, poder-se-á arguir que, se os videojogos forem um *medium* no mesmo sentido de que o cinema, as duas disciplinas não teriam necessidade de assumir uma abordagem sensivelmente diferente. De acordo com Lev Manovich (2001), a explicação estará na natureza dos videojogos enquanto exemplares de novos *media*, compreensiva de cinco princípios característicos: a representação numérica (p. 27), a modularidade (p. 30), o

automatismo (p. 32), a variabilidade (p. 36) e, finalmente, a transcodifica (p. 45). Por conseguinte, conforme Zagalo (2009):

«São evidentes as diferenças que separam um objecto narrativo mediado por *media* tradicionais, como o cinema, e um objecto suportado pelos *media* interactivos, como os videojogos. Desde o aparente processo de autoria partilhada (...) ao fenómeno perceptivo da imersividade, passando pela dimensão da interactividade, que está no cerne da distinção e inovação deste novo *medium*, várias são as estruturas que estabelecem a fronteira.» (p. 17.)

Zagalo fornece uma hipótese sobre o que terá afastado as mecânicas lúdicas da atenção dos estudos cinematográficos: o cinema comercial não permitirá, como os videojogos, de interagir com as suas personagens da mesma forma em que o jogador poderá pilotar o seu *avatar*, nem deixará o espectador influenciar o êxito da narrativa. Por conseguinte, a influência inteligível dos videojogos só se poderá manifestar através da sua estética, o seu desempenho comercial e social, etc.

No entanto, Manovich (2001) reforçou: «If we place new media within a longer historical perspective, we will see that many of the principles [in question] are not unique to new media, but can be found in older media technologies as well.» (p. 50.)

Entre as tecnologias que terão as marcas “antecipadoras” dos novos *media*, haverá o cinema ou, melhor, a câmara, cujo dispositivo permite-lhe de fragmentar o tempo e de o representar visualmente, no seu devir. Manovich continua: «But this is simply a mechanical step; what cinema accomplished was a much more difficult conceptual break – from the continuous to the discrete.» (p. 50.)

A “quebra conceptual” em questão remete para a passagem, ao longo do século vinte, da época moderna à pós-moderna, uma contraposição que reflete os respetivos surgimentos do cinema e dos videojogos.

3.2.1 Moderno e pós-moderno

De acordo com Pesare (2012), “moderno” designa, de forma geral, «o conjunto de valores teóricos, estéticos e éticos considerados pela história da filosofia de Descartes até

Nietzsche.»⁵⁸ (p. 34). Os valores modernos concretizaram-se em duas “grandes narrações” ou meta-contos⁵⁹:

«o iluminista, segundo o qual o saber legitima-se na sua capacidade de emancipar o homem da natureza e no progressivo esclarecimento da sabedoria e da história, e o idealista, segundo o qual, pelo contrário, o saber seria legítimo na medida em que se manifeste enquanto intensificação da autoconsciência do espírito humano (...).

Uma forma híbrida, no meio entre estes dois meta-contos, é o marxismo, que predica com certeza a conquista do mundo material, mas ao fim que a humanidade volte “em si”, assumindo a sua própria autoconsciência e livrando-se de qualquer forma de alienação.» (pp. 22-23).⁶⁰

O pós-moderno surgiu justamente com a crise das “grandes narrações”⁶¹, quando diversos acontecimentos de cariz histórico, político e social (inclusive a Shoah e a declinação do projeto comunista no império soviético) instigaram a consciência de que nenhum meta-conto seria capaz de assumir em si e explicar a totalidade dos fenómenos e da sabedoria humana (p. 25). Jean-François Lyotard (1984) definiu-o resumidamente em termos de:

«incredulity toward metanarratives. This incredulity is undoubtedly a product of progress in the sciences: but that progress in turn presupposes it. To the obsolescence of the metanarrative apparatus of legitimation corresponds, most notably, the crisis of metaphysical philosophy and of the university institution which in the past relied on it. The narrative function is losing its functors, its great hero, its great dangers, its great voyages; its great goal. It is being dispersed in clouds of narrative language elements - narrative, but also denotative, prescriptive, descriptive, and so on.» (p. XXIV.)

⁵⁸ «l’insieme di valori teoretici, estetici ed etici che la storia della filosofia annovera grosso modo da Cartesio a Nietzsche.»

⁵⁹ As “grandes narrações” ou meta-contos consistem em registos linguísticos que «justificam ideologicamente a universalidade e a totalidade do próprio saber, seja num sentido teorético, ético e estético.» (Pesare, 2012, p. 22).

Em italiano: «giustificano ideologicamente l’universalità e la totalità del sapere stesso, sia esso inteso in senso teoretico, che etico ed estetico.»

⁶⁰ «quello illuministico, secondo il quale il sapere si legittimerebbe nella sua capacità di emancipare l’uomo dalla natura e nel progressivo rischiaramento della conoscenza e della storia, e quello idealistico, alla luce del quale, invece, il sapere sarebbe legittimo nella misura in cui si manifestasse come una progressiva intensificazione dell’autocoscienza dello spirito umano (...)

Una forma ibrida, a metà strada tra questi due metaracconti, è, poi, il marxismo, che predica sicuramente una conquista del mondo materiale, ma allo scopo che l’umanità torni “presso di sé”, assumendo una propria autocoscienza e liberandosi da ogni forma di alienazione.»

⁶¹ Conforme Jean-François Lyotard (1984), exemplos de “grande narrativa” são «the dialectics of Spirit, the hermeneutics of meaning, the emancipation of the rational or working subject, or the creation of wealth.» (p. XXIII.)

Consequentemente, o pós-moderno encoraja a fragmentação do saber e das competências, num afastamento da lógica centralizada que caracterizava a modernidade:

«insiste na livre e imprevisível atividade da mente humana que, baseando-se numa racionalidade demarcada, procede ponto por ponto para legitimações fluidas, parciais, relativas, locais, reversíveis e diferenciadas, segundo os específicos campos o setores em que se aplica.»⁶² (p. 27).

3.2.2 O cinema entre iluminismo e idealismo

Na história das artes, o que a filosofia entende por “moderno” abrange um período que vai, aproximadamente, do barroco (final de século XVI), e chega ao realismo, incluindo os seus eventuais desenvolvimentos no impressionismo e decadentismo (entre o final de século XIX e o princípio de século XX). Segundo Bazin (1967), a progressão de uma época para outra assinalou a busca para concretizar duas ambições:

«one, primarily aesthetic, namely the expression of spiritual reality wherein the symbol transcended its model; the other, purely psychological, namely the duplication of the world outside. The satisfaction of this appetite for illusion merely served to increase it till, bit by bit, it consumed the plastic arts. However, since perspective had only solved the problem of form and not of movement, realism was forced to continue the search for some way of giving dramatic expression to the moment, a kind of psychic fourth dimension that could suggest life in the tortured immobility of baroque art.» (p. 11)

Assim sendo, é possível identificar uma ligação entre as ambições estéticas e psicológicas que Bazin encontra na história das artes plásticas e os meta-contos da modernidade evidenciados por Pesare e Lyotard: a vontade estética de exprimir a realidade espiritual alinha-se com a corrente idealista, enquanto o desejo psicológico de duplicação do mundo exterior encaixa no rumo dos iluministas.

Falta ao apelo o meio-termo constituído pelo marxismo, e é aí (na zona de mediação entre idealismo e iluminismo), por assim dizer, que o cinema veio colocar-se. De acordo com Manovich (2001):

«As testified by its original names (kinetoscope, cinematograph, moving pictures), cinema was understood, from its birth, as the art of motion, the art

⁶² «insiste sulla libera e imprevedibile attività della mente umana, la quale, basandosi su di una razionalità a raggio corto, procede mosca dopo mosca, mirando a legittimazioni fluide, parziali, relative, locali, reversibili e differenziate, a seconda degli specifici campi o settori cui si applica.»

which finally succeeded in creating a convincing illusion of dynamic reality. If we approach cinema in this way (rather than the art of audio-visual narrative, or the art of a projected image, or the art of collective spectatorship, etc.), we can see it superseding previous techniques for creating and displaying moving images.» (p. 296).

Se bem que aparenta afastar-se de considerações sobre os espectadores coletivos, o próprio Manovich (1997) entende que o termo “cinema” compreenda: «mobile camera, representation of space, editing techniques, narrative conventions, *activity of a spectator*⁶³ -- in short, different elements of cinematic perception, language and reception.» (p. 6.) Por conseguinte, o cinema aparenta incluir, de forma intrínseca, tanto uma componente liberal e empreendedora vinda do iluminismo, ligada ao desenvolvimento de técnicas para capturar o movimento, como a dimensão efémera da sua receção junta ao público. Paradoxalmente, é graças à primeira que a segunda se torna possível, como surge do relato que Ray (2001) faz dos primórdios da indústria de Hollywood:

«As a technologically based, capital-intensive medium, the movies quickly developed into an industry keenly attracted by positivism’s applications: the Taylorist-Fordist models of rationalized production. (...) Mass production, standardized designs, concentration of the whole production cycle in a single place, a radical division of labor, the routinizing of workers’ tasks, even the after-hours surveillance of employees – all of these Fordist practices became Hollywood’s own.» (p. 2).

A racionalização extrema do trabalho e o controlo rigoroso dele do lado dos empreendedores traduzia-se, contudo, no seu oposto, um conjunto linear pensado pela apreciação da audiência:

«A mechanical eye was coupled with a mechanical heart; photography met the motor. As a result, cinema – a very particular regime of the visible – was born. Irregularity, nonuniformity, the accident, and other traces of the human body that previously had inevitably accompanied moving-image exhibitions, were replaced by the uniformity of machine vision. A machine, like a conveyor belt, now spat out images, all sharing the same appearance and the same size, all moving at the same speed, like a line of marching soldiers.» (Manovich, 2001, p. 297).

A metáfora da junção enquanto acto fundador tem um curioso paralelo num filme clássico da República de Weimar. No epílogo do filme de Fritz Lang *Metropolis* (1927), a

⁶³ Itálico ausente no texto original.

oposição entre proletariado (mão) e capital (espírito) é ultrapassada graças à intercessão do herói (ver imagem 7). Segundo Dufour (2011):

«Quando o contramestre e o patrão apertam a mão à entrada da igreja (!), isso significa que o operário decidiu ser um bom operário e portanto submeter-se ao patrão, mas sem que este, porém, à semelhança do patrocínio no século XIX, se torne um patrão humano.» (p. 29).



Img. 7 – *Metropolis*, o aperto de mão conclusivo

Os pedidos da massa operária são dessa forma reconhecidos e representados, porém a espectacularização do conflito pede em troca que se retire qualquer pretensão para uma verdadeira mudança. Encontra-se uma formulação semelhante nos termos que Benjamin (2005) dedica à perversão do cinema operada pelo fascismo em “*A Obra de Arte na Época da sua Possibilidade de Reprodução Técnica*”:

«O fascismo tenta organizar as massas proletarizadas recentemente formadas sem tocar nas relações de propriedade para cuja abolição elas tendem. Vê a sua salvação na possibilidade que dá às massas de se exprimirem (mas com certeza não a de exprimirem os seus direitos). As massas têm o direito de exigir a transformação das relações de propriedade; o fascismo procurava dar-lhes expressão conservando intactas aquelas relações. *Consequentemente, o fascismo tende para a estetização da política.*»⁶⁴ (p. 239)

Apesar de que as argumentações de Benjamin possam parecer datadas a um olhar marcado pela crise das “grandes narrações”, é importante não esquecer a sua preocupação ética e política subjacente: «Todos os esforços de estetização da política culminam num ponto. Este ponto é a guerra. É a guerra e só a guerra que torna possível dar uma finalidade

⁶⁴ Itálico presente no texto original.

aos mais amplos movimentos de massas, conservando as relações de propriedade herdadas.» (p. 240.) Se considerarmos a ano de escrita do seu ensaio (1936) e os desenvolvimentos históricos que marcaram a Europa pouco tempo a seguir, será difícil ignorar a relevância do seu diagnóstico.

Em resumo, pode-se afirmar que o cinema nasceu enquanto *medium* distintamente moderno, seja no seu sentido estético, filosófico, histórico ou político. No entanto, o abalo que atingiu o pensamento contemporâneo, o chamado pós-moderno, não só participou em engendrar os novos *media*, como também influenciou substancialmente os anteriores.

3.2.3 O surgimento do digital

Regressando à definição inicial de videojogo fornecida nas páginas anteriores, um outro elemento distintivo consta no facto de serem digitais. Não é invulgar confrontar-se com um lugar-comum que opõe cinema e videojogos precisamente sob esse ponto, pois a câmara cinematográfica nasceu enquanto meio de gravação de imagens em película. O que pode parecer uma diferença apenas formal muda, ao contrário, o entendimento do cinema enquanto «primeiro instrumento artístico em condições de poder mostrar como a matéria acompanha a acção do intérprete humano.» (Benjamin, 2005, p. 224.)

A leitura do cinema enquanto *medium* objetivo assenta no «optico-chemical process, whereby celluloid, coated with a light-sensitive emulsion, directly bears the imprint of the objects or views that are before a camera.» (Elsaesser, 2013, p. 22.) Por outras palavras, o cinema «consegue captar o lado da realidade liberto de todo e qualquer aparelho (...) precisamente devido à penetração intensiva dessa realidade pelos aparelhos.» (Benjamin, 2005, p. 230.) A implementação de imagens digitais no cinema veio mudar o seu regime materialista, iniciando um progressivo processo de digitalização:

«the technical ability of translating words, graphics, text, sound, speech, and images, as well as other sensory-perceptible signals, into uniform electronic bits of binary code, with perfect fidelity of recording and reproduction, complemented by high-density storage and an unlimited capacity to produce identical copies.» (Elsaesser, 2013, p. 16.)

Apesar da fidelidade que garante em relação às suas fontes, a conversão digital livra-se com esta base material, de forma tal que:

«such a modification cannot but challenge definitions of what cinema is, and, by implication, must change what we have come to regard as the specific qualities of the medium: photographic iconicity, guaranteeing the cinema's "reality effect," combined with the special kind of indexicality, the existential link with the real, guaranteeing the "documentary" truth-value that makes the moving image such a special kind of historical "record."» (p. 22.)

Num primeiro passo, o recurso ao digital serviu para conseguir efeitos visuais inéditos, frequentemente impossíveis de outra forma. Todavia, não se tratava de um cinema verdadeiramente digital, pois assentava ainda numa textura em película. Foi o caso, entre outros, de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), uma longa-metragem de ficção-científica produzida pela Disney que narra da viagem de um desenhador de videojogos dentro da sua própria criação. Apesar do cenário videolúdico, a maioria do filme consta no processo óptico-químico típico do cinema "analógico". Pode-se afirmar o mesmo pelos deslumbrantes efeitos visuais em *The Abyss* (James Cameron, 1989), *Terminator 2: Judgment Day* (James Cameron, 1991) e *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), que aproveitaram das potencialidades das imagens CG para animar criaturas tão diferentes como um ser extraterrestre, um ciborgue e várias espécies de dinossauros.

A escolha do termo "animar" não vem por acaso, pois a evolução das imagens digitais deve-se antes à sua aplicação no cinema de animação que ao *live-action*. É importante destacar o caso da célebre companhia Pixar, cujos fundadores trabalharam para a Lucasfilm e a Disney antes de se tornar independentes⁶⁵. A seguir de quase uma década de curtas-metragens, a realização de *Toy Story* (1995) por John Lasseter marcou o recorde de primeira longa-metragem inteiramente composta em imagens CG⁶⁶. *Toy Story* reforça a ligação entre imagens digitais e jogos, pois o protagonista do filme (assim como o antagonista⁶⁷ e muitas

⁶⁵ De acordo com Schatz (2009): «Pixar began as the computer imaging division of Lucasfilm before breaking away in the 1980s, and after struggling to survive was bought by Apple co-founder Steve Jobs in 1986 for a mere \$10 million (...). Jobs struck a three-picture deal with Disney in the early 1990s when the studio was surging to industry dominance via huge animated hits like *Beauty and the Beast* (1991), *Aladdin* (1993), and *The Lion King* (1994).» (p. 30.)

⁶⁶ Coincidentemente, Manovich (1995) questiona a utilidade de falar em "digitalização" após o 1995, pois em ocasião da convenção da National Association of Broadcasters desse ano, a companhia Avid demonstrou o funcionamento de uma câmara capaz de gravar imagens digitais e guarda-las numa memória interna, tal como um computador. «Once digital cameras become widely used, we will no longer have any reason to talk about digital media since the process of digitization will be eliminated.» (p. 24.)

⁶⁷ De acordo com Crowley (2008), o antagonista é a personagem que, enquanto oposto moral do protagonista, obstaculiza-o ativamente e crítica as suas crenças, com o resultado de engendrar uma mudança (cfr. parágrafo 41, p. 3). No caso de *Toy Story*, poder-se-á considerar Buzz Lightyear como o efetivo antagonista. No princípio, Woody, o protagonista, é o brinquedo favorito do seu dono, enquanto Buzz, uma inesperada prenda de anos, ameaça o seu *status* privilegiado. Woody, um cowboy, representa o passado idílico da

das personagens secundárias) é um brinquedo e uma das sequências mais importantes pela narrativa acontece num *arcade*⁶⁸.

Se bem que no seu primeiro êxito se possa considerar o paralelismo de escassa importância, a sequência *Toy Story 2* (John Lasseter, 1999) deixa pouco espaço para as dúvidas, uma vez que a sequência de abertura do filme representa a personagem de Buzz Lightyear enquanto *avatar* dentro de um videojogo fictício (ver imagem 8).



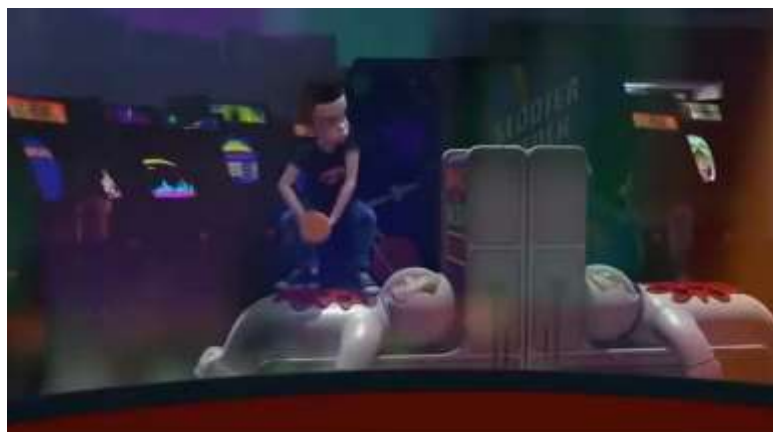
Img. 8 – *Toy Story 2*, o jogo dedicado à Buzz Lightyear

Podem-se reparar dois aspetos interessantes. Em primeiro lugar, de *Toy Story* para *Toy Story 2*, a representação dos videojogos assumiu conotações muito mais positivas. Em *Toy Story* eram a marca de distinção entre as personagens humanas mais importantes: enquanto Andy, o “bom”, contenta-se dos brinquedos tradicionais e respeita-os enquanto tais, Sid, o “mau”, gosta de ir ao *arcade* (ver imagem 9) e só sabe relacionar-se aos brinquedos de forma destrutiva.

colonização (o espaço da fronteira), enquanto, Buzz, um astronauta, o futuro fantacientífico (o espaço extraterrestre). Woody é consciente de ser um brinquedo, enquanto Buzz não o é, e acredita sinceramente na sua missão de astronauta.

Ao longo do filme, a conflitualidade com Buzz tornará Woody mais cômico das suas fraquezas, o que por conseguinte vai-lhes permitir ultrapassar a sua hostilidade e tornarem-se aliados.

⁶⁸ Andy vai com os seus pais a buscar pizza para o jantar, e decide trazer Woody e Buzz consigo. Enquanto o carro está estacionado, os dois brinquedos afastam-se em direção do *arcade*, pois Buzz mal entende um videojogo como uma mensagem da organização a qual acredita pertencer. Enquanto experimentam voltar em direção ao carro, são apanhados pelo vizinho de Andy, Sid, que tem um caráter violento e adora “torturar” os seus brinquedos. Uma vez em sua casa, terão de encontrar uma maneira de voltar para o dono verdadeiro.



Img. 9 – *Toy Story*, Sid manifesta a sua agressividade no *arcade*

No segundo filme, a distinção entre jogos “tradicionais” e “contemporâneos” é parcialmente eclipsada, pois não só os mesmos brinquedos gostam de praticar os videojogos (ver imagem 10), como demonstram apreender competências importantes para lidar com os desafios do mundo “real”⁶⁹.



Img. 10 – *Toy Story 2* – Os brinquedos gostam de usar os videojogos

Em segundo lugar, a inclusão de um nível meta-textual remete para a não-linearidade dos videojogos, assim como, de acordo com Andrew Darley (2000) de muito cinema digital:

«[its] chief aesthetic *modus operandi* involves recursive modes of self-reference (both backwards and sideways) to already existing images and image forms.

The introduction of digital technologies into the production processes of the forms in question here is enabling the development of this new sense of *formalism* (...).» (pp. 101-102.)

⁶⁹ Bem entendido, o mundo “real” mantém a primazia, pois é aí que Buzz Lightyear consegue fazer a paz com o seu inimigo mortal o Imperador Zurg, enquanto o videojogo não o contemplava. O sinal de pacificação entre as duas personagens é de resto muito indicativo: lançar-se uma bola de *baseball*, o estereótipo norte-americano *par excellence* de uma boa relação pai-filho.

Consequentemente, a não-linearidade será uma entre as ruturas com o modelo narrativo chamado “clássico” de Hollywood, que Bordwell (2005) reconhece ativo entre os anos 1917 e 1960 e define desta forma:

«O filme hollywoodiano clássico apresenta indivíduos definidos, empenhados em resolver um problema evidente ou atingir objetivos específicos. Nessa sua busca, os personagens entram em conflito com outros personagens ou com circunstâncias externas. A história finaliza com uma vitória ou derrota decisivas, a resolução do problema e a clara consecução ou não-consecução dos objetivos. O principal agente causal é, portanto, o personagem, um indivíduo distinto dotado de um conjunto evidente e consistente de traços, qualidades e comportamentos.» (p. 278.)

Por outro lado, o cinema digital afasta-se da lógica causal “clássica” ao pôr o foco sobre a construção do espetáculo em vez que na narrativa ou nas personagens. De acordo com Darley (2000):

«Computer imaging techniques have assumed a central authority in this new mode or genre. (...) In the kind of films at issue here, elevation of the immediately sensuous constituent vies with our usual means of entry to symbolic meaning, i.e. narrative.» (p. 103.)

Por conseguinte,

«spectacle is, in many respects, the antithesis of narrative. (...) In its purer state it exists for itself, consisting of images whose main drive is to dazzle and stimulate the eye (and by extension the other senses). Drained of meaning, bereft of the weight of fictional progress, the cunning of spectacle is that it begins and ends with its own artifice (...).» (p. 104.)

À luz da distinção entre cinema clássico (segundo o entendimento de Bordwell) e digital (conforme a exposição de Darley), poder-se-á tentar uma diferenciação semelhante dos dois filmes da Pixar em consideração. *Toy Story* foi, como assinalado, uma etapa importante na história do cinema digital por ser a primeira longa-metragem realizada em imagens CG, sem recurso ao processo fotográfico ótico-químico. No entanto, a sua inovação técnica não foi acompanhada por uma correspondente “quebra conceptual”:

«*Toy Story* is, after all, a linear film intended to be viewed in the traditional way. It borrows the graphic power of digital media but removes the promise (or threat) of interactivity. *Toy Story* shows that the "new" digital film can maintain a conventional relationship with its audience—that linear media such as film and television can exploit the computer's power to create visually

convincing worlds without the troubling notion that the user must be in control of these new worlds.» (Bolter & Grusin, 2000, p. 149.)

Por outro lado, *Toy Story 2* faz um recurso mais evidente ao espectáculo enquanto antítese da narrativa, ao servir-se de encenações «based on spotting how real it all looks and is therefore based on opacity and actually seeing the mediation that is occurring.» (Ward, 2002, p. 128.) Paralelamente à opacidade do espectáculo, o filme também faz recurso à não-linearidade típica do cinema digital, ao misturar vários níveis de realidade diegética (por exemplo, a cena de abertura) e fazer citações iconográficas e sonoras de clássicos do cinema da ficção científica (os sons do respirador de Buzz e dos tiros das metralhadoras laser são corresponsáveis aos da saga de *Star Wars*).

3.2.4 A apropriação dos videojogos pelo cinema

Dancyger e Rush (2007) argumentam que a primazia do espectáculo no cinema digital, mais do que sugerir uma interrupção da narrativa, implica uma nova maneira de contar histórias, o filme não-linear, cujo surgimento «has been paralleled by the development of nonlinear editing and of computer applications in special effects, animation, and video games. The latter technological developments have made more appealing the open-ended quality of the non-linear film.» (p. 154.) Em vez de ser estruturada à volta de um único protagonista, cuja motivação se manifesta em ações que formam o enredo (Bordwell, 2005, p. 278), «the non-linear story has multiple main characters (...). Since the characters in the non-linear film may or may not have a goal, they do not necessarily proceed along a clear dramatic arc, as is the case in the linear narrative.» (Dancyger & Rush, 2007, p. 156.) Uma expressão peculiar do filme não-linear é o que Buckland (2009) chama de filme puzzle, cujas narrativas:

«blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing).» (p. 6.)

Em todos os casos mencionados, o digital no cinema «permite mostrar aquilo com que sonhou, mas até então fora apenas capaz de sugerir, um cinema que pretende ser, como vimos, um certo tipo de entretenimento, que mostra coisas impossíveis e propõe ao espectador experiências inéditas.» (Dufour, 2011, p. 117.) Dufour salienta que, precisamente por tal

razão, «filmes assim não só estão ligados a uma certa conceção do cinema, como também aos jogos de vídeo [sic] no seu aspeto lúdico.» (p. 119.)

As adaptações dos videojogos para o cinema foram subsumidas pelos estudos cinematográficos dentro dos tópicos apresentados: a passagem da modernidade para a pós-modernidade, o surgimento do cinema digital e as formas de narração não-lineares contemporâneas. Todavia, não foram destacadas enquanto objeto de estudo privilegiado ou até especialmente vantajoso.

No artigo publicado por “ArtPress” e dedicado às margens de contacto entre cinema e videojogos, Elsa Boyer (2015) dedicou apenas uma menção passageira ao nosso objeto de estudo: «Beyond simple adaptation and quotation, these interactions between a medium that is interactive and another that is not help enrich or reinvigorate their respective narrative approaches.» (p. 60.) A “simplicidade” com a qual Boyer as ultrapassa reforça a ideia de que as adaptações não apresentariam um aporte substancial à análise das relações entre os dois *media*.

De outro modo, verifica-se a dúvida de que seja possível considera-los sequer enquanto filmes no verdadeiro sentido do termo. Na sua análise de *Final Fantasy: The Spirits Within*, Matteo Bittanti (2001) questionou se não será mais apropriado considera-lo um videojogo desprovido de *gameplay*:

«*Final Fantasy: The Spirits Within* works better as a spectacle, rather than as a narrative. In a sense, its narrative and its visuals coincide. The real stars of the film are the special effects. (...) Cinema’s reinvention is also a comeback. Specifically, cinema is going back to its roots – spectacle and attraction – in order to advance to new stage. (...) *Final Fantasy: The Spirits Within* is actually a video game masquerading as a movie.» (p. 213.)

Inclusivamente Blanchet (2010), cuja investigação é dedicada à história das relações económicas e culturais entre as indústrias cinematográfica e videolúdica, chega a uma conclusão pouco favorável:

«l’adaptation est davantage une reconstruction cinématographique qui désinvestit de leur signification première les nombreux éléments visuels, thématiques, et les quelques éléments narratifs de l’œuvre source. Elle cultive davantage un sens de l’allusion qui engage des mécanismes de reconnaissance et de connivence avec le spectateur et invente de toutes pièces un récit à partir d’un objet source qui n’en propose pas ou à peine, sous la forme d’une structure de récit très partielle, trop superficielle et trop peu caractéristique.» (p. 265.)

Por outro lado, os estudos cinematográficos demonstram interesse em inúmeros filmes julgados sob a influência dos videojogos, seja ao nível da estrutura, da forma ou da linguagem. De acordo com Dufour (2011), por exemplo, «*Matrix* ilustra da melhor maneira a influência da estrutura do jogo de vídeo sobre o cinema,» (p. 121) pois o seu enredo funda-se na possibilidade da escolha (exemplificado pela célebre cena em que Morpheus pede ao Neo de escolher entre o comprimido vermelho e o azul), antes que na predeterminação ou na causalidade: «essa característica não surge apenas ao nível do fundo, isto é, do conteúdo, aparece também na forma, ou seja, na maneira como é pensada e organizada a narração.» (p. 122.) *Avalon*⁷⁰ (2001) de Mamoru Oshii é um outro exemplo cuja estratégia de comentário, por oposição à de adaptação, dos videojogos ganhou interesse académico. Segundo Picard (2010), o realizador

«s’amuse à confondre le spectateur entre le jeu et la réalité autant par la construction de son récit que dans son esthétique, où les différents niveaux de réalité du jeu, construits à la façon de boîtes chinoises ou de poupées russes, se ressemblent visuellement. L’environnement visuel est pratiquement le même (...) laissant un univers plutôt minimaliste, presque vide et où l’atmosphère est plutôt sombre et froide, inspirée comme telle de l’esthétique des jeux vidéo, par des couleurs en sépia ou monochromes, et des éclairages très artificiels (retravaillés numériquement), comme si tout était créé virtuellement (par images de synthèse).» (pp. 109-110.)



Img. 11 – *Avalon* e o seu estilo visual videolúdico

De forma geral, o partilhado desinteresse, junto aos estudos cinematográficos, relativo às adaptações dos videojogos para o cinema terá o seu fundamento na consideração de que, devido a um conjunto de razões sistémicas (a especificidade do *medium*, os requisitos

⁷⁰ O filme narra de um futuro hipotético em que a realidade virtual se desenvolveu a tal ponto de permitir simulações bélicas muito verossemelhantes, que atraem apostas ilegais à maneira do que acontece com os desportos mais tradicionais.

das estratégias económicas dos estúdios, etc.), e particulares (a valia estético-crítica dos próprios filmes), essas produções serão pouco significativas no contexto de análise da mediação e cultura contemporânea.

3.3 A longa história da adaptação

Traçar uma história completa das manifestações do conceito da adaptação é provavelmente algo utópico, apesar de ser: «Frequently the most narrow and provincial area of film theory, discourse about adaptation is potentially as far reaching as you like.» (Andrew, 1980, p. 9.) Se considerarmos a adaptação enquanto forma peculiar de tradução (Elliott, 2003, p. 133), teremos provavelmente de começar pela granítica pedra de Roseta, que apresenta três versões do mesmo texto em hieroglífos, egípcio Demódico e grego (Stoppelli, 2008).

A partir do ponto de vista das ciências naturais, já não estaremos a considerar “apenas” a história da gravação textual, mas sim a da própria vida orgânica, objeto de investigação «from the nineteenth-century horticultural experiments of Gregor Mendel and Charles Darwin’s controversial theory of natural selection and environmental adaptation through to the research into DNA in the twentieth century (...).» (Sanders, 2005, p. 12.)

Na tradição filosófica ocidental, pode-se encontrar uma distinta preocupação com a adaptação na relação, instituída por Platão, entre ideias, cópias e simulacros. Escreve Cavallaro (2010):

«In Plato’s philosophical system, the copy is quite incontrovertibly posited as inferior to the Idea or Pure Form that is presumed to lie behind it. The Pure Forms themselves are thought of as wholly abstract and eternal entities that exist independently of any of their material manifestations, whereas the phenomenal reality we quotidianly experience as mortal creatures is merely a second-rate copy of that etherealized transcendental domain—an unreliable carousel of illusory simulacra. Artistic representations of the material world, for their part, are even further removed from the timeless reality of Pure Forms, holding the specious status of third-rate copies, or copies of copies.» (p. 10.)

Alguns séculos mais adiante, após a queda do Império Romano e o surgimento do Cristianismo, assistiu-se a uma reavaliação de cariz espiritual da cópia. Sendo o Deus cristão o único verdadeiro criador do mundo e autor das Sacras Escrituras, a tarefa apropriada para um ser humano não era a da criação, mas sim da procura, descoberta e revelação da obra divina. Desse modo, os escriturários tinham grande consideração pela sua obra de reprodução

manual dos manuscritos, sobre a qual não lhes era permitido reivindicar a autoria (Stoppelli, 2008).

Apesar de Francesco Petrarca, poeta italiano do século XIV, ter formulado a noção de composição literária enquanto exercício para atingir a perfeição e uma forma decididas pelo autor, que portanto tem de ser protegida (Stoppelli, 2008), foi só no século XVII que a distinção entre original e cópia, baseada na certificação da sua autoria, voltou a ser reforçada.

A seguir do afastamento progressivo das disciplinas humanistas da esfera puramente religiosa ao longo do Humanismo (Kristeller, 2005, pp. 23-24), do prestígio adquirido pela burguesia mercantil (Tosi, 2006, pp. 39-40), a produção artística já não dependia apenas do mecenatismo nobiliário, pois tornou-se objeto de comércio pela nova classe social (p. 52). Contudo, para garantir a máxima valia comercial da obra de arte, era necessário comprovar a sua autenticidade. Daí que a cópia, originalmente entendida enquanto meritório meio de transmissão das obras mais conceituadas, assumiu marcas modestas ou até desprezáveis, por exemplo no caso do falso – uma cópia realizada assumidamente para enganar os compradores (Sciolla, 2010).

Benjamin (2005) sintetiza eficazmente a diferença estabelecida em poucos séculos na percepção de uma obra de arte: «Um quadro de Madonna da Idade Média não era ainda “autêntico” no tempo em que foi feito; passou a sê-lo no decorrer dos séculos seguintes e talvez da maneira mais exuberante no século passado.» (p. 210.) A modernidade vai distinguir-se, com poucas exceções, pelo culto do autor, logo da criação, enquanto entidades certificáveis.

Nos meados do século XVIII, Johann Winckelmann concebeu uma teoria estética caracterizada com o nome de Neoclassicismo e baseada na imitação, porém não no seu sentido ingénuo de simples réplica. De acordo com Winckelmann, a produção artística grega da época clássica constituía o melhor exemplo de «restituição da própria natureza nos seus caracteres imediatos.»⁷¹ (Vercellone, Bertinetto & Garelli, 2008, p. 25.) Por conseguinte, a beleza das obras gregas não consistia num ideal abstrato, mas sim num reflexo da natureza, representada nos seus dados sensíveis. Esta restituição resultava contudo impossível aos homens da modernidade, porque perderam a relação orgânica e harmoniosa que os gregos tinham com o seu ambiente. A única possibilidade para a criação artística era a criação de modelos, entendidos como a escolha e a junção consciente das melhores configurações nos seres

⁷¹ «restituzione della natura stessa nei suoi caratteri immediati.»

humanos. «Naturalidade e artifício vêm a contrapor-se numa forma que relembra a antítese entre antigo e moderno.»⁷² (Vercellone, Bertinetto & Garelli, 2008, p. 26.)

No final do século XVIII, o apoio neoclassicista nos modelos de inspiração clássica veio a ser severamente criticado pelos *Stürmer*⁷³, um grupo de literatos alemães de afiliação libertária e anti-absolutista. Os *Stürmer* teorizavam a obra de arte enquanto produto do génio, um indivíduo que não precisa limitar-se aos modelos imitativos, pois ele próprio é um *medium* da natureza, com o poder de ditar as suas leis. «À *estética classicista da imitação* substitui-se desta forma uma *estética da criação*, que exalta a liberdade e a espontaneidade contra as regras e os artifícios das poéticas normativas.»⁷⁴ (Vercellone, Bertinetto & Garelli, 2008, p. 27.) Será oportuno não confundir a oposição entre neoclassicistas e *Stürmer* (os profetas do Romantismo) como um conflito entre ausência de criatividade e a sua afirmação. Ambos têm de criar, no sentido de engendrar algo de novo, diferente da natureza assumida na sua imediação. Contudo, aonde os primeiros assumem a necessidade do artifício devido à distância entre o homem moderno e a natureza, os segundos acreditam na natureza *enquanto* artifício, pois é o génio a determinar e participar no seu funcionamento (a natureza é o produto do homem).

De acordo com Benjamin (2005), o pensamento sobre a arte foi caracterizado desde as suas origens, indiferentemente das épocas e das correntes, pelo facto de atribuir às obras uma «aura», que define em duas maneiras: «o aqui e agora da obra de arte - a sua existência única no lugar onde se encontra» (p. 210), e «o aparecimento único de algo distante, por muito perto que esteja.» (p. 213.) Por sua vez, a aura está dependente e implica a autenticidade da obra de arte, «a essência de tudo o que ela comporta de transmissível desde a sua origem, da duração material à sua qualidade de testemunho histórico.» (p. 211.) Consequentemente, é possível entender a aura tanto como garantia da origem da obra de arte, assim como uma propriedade que a encerra numa dimensão alheia e separada. A distância assim estabelecida entre a obra de arte e o homem que lhe se dirige assume as características do culto: «O que está longe por

⁷² «Naturalità e artificio vengono a contrapporsi in una chiave che rinvia alla generale antitesi di antico e moderno.»

A contraposição entre naturalidade e artifício apresenta mais uma evidente ligação: a relação entre imediação e híper-mediação sublinhada por Bolter e Grusin (2000) como fundamento da *remediation* hodierna.

⁷³ O termo *Stürmer* teve inspiração no drama *Sturm und Drang* (Tempestade e Assalto), assinado por Friedrich Klinger no 1776.

⁷⁴ «All'estetica classicista dell'imitazione subentra così un'estetica della creazione, che esalta la libertà e la spontaneità contro le regole e gli artifici delle poetiche normative.»

essência é aquilo de que não podemos aproximar-nos. De facto, uma das características principais do culto é a impossibilidade de aproximação.» (Benjamin, 2005, p. 214.)

Segundo Benjamin, a tríade composta por aura-autenticidade-culto chegou ao seu fim com a difusão dos meios de reprodução técnica no final do século XIX, e mais especificamente com o nascimento do cinematógrafo. Não se tratava do primeiro meio de reprodução ao alcance do homem, pois até os gregos conheciam «dois processos de reprodução técnica da obra de arte: a moldagem e a cunhagem.» (p. 208.) No entanto: «*A possibilidade de reprodução técnica das obras cinematográficas radica directamente na técnica da sua produção, que não só possibilita, da forma mais directa, a divulgação em massa dos filmes, mas até mesmo a força.*»⁷⁵ (p. 215.)

A reprodução técnica é capaz de replicar fielmente uma obra de arte, mas o resultado é evidentemente desprovido das propriedades que caracterizam o original enquanto tal, «da duração material à sua qualidade de testemunho histórico.» Benjamin conclui:

«o que estiola na época da possibilidade de reprodução técnica da obra de arte é a sua aura. (...). *Pode dizer-se, de um modo geral, que a técnica da reprodução liberta o objecto reproduzido do domínio da tradição. Na medida em que multiplica a reprodução, substitui a sua existência única pela sua existência em massa. E, na medida em que permite à reprodução vir em qualquer situação ao encontro do receptor, actualiza o objecto reproduzido.*»⁷⁶ (p. 211)

Ao destruir a aura, a reprodução técnica afasta a obra de arte da sua valia de culto e permite a sua reapropriação pelas massas. Voltando ao léxico de Platão, talvez seja a primeira reavaliação dos simulacros acima das cópias.

Conforme a exposição de Deleuze (2000), a motivação platónica é a de «distinguir a essência e a aparência, o inteligível e o sensível, a Ideia e a imagem, o original e a cópia, o modelo e o simulacro.» A distinção é feita com base na proximidade das imagens à Ideia que representam: «As cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança; os simulacros são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais.» No entanto, a semelhança considerada por Platão não é uma parecença física: «Interior e espiritual, a semelhança é a medida de uma pretensão: a cópia não parece verdadeiramente a alguma coisa senão na medida em que parece à Ideia da coisa.» (p. 263.)

⁷⁵ Em itálico no texto original.

⁷⁶ Em itálico no texto original.

Pensando no breve perfil histórico retratado, será difícil ignorar como a cópia teve sempre uma vantagem sobre o simulacro – se por cópia entendermos, tal como afirma Deleuze, uma imagem bem fundada, próxima do que pretende ser: na filosofia de Platão (pela proximidade com as Ideias Imortais), na Idade Média (a cópia como revelação da obra divina), na Renascença (a cópia como representação fiel da perspectiva humana), no Neoclassicismo (a cópia como modelo imitativo), até no Romantismo (a cópia como representação da própria força criativa da natureza).⁷⁷ A reprodução técnica, porém, põe em crise o sistema referencial sobre o qual se baseia a cópia, pois falta assumidamente de ligação com «o aqui e agora» da imagem original. Se a cópia era uma imagem aurática, o simulacro é uma imagem sem aura.

Ao longo do século XX, com a passagem da modernidade para a pós-modernidade, a crise da referencialidade perdeu progressivamente a sua carga “escandalosa”. Fazer uma distinção entre «o original e a cópia, o modelo e o simulacro» já não haverá sentido, no momento em que a própria diferença entre os dois revela-se falsa, ou simplesmente inexistente.

«Derrida maintains that in the history of Western thought, the relationship between original and copy has been conventionally perceived in purely binary oppositional terms, and that the idea of the original, accordingly, has been unquestionably upheld as the privileged value to which the copy is subordinated as a secondary derivative supplement. This hierarchical position, Derrida intimates, is quite spurious insofar as the concept of an original is unthinkable independently of the possibility of the original being copied.» (Cavallaro, 2010, p. 11.)

Benjamin (2005) tinha identificado a atitude responsável pela destruição da aura com «uma percepção cujo “sentido da semelhança no mundo” cresceu ao ponto de, por meio da reprodução, ela atribuir também esse sentido àquilo que tem uma existência única.» (pp. 213-214.) Quer dizer que, a seguir da difusão da reprodução técnica no final do século XIX, a capacidade de distinguir entre original e reprodução foi abalada, e que o homem começou a relacionar-se com os objetos a sua volta apenas em termos de semelhança, até e

⁷⁷ No século XVII, a distinção entre original e cópia assumia uma conotação negativa, pois o valor da cópia era inferior à da obra original. No entanto, será conveniente não confundir a utilização do termo “cópia”. A cópia no sentido platónico não é uma simples imitação de algo (como o simulacro), mas sim uma representação fiel da sua Ideia subjacente.

Por conseguinte, uma pintura certificada como original, ou seja, uma obra que tem as marcas do autor pretendido, poderá ser entendida como uma cópia no sentido platónico (uma imagem bem fundada), enquanto uma imitação, ou um falso, realizados por terceiros, respondem à definição do simulacro (uma imagem enganadora).

inclusivamente se fossem únicos, originais. Jean Baudrillard (1988) acabou por levar a afirmação de Benjamin às suas extremas consequências, postulando os signos⁷⁸ como mera simulação de que algo existe:

«The transition from signs which dissimulate something to signs which dissimulate that there is nothing, marks the decisive turning point. The first implies a theology of truth and secrecy (to which the notion of ideology still belongs). The second inaugurates an age of simulacra and simulation, in which there is no longer any God to recognize his own, nor any last judgement to separate truth from false, the real from its artificial resurrection, since everything is already dead and risen in advance.» (pp. 170-171.)

Se juntarmos as intuições de Derrida (a distinção entre original e cópia é falsa) e Baudrillard (os signos não têm um referente), chegamos a conclusão de que os fenómenos (conforme a percepção contemporânea) não estão baseados na relação entre as imagens e a realidade, porque as imagens referem-se apenas a si próprias.

Em síntese, esta progressão representará, de acordo com Baudrillard (1988), a maneira em que o entendimento das imagens mudou, a partir das cópias Platónicas (1) até ao presente (4):

«1 It is the reflection of a basic reality.
2 It masks and perverts a basic reality.
3 It masks the absence of a basic reality.
4 It bears no relation to any reality whatever: it is its own pure simulacrum.»
(p. 170.)

3.3.1 A influência da narratologia e da intertextualidade

As premissas filosóficas apresentadas não esgotam os assuntos em consideração, porém constituem referências quase constantes para o campo de estudos interdisciplinar chamado de *adaptation studies*.

As suas origens remontam à instituição das primeiras disciplinas universitárias, tipicamente na Inglaterra e nos EUA, sobre as relações entre literatura e cinema, (Leitch, 2009, p. 3), a seguir da publicação do primeiro livro totalmente dedicado ao assunto, *Novels Into Film* (Bluestone, 1957). Como é possível deduzir pelo título da obra assinada por Bluestone, a primeira abordagem às adaptações foi liderada pelo estudo da literatura, um facto que Ray (2001) motiva com a forte influência da narratologia:

⁷⁸ De acordo com Andrew (1980), «signs name the inviolate relation of signifier to signified (...).» (p. 12.)

«Theoretical work in narratology, the study of narrative wherever it may be found, legitimized that comparison, demonstrating that as a means of organizing information, narrative is not specific to any one medium. Since literature departments were traditionally charged with the responsibility for narrative, they inevitably appropriated for study this powerful new mean of actualizing it – the movies.» (p. 121.)

A maioria dos docentes não tinham formação cinematográfica, de maneira tal que «Courses in Shakespeare and film were often courses in Shakespeare through film. Other courses were conducted under the sign of literature, analyzing and evaluating the films at hand as if they were literary works themselves (...).» (Leitch, 2009, p. 4.)

Pôr a literatura ao lado do cinema foi uma das consequências da difusão do pós-estruturalismo nas faculdades universitárias, cujos apoiantes «distinguished themselves by appearing more interested in ideology and theory than in either literature or film per se. But their training in the latter two enabled them to detect the elaborate intertextual, ideological scaffolding that sustained popular fictions.» (Ray, 2001, p. 123.)

De acordo com Toril Moi (1986), a origem da palavra “intertextualidade” deve-se a Julia Kristeva, cujo trabalho teórico assentou na reavaliação da linguagem «as the starting-point for a new kind of thought on politics and the subject (...).» (p. 4.) Por sua vez, o ponto de partida de Kristeva pode ser identificado na noção de dialogismo explorada por Mikhail Bakhtin (2011), um dos herdeiros do formalismo russo *à la* Vladimir Propp⁷⁹.

«A man never coincides with himself. One cannot apply to him to formula of identity $A \equiv A$. (...) the genuine life of the personality takes place at the point of non-coincidence between a man and himself, at his point of departure beyond the limits of all that he is as a material being (...) [it] is made available only through a *dialogic* penetration of that personality, during which it freely and reciprocally reveals itself.» (p. 59.)

O que define um homem além dos limites do que ele é enquanto ser material, segundo Bakhtin, não deveria ser entendido em termos espirituais, mas sim dentro da sua «ultimate semantic (ideological) position in the world, his point of view on the world (...).» (p. 39.) O que é mais, as relações dialógicas «are an almost universal phenomenon, permeating all human speech and all relationships and manifestations of human life – in general, everything that has meaning and significance.» (p. 40.) Em breve, Bakhtin recusa a ideia de um sujeito homogêneo e postula a sua existência na experiência da divisão, no ponto

⁷⁹ Teórico que fez uma importante ópera de análise morfológica (ou seja, a maneira em que elementos simples constituem e se relacionam dentro de conjuntos complexos) das histórias populares russas (Cfr. Herman, 2005, p. 23).

de partida que revela a sua personalidade. Kristeva (1986), que procurava um ponto de vista inédito sobre a concepção do sujeito através da linguagem, assume a intuição dialógica de Bakhtin ao concluir que «[a] literary structure does not simply exist but is generated in relation to another structure.» (pp. 35-36.)

Pode-se finalmente intuir a importância que teve a formulação da intertextualidade pelo estudo da adaptação. A aplicação da linguagem na literatura já não é concebida como algo de isolado (por exemplo, no campo da criação estética), mas sim interligada com a definição do ser humano. O dialogismo, essencial para a estrutura literária, não depende apenas da palavra escrita, e chega a incluir todas as relações e manifestações da vida humana. Se for possível encontrar uma lógica literária em ação num conjunto de atividades tão vasto, torna-se necessária uma reconsideração do que constitui um texto, especialmente no caso da adaptação. De acordo com Stam (2006):

«Conforme a teoria descobre a “literariedade” de fenómenos não-literais, qualidades consideradas como literárias revelam-se cruciais para o discurso e prática não literários. A inclusão do subliterário no literário, a reformulação da própria categoria do literário como uma configuração instável e sem um fim determinado, neste sentido, produz uma visão mais tolerante do que normalmente é visto como um género “subliterário” e “parasitário” – a adaptação.» (pp. 23-24.)

Desta forma, «o afastamento da “obra” para noções mais difusas tais quais “textualidade”, “*écriture*”, e “literário” facilita uma retração de fronteiras que permite categorias mais inclusivas, dentro das quais a adaptação se torna apenas outra “zona” num mapa maior e mais variegado.» (p. 23.) Obras não literárias, mesmo que não assumem uma forma textual, passam a ser consideradas segundo lógicas textuais.⁸⁰ Por sua vez, a referencialidade implícita no termo “adaptação” entra em crise, pois de certa forma qualquer texto é também, necessariamente, um intertexto:

«Although it is certainly true that adaptations are intertexts, it is equally true that their precursors are intertexts, because every text is an intertext that depends for its interpretation on shared assumptions about language, culture, narrative, and other presentational conventions.» (Leitch, 2003, p. 167.)

⁸⁰ Barbara Herrnstein Smith (2006) descreve assim a atitude literária: «[Treating things as texts] suggests taking the phenomena in question (for example, cultural practices or creative works) as the product of expressive human subjects; examining and describing their forms, patterns, themes and internal relations; considering their relation to other phenomena of like kind or genre; attempting to elucidate their culturally conventional and/or otherwise expressive meanings; and reflecting on their broader connections and implications – for example, historical, ethical or experiential.» (p. 125.)

A aproximação dos *adaptation studies* aos estudos literários não foi universalmente bem considerada, pois terá sido entre as razões do seu afastamento da própria investigação cinematográfica (Leitch, 2009, p.5.) Será proveitoso citar integralmente o irónico relato que Ray (2001) fez sobre as vantagens duvidosas que tal escolha estratégica implicou:

«"An endless series of twenty-page articles" amounts to a reasonable description of what has been produced under the rubric of Literature and Film. In asking how that situation came about, we should first remember that academic film studies began its rise precisely during the moment when the job market for Ph.D.'s in literature first fell apart – in the late 1960s and early 1970s. Obviously, film's admission into literature departments was itself motivated by an attempt to maintain declining enrollments in the humanities. For the individual job candidate, untenured assistant professor, or ambitious tenured faculty member, the rapidly escalating requirements for employment, tenure, and promotion conspired to encourage rapid and frequent publication. Restricted in scope, demanding neither sustained research into nor historical research about the two media, the typical adaptation study had things in common with that undergraduate staple, the comparison-contrast paper – it was easy to turn out, it satisfied the requirements, and it could be done over and over again.» (p. 129.)

Em resumo, a impressão é que o trabalho dos *adaptation studies* realizado até aos dias de hoje, apesar da sua extensão, foi muito pouco incisivo ao ponto de, segundo Leitch (2003), «the most influential general account of cinema's relation to literature continues to be George Bluestone's tendentious *Novels into Film*, now nearly half a century old.» (p. 149.) A conclusão de Leitch é a seguinte: «adaptation study has been marginalized because it wishes to be.» (p. 168.)

3.3.2 *Etic e emic, as duas tendências dos adaptation studies*

As razões fornecidas pelo isolamento dos *adaptation studies* têm alguma semelhança com a divisão entre estudos humanísticos⁸¹ e científicos analisada por Barbara Herrnstein Smith (2006). Na sua explicação serve-se de dois termos vindos da antropologia cultural, *etic* e *emic*, «where they distinguish between the kind of description, explanation or interpretation of some cultural practice (say, an initiation ritual) that might be given by a visiting

⁸¹ De acordo com Herrnstein Smith (2006), «Usage of the term 'humanist' has been and remains extremely various. It can refer to people who study and revere ancient texts; people who believe there are ethically potent bonds of commonality among all humans; people who are partisan to human beings in opposition to deities, machines, animals, particular notions or particular ideologies; people who see a sharp division between natural phenomena and the acts or productions of human beings; and, most recently, people who train and teach in what are called 'humanities' disciplines in colleges and universities.» (pp. 126-127.)

anthropologist and the kind that might be given by a native member of the culture in question.» (pp. 109-110.) *Etic* implica a perspectiva do observador externo, enquanto *emic* a do participante, do nativo.

A posição *etic* procede segundo cânones científicos de descrição, classificação, neutralidade. Por outro lado, *emic* implica compreensão envolvida, explicação crítica, o desenvolvimento de interpretações (p. 110). Hernnstein Smith reforçou que isolar as duas atitudes será pouco atendível:

«these two sets of enterprises, depicted in such terms, reflect, respectively, two distinct but equally fundamental ways in which, as human beings, we relate generally to the world around us: that is, as inevitably both observers (including self-observers) and participants, explainers and interpreters (...).» (p. 111.)

Hernnstein Smith considera a contraposição irresolúvel entre abordagem científica-*etic* e humanística-*emic* não apenas falsa, mas sim improdutiva:

«these two sets of enterprises, depicted in such terms, reflect, respectively, two distinct but equally fundamental ways in which, as human beings, we relate generally to the world around us: that is, as inevitably both observers (including self-observers) and participants, explainers and interpreters (...).» (p. 124.)

Contudo, os *adaptation studies* parecem ser um caso paradoxal, pois a adoção de cânones vindos dos estudos literários e da análise pós-estruturalista, muito em voga nos estudos cinematográficos, teve como consequência a de os limitar em análises comparativas sem critérios fixos. Por outras palavras, a sua abertura desregulada terá provocado a sua rigidez. Hernnstein Smith indica as problemáticas que podem surgir na junção entre diferentes disciplinas, especificando que as suas relações têm de resultar numa interação. O autor tem o cuidado de sublinhar que:

«Interaction, however, is not integration, and certainly not incorporation. Moreover, mutual appropriation is a two-way street, involving an acknowledgment of the value of intellectual traffic – in ideas, perspectives, findings and theories – from the humanities and social sciences to the natural sciences as well as the other way around.» (p. 124.)

A sugestão de Smith é que, para uma abordagem multidisciplinar poder funcionar, é necessário que cada campo de referência (independentemente das suas devidas diferenças) receba a mesma consideração tanto pelo autor, como pelos receptores do seu trabalho. No

caso dos *adaptation studies*, o equilíbrio desejável não tem sido uma constante porque, na maioria dos casos, subjugaram o cinema com noções literárias ou, mais geralmente, textuais.⁸²

Devido ao facto dos *adaptation studies* terem-se preocupados, durante muito tempo, com as relações entre literatura e cinema, as investigações sobre as adaptações baseadas em obras não literárias são relativamente recentes e pouco numerosas (Leitch, 2009, p. 258). É possível reparar que, no conjunto, se trate de (mais uma vez, segundo a ideia de Ray) “uma infinita série de artigos de vinte páginas,” ou seja, trabalhos poucos incisivos e de abordagem incerta. A razão poderá ser compreendida ao fazer apelo à distinção entre *etic* e *emic*.

Por um lado, os *adaptation studies* têm um interesse científico em analisar e classificar qualquer tipo de adaptação, seja qual for a sua obra de referência. Linda Hutcheon (2006) escreve:

«It is the very act of adaptation itself that interests me, not necessarily in any specific media or even genre. Videogames, theme park rides, Web sites, graphic novels, song covers, operas, musicals, ballets, and radio and stage plays are thus as important to this theorizing as are the more commonly discussed movies and novels.» (p. XIV.)

Por outro lado, Leitch (2009) argumenta que:

«adaptation study is and should be essentially aesthetic. Both categorical studies of adaptation and studies that emphasize analogies among the arts take as their central line of inquiry the question of what makes works of art successful – or what, in the more old-fashioned language adopted by both Horace and Lessing, makes them beautiful.» (p. 5.)

O risco de abandonar um critério de avaliação estética é o de não conseguir dar um rumo à investigação, pois se for impossível argumentar a favor, ou contra, uma abordagem específica à adaptação, a única alternativa será a de compilar uma classificação cada vez mais pormenorizada, sem por isso chegar a uma compreensão melhor.

Como indicou Hernnstein Smith, a nossa experiência da realidade nunca consiste apenas num dos dois termos. Eis a principal dificuldade que os *adaptation studies* enfrentam com as adaptações dos videojogos para o cinema: o interesse descritivo que inspiram é geralmente muito maior da sua valia crítica. De acordo com Leitch (2009):

⁸² Trata-se de um curioso paralelo com as queixas dos ludologistas (como Aarseth ou Eskelinen) contra o uso de noções cinematográficas para a análise dos videojogos.

«video games have obvious attractions as postliterary source material. (...) Their framing stories and back-stories – the attempt to rescue a kidnapped princess or survive in a perilously remote outpost or defeat a series of enemies in hand-to-hand combat – are themselves the stuff of Hollywood narrative.» (p. 263.)

Leitch não parte do pressuposto, mencionado frequentemente em análise dos *game studies*, de que os videojogos sejam desprovidos de narrativa, mas pelo contrário:

«the game itself is narrative in the sense that it provides a starting point, a single foreordained solution, and myriad possible paths by which that solution may be reached. In activating some of these paths and suppressing others, the film does not narrativize the game but converts its multifoliate narrative structure into a somewhat more Cartesian or Aristotelian structure with a single middle to complement the game's single beginning and end.» (p. 261.)

Paralelamente, Hutcheon (2006) argumenta que, no caso da adaptação, cinema e videojogos se servem de estruturas narrativas similares, como a dos três actos, para cumprir funções diferentes:

«If a film can be said to have a three-act structure (...) then a videogame adaptation of a film can be argued to have a different three-act structure. The introductory material, often presented in what are called “movie cut-scenes,” is the first act; the second is the core gameplay experience; the third is the climax, again often in filmed cut-scenes (...). Story, in this case, is no longer central or at least no longer an end in itself, although it is still present as a means toward a goal (...).» p. 13

Já foi tornado evidente que tanto a indústria cinematográfica como a videolúdica não ignoraram as potencialidades implícitas ao servir-se de técnicas e lógicas partilhadas, porém a análise ficou concentrada no âmbito da iconografia, da programação e da digitalização. Apesar da discussão sobre a presença da narrativa nos videojogos assumir frequentemente tons polémicos, tornou-se prática comum contratar guionistas com formação em cinema para escrever os cenários dos videojogos (Morris, 2009, p. 30). De igual modo, as produtoras responsáveis⁸³ pelas adaptações dos videojogos para o cinema:

«have started enlisting gamemakers to give creative input on scripts, actors, directors, even set design. For studios, which had previously walked away

⁸³ De acordo com Graser (2011), a Warner Bros., cuja divisão New Line Cinema tinha produzido ambas as adaptações de *Mortal Kombat*, convidou o desenhador original Ed Boon para coadjuvar a realização de uma web-serie inspirada na saga videolúdica (p. 27).

from a game's creators once film rights had been bought, this relationship is something new.» (Graser, 2011, p. 27.)

A mistura de competências criativas entre as duas indústrias parece contrariar o chamado princípio de equivalência, um dos eixos fundamentais dos *adaptation studies*: «Adaptation would then become a matter of searching two systems of communication for elements of equivalent position in the systems capable of eliciting a signified at a given level of pertinence (...).» (Andrew, 1980, p. 13), posto que a sua procura vai resultar em «quite different equivalences in the film medium, when such equivalences are sought or are available at all.» (McFarlane, 1996, p. 13.)

Os limites do princípio de equivalência tinham sido salientados, entre outros, por François Truffaut (1976) em relação às adaptações de literatura para o cinema: «What annoys me about this famous process of equivalence is that I'm not at all certain that a novel contains unfilmable scenes, and even less certain that these scenes, decreed unfilmable, would be so for everyone.» (p. 226.)

Os exemplos de colaboração, referidos anteriormente, na criação de videojogos como *Medal of Honour* e *Avatar*, onde profissionais do cinema e desenhadores de videojogos trabalharam em conjunto, reforçando os mútuos resultados, visa que o princípio de equivalência será uma categoria cada vez menos eficaz ao fim de compreender o panorama mediático atual.

Por conseguinte, Ray (2001) considera que a sua disciplina seja afetada por uma espécie de “cegueira” perante as efetivas práticas da adaptação, pois «If (...) knowledge about adaptation simply entails the ability to isolate systematic equivalences capable of generating the same signified, then the commercial media, never fussy about mixing forms, have long since beaten academics to the punch.» (p. 130.)

3.3.3 Adaptações com acesso restrito

Apesar da consistente afirmação académica e comercial dos videojogos, e do interesse relativo às suas influências sobre os *media* contemporâneos, «Few films based on video games have attracted much of an audience outside the gaming community.» (Leitch, 2009, p. 263.)

Graser (2002) salientou que a história das adaptações dos videojogos para o cinema foi marcada por alguns sucessos: «Helping fuel the optimism is the \$239 million in worldwide

B.O. "Tomb Raider" generated for Paramount last year, and March's surprising \$18 million bow⁸⁴ for Sony pickup "Resident Evil."» Contudo:

«"Raider" and "Evil" are rare exceptions. The only other successful vidgame-to-film adaptation is New Line's "Mortal Kombat," while the long list of failures includes the \$145 million-- budgeted "Final Fantasy: The Spirits Within," a B.O. dud⁸⁵. And for every pic that makes it to theaters, a dozen more founder in development hell.» (p. 13.)

Uma das principais razões terá a ver com a abordagem intertextual escolhida para a adaptação, que desfruta de uma série de convenções⁸⁶, nomeadamente:

«the playful use of familiar elements from the original source whose recognition in a new context will evoke pleasure, the activation of narrative potentialities already implicit in the source text, the filling out of circumstantial detail by evoking resonant historical settings or piggybacking on established narrative texts or genres, a generally and often incongruously lightsome tone suggesting that this sort of adaptation is fundamentally more whimsical than the serious adaptation of novels or plays or stories (...).» (Leitch, 2009, p. 262.)

Na presença simultânea de referências às obras originais, a tentativa de desenvolver algo de autónomo, contextualizar historicamente e esteticamente a própria adaptação, e assumir um tom descontraído, reencontram-se muitos dos aspetos que caracterizaram os *blockbusters* da Nova Hollywood.

«While movies during the studio era certainly had their intertextual qualities, these were incidental and rarely undermined the internal coherence of the narrative itself. While many (perhaps most) New Hollywood films still aspire to this kind of narrative integrity, the blockbuster tends to be intertextual and purposefully incoherent – virtually of necessity, given the current conditions of cultural production and consumption. Put another way, the vertical integration of classical Hollywood, which ensured a closed industrial system and coherent narrative, has given way to “horizontal integration” of the New Hollywood’s tightly diversified media conglomerates, which favors texts strategically “open” to multiple readings and multimedia reiteration.» (Schatz, 1992, p. 34.)

⁸⁴ De acordo com Picard (2008), o filme ganhou eventualmente 100 milhões de dólares em todo o mundo, face um custo de 32 milhões (p. 296).

⁸⁵ Mais uma vez, conforme Picard (2008), o filme ganhou 32 milhões de dólares nos EUA e “apenas” 85 milhões em todo o mundo (p. 295).

⁸⁶ De acordo com Branigan (1992), «To speak of a “convention” (...) is merely shorthand for the fact that a spectator must risk some hypothesis and take on faith that subsequent events will justify the interpretation (...).» (p. 70.)

Leitch (2009) ilustra com muita clareza as implicações do termo “estrategicamente” ao considerar a comercialização dos produtos derivados da saga cinematográfica de *The Lord of the Rings*: «Viewers have not truly experienced Middle-Earth unless they have played the video game, worn the jewelry, acquired the action figures, or posted their reactions and suggestions to an online site for the filmmakers’ presumed scrutiny.» (p. 150.)

Poder-se-á deduzir que a apreciação de um *blockbuster* da Nova Hollywood (e, por conseguinte, das adaptações dos videojogos para o cinema) dependa das competências de leitura do espetador, que se supõem ser mais ricas do que já foram alguma vez no passado: «The required competence is not only inter-cinematic. It is inter-media, in the sense that the spectator must know not only other movies, but the whole of massmedia gossip (...).» (Eco, 1985, p. 4.)

Partindo do pressuposto de que «in the last several decades, what has come to be called intertextuality has shifted thinking away from looking at this phenomenon from the point of view of authorial influences on the writing of literature (...) and toward considering our readerly associations with literature, the connection we (not the author) make – as we read» (Hutcheon, 2007, p.1), o produto final deverá permitir a inferência dos seus espetadores para lhes permitir de formular interpretações sobre o espetáculo: «If we were limited to what was explicitly laid out in the film, if we did not read into it, then we would not be able to make basic sense out of the movie.» (Smith, 2001, p. 131.)

A dificuldade mais evidente que uma adaptação dos videojogos para o cinema terá de enfrentar tem a ver com a diferente relação estabelecida pelos espetadores e jogadores com o ecrã. De acordo com Brown e Krzywinska (2009):

«The pleasures of watching most fiction-based films designed to be consumed as entertainment can be said to lie in a luxurious submission to the dramatic journey that a given film orchestrates, which the spectator can do nothing to alter. (...) By contrast, the pleasure (and sometimes almost unbearable unpleasure) of games lies in the progressive development, practice and mastery of the skills and knowledge of rules and physics necessary to act effectively within the game world.» (p. 88.)

Como já foi salientado, as adaptações não têm ao seu alcance a possibilidade de permitir a agência do espetador, de maneira tal que «o seu único recurso é o de expandir os elementos “menores” do código de referência. Um deles é a componente narrativa: o filme

pode limitar-se em resumir a “estória” do jogo ou então expandi-la.»⁸⁷ (Bittanti, 2006, p. 5.) A componente narrativa não resulta de necessidade de algo universalmente compreensível. De acordo com Bittanti:

«a força e, ao mesmo tempo, a fraqueza das adaptações cinematográficas dos videojogos tem a ver principalmente com as dinâmicas intertextuais que conseguem ativar. (...) O destinatário ideal destes textos possui competências transmediais: o filme tem adquirir uma plena coerência só se “lido” em relação ao jogo, onde a maior parte das adaptações de obras literárias e teatrais apresentam uma autonomia substancial.»⁸⁸ (p. 5.)

Por conseguinte, «ao espetador que tenha pouca familiaridade com o código de referência não é de facto permitido jogar com as imagens no ecrã,»⁸⁹ (p. 6.) e a adaptação permanece «um produto híbrido que é dirigido para um público híbrido, a chamada geração PlayStation.»⁹⁰ (2004, p. 75.) A assunção de um regime comunicativo intertextual, que limita à partida a capacidade de compreensão da audiência, é frequentemente acompanhada por escolhas estéticas de exibida origem videolúdica, sendo que:

«On a broad aesthetic level, the term "video game" is used to connote spectacular, showy displays of effects at the expense of subtext and character (...) suggests a certain form of narrative, based on the cycles of character-dead and reset.» (Brooker, 2009, pp. 123-124.)

Na sua crítica de *LC: TR*, Rob White (2001) repara que, apesar de o filme faça muitos esforços para imitar o aspeto da sua obra de referência («Camera-angles change in the way they're simulated in the gameworld. Lara jumps, runs, rope-swings, swan-dives and swims in recognisable ways. The exterior and decor of Lara's mansion and the two temples are minutely recreated.»), o resultado final:

⁸⁷ «non possono fare altro che espandere alcuni elementi "minori" del codice sorgente. Uno di questi è la componente narrativa: il film può limitarsi a riassumere la "storia» del gioco oppure espanderla.»

⁸⁸ «la forza e, insieme, debolezza degli adattamenti cinematografici dei videogame risiede principalmente nelle dinamiche intertestuali che essi sono in grado di attivare. In altre parole, il "piacere del testo" qui viene declinato come "piacere dell'inter-testo": lo spettatore gode nell'individuare i collegamenti tematici, iconografici e linguistici tra film (spin-off) e videogame (codice sorgente). Il destinatario ideale di questi testi possiede competenze transmediali: il film acquista una piena coerenza solo se "letto" in relazione al game, laddove la maggior parte degli adattamenti di opere letterarie e teatrali presentano una sostanziale autonomia.»

⁸⁹ «allo spettatore che abbia una scarsa familiarità con il codice sorgente non è concesso di giocare davvero con le immagini sullo schermo.»

⁹⁰ «un prodotto ibrido che si rivolge a un pubblico ibrido, altrimenti detto PlayStation generation.

«still doesn't catch the feel of the games. The problem isn't the inevitable ludicrousness of the plot but the choreographed action sequences that appear on cue every time a scene changes. (...) As it happens these sequences rarely carry more than a hint of threat, but even if they were better realised they would still be misconceived. The games do not depend on action. What's crucial is rather a varying sense of scale, distance and proportion and the perceptual consequences this variation has. (...) The mindset the games induce is one of sustained concentration tuned into intricate relationships between spaces, objects and sounds.» (p. 50.)

O que a crítica de White parece sugerir é que a estética dos videojogos aplicada ao cinema, como entendida por Brooker, resulte de uma simplificação errada do que é que constitui a sua verdadeira fonte de fascinação: o sentido de presença num mundo alheio. As ocasiões perdidas de se deixar inspirar pelas forças dos videojogos acompanhar-se-ão à restituição mecânica das suas fraquezas – melhor, das componentes que, caladas num contexto cinematográfico, se tornem em falhas estéticas. Assim, Bittanti (2006) repara que para a adaptação de *Silent Hill*:

«O guião de Roger Avary propõe até os diálogos do videojogo – uma escolha que irrita inevitavelmente o espetador “tradicional,” considerado que a maior parte das falas acabam por cumprir uma função apenas didáctica (por exemplo: “Esta cidade é mesmo assombrada,” ou então “Aqui houve um incêndio com certeza”).»⁹¹ (p. 6.)

Finalmente, a ideia de que a adaptação dos videojogos para o cinema seja fundada numa impossibilidade (manter intacto o *gameplay*) ou que, simplesmente, tenha resultado em filmes de escassa valia crítica (como demonstrado, entre muitos outros, pelos artigos de White e Bittanti), leva a considerá-los enquanto puras operações comerciais em linha com o mercado dos jovens⁹² característico da Nova Hollywood: «Although none of these films became major

⁹¹ «La sceneggiatura di Roger Avary ripropone anche i dialoghi del videogame - una scelta che inevitabilmente finisce per irritare lo spettatore "tradizionale", dato che le maggior parte delle battute finiscono per avere una funzione meramente didascalica (per esempio: «Questa città è davvero infestata dai fantasmi», oppure «Qui dev'esserci stato un incendio»).»

⁹² Segundo White (2001), «[*LC: TR*] is less a straight adaptation than the latest step in the hybridisation of boys'-and girls'-own serial fantasy fiction.» (p. 50.)

Na sua crítica de *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), Worley (2005) observa que o filme «[*Doom*] proves yet another of those youth-marketed thrillers (...) so full of casual sadism and gore as to leave you wondering what a movie's got to do to warrant an 18 these days.» (p. 54.)

Relativamente à adaptação de *Hitman* (Xavier Gens, 2007), Russell (2007) afirma: «Gens' film follows in the footsteps of directors Paul W.S. Anderson and Uwe Boll and targets a demographic of 13-year-olds sneaking into a 15-rated movie. The tone is awkwardly pubescent (...)» (p. 67.)

A lista poderia continuar, porém estes extratos confirmam uma impressão bastante partilhada independentemente dos géneros e realizadores envolvidos.

blockbuster hits, the tendency to adapt video games to cinema is far from over. Considering the large number of video games licensed by Hollywood studios, there will be more adaptations than ever in the years to come.» (Picard, 2008, p. 296.)

Contrariamente aos *game studies* e aos estudos cinematográficos, os *adaptation studies* souberam aproveitar das adaptações dos videojogos para o cinema ao fim de reconsiderar a sua disciplina e analisar o contexto audiovisual contemporâneo. A sua abordagem, dividida entre o rigor taxinómico e a crítica estética, salientou algumas das marcas que as diferenciam dos outros géneros de adaptação: a assunção de um tom leve e sem pretensões, a escrita de diálogos didáticos, a ênfase sobre o espectáculo, a abundância de referências intermediais, entre outras. Por sua vez, tornou-se evidente a proximidade destas obras com as lógicas produtivas da Nova Hollywood, especialmente pelo que tem a ver com a sua gestão dos *blockbusters* (por exemplo, *The Lord of the Rings*) e a comercialização de produtos derivados.

A constatação do seu valor científico não foi acompanhada por uma, correspondente, de cariz estético, pois é possível identificar um entendimento partilhado de que as adaptações dos videojogos para o cinema tenham mal-entendido, ou serão impossibilitadas, a representar o seu forte sentido de presença dentro de mundos inéditos e estimulantes. Os lucros derivados do desfrute económico dos seus marcos mais conhecidos são frequentemente assinalados enquanto motivação primária de existência dos filmes considerados: conforme Leitch (2009), «postliterary adaptation seems like one more version of business as usual – with the emphasis, as usual, on business.» (p. 279.)

3.4 Ponto da situação

Com o objectivo de fundamentar uma abordagem analítica às adaptações dos videojogos para o cinema foi necessário examinar cuidadosamente o estado da arte nos *game studies*, estudos cinematográficos e *adaptation studies*. O resultado verificado revelou uma enraizada dificuldade em assumi-las enquanto objetos de estudo. A procura por um reconhecimento académico dos *game studies*, exclusivamente fundado na análise dos videojogos, revelou-se, em muitas ocasiões, incompatível com a manifestação de interesse nas operações de *remediation* cinematográfica, inclusivamente a adaptação. As relações entre cinema e videojogos foram reconhecidas e analisadas, mas ao fim de remarcar, com mais firmeza, as suas diferenças.

De modo contrário, nos estudos cinematográficos verifica-se cada vez mais o fascínio com a sua coexistência, representada pela digitalização, a convergência. Se nos *game studies* a questão era a procura de uma definição (o que é um videojogo, como é que se compara com outros objetos mediais, qual a metodologia de investigação mais eficaz, etc.), nos estudos cinematográficos verifica-se o interesse numa redefinição, pois não será possível entender o cinema da mesma forma uma vez que as tecnologias lúdicas afetaram todo o seu ciclo de vida (a partir da ideação até a distribuição e o consumo). A consequência do interesse nas mudanças trazidas pelos videojogos foi o especular desinteresse em relação às adaptações, entendidas como uma forma inadequada e tradicionalista de enfrentar dinâmicas audiovisuais contemporâneas.

Por fim, os *adaptation studies* não recuaram na sua tarefa analítica, mas também não souberam direcioná-la. Divididos entre um olhar puramente taxinómico (de classificação dos géneros) e um normativo (um sistema de valias inclusivamente estéticas), acabaram por desempenhar uma função sobretudo enciclopédica, ou seja, o envolvimento limitou-se ao próprio reconhecimento da existência das adaptações. Chegamos assim a três hipóteses aparentemente inconciliáveis:

- 1) Cinema e videojogos são antagónicos, um é o “oposto moral” do outro (avaliada pelos *game studies*, contrariada pelos estudos cinematográficos e *adaptation studies*);
- 2) Cinema e videojogos são especulares e estão envolvidos num crescente processo de convergência (contrariada pelos *game studies*, avaliada pelos estudos cinematográficos e *adaptation studies*);
- 3) A adaptação dos videojogos para o cinema pode suscitar interesse académico (contrariada pelos *game studies* e estudos cinematográficos, avaliada pelos *adaptation studies*).

Numa primeira observação, o ponto de partida poderá sugerir a perspectiva dos *adaptation studies*, pois é o único que oferece um reconhecimento substancial. O passo a seguir, em contrapartida, exigirá uma escolha entre *game studies* e estudos cinematográficos, pois a hipótese avaliada pela primeira disciplina será inconciliável com a da segunda. No âmbito dos estudos cinematográficos, parece-nos claro inviabilizar a primeira hipótese para que no final possamos solidificar o nosso argumento, apesar de não pretendermos ignorar

nenhuma das produtivas. A conclusão desejável por esta abordagem será a de demonstrar que cinema e videojogos são *media* compatíveis, e que a adaptação cinematográfica não será mais de que uma entre as formas possíveis de demonstrar tal compatibilidade (ou, no léxico da adaptação, equivalência).

Contudo, a redução das escolhas possíveis numa oposição binária e irresolúvel (um “ou ou” entre *game studies* ou *adaptation studies*) não seria muito produtivo. Nomeadamente, o que se perde é o contributo à discussão dos *game studies*, que demonstraram uma compreensão do seu objeto de estudo muito mais aprofundada de que as outras duas disciplinas. Não se deveria subestimar a importância de sublinhar as diferenças entre cinema e videojogos, pois é na consciência da sua divisão⁹³ que se poderá analisar melhor as suas semelhanças (como a noção de original que faz apenas sentido por oposição à de cópia).

Um dos riscos que será necessário evitar é o de ampliar desmesuradamente o espectro de referências, sistemas de pensamento, indiferentemente das suas especificidades históricas, metodológicas, e intelectuais. Poder-se-á encontrar um exemplo desta abordagem na seguinte proposta de Patrícia Gouveia (2010): «[os jogos digitais] requerem interpretações que tenham em consideração inúmeras disciplinas: engenharia, arte e *design*, psicologia, literatura, fotografia, cinema, *multimedia*.» (p. 3.) Gouveia justifica o seu recurso apontando para «O perigo de nos deixarmos envolver por uma cultura ortodoxa que explora apenas um dos aspectos dos jogos digitais e ignora outros, nomeadamente a tendência para examinar estes objectos meramente à luz de contextos industriais ou tecnológicos (...).» (p. 47.) Em contrapartida, a sua abordagem *omni*-lateral não parece incluir as adaptações dos videojogos para o cinema, argumentando que «[os jogos digitais] se baseiam em particularidades de espaço, tempo e acção que não se enquadram no âmbito das técnicas narrativas tradicionais.» (p. 151.)

Por conseguinte, poder-se-ão formular duas conclusões: a primeira é que, independentemente da quantidade das referências, parece que permaneça um ponto cego irresolúvel, um elemento que escapa ao seu alcance (no caso de Gouveia, as adaptações dos videojogos para o cinema); a segunda, é que juntar inúmeras disciplinas se aproxime muito ao que Aarseth (2004) chama de colonialismo académico (paragrafo 13), uma tendência para

⁹³ Como afirma Sanders (2005), «Part of the sheer pleasure of the reading experience must be the tension between the familiar and the new, and the recognition both of similarity and difference, between ourselves and between texts.» (p. 14.)

redefinir noções estabelecidas em função do acolhimento do “recém-chegado” (os videojogos)⁹⁴.

Em breve, será conveniente evitar uma reiteração dos erros já cometidos, nomeadamente o de partidarismo (uma ótica de oposição irresolúvel entre cinema e videojogos) e o da conciliação (deitar abaixo indiscriminadamente as paredes divisórias, não só entre os dois *media*, mas com tudo o que lhes está à volta). No entanto, a necessidade de referir-se ao estado da arte existente implica o regresso à escolha entre os dois termos, se bem que indesejável.

O que aparenta ser um bico sem saída não o é necessariamente. Levando em empréstimo as palavras de Slavoj Žižek (1992), se estivermos indecisos na escolha entre dois caminhos mutualmente exclusivos e isoladamente incompletos: «Our aim here, of course, is not to judge “who is right,” i.e., simply to opt for one of the two possible readings (...), but rather to delineate *the feature, the characteristic by means of which*» no nosso caso, a adaptação dos videojogos para o cinema, «*opens up the field of both possibilities.*»⁹⁵ (p. 179.)

Por conseguinte, será uma questão de, ao analisar as adaptações dos videojogos para o cinema, perceber o que nelas suscita a aprovação e/ou a rejeição dos três campos de referência (*game studies*, estudos cinematográficos, *adaptation studies*). A identificação da propriedade, ou do conjunto de propriedades, responsável pela receção diversificada das adaptações terá o resultado de nos permitir uma sua melhor compreensão, além de pôr em questão os próprios fundamentos das três disciplinas usadas para a análise.

⁹⁴ Pouco a seguir, Aarseth prossegue o seu raciocínio desta forma: «And to us humanists, the (let’s face it) lowest caste of the academic world, it is nice to feel important again, for once. Finally, our expertise matters! (...) So why be critical when we can be important instead?» (paragrafo 15.)

⁹⁵ No contexto original, Žižek refere-se às leituras aparentemente inconciliáveis sobre Kant operadas por Foucault e Lacan.

Capítulo II: A relação dialética entre cinema e videojogos

«if it is a tendency, it does not point in one direction only;
and if it is a phenomenon, what is it symptomatic of?»
(Thomas Elsaesser, 2009, pp. 13-14.)

1. A invasão dos videojogos ao cinema

A distribuição de *Tron* no ano de 1982 é entre os casos mais conceituados em que a produção cinematográfica de Hollywood começou a confrontar-se com a existência de um novo *medium*⁹⁶. De acordo com Zagalo (2009):

«*Tron* simboliza o primeiro passo dado na tentativa de criar convergências entre o cinema e a realidade virtual dos videojogos. A antropomorfização dos símbolos gráficos é o verdadeiro passo dessa convergência e aquele que mais efeitos fará surgir, uma vez que representa uma clara tentativa de dramatização dos ambientes virtuais, criando novos conceitos visuais a seguir tanto pelo cinema como pelos videojogos.» (p. 117.)

Apesar de *Tron* representar um caso de excecional importância, poder-se-á ampliar a afirmação de Zagalo nos seus dois pontos principais.

Em primeiro lugar, os videojogos fizeram sentir a sua presença anteriormente à produção de Disney, pelo menos desde *Soylent Green* (Richard Fleischer, 1973), um filme de ficção científica onde, segundo Bittanti (2001), «[they] can be read as cinematic metaphors of America's long-time tradition of isolationism. (...) the characters use technology as a way to isolate themselves from other human beings.» (p. 161.)

Em segundo lugar, mesmo que em *Soylent Green* não se assista à «antropomorfização dos símbolos gráficos,» (Zagalo, 2009, p. 117) foi em *Looker* (Michael Crichton, 1981) que, de acordo com Manovich (2001), os efeitos de animação ao computador foram utilizados, pela primeira vez, para criar o modelo tridimensional de uma atriz (p. 194).

Por conseguinte, mesmo anteriormente à *Tron*, parece que o cinema já tinha reconhecido a sua coexistência com os videojogos, seja em forma de crítica social (como em *Soylent Green*) que de *remediation* (*Looker*). Dufour (2011) alega que:

«Uma dimensão do jogo de vídeo, a partir dos anos 80 integrada na representação cinematográfica (*Comando*, M. Lester, 1985; *Assalto ao Arranha-Céus*, J. McTiernan, 1988), é a exagerada distância do protagonista face aos acontecimentos que o afetam, aos perigos mais difíceis (e mesmo voluntariamente excessivos) que confronta. (...) o comentário manifesta o grande desprendimento da personagem que, tal como o jogador dos jogos de vídeo, está na situação não estando, permanecendo no domínio do virtual (não-implicação).» (pp. 119-120.)

⁹⁶ Não se pode deixar de mencionar que no mesmo ano foi distribuído *Blade Runner* (Ridley Scott), «où l'omniprésence dans les décors de logos Atari compose un Los Angeles d'anticipation aux mains des multinationales japonaises et dominé par la culture asiatique.» (Blanchet, 2010, p. 66.)

A menção que Dufour faz da dimensão videolúdica inerente ao filme *Die Hard* terá algum interesse, por duas razões: a primeira tem a ver com o facto de que *Die Hard*, como veremos, foi entre as inspirações cinematográficas consideradas na escrita do guião de *Super Mario Bros.*; a segunda, é que o seu realizador também liderou as películas *Last Action Hero* (1993) e *Rollerball* (2002), que remetem para as fronteiras, cada vez mais frágeis, entre o interior do ecrã e quem o observa.

1.1 O ecrã permeável em *Last Action Hero* e *Rollerball*

Last Action Hero é um exemplo de «meta-cinema, or reflexivity, as a radical and artistically sophisticated mode of cinema capable of rupturing the bourgeois "realism" of the mainstream or "Hollywood" film (...).» (Semenza, 2013, p. 143.) A narrativa do filme apresenta um cenário fantástico em que o ídolo de um jovem cinéfilo, a personagem de ação Jack Slater, sai do ecrã tornando-se o seu mentor e protetor. A carga meta-cinematográfica provém da representação do papel por Arnold Schwarzenegger, que pode desta forma parodiar muitos dos lugares comuns ligados à sua obra enquanto ator.

A aplicação dos termos “artisticamente sofisticada” à reflexividade do filme de McTiernan poderá parecer imprópria, considerado que se baseia na tradição de um género absolutamente popular (o filme de ação), e que manifesta o seu desdém para a atitude respeitosa da assim chamada arte elevada. Apresentando uma versão imaginária de *Hamleto* representada por Schwarzenegger, o filme:

«turns the same Shakespearean line [“To be or not to be”] to similar parodistic purposes (...). This time the punch line is less subtle: Jack concludes the speech in a manner more Schwarzenegger than Shakespeare by abruptly deciding, “Not to be,” and spraying the area around him with automatic rifle fire.» (Leitch, 2009, p. 117.)

A confusão entre as fronteiras, a proximidade e a distância com o objeto de representação, será algo de inerente ao próprio conceito de ecrã pois, de acordo com Elsaesser e Hagener (2015):

«the word ‘screen’ developed in the early fourteenth century from the old Germanic term *scirm*, which opens up a rich semantic field. A *scirm* acts like a shield and protects us from enemies or adverse influences (such as the heat from a fire or the weather), thus allowing us to get closer. Yet a screen also denotes an arrangement that hides something or someone by dividing a space

(e.g. by putting up a paravent). In this case, the screen can mean the exact opposite of displaying something, making something visible, or bringing something closer, but refers rather to keeping a safe distance.» (p. 42.)

O ecrã de cinema aparenta ser um caso paradigmático de distância, uma fronteira fechada, o que de resto foi entre as motivações principais para duvidar da eficácia das adaptações dos videojogos. No entanto, «in light of the revival of 3-D images, the screen is no longer only a visual container framing the image, but has expanded into the auditorium space, further blurring the boundaries between inside and outside, in-here and out-there.» (p. 42.)

Se a menção à estereoscopia parece limitar o alcance da noção dos ecrãs enquanto membranas (semipermeáveis), Elsaesser e Hagener sublinham que consista menos numa estimulação sensorial e mais no próprio apelo ao espetador *tout court*:

«besides the physical markers of difference, there are semantic and symbolic thresholds that have their own way of encoding and addressing the spectatorial experience: as an unusual economic exchange (one pays in order to get a view of something), as a social institution (which in the past has been attacked for the antisocial behaviour it encourages), and as a cultural phenomenon (which undermines the separation between art and commerce).» (p. 43.)

Por outras palavras, elaborando sobre a noção de Leon Battista Alberti, segundo o qual o efeito de uma obra artística em perspetiva correspondia ao olhar através de uma janela⁹⁷, encontramos-nos na inédita situação em que nos sentimos objetos de um olhar vindo do outro lado do vidro – ou, nas palavras de Paul Klee, e sucessivamente Virilio (1994, p. 59), “Agora os objetos me percebem.”⁹⁸

Não se trata da ideia paranoica e algo distópica de que alguém esteja a observar-nos ativamente, fisicamente ou através de câmaras (como em *1984* de Orwell), pois conforme Baudrillard (2003), será uma medida desnecessária:

«As an extreme case, authority would provide every citizen with a TV set without preoccupying itself with programming (assuming an authority that was not also obsessed by content and convinced of the ideological force of media “persuasion,” and thus of the need to control the message). It is useless to fantasize about the state projection of police control through TV (...): TV, by virtue of its mere presence, is a social control in itself. There is no need to imagine it as a state periscope spying on everyone’s private life—the

⁹⁷ «On the surface on which I am going to paint, I draw a rectangle of whatever size I want, which I regard as an open window through which the subject to be painted is seen.» (Alberti, 1972, p. 55.)

⁹⁸ Cfr. Klee, Paul (1973a). *Notebooks. Volume 1. The Thinking Eye*. Londres: Lund Humphries; Klee, Paul (1973b). *Notebooks. Volume 2. The Nature of Nature*. Londres: Lund Humphries.

situation as it stands is more efficient than that: it is the *certainty that people are no longer speaking to each other*, that they are definitively isolated in the fact of a speech without response.» (pp. 281-282.)

A verdadeira força do ecrã não seria a de fornecer uma janela sobre as nossas vidas, mas apenas o facto que capture a nossa intenção, induzindo-nos numa retração da comunicação intersubjetiva.

Não será uma condição isoladamente cinematográfica, pois segundo Luz (2009), é uma entre as marcas características de quem faz uso de videojogos: «O efeito de imersão que o utilizador sofre, leva-o a explorar esse novo universo numa espécie de *alucinação electrónica Gibsoniana*⁹⁹ onde cria as suas próprias narrativas, sentindo presença física no espaço, nas acções que decorrem ou, no prazer da interacção.» (p. 10.) A abstracção do jogador no mundo videolúdico traduzir-se-á num estado de imersão seja intelectual, seja físico. Superficialmente, poder-se-á isolar a tactilidade como uma componente específica do videojogador, mas é arguível que exista algo de parecido também na relação entre o ecrã de cinema e o seu espetador.

Por exemplo, sugere-se que Benjamin (2005) estivesse consciente de ambas as dimensões (intelectual e física) ao afirmar que «*as tarefas que se colocam ao aparelho perceptivo humano em períodos históricos de viragem não podem resolver-se simplesmente pela óptica, isto é, pela contemplação. Vão sendo progressivamente ultrapassadas sob a orientação da recepção táctil através do hábito.*»¹⁰⁰ (p. 238.)

A tactilidade é uma componente fundamental na economia de Benjamin, pois é justamente o que a existência da aura proíbe: um objeto com aura é por definição distante, algo em que não se pode tocar. Graças à reprodução técnica das imagens, o cinema é suposto quebrar com o domínio da aura, permitindo a sua reapropriação pelo espetador. Contudo, Benjamin não elaborou as modalidades em que o olhar poderá engendrar um sentido de

⁹⁹ «Uma alucinação consensual experienciada diariamente por biliões de operadores legítimos, em todas as nações, por crianças a quem são ensinados conceitos matemáticos... Uma representação gráfica de dados abstraídos dos bancos de todos os computadores no sistema humano. Uma complexidade impensável. Linhas de luz alinhadas no não espaço da mente, nebulosas e constelações de dados. Como luzes de cidade, retrocedendo.» (Gibson, 1984, p. 51.)

Tradução por Nelson Zagalo (2009, p. 113).

¹⁰⁰ Em itálico no texto original.

presença física, uma tarefa que foi desempenhada sucessivamente por diversas leituras de cariz fenomenológica¹⁰¹.

Entre os exemplos mais conceituados, Vivian Sobchack (2004) procurou explorar a sugestão de Benjamin, focando-se:

«on the capacity of films to physically arouse us to meaning than on what such sensory cinematic appeal reveals about the rise and fall of classical narrative, or the contemporary transmedia structure of the entertainment industry, or the desires of our culture for the distractions of immediate sensory immersion in an age of pervasive mediation.» (p. 57.)

Segundo Sobchack, a tendência dos estudos cinematográficos em servir-se de abordagens semióticas e psicanalíticas resultou no esquecimento, ou talvez no detrimento¹⁰², da própria base de relacionamento entre o espetador e o ecrã, ou seja, a provocação de «"carnal thoughts" that ground and inform more conscious analysis» pois o corpo «makes meaning before it makes conscious, reflective thought.» (p. 59.)

Em suma, apesar das diferenças na sua manifestação, será possível distinguir algumas semelhanças entre o estado de imersão suscitado pelos videojogos e o cinema, tanto ao nível intelectual, como ao nível físico.

Esta ligação sai reforçada pelo segundo filme sob consideração realizado por McTiernan, *Rollerball*. Exatamente como o filme de 1975 do qual é um *remake*¹⁰³, *Rollerball* junta a preocupação com as influências do espetáculo sobre a realidade à dimensão lúdica, pois narra um desporto «no qual os jogadores se matam sem reserva, substitui a guerra, entretém e canaliza a violência dos indivíduos.» (Dufour, 2011, p. 179.) De acordo com Dufour:

«O objeto do filme não é o *rollerball*, mas sim a imagem do *rollerball*, e é também o que está ao redor de um jogo que é antes do mais um comércio: as apostas com o dinheiro que circula, os pobres todos que apostam esperando ganhar, as diferenças de salário entre os jogadores conhecidos e os outros, os

¹⁰¹ De acordo com Casebier (1991), «The phenomenological method, in Husserl's theory as practice, is a way of looking at the same time at both subject and object in the cognitive act while maintaining *the* object of the act as existing independently. Etymologically, phenomenology is the logic of phenomena.» (p. 4.)

¹⁰² De acordo com Sobchack (p. 57), a única dimensão em que a apreciação sensorial foi admitida pela teoria cinematográfica foi no estudo do cinema das atrações, de que Tom Gunning (1986) é um dos maiores expoentes. A isolamento do sensorial no âmbito do pré-cinematográfico (o circo, o *vaudeville*) corresponderia a uma sua implícita desvalorização.

¹⁰³ *Rollerball* (Norman Jewison). Em português, *Os Gladiadores do Século XXI*.

patrocínios, a miséria que gangrena os países da Ásia em que o jogo tem lugar, etc.» (p. 180.)

Conforme a exposição de Baudrillard (2003), o mundo representado em *Rollerball* não necessita de um controlo sistemático e autoritário dos seus cidadãos, pois como Dufour (2011) não falta de salientar, «O mundo que ele mostra é o nosso (há Estados, ainda por cima democráticos, e não um Estado).» (p. 179.) É a simples existência da imagem do *rollerball* e a sua transmissão que mantêm os espetadores em seu poder.

1.2 Individualidade e colectividade

A transmissão televisiva das imagens violentas em *Rollerball* levanta à atenção um elemento fundamental: os seus espectadores são inegavelmente alienados, mas de forma coletiva. Como intuído por Benjamin (2005) e Schatz (1992), cada espectador é ao mesmo tempo isolado e parte de uma multidão. Trata-se de uma condição típica do cinema, pois as produtoras têm de atrair o maior número de espectadores possíveis para se sustentarem.

De acordo com Perron (2006), é aí que será possível encontrar uma demarcada diferença entre o estado de imersão provocado pelos dois *media*:

«Se bem que esta condição aproxime o videojogador ao espetador cinematográfico, entre os dois media não existe uma homogeneidade percetiva e cognitiva, considerado que o cinema é, por sua natureza, uma experiência coletiva (...).» (p. 23.)

O cinema representa a tentativa de resolver as tensões implícitas na modernidade (lembre-se a sua origem de matriz “marxista” apresentada anteriormente). Por outro lado, os videojogos recuam numa posição reflexiva, que resulta da isolação do jogador:

«Aparentemente raptado pelo ecrã, o jovem jogador aparece ao adulto como um sonâmbulo, um individuo que, embora possa manifestamente mexer-se em movimentos frenéticos sobre o *joypad*, parece entorpecido, um doente mental, incapaz de entreter uma conversação sensata com quem lhe está em redor. A enfatuação dos adolescentes com o jogo representa ainda hoje um fenómeno que os adultos consideram problemático.»¹⁰⁴ (Bittanti, 2006, p. 6.)

¹⁰⁴ «Apparentemente rapito dallo schermo, il giovane giocatore non può che apparire all'adulto come un sonnambulo, un individuo che, pur essendo in grado di muoversi come attestano i movimenti frenetici dei polpastrelli sul joypad appare intontito, mentalmente disabile, incapace di ingaggiare una conversazione dotata di senso con chi gli sta attorno. L'infatuazione degli adolescenti con il game rappresenta ancora oggi un fenomeno che gli adulti considerano problematico.»

Contudo, reduzir a questão na dicotomia opositiva “coletividade-cinema/indivíduo-videojogos” será uma solução demasiado simplista, pois também é possível encontrar dinâmicas de isolamento no cinema.

Será proveitoso, neste sentido, citar as palavras que Virginia Woolf (1926) dedicou às características marcantes dos espectadores cinematográficos, deixando entender como ao visionamento em sala se acompanhe uma peculiar solidão e até um embrutecimento da audiência:

«People say that the savage no longer exists in us, that we are at the fag-end of civilization, that everything has been said already, and that it is too late to be ambitious. But these philosophers have presumably forgotten the movies. They have never seen the savages of the twentieth century watching the pictures. They have never sat themselves in front of the screen and thought how for all the clothes on their backs and the carpets at their feet, no great distance separates them from those bright-eyed naked men who knocked two bars of iron together and heard in that clangour a foretaste of the music of Mozart.

(...) The eye licks it all up instantaneously, and the brain, agreeably titillated, settles down to watch things happening without bestirring itself to think. For the ordinary eye, the English unaesthetic eye, is a simple mechanism which takes care that the body does not fall down coal-holes, provides the brain with toys and sweetmeats to keep it quiet, and can be trusted to go on behaving like a competent nursemaid until the brain comes to the conclusion that it is time to wake up.» (p. 381.)

O espectador cinematográfico conforme Woolf não terá uma consciência colectiva, pois é apenas preocupado com a satisfação do seu prazer em olhar o ecrã. O seu solipsismo, à beira da doença mental, resulta muito próximo da descrição que Bittanti (2006) fez do típico utilizador de videojogos.

A solidão e o embrutecimento enquanto condições do espectador são temáticas que aparecem repetidamente na obra de Woody Allen¹⁰⁵, um realizador que, à sua maneira, também explorou a noção do ecrã enquanto divisão permeável.

1.2.1 Estudo de caso: O ecrã e a solidão em Woody Allen

A ruptura da quarta parede é uma das estratégias comunicativas mais recorrentes nos filmes de Allen, mas decidimos focar-nos especialmente em dois filmes devido à sua concordância com a descrição do espectador segundo Woolf (1926).

¹⁰⁵ Woody Allen não é um caso único a quebrar esta barreira, pois anos antes alguns realizadores, como Jean Luc Godard, já o tinham feito – por exemplo, em *À Bout de Souffle* (1960), ou *Pierrot le Fou* (1965).

Em *The Purple Rose of Cairo* (Woody Allen, 1985), a protagonista Cecilia (representada por Mia Farrow) é uma mulher trabalhadora que procura na sala de cinema, um refúgio da sua vida privada marcada pela violência doméstica. Ao visionar repetidas vezes um filme representado por Tom Baxter (Jeff Daniels), o seu ator favorito, a personagem que Baxter representa, Gil Shepherd (também Jeff Daniels) apercebe-se por encanto da sua presença em sala e apaixona-se por Cecilia. Decide sair do espaço pro-fílmico e de entrar no “mundo real,” procurando uma relação romântica com a sua fã (ver imagem 12).



Img. 12 – *The Purple Rose of Cairo*, Gil sai do ecrã

No entanto, devido à sua ausência, o filme não pode continuar como programado e os espetadores ficam sem saber a conclusão da estória. Os produtores do filme convencem Tom a conhecer Cecilia e seduzi-la (ver imagem 13) assim que abandone Gil e o deixe voltar dentro do filme.



Img. 13 – *The Purple Rose of Cairo*, Tom ao seduzir Cecilia

Com efeito, o esquema dos produtores funciona, e Gil, desesperado, volta para o filme. Contudo, Cecilia acaba por ficar sozinha, pois Tom voa de volta para Hollywood, abandonando-a. Reestabelecida a sua antiga rotina, Cecilia regressa para a sala de cinema, em busca do antigo conforto que as imagens lhe davam (ver imagem 14).



Img. 14 – *The Purple Rose of Cairo*, Cecilia procura conforto no ecrã

Segundo a leitura de Luz (2009), «Woody Allen procurou surpreender os espectadores ao diluir a diferença entre a fantasia e a realidade. (...) O “filme dentro do filme” é representado a preto e branco, marcando assim a clara fronteira entre ambos, porém a natureza das personagens diluiu-se entre “real” e ficção.» (pp. 111-112.) Contudo, ao explicar o seu processo criativo na escrita do filme, Allen declarou:

«When I first got the idea, it was just a character comes down from the screen, there are some high jinks, but then I thought, where would it go? Then it hit me: the actor playing the character comes to town. After that, it opened like a great flower. Cecilia had to decide, and chose the real person, which was a step up for her. Unfortunately, we must choose reality, but in the end it crushes us and disappoints. (...) The whole reason for *Purple Rose* was for the ending.» (Lax, 2010, p. 19.)

Por outras palavras, a intenção de Allen não era apenas a de apresentar um estado de confusão entre o que é real e o que não o é, mas sim de chegar a uma resolução através da escolha trágica da protagonista: a realidade enquanto necessária e dolorosa. O cinema cumpre uma função de consolação, encontrando-se, mais uma vez, a mediar entre as exigências, por assim dizer, “iluministas” e “idealistas” (a realidade e a fantasia).



Img. 15 – *Whatever Works*, o “génio” de Boris em ação

Por outro lado, em *Whatever Works* (Woody Allen, 2009), o protagonista Boris (representado por Larry David) é um homem solteiro, antigo professor de física quântica, que experimenta ilustrar, sem sucesso, a sua visão da existência às pessoas que o rodeiam. Trata-se de uma condição tão desesperante que, após uns minutos do início do filme, resolve dirigir-se à câmara e falar diretamente para a audiência. Devido ao seu “génio,” Boris é a única personagem que é consciente pelo facto de pertencer a um filme (ver imagem 15).



Img. 16 – *Whatever Works*, Boris (à esquerda) reforça a presença dos espectadores

Perante as expressões de espanto dos seus amigos, Boris explica: «Yeah, [the spectators] are just sitting there. Don't you see them? Some are eating popcorn, some are just staring straight ahead breathing through their mouths like Neanderthals.» (ver imagem 16.)

Apesar de serem fontes de valia primeiramente artística, e não académica, as propostas de Allen e Woolf sugerem a necessidade de reconsiderar o que distingue a audiência cinematográfica por oposição aos jogadores. Ambos os exemplos de Woody Allen apresentam a ideia do ecrã enquanto divisão que é possível ultrapassar, mesmo que temporariamente, contrariando o seu entendimento comum de barreira fixa. A sua flexibilidade aproxima-o antes ao conceito de ecrã segundo os jogadores: uma janela que reconhece a presença do observador, tornando-se negociável. De outro modo, o espectador de cinema (seja a protagonista de *Purple Rose* ou o “Neandertal” de *Whatever Works*) é conotado segundo as características sugeridas por Woolf (1926): um indivíduo, finalmente só, que perde a lucidez e a noção do mundo a sua volta.

Poder-se-á intuir que distinguir eficazmente o que caracteriza a audiência cinematográfica por oposição aos jogadores excede a aplicação do binómio colectividade-individualidade: ambos o espectador e o jogador são isolados pelos *media* que (os) desfrutam.

2. Dá e leva: o pacto entre jogador e ecrã

De acordo com Manovich (2001), a isolamento provocada pelo visionamento cinematográfico respeita uma tendência geral dos dispositivos de representação ocidentais baseados em ecrãs, cujo desenvolvimento implica uma fixidez do sujeito cada vez acentuada.

«In ancient Greece, communication was understood as an oral dialogue between people. It was also assumed that physical movement stimulated dialogue and the process of thinking. Aristotle and his pupils walked around while discussing philosophical problems. In the Middle Ages, a shift occurred from dialogue between subjects to communication between a subject and an information storage device, that is, a book. A medieval book chained to a table can be considered a precursor to the screen that “fixes” its subject in place. (...) From Renaissance monocular perspective to modern cinema, from Kepler’s camera obscura to nineteenth-century camera lucida, the body has to remain still.» (pp. 104-105.)

É certamente verdade, como destacam Elsaesser e Hagener (2015) que, ao vermos um filme, ultrapassamos sempre uma fronteira para entrar num mundo que é diferente do nosso (p. 43). Contudo, o ingresso no mundo paralelo vem ao preço de uma imobilidade constrangedora:

«All around the world large prisons were constructed that could hold hundreds of prisoners – movie houses. The prisoners could neither talk to one another nor move from seat to seat. While they were taken on virtual journeys, their bodies remained still in the darkness of collective cameras obscuras.» (Manovich, 2001, p. 107.)

Por conseguinte, a dimensão da coletividade existirá apenas enquanto condição partilhada de isolamento. Mais uma vez, a comparação de Manovich entre as salas de cinema e as prisões faz ressoar, como um eco, as considerações de Baudrillard (2003) sobre o controlo social exercitado pelos ecrãs. Em contrapartida, o constrangimento físico disponibiliza uma inédita extensão virtual do ser humano. Como observa Manovich (2001), «The cinema screen enabled audiences to take a journey through different spaces without leaving their seats (...).» (p. 107.) Ao pacto de aceitar um estatuto “prisoneiro,” o ecrã doa de volta ao espectador a liberdade (se bem que mediada), permitindo-lhe vistas que nunca teria vivido de outra forma. Assiste-se em algo de muito parecido com os videojogos: o acesso ao mundo digital passa pela aceitação de variadas constrições.

2.1 Espera o inesperado

Como primeira constrição, «Mastery of the game does in most cases require multiple repetitions: an injunction to learn, to keep going, to try harder.» (King 2002, p. 53.) O treino será de certa forma incontornável, pois o jogador é apenas um dos elementos (e não especialmente privilegiado) da inter-relação cibernética (Aarseth, 1997, p. 22) com a máquina. Esta peculiar forma de relacionamento abandona o tradicional sistema de autor-emissor, texto-mensagem, e leitor-recetor em favor de um sistema que, «sufficiently complex, it will, by intention, fault, or coincidence, inevitably produce results that could not be predicted even by the system designer.» (p. 27.) Por conseguinte, o participante da inter-relação cibernética terá de ficar sempre alerta às variáveis imprevistas geradas pelo sistema, algo que Aarseth compara à «notoriously unstable state of global trade networks, in which the buying and selling of shares and currencies are automated to such an extent that prediction and explanation of events are best left to chaos theory.» (p. 28.) Um relato do designer de videojogos Chris Crawford (1982) sobre um título de sua criação parece comprovar a posição de Aarseth:

«I well remember a frustrating experience with algorithm transitions with LEGIONNAIRE¹⁰⁶. The computer-barbarians had three algorithms: a "run for safety" algorithm, an "approach to contact" algorithm, and an "attack" algorithm. Under certain conditions a barbarian operating under the "approach to contact" algorithm would decide on bold behavior, dash forward to make contact with the human, and make the transition to the "attack" algorithm, which would then declare an attack unsafe. The barbarian would thus balk at the attack, and convert to the "run for safety" algorithm, which would direct it to turn tail and run. The human player was treated to a spectacle of ferociously charging and frantically retreating barbarians, none of whom ever bothered to actually fight.» (p. 59.)

A imprevisibilidade do sistema lúdico é apenas uma das razões que requer a completa atenção do utilizador humano. A outra será a necessidade de apreender a interagir com o próprio sistema através da imputação de comandos nas periféricas de controlo (como o teclado, ou o *joypad*). A dificuldade em cumprir a segunda tarefa está, segundo Crawford, no facto de que «There is very little about such devices that directly corresponds to real-world activities. Actions that are simple and obvious with other technologies become arcane with the computer.» (p. 39.) A única maneira de ultrapassar ambos os desafios (nomeadamente, a imprevisibilidade e a computação) está na entrega voluntária ao universo digital, sendo que «a simulação reduz implacavelmente o sujeito, nos seus automatismos e na sua subjectividade, a partir do momento em que transpõe uma interface neste análogo virtual composto de puros dados simbólicos.» (Gouveia, 2010, p. 131.)

O acto de entrega tornar-se-á mais relevante para o sucesso do utilizador à medida da estranheza dos próprios desafios lúdicos. Neste sentido, Juul (2013) testemunhou da sua participação experimental na programação de:

«*The Suicide Game*, in which players have to commit suicide. In the game, two players work together to move the protagonist around a room (...). To commit suicide successfully, the players must drink poison and stab themselves with the objects distributed throughout the room.» (pp. 96-97.)

O cenário em *The Suicide Game* resultou insólito não só em relação às vidas privadas dos jogadores, mas sim às convenções videolúdicas, pois os jogos têm a ver geralmente com os esforços do jogador para proteger o bem-estar do *avatar*. As entrevistas realizadas sobre a sua experiência revelaram que: «During play, when players focused on the concrete task of coordinating their movements to navigate the playfield, the theme of the game seemed to fall into the background compared to the task of simply performing well in the game.» (p. 99.)

¹⁰⁶ Chris Crawford, 1982.

Os exemplos referidos por Crawford e Juul levam à conclusão que o uso eficaz dos videojogos passará por uma abstração do jogador e que, se for conseguida, vai provocar um sentido de presença virtual (mas não por isso menos credível¹⁰⁷) no interior do mundo digital. O jogador poderá interagir com este mas, como no caso do espectador de cinema, é uma possibilidade que passa apenas através da constrição do dispositivo.

2.2 Companheiros de cela

Os videojogos não oferecem “apenas” o acesso para um mundo alheio, a possibilidade de o admirar, ou até de representar ativamente um papel no seu interior: convém acrescentar que contemplam, numa extensão cada vez maior, a criação de uma comunidade. Em 1982, Crawford salientava, enquanto sua característica fundamental, a capacidade dos computadores de efetuarem transferências de dados através das linhas telefónicas:

«The use of telecommunications for game play makes possible game structures that are out of the reach of other technologies. It allows us to create games with huge numbers of players. (...) With this technology it should be possible to design games knitting together thousands of players scattered all over the continent. Players could drift into and out of the game at their whim; with large numbers of players the coming and going of individuals will not be detrimental to the game.» (p. 37.)

O desenvolvimento e a inclusão de modalidades para múltiplos jogadores revelou a exatidão da previsão de Crawford. De acordo com Morris (2002):

«In the multiplayer game, the characterization and narrative aspects of the single player game are greatly minimised; in their place is a social environment formed at the intersection of the text of the game, the specific rules of whichever game mod the server may be running and the presence of other human participants, who may communicate with each other during the game by typing.» p. 84

No primeiro capítulo, enfrentamos uma tendência teórica especificamente pós-moderna para incluir qualquer género de produto cultural nas dinâmicas da textualidade e da narrativa. Muitos investigadores dos *game studies* opuseram-se às tentativas de replicar tal abordagem com os videojogos, assumindo uma posição que pode ser assim resumida:

¹⁰⁷ De acordo com Crawford (1982), «Games are objectively unreal in that they do not physically re create the situations they represent, yet they are subjectively real to the player. The agent that transforms an objectively unreal situation into a subjectively real one is human fantasy. Fantasy thus plays a vital role in any game situation.» (p. 7.)

«quando lemos, “lemos uma história,” mas quando jogamos, “fazemos um jogo.” Seria arrogante afirmar que ler signifique “fazer uma história,” e ridículo sustentar que jogar consista em “ler o jogo.”»¹⁰⁸ (Molina, 2004, p. 138.)

No entanto, é inegável que os videojogos tenham uma dimensão textual. O próprio Aarseth (1997) define os videojogos enquanto mistura de «description (the screen icons) and ergodics (the forced succession of events) but not narration (the game may be narrated in a number of ways, but like football, narration is not part of the game).» “Ergódico” é um termo «appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path."» A razão subjacente à referência das dinâmicas ergódicas nasce da constatação de que, «During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concepts of "reading" do not account for.» (p. 1.)

Contudo, em relação aos videojogos, deparamos com uma aparente contradição: Aarseth afirma que a dinâmica ergódica consista, ao mesmo tempo, na progressão forçada dos eventos e na construção de uma sequência semiótica operada pelo utilizador. Poder-se-á encontrar uma possível solução nos constrangimentos especificamente materiais do *medium*:

«As the *cyber* prefix indicates, the text is seen as a machine-not metaphorically but as a mechanical device for the production and consumption of verbal-signs. Just as a film is useless without a projector and a screen, so a text must consist of a material medium as well as a collection of words. The machine, of course, is not complete without a third party, the (human) operator, and it is within this triad that the text takes place.» (p. 21.)

Por conseguinte, as operações seletivas do utilizador serão sempre limitadas pelas conformações do aparelho, pois também e sobretudo no caso dos videojogos, «*interactive* is just another word for computerized.» (p. 103.)¹⁰⁹ Segundo D’Armenio (2014), «nenhum jogo pode garantir uma liberdade total ao jogador, ou iniciar no vazio. Sendo um tipo de texto que

¹⁰⁸ «Quando leggiamo, “leggiamo una storia”, ma quando giochiamo, “facciamo un gioco”. Sarebbe presuntuoso affermare che leggere significhi “fare la storia”, ridicolo sostenere che giocare equivalga a “leggere il gioco”.»

¹⁰⁹ Ou, nas palavras de Crawford (1982): «The implementation of the game will be dominated by the limitations of I/O. What can and cannot be displayed, what can and cannot be inputted, these things must decide the shape of the same.» (p. 41.)

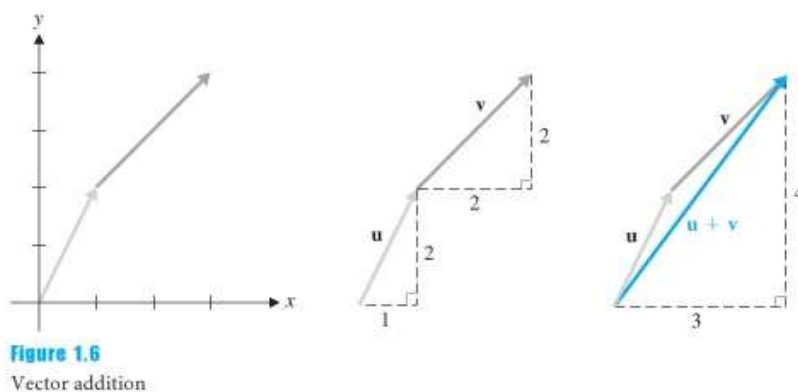
que endereça o jogador de várias maneiras, será melhor falar em gradiente de liberdade (...).»¹¹⁰ (p. 24)

2.3 Gradiente de liberdade

O termo “gradiente” provém da álgebra linear que, conforme David Poole (2014), tem essencialmente a ver com os vetores¹¹¹ (p. viii).

«Many measurable quantities, such as length, area, volume, mass, and temperature, can be completely described by specifying their magnitude. Other quantities, such as velocity, force, and acceleration, require both a magnitude and a direction for their description. These quantities are *vectors*. For example, wind velocity is a vector consisting of wind speed and direction, such as 10 km/h southwest. Geometrically, vectors are often represented as arrows or directed line segments.» (p. 1)

Considerada a definição de vetor segundo Poole, o gradiente é uma ferramenta para determinar a variação dos seus componentes, ou seja, das suas coordenadas individuais (p. 3). O gradiente permite uma medida exata devido às operações contempladas pela álgebra linear na análise dos vetores, como a da «*vector addition*, the first basic vector operation. If we follow u by v, we can visualize the total displacement as a third vector, denoted by $u + v$.» (p. 5.) (ver imagem 17.)

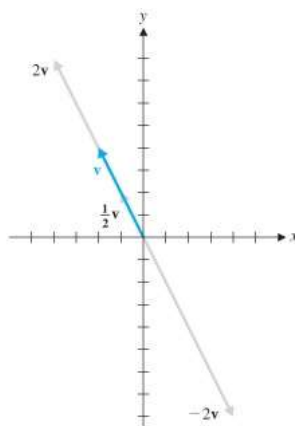


Img. 17 – Ilustração da adição vetorial (Poole, 2014, p. 5).

¹¹⁰ «Nessun titolo può garantire una libertà totale al giocatore, né far iniziare una partita nel vuoto. Essendo un tipo di testo che indirizza in vari modi il giocatore, bisognerebbe parlare di gradiente di libertà (...).»

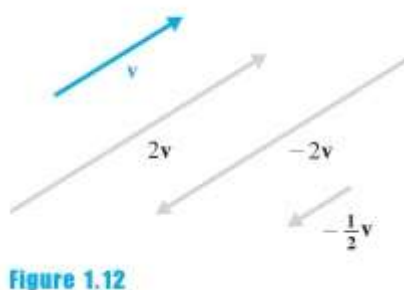
¹¹¹ «The word *vector* comes from the Latin root meaning “to carry.” A vector is formed when a point is displaced – or “carried off” – a given distance in a given direction. Viewed another way, vectors “carry” to pieces of information: their length and their direction.» (Poole, 2014, p. 3.)

Por outro lado, na multiplicação escalar¹¹², (ver imagem 18) «Given a vector v and a real number c , the *scalar multiple* $c v$ is the vector obtained by multiplying each component of v by c .» (p. 7.)



Img. 18 – Ilustração da multiplicação escalar (Poole, 2014, p. 7).

Por conseguinte, «A vector that is a sum of scalar multiples [ver imagem 19] of other vectors is said to be a *linear combination* of those vectors.» (p. 12.)



Img. 19 – Ilustração dos múltiplos escalares (Poole, 2014, p. 8).

Por “linear” entende-se um sistema que consta só de equações cujas incógnitas permitem seja uma única solução, seja infinitas soluções. Dedò (2012) salienta que, no segundo caso, «um tal sistema é as vezes chamado impropriamente sistema indeterminado;

¹¹² «The term *scalar* comes from the Latin word *scala*, meaning “ladder.” The equally spaced rungs on a ladder suggest a scale, and in vector arithmetic, multiplication by a constant changes only the scale (or length) of a vector. Thus, constants became known as scalars.» (Poole, 2014, p. 8.)

uma locução que pode enganar, pois as soluções, mesmo que infinitas, podem contudo ser determinadas.»¹¹³ (p. 13.)

Por outras palavras, a álgebra linear ocupa-se essencialmente de analisar as deslocações entre dois ou mais pontos, e de calcular ou representar as variações dos componentes vetoriais de forma clara, ordenada e inteligível. Foi aplicada abundantemente na gestão dos sistemas digitais que, apesar de desempenhar vários processos, podem assumir só um número finito de estados. Acontece a mesma coisa nos videojogos, por exemplo no caso de:

«puzzles in which a certain device must be manipulated by various switches to produce a desired outcome. The finiteness of such situations is perfectly suited to analysis using modular arithmetic, and often linear systems (...) play a role. Problems involving this type of situation are often called *finite linear games*.» (Poole, 2014, p. 109.)

Conforme a definição de Poole, *Myst* (Cyan Worlds, 1993) poderá ser considerado um exemplo paradigmático de jogo finito e linear. A sua premissa narrativa pode ser assim resumida:

«Em circunstâncias obscuras, o jogador (chamado o Estranho) encontra um livro bizarro intitulado *Myst*. Abrindo-o distraidamente, repara na imagem em movimento de uma vista aérea sobre uma ilha. Pondo a mão em cima da imagem, inconscientemente, o jogador é lançado no seu interior.»¹¹⁴ (Wolf, 2006, p. 58.)¹¹⁵

O jogador encontra-se desta forma isolado na ilha representada pela imagem, um lugar desprovido de outros seres humanos, mas rico em indícios que sugerem a sua antiga presença (inclusivamente gravações audiovisuais, notas e diários deixados por várias personagens). Devido à ausência de outros agentes com os quais interagir, o jogo consiste

¹¹³ «Un tale sistema è a volte chiamato impropriamente sistema indeterminato; locuzione che può trarre in inganno in quanto le soluzioni, pur essendo infinite, possono però essere determinate.»

¹¹⁴ «In oscure circostanze, il giocatore (detto lo Straniero) si imbatte in uno strano libro intitolato *Myst*. Sfogliandolo, a un certo punto si trova davanti all'immagine in movimento che mostra una veduta aerea di una strana isola. Appoggiandovi sopra la mano, senza pensarci, d'improvviso il giocatore si ritrova catapultato nell'immagine.»

¹¹⁵ Segundo a interpretação de Wolf, «Se lermos a imagem de forma metafórica, podemos entende-la enquanto tradução iconográfica do próprio ato videolúdico, uma verdadeira “caída livre” no mundo de ficção.» (p. 57.)

Em italiano: «Leggendo l'immagine in forma metaforica, possiamo interpretarla come la traduzione iconografica dell'atto del videogiocare stesso, una vera e propria “caduta libera” in un mondo di finzione.»

apenas na exploração dos cenários e na interação com as máquinas que geram o seu funcionamento. O maior paradoxo será o da gradual descoberta pelo jogador de que o cerne da narrativa já tinha acontecido antes da sua chegada à ilha. De acordo com Zagalo (2009):

«*Myst* não funciona como um objecto dramático canónico, no seu sentido Aristotélico em relação à sua representação. Ou seja, passa demasiado tempo a fazer a apresentação da acção (...). Quase todo o tempo de jogo é passado a descobrir o mundo, conhecer os personagens e os eventos que já aconteceram no passado.» (p. 241.)

Ryan (2001) define uma disposição parecida com o nome de «The Hidden Story (...) is the structure of those interactive mystery stories and computer games that implement the idea of discovering the prehistory of the game world (...)» (p. 253.) Na “Estória Escondida,” existem duas linhas narrativas: a primeira é constituída pelas ações do jogador, na livre sequencialidade estabelecida pela sua exploração; a segunda é fixa e imutável, pois consta dos eventos da pré-história revelados pelas suas ações (p. 254). Wolf (2006) confirma a exatidão da abordagem de Ryan ao reparar que, apesar de ser possível alterar a ordem de exploração dos vários níveis, as condições para chegar à conclusão¹¹⁶ da aventura são imutáveis (p. 69). Em suma, «*Myst* is about concealment, about hidden puzzles whose solutions open up new graphic worlds and bring the player closer to solving the mystery (...)» (Bolter & Grusin, 2000, p. 95.) O jogador descobre e revela gradualmente uma lógica pré-estabelecida, em vez de configurar o mundo digital segundo a sua própria vontade. Se bem que a estrutura em enigmas de *Myst* respeite as características do jogo finito e linear,

«The issue becomes increasingly complicated in light of the open-ended format of more recent games, sometimes referred to as sandbox games (the term “sandbox” is used to mean a playing environment that encourages experimentation and creativity, sometimes to the exclusion of any set narrative).» (Pidkameny, 2008, p. 256.)

Ao analisar *GTA: San Andreas* (Rockstar, 2004), Luz (2009) faz um exemplo das personalizações “supérfluas” que o jogo permite: «podemos conduzir o nosso *avatar* a um ginásio, para o tornar mais musculado, ou por contrário, fazer com que este coma muito *fast-*

¹¹⁶ De facto, *Myst* apresenta quatro finais possíveis, três negativos (o jogador é emprisionado definitivamente) e um positivo (o jogador encontra uma personagem que será capaz de o ajudar a regressar para o seu mundo). A escolha que vai determinar qual dos quatro será o final do jogo é a única ocasião em que os dois níveis da narrativa (a ação do jogador e a progressão dramática) coincidem (Zagalo, 2009, p. 243). Contudo, encontramos mais uma vez dentro da lógica linear e finita: os quatro finais são mutualmente exclusivos e cada um tem os seus requerimentos incontornáveis.

food e se torne mais gordo.» (p. 130.) Ter um *avatar* atlético terá a vantagem estratégica de torná-lo mais forte e mais rápido, contrariamente ao que aconteceria se fosse mais obeso, mas a decisão de efetuar um treino físico no ginásio não é de todo obrigatória ao conseguimento do jogo. Luz salienta: «A aparência visual do *avatar* reflecte a empatia que o jogador tem por ele e de certa forma condicionará a simulação no jogo. Não nos referimos às performances do *avatar* que estando mais forte consegue correr e combater com maior eficácia, mas à motivação para a experiência de jogar.» (pp. 130-131.) Em breve, trata-se de um resultado conseguido menos ao fim de respeitar um condicionamento rígido da programação, e mais de provocar uma relação personalizada com o *avatar*.

Mesmo no caso em que um jogo tenha uma estrutura mais flexível (como a “caixa de areia”), os constrangimentos do *medium* continuam a existir. D’Armenio (2014) compara dessarte a diferença fundamental entre a exploração do espaço digital de uma “caixa de areia” (como *GTA: San Andreas*), e o espaço na realidade:

«Se a paisagem [na realidade] assume a sua conformação devido às grelhas culturais e à posição do sujeito, que recorta uma parte no interior do espaço continuo e aberto, no videojogo, ao contrário, o espaço é necessariamente finito, e a possibilidade de que o espaço se transforme ou menos numa paisagem, ou vista, deverá ser prevista a partir do projeto da sua construção.»¹¹⁷ (p. 92.)

Jogo finito e linear e “caixa de areia” não são mutualmente exclusivos: as necessidades da programação determinam que o gradiente de liberdade seja sempre quantificável. Adam (2008) propõe um exemplo prático das implicações da finitude no espaço digital ao analisar o controlo da perspetiva no jogo *God of War* (SCE, 2005):

«Para mostrar os movimentos do avatar no interior do mundo virtual, a projeção dos níveis em *God of War* coloca a câmara para visualizar a cena na melhor angulação possível. Os cortes não são contemplados, se não nas arenas de combate, onde o jogador pode aceder através de corredores sinusoidais (uma escolha arquitetónica que reflete uma exigência técnica: recuperar os dados do disco sem que a ação seja interrompida).»¹¹⁸ (p. 123.)

¹¹⁷ «Se il paesaggio è tale a seconda delle griglie culturali e della posizione del soggetto, che ritaglia un quadro visivo all’interno di uno spazio continuo e aperto, nel videogioco lo spazio è invece necessariamente finito, e se questo spazio debba o meno trasformarsi in paesaggio o in veduta, questa possibilità deve essere prevista dal progetto della sua costruzione.»

¹¹⁸ «Per mostrare i movimenti dell’avatar all’interno del mondo virtuale, il level design di *God of War* colloca la camera in modo da visualizzare la scena dalla migliore angolazione possibile. I tagli non sono contemplati, se non nelle arene di combattimento, alle quale il giocatore accede attraversando dei corridoi sinuosi (una scelta architettonica che riflette un’esigenza tecnica: recuperare i dati dal disco senza che l’azione venga interrotta).»

Para manter a continuidade na jogabilidade, o nível dirige-o no espaço limitado do corredor, enquanto carrega o ambiente maior da arena de combate. Por conseguinte, D'Armenio (2014) conclui que «a criação de um espaço virtual comporta uma primeira, incontornável necessidade, de ordem mais técnico-pragmática: a sua *fechadura*.»¹¹⁹ (p. 92.)

O entendimento da interação enquanto resultado da fechadura do espaço digital resultará longe da leitura, apresentada anteriormente por Aarseth (1997), do sistema digital enquanto cibertexto, capaz de gerar resultados imprevisíveis até aos próprios programadores. Encontramo-nos assim, mais uma vez, perante uma bifurcação: a noção de cibertexto implica dinâmicas de leitura imprevisíveis e caóticas, enquanto o jogo finito e linear é determinável em qualquer circunstância. Trata-se de uma escolha entre entender os videojogos segundo a liberdade performativa que possibilitam ou, pelo contrário, segundo uma lógica de descoberta e revelação do seu desenho escondido.

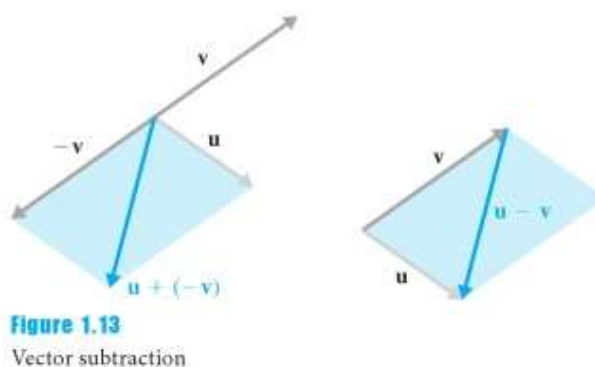
Reduzir a questão na escolha definitiva entre uma das duas abordagens servirá apenas para representar, de forma renovada, o antigo debate no seio dos *game studies* entre narratologistas (que apoiaram uma visão dos videojogos enquanto formas contemporâneas de narrativa) e ludologistas (que reivindicaram a prioridade da componente lúdica acima da narrativa). Ao fim de evitar um círculo vicioso, será útil voltar brevemente a considerar as operações algébricas lineares, especialmente pelo que tem a ver com a subtração vetorial, capaz de sugerir uma terceira hipótese alternativa às ideias de um sistema imprevisível, e outro pré-determinado.

2.4 Tudo ao contrário

Como foi explicado, a álgebra linear interessa-se nas funções vetoriais enquanto quantificáveis, uma característica garantida pelas operações de adição vetorial e multiplicação escalar, que mantêm o conjunto de valores numa ordem linear. No entanto, Poole (2014) assinala a existência de uma “terceira” operação:

«A special case of a scalar multiple is $(-1)v$, which is written as $-v$ and is called the *negative of v*. We can use it to define *vector subtraction*: The *difference* of u and v is the vector $u - v$ defined by
 $u - v = u + (-v)$ » (p. 8)

¹¹⁹ «La creazione di uno spazio virtuale comporta una prima, impellente necessità, di ordine perlopiù tecnico-pragmatico: la sua *chiusura*.»



Img. 20 – Ilustração da subtração vetorial (Poole, 2014, p. 8).

A subtração vetorial (ver imagem 20) não é propriamente uma operação tal como a adição e a multiplicação, mas sim o seu reverso: considerado um dado segmento direcionado “v,” a subtração nos permite de representar a sua direção oposta e especular, “-v.” Será possível aplicar esta intuição também à nossa análise dos videojogos: tal como o segmento direcionado “v” segue a sua direção e, no entanto, contém em si o negativo “-v,” assim um videojogo será entendível, ao mesmo tempo, como uma “caixa de areia” e sendo “finito e linear.” Por outras palavras, distinguir entre a liberdade caótica do cibertexto e a determinação do jogo finito e linear dependerá da leitura do gradiente de liberdade: em consequência das suas coordenadas, teremos resultados até radicalmente diferentes. Se concentrarmos a atenção na fechadura do espaço digital, a linearidade resultará a característica mais forte; por outro lado, se ressaltarmos a agência do jogador, o videojogo vai aproximar-se ao funcionamento de um cibertexto.

Coerentemente, Molina (2004) ilustra uma interpretação “esquizofrénica” do videojogo enquanto mistura bizarra de determinismo e imprevisibilidade:

«A natureza modular, dinâmica e gerativa do jogo, a sua textualidade “desdobrada” em potência e acto, programa lúdico e *gameplay*, a esquizofrenia eurítmica da comunicação homem-máquina que torna possível jogar, a pseudo-casualidade determinística da produção de sentido que a caracteriza, são todas peculiaridades deste novo *medium* que encontra apenas vagas e superficiais analogias com as formas de textualidade que o antecederam.»¹²⁰ (Molina, 2004, pp. 137-138.)

¹²⁰ «La natura modulare, dinamica e generativa del game, la sua testualità “sdoppiata” in potenza e atto, game software e gameplay, la schizofrenia euritmica della comunicazione uomo-macchina che rende possibile il giocare, la pseudocasualità deterministica della produzione di senso che la contraddistingue, sono peculiarità di questo nuovo medium che trovano soltanto vaghe e superficiali analogie nelle forme di testualità che lo hanno preceduto.»

Os vários níveis de envolvimento que um homem pode estabelecer com um programa formam o que Molina chama de «conversação textual» (p. 137):

«O utilizador envia os dados ao programa (...) o programa releva os dados e os reelabora (com base na “gramática” do seu arquivo, executa a descodificação dos caracteres computados e os recodifica em informação, ou seja em dados significantes, estruturando-os num formato compreensível e útil ao jogador) e dá a informação de volta ao utilizador (...). Então o utilizador considera a informação em saída e reflete sobre as decisões que vai tomar (...). Quando decidiu, o jogador age, ou seja computa novos dados no sistema (...).»¹²¹ (p. 149)

Se bem que o acto da conversação necessite do contributo de ambos os participantes para acontecer, o homem e o programa ocupam lugares ímpares:

«Quem entende (ou seja orienta a significação intencionalmente) e decide é o homem. O programa *simula* entender e decidir, mas de facto só *combina* os dados em entrada dentro de um esquema pré-configurado e *executa* instruções de processo já codificadas. Pelo programa, os signos que constrói em colaboração com o homem não são que peças de um puzzle, que poderá ser dinâmico e extraordinariamente complexo, mas cuja imagem geral pertence igualmente ao conjunto das configurações prováveis e não intrinsecamente contraditórias.»¹²² (p. 150.)

Será conveniente salientar que o «conjunto das configurações prováveis e não intrinsecamente contraditórias» não pertence apenas à conversação textual com o programa, mas também ao sistema da álgebra linear: lembre-se que o reverso de uma função vetorial, obtido através da subtração, não consta de uma contradição, mas sim da sua condição fundadora¹²³, ou seja, será parte das configurações prováveis.

¹²¹ «L’utente invia dei dati al software (...) il software rileva i dati e li rielabora (in base alla “grammatica” del proprio database, esegue una decodifica dei caratteri immessi e li ricodifica in informazione, ossia in dati significanti, strutturati in un formato comprensibile e utile al gamer) e restituisce l’informazione all’utente (...). Allora l’utente pondera l’informazione in output e riflette sulle decisioni da prendere (...). Quando ha deciso, il gamer effettua una performance, ossia immette nuovi dati nel sistema (...).»

¹²² «Chi intende (cioè orienta la significazione intenzionalmente) e decide è l’uomo. Il software *simula* di intendere e decidere, mentre in realtà non fa che *combinare* i dati in input entro uno schema preconfigurato ed *eseguire* istruzioni di processo già codificate. Per il software, i segni che esso costruisce in collaborazione con l’uomo non sono altro che tessere di un puzzle, che può essere dinamico e straordinariamente complesso, ma la cui immagine complessiva appartiene pur sempre all’insieme delle configurazioni probabili e non intrinsecamente contraddittorie.»

¹²³ Poder-se-á estabelecer uma ligação com as nossas considerações sobre original e cópia, ao afirmar que o reverso de uma função vetorial serve o mesmo fim da cópia: em ambos os casos, fundamentam e tornam pensáveis o que lhes deu origem.

Por conseguinte, haverá duas formas de entender a conversação textual: por um lado, enquanto relação unidirecional da máquina ao homem (devido aos constrangimentos que esta lhe impõe); por outro, como potencialmente emancipadora (se o utilizador souber atuar práticas personalizadas).

2.5 Assintoticamente linear

Segundo Molina (2004), se focarmos a atenção sobre o seu aspeto processual (nomeadamente a sucessão de dados em entrada, processamento, dados em saída e arquivação)¹²⁴, «teremos uma comunicação unidirecional, fictícia, apenas a impressão de uma comunicação, onde o jogador não *exprime* nada de si, enquanto o programa *imprime* nele as suas próprias modalidades de ser e significar, como sobre uma página branca, desfrutando o interface do jogo enquanto “papel químico.”»¹²⁵ (p. 150.) As consequências que o uso prolongado do programa teriam sobre o jogador são curiosamente parecidas às que Virginia Woolf tinha diagnosticado nos espectadores cinematográficos:

«os “jogos eletrónicos” seriam sistemas de uma rigidez total e pouco inventiva: o homem teria uma tendência a desenvolver uma dependência psicológica por eles e seria induzido a agir numa condição de servitude ao programa, capturado numa espiral de embrutecimento psicofísico que tem a aspiração assintota da redução do homem num periférico de máquina.»¹²⁶ (p. 146.)

A referência à assintota, apesar de não ser desenvolvida por Molina, será interessante ao fim da nossa investigação, o que justifica um momentâneo regresso à aritmética.

¹²⁴ «O processo é conhecido com o nome de “ciclo IPOS,” do acrónimo inglês *Input Process Output Storage*.» (p. 150.)

Em italiano: «L’intera procedura è conosciuta col nome di “ciclo IPOS”, dall’acronimo inglese di *Input Process Output Storage*.»

¹²⁵ «Avremmo una comunicazione monodirezionale, compulsiva, fittizia, solo l’impressione di una comunicazione, in cui il gamer non *esprime* nulla di sé, mentre il software *imprime* in lui le proprie modalità di essere e di significare, come su una pagina bianca, sfruttando l’interfaccia del gioco come una sorta di “carta copiativa.”»

¹²⁶ «i “giochi elettronici” sarebbero sistemi a rigidità totale e a inventiva zero: l’uomo tenderebbe a sviluppare dipendenza psicologica verso di essi e sarebbe indotto ad agire in una condizione di asservimento al software, catturato in una spirale di abbruttimento psicofísico che ha come ideale asintoto la riduzione dell’uomo a una periferica della macchina.»

De acordo com Lo Bello (2013), a origem do termo assintota provém do adjetivo grego «ἀσύμπτωτος meaning *not falling together with, not intersecting with*. It is formed from the conjunction of *alpha privativum*, the preposition σύν, which means *with*, and the verb πίπτω, *to fall*.» Se for referenciada no âmbito da matemática:

«An asymptote is the line to which a curve may converge but which it never reaches. This property is best understood by comparison to a curve that forms a tangent to another curve or surface: whereas the tangent to a curve must have a value identical to a value on the curve, no value of the variables plotted as a curve coincides with any value of the asymptote (...).» (Gooding, 1990, p. 186.)

Por outras palavras, uma assintota é uma linha orientada infinitamente para uma dada curva, sem nunca a intersectar. Segundo Gooding, este é o significado de convergência, entendida «in terms of the mutual compatibility of construals of phenomena, of models of the behaviour and apparatus producing them, and of interpretations.» (p. 186). No caso da assintota, «There is *convergence* because asymptote and curve may be close for some portion of their length, but convergence is defined in a way that precludes the trajectory of representations meeting the curve that represents the world.» (p. 186.) Por conseguinte, a convergência será uma tendência, ou um movimento direcionado, que nunca chega ao seu destino – de forma semelhante ao que acontece com o cinema e os videojogos: os dois *media* partilham cada vez mais as mesmas técnicas, linguagens e estéticas, mas esta convergência não chega a suplantá-los ou a fundi-los num único ponto.

«Um videojogo não deixa de ser um videojogo pelo simples facto de imbuir na sua concepção elementos que lhe permitam alargar a sua totalidade artística. Nesse sentido, a forte correlação criativa entre o cinema e os videojogos deverá contribuir não só para uma maior permeabilidade da jogabilidade a múltiplos acréscimos que (...) proporcionem uma experiência mais imersiva, como também para uma complementaridade significativamente maior entre jogar, ver e contemplar.» (Carita, 2015, p. 204.)

Talman (2006) argumenta que não exista um acordo universalmente partilhado sobre o entendimento da assintota¹²⁷. Por exemplo, R.C. e Glenn James (1959) afirmam que «An asymptote is a tangent at infinity, *i.e.*, a line tangent to (touching) the curve at an ideal point.» (p. 22.) Para compreender a noção de “ponto ideal,” teremos de adoptar:

¹²⁷ Ver Anexo II.

«the perspective of projective geometry, which adjoins to the Euclidean plane an ideal point for every family of parallel lines – it being supposed that every member of a given such family passes through the ideal point associated with it. The collection of all such ideal points constitutes the “line at infinity”; it behaves, in projective geometry, like all other lines.» (Talman, 2006.)

Se bem que a “linha ao infinito” só se encontre numa projeção teórica do espaço euclidiano, Gooding (1990) sublinha que o próprio sistema de coordenadas cartesiano não será um dado de facto objetivo, uma “fogueira roubada aos deuses,” mas sim «a conventional framework that enables us to describe and define properties of imaginary objects.» (p. 186) Em suma, a compreensão dos fenómenos e a sua explicação pelos seres humanos requer inevitavelmente alguma forma de abstração:

«numerical values are meaningfully precise only in theory. The numerical notion of approximation begs the whole point at issue, since it is always theory and not experiment that defines the quantities and from which we compute the precise values to be approximated. A closer look at experimental testing (...) shows that theoretical structures do not ‘approximate to’ or ‘converge upon’ real-world values in a straightforward way. Experimentally, a value is never exact, there are deviations, and a great deal of mutual accommodation between predicted and observed values is often needed.» (p. 184.)

Posta a impossibilidade de aceder ao fenómeno em si, a necessidade de uma mediação teórica, a existência de uma “linha ao infinito” projetada além do espaço euclidiano, e o facto de que uma assintota difere da tangente por não ter nenhum valor em comum com uma dada curva convergente, ficará para perceber se, afinal, a convergência atinge um ponto de contacto ou não.

A resposta, mais uma vez, não será a de escolher um entre os dois caminhos, mas sim de encontrar a sua condição de possibilidade ou, neste caso, o “ponto ideal.” Se limitarmos a nossa perspetiva no interior do espaço euclidiano, a convergência não poderá que ser uma tendência infinita, sem chegada. Por outro lado, se considerarmos um plano projetado a partir do espaço euclidiano, o ponto ideal vai possibilitar um contacto com a assintota. Seguem duas importantes implicações: em primeiro lugar, qualquer sistema será uma abstração teórica; em segundo lugar, a noção de “ideal” é projetada a partir do espaço euclidiano real, ou seja, o espaço real contém em si as coordenadas homogêneas do plano projetivo (Talman, 2006, p.

2).¹²⁸ Por consequência lógica, se o plano projetivo for uma extensão vinda do espaço euclidiano, o próprio espaço real resultará inserido no espaço “ideal.”¹²⁹

2.6 Jogador e *giocattario*

A dupla consideração da assintota enquanto a) linha que nunca é intersectada, ou b) tangente ao infinito, remete para o duplo entendimento do videojogo enquanto c) cibertexto ou d) jogo finito e linear. Nos casos a) e c), os objetos em consideração ficam em aberto, resultam finalmente incompreensíveis (a curva converge indefinidamente à assintota, o videojogo é um sistema cujas possíveis conformações são desconhecidas até aos seus criadores); por outro lado, nos casos b) e d), uma sua determinação resulta possível (a tangente ao infinito postula a existência de um plano projetivo onde a curva consegue intersectar a assintota; o jogo finito e linear postula que até uma infinidade de conformações resulte determinável).

Considerando os casos b) e d), será apropriado afirmar que a interação entre o jogador e o programa é o resultado da fechamento do videojogo. As suas limitações tornam-se ainda mais evidentes se considerarmos as instâncias em que o programa denuncia a sua «limitação semântica característica»:

«Os dados que o programa não “sabe” inserir no esquema, ou são simplesmente ignorados, ou provocam o bloqueio da aplicação, ou são processados e acabam por produzir êxitos que resultam inúteis, incompreensíveis ou inadequados aos pedidos computados pelo utilizador no sistema. (...)

Quando o jogador não respeita a sintaxe do programa, este não “entende” qual a sua intencionalidade significante, e a conversação com o jogo de computador torna-se absurda.»¹³⁰ (Molina, 2004, pp. 150-151.)

¹²⁸ Coerentemente com a homogeneidade das coordenadas do plano projetivo, Talman afirma que uma função que respeite as condições que possibilitam uma “tangente ao infinito” seja «*asymptotically linear*.» (p. 6).

¹²⁹ Segundo Talman, considerados «the points of the projective plane with equivalence classes $[u_1, u_2, u_3]$ of ordered triples of real numbers, not all zero, where two ordered triples (u_1, u_2, u_3) and (v_1, v_2, v_3) are considered equivalent if there is a non-zero real number k such that $(u_1, u_2, u_3) = (kv_1, kv_2, kv_3)$,» «The real projective plane, $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$, consists of all such equivalence classes. (...)

The map $I : (x, y) \rightarrow [x, y, 1]$ gives an embedding of $\mathbb{R}^2$ into $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$. If $[u_1, u_2, u_3]$ is any point of $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ for which $u_3 \neq 0$, then $[u_1, u_2, u_3]$ lies in the image of I .» «Consequently, the complement in $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ of $I[\mathbb{R}^2]$, the image under I of the Euclidean plane, consists of the set of all projective points of the form $[x, y, 0]$, where x and y are not both zero.»

¹³⁰ «I dati che il software non “sa” inserire nello schema, o vengono semplicemente ignorati, o causano il crash dell'applicazione, o sono processati con esiti che all'utente appaiono inutili, incomprensibili o inadeguati alle richieste immesse nel sistema. (...)

O jogador será limitado não apenas pelas características materiais do *medium* ou pelas funcionalidades do programa, mas sim pelos seus erros, pela incapacidade de se medir com a inteligência humana (Crawford, 1982, pp. 56-61). No entanto, a relação com a máquina não validará forçosamente a assunção da sua “limitação.”

Por um lado, poder-se-á afirmar que «o *sujeito enunciator* de um jogo de computador seja o *programa lúdico* (depositário, executor e arbitro das regras do jogo e dos instrumentos comunicativos que permitem a sua execução).»¹³¹ (p. 159). Por outro:

«seria absolutamente errado equiparar o jogador ao *sujeito enunciatário*¹³². O utilizador humano é, de facto, o *usufruidor empírico* do jogo: pode desempenhar, com o que diz respeito ao texto, uma função de configuração em colaboração com o programa (assumindo a enunciação), ou então, com o que diz respeito ao programa, uma função *textónica* de desprogramação e recodificação.»¹³³ (p. 160.)

Ao fim de explicar no que consiste a função *textónica*, teremos de voltar a interpelar um “velho conhecido.” De acordo com Aarseth (1997), a informação é constituída por «a string of signs, which may (but does not have to) make sense to a given observer. It is useful to distinguish between strings as they appear to readers and strings as they exist in the text, since these may not always be the same. For want of better terms, I call the former *scriptons* and the latter *textons*.» (p. 62.)

A interpretação semântica e semiótica do texto permanece ao nível dos signos *scriptons*, mas outras funções (por exemplo, a livre exploração do nível pelo jogador)

Quando il gamer non rispetta la sintassi del software, il software non “intende” quale sia la sua intenzionalità significativa, e la conversazione del computer game diventa assurda.»

¹³¹ «il *soggetto enunciatore* di un computer game sia il *game software* (depositario, esecutore e arbitro delle regole del gioco e degli strumenti comunicativi che ne consentono l’esecuzione).»

¹³² De acordo com Molina (2004): «muitas vezes, é o próprio homem a obedecer ao mito, abdicando o papel criativo de *jogador* (sujeito empírico) e tornando-se num perfeito, software-compatível *giocatario* (sujeito enunciatário).» (p. 163.)

Em italiano: «è l’uomo in carne ed ossa, il più delle volte, a obbedire al mito, abdicando al ruolo creativo di giocatore (soggetto empirico) e trasformandosi in un perfetto, software-compatibile giocatario (soggetto enunciatario).»

¹³³ «sarebbe invece del tutto scorretto equiparare il gamer al soggetto enunciatario. L’utente umano è, infatti, il fruitore empirico del gioco: egli può svolgere sia, rispetto al testo, una funzione configurativa in coprocessing col software (calandosi nel ruolo di enunciatario), sia, rispetto al software, una funzione textonica di deprogrammazione e ricodifica.»

concretizam-se em manipulações dos signos *textons*. Por conseguinte, «If *textons* or traversal functions can be (permanently) added to the text, the user function is *textonic*.» (p. 64.)

Por outras palavras, podem-se contemplar dois tipos de utilizadores de videojogos. Alguém que se limite à receção da enunciação do programa (no léxico de Aarseth, alguém que permanece ao nível dos *scriptons*) «identifica-se (...) replica fielmente experiências já vividas (simuladas) por um outro. Vai estar entretido, mas no fim terá literalmente feito o jogo da máquina, terá sido jogado.»¹³⁴ (Molina, 2004, p. 165.) Um verdadeiro usufruidor, ou jogador, vai participar no «jogo mais apelativo,» ou seja, o de:

«abrir para observar o seu interior, desmontar e remontar, manipular o jogo como se o código fosse de plasticina, fora dos tempos usuais que nos impõe o programa, no espaço virtual das aplicações não estritamente lúdicas (a partir do 3ds max para a realização de objetos tridimensionais, até o mais simples NotePad para a compilação de código).»¹³⁵ (p. 173.)

Regressamos assim para as três caraterísticas, salientadas por Morris (2002), típicas dos videojogos em contraposição com o cinema (o texto do jogo, os *mods* e a presença de outros jogadores), todas de alguma forma responsáveis para a criação de uma dimensão comunitária. Começamos por analisar as maneiras em que o mesmo texto lúdico pode promover, no jogador, seja uma aceitação passiva, seja uma exploração consciente e criativa. Uma das manifestações que a segunda atitude (*textónica*) poderá assumir será a do «*gamer developer*.» (Molina, 2004, p.175.)

2.7 Quem se mete com o touro...

Poder-se-á considerar um “jogador desenhador” enquanto criador (ao mesmo nível do desenhador de jogos) se exercitar a sua autoria com os *mods* (modificações do código de jogo original)¹³⁶ (Morris, 2002, p. 83). A natureza aberta do código permite adaptar objetos arquivados no texto videolúdico, ou criá-los *ex nihilo*, a partir do aspeto das armas e das

¹³⁴ «non farà altro che immedesimarsi, calarsi nel ruolo di giocatore predisposto per lui dal software, replicare pedissequamente esperienze già vissute (simulate) per lui da un altro. Si diventerà un mondo, ma alla fine avrà fatto letteralmente il gioco della macchina, sarà stato giocato.»

¹³⁵ «*aprire per vedere cosa c'è dentro, smontare e rimontare, manipolare il game come se il codice fosse plastilina, al di fuori dei tempi canonici di partita che ci impone il software, nello spazio virtuale di applicativi non necessariamente ludici (da 3D Studio MAX per la realizzazione di oggetti 3D al semplice NotePad per la compilazione degli scripts).*»

personagens até a projeção e decoração de níveis absolutamente originais (p. 90.) Os *mods* são produções tipicamente ligadas ao domínio dos fãs e amadores, mas existem exceções de cariz admirável: «The *Half-Life* multiplayer mod *Counter-Strike* was sold on CD-ROM as a separate title, unlike previous game mods that were available as free online download.» (p. 96.)

Mais uma forma de intervenção textónica, sem dúvida mais difusa (apesar de ser desviada), será a da “batota.” Existem duas formas possíveis de batota: a primeira consiste em «comments and solutions made by players for each other. A common unofficial paratext¹³⁷ is the “walkthru,” a step-bystep recipe that contains the solution, and “walks” the user through the game.» (Aarseth, 1997, p. 117.) A segunda é a dos *cheat codes*: «Players may type in console commands during play to change settings in the game (...),» (Morris, 2002, p. 90) por exemplo tornando o *avatar* invencível. De acordo com Mactavish (2002):

«These gameplay strategies may lessen or even eliminate feelings of aporia and epiphany, but they obviously do not make the game completely pleasure-free; otherwise, players would not use them. These strategies suggest that a player’s interaction within a game’s virtual environment, regardless of formalised aporia, can provide significant pleasure in itself.» (p. 40.)

Finalmente, considere-se um caso mais exclusivo ainda da produção de *mods*, mas igualmente interessante pela sua junção peculiar entre os níveis dos *scriptons* e dos *textons*: o *speedrun*.

De acordo com Bittanti (2008), «*speedrun* é um neologismo formado pela união de dois termos: *speed*, velocidade, e *run*, corrida. “Running,” neste contexto, refere-se à “corrida” do videojogador – ou, melhor, da sua prótese virtual – nos cenários de um determinado videojogo.»¹³⁸ (p. 202.) Em outras palavras, o *speedrun* consiste numa prática videolúdica finalizada ao completamento de um videojogo no menor tempo possível, uma atualização que é gravada pelo jogador para comprovar o seu record. Segundo Bittanti, «a sua natureza complexa exemplifica – e ao mesmo tempo exacerba – a tensão entre a componente

¹³⁷ De acordo com Aarseth, os para-textos são «accompanying texts that refer to the game in some way.» (p. 117.)

¹³⁸ «Speedrun è un neologismo formato dall’unione di due termini: *speed*, velocità e *run*, corsa. “Running”, in questo contesto, si riferisce alla “corsa” del videogiatore – o, meglio, della sua protesi virtuale – negli scenari di un determinato videogioco.»

formal do videojogo (as regras, *game*) e a *pragmática* (o acto de jogar, *play*).»¹³⁹ (pp. 203-204.) A tensão é reflectida pelo facto de que os *speedrunners* não “mudam” propriamente o código subjacente, mas antes desfrutam-no (até nas suas falhas e incoerências) para melhorar a sua prestação. Um exemplo muito conhecido entre os jogadores é o do *rocket jump*, «que contempla o uso de uma arma devastadora, o lança-mísseis, como instrumento para efetuar saltos prodigiosos.»¹⁴⁰ (p. 214.) A tensão entre a componente formal e pragmática provém do facto de que o *rocket jump* não seja uma estratégia contemplada pelos programadores, mas sim um efeito colateral provocado pela simulação da física no jogo. Foi sucessivamente “descoberto” por acaso, e apropriado pelos jogadores.

Não terá escapado à atenção do leitor que todos os aspetos ligados à relação do jogador com o videojogo remetem, implícita ou explicitamente, para uma dimensão colectiva. O constrangimento exercitado pela forma textual do jogo revelou-se a condição necessária para a libertação de práticas comunitárias (seja em termos de modalidades para múltiplos jogadores, ou a partilha de estratégias e records).

Sugere-se que uma tentativa de distinção entre videojogos e cinema baseada na assunção de que os primeiros estejam excluídos de dinâmicas coletivas será mal direccionada pois, pelo contrário, estas representam as suas modalidades mais “vivas.” Voltando à imagem do jovem jogador enquanto raptado, possesso ou “zombificado” pelo ecrã, será possível entender finalmente o verdadeiro sentido do seu estado alheio: «Therein consists the ultimate paradox of the “living dead”: as if death, the death-stench it spreads, is a mask sheltering a life far more “alive” than our ordinary daily life.» (Žižek, 1992, p. 116.)

3. «Um homem possuído por uma noção radical»¹⁴¹

No ponto anterior, verificámos como os videojogos impliquem usos de cariz diferente, por exemplo no caso do jogador e do *giocatario*. Apesar de não termos considerado

¹³⁹ «La sua complessa natura esemplifica – e al tempo stesso esacerba – la tensione tra la componente *formale* del videogame (le regole, *game*) e quella *pragmatica* (il giocare, *play*).»

¹⁴⁰ «che prevede l’uso di un’arma devastante come il lancia missili usato come strumento per compiere balzi prodigiosi.»

¹⁴¹ *Inception* (Christopher Nolan, 2010). A fala refere-se ao protagonista Cobb (representado por Leonardo Di Caprio), um homem pago por se infiltrar no incôscio onírico dos seus alvos. Estas intrusões resultam tão verossimilhanes que podem levar a confundir o divário entre sonho e realidade.

o espectador cinematográfico, poder-se-á assinalar uma semelhante mistura de envolvimento e distração neste também. De acordo com Benjamin (2005):

«Distracção e concentração opõem-se de uma forma a que se pode dar a seguinte formulação: aquele que se concentra diante da obra de arte mergulha nela; é absorvido por essa obra, como aconteceu, segundo a lenda, a um pintor chinês ao ver o seu quadro concluído. Pelo contrário, as massas, pela sua própria distração, mergulham a obra de arte em si.» (p. 238)

Será possível “projetar” um paralelo entre a oposição apresentada por Benjamin e a tensão formal-pragmática dos videojogos. Em ambos os casos, o utilizador é constrangido por dados materiais, além de qualquer negociação (no caso do espetador, a sala de cinema, o ecrã, etc.), que pretendem provocar uma recepção limitada ao nível dos *scriptons* (a noção de Aarseth que designa os signos observáveis). De acordo com Benjamin, “mergulhar na obra de arte” implica responder à sua chamada, reconhecer-se nela, como tornam explícito os filmes de propaganda: «À reprodução em massa responde particularmente a reprodução das massas. Nos grandes cortejos festivos, em assembleias gigantescas, em espectáculos de massas de natureza desportiva e na guerra, que hoje se oferecem na totalidade à aparelhagem do cinema, a massa vê-se a si própria.» (p. 238.)

Em contrapartida, a própria materialidade do *medium* contém a chave (*textónica*, de desprogramação e reconfiguração) para a sua libertação. No caso do cinema, a libertação consistirá, segundo Benjamin, na destruição da aura: «O cinema restringe o valor de culto não só porque coloca o público numa atitude de apreciação valorativa, mas também porque esta atitude no cinema não inclui o factor atenção. O público é um examinador, mas um examinador distraído.» (p. 239.)

O género de “distração” considerada não deverá ser compreendido banalmente como “mergulhar nos seus pensamentos,” pois seria demasiado próximo ao que Benjamin entende enquanto “concentração” («aquele que se concentra diante da obra de arte mergulha nela»). Ao contrário, a distração é uma condição inerente à observação da imagem cinematográfica, como pode esclarecer uma comparação com a pintura:

«Compare-se a “tela” sobre a qual o filme é projectado com a tela em que está a pintura. Esta convida o espectador à contemplação; diante dela, ele pode entregar-se aos seus pensamentos. Diante do filme já não acontece o mesmo. Mal fixou o olhar, já a imagem mudou. A imagem do filme não pode ser fixada.» (p. 236)

A reprodução técnica da imagem cinematográfica, em conjunto com as condições da sua arquivagem e projeção, quebram a noção de que seja possível isolar um «aqui e agora» da obra de arte, em favor de um processo em devir (literalmente, a sucessão dos fotogramas).

Contudo, como apontado por Manovich (2001), a percepção do movimento implica um olhar posicionado e envolvido no fenómeno ao qual assiste – de facto, cada vez mais enraizado, devido às tendências ocidentais da representação. Verifica-se ainda que, o espectador de cinema não terá à disposição algumas das possibilidades que estão no alcance do videojogador (nomeadamente, o de alterar o código subjacente ao mundo digital).

O que parece ser uma desvantagem para o espectador poderá, afinal, não o ser, se considerarmos com atenção o olhar do espectador cinematográfico através da controversa (como veremos de seguida) noção do “realismo” Baziniano.

3.1 O resgate do soldado Bazin

De acordo com Bazin (1967), o cinema conseguiu satisfazer um desejo, ou antes «a purely mental need» (p. 11) que pode ser identificado pelo menos desde o século XVI e, com ainda mais evidência, ao longo do século XIX: «an integral realism, a recreation of the world in its own image, an image unburdened by the freedom of interpretation of the artist or the irreversibility of time.» (p. 21.) O que lhe terá permitido de atingir o seu alvo é:

«the essentially objective character of photography. (...) The personality of the photographer enters into the proceedings only in his selection of the object to be photographed and by way of the purpose he has in mind. Although the final result may reflect something of his personality, this does not play the same role as is played by that of the painter. All the arts are based on the presence of man, only photography derives an advantage from his absence.» (p. 13.)

Por outras palavras, Bazin argumenta que o aparelho cinematográfico, em função da captura automatizada (ou seja, independente do homem) do seu objeto, terá uma distinta vantagem em satisfazer o desejo realista de recriação do mundo na sua própria imagem. Contudo, desde a sua publicação, a tese realista de Bazin foi objeto de críticas, dirigidas sobretudo à propriedade que foi entendida enquanto fundamental pelo seu pensamento cinematográfico: a da transparência.

Segundo Casebier (1991), o realismo Baziniano baseia-se sobre a noção de uma relação transparente entre a câmara e o real (p. 2) que consiste na adequação mimética e

analogica entre signo e referente (Stam, 2000, p. 259). Tal adequação dependeria, como vimos ao comparar a película com os dados digitais, no processo ótico-químico que estabelece um índice entre a imagem e o seu objeto. De forma curiosamente paralela à definição de Leon Battista Alberti, «Often the image of a window is elicited to explain the transparency involved. As spectators, in relating to the real via photography, we are positioned before a window through which we look at the things themselves.» (Casebier, 1991, p. 62.) No entanto, afirmar que a reprodução técnica da imagem cinematográfica permita um acesso direto ao seu objeto significará ignorar o processo de mediação que torna possível o próprio acesso (p. 4): ou seja, o papel da câmara enquanto intermediário.

A captura do aparelho cinematográfico «opera por meio de fotogramas, isto é, de cortes imóveis, vinte e quatro imagens/segundo (ou dezoito no início).» (Deleuze, 1983, p. 9.) Apesar dos fotogramas serem imóveis, Bergson (2014) afirma:

«Le mouvement existe bien ici, en effet, il est dans l'appareil. C'est parce que la bande cinématographique se déroule, amenant, tour à tour, les diverses photographies de la scène à se continuer les unes les autres, que chaque acteur de cette scène reconquiert sa mobilité : il enfile toutes ses attitudes successives sur l'invisible mouvement de la bande cinématographique.» (p. 690.)

Poder-se-á formular, desta forma, a primeira, grande objeção contra Bazin: se a captura do devir requer a sua subdivisão em elementos singulares (os fotogramas), e se o movimento das imagens for apenas uma consequência do avanço da película (ou seja, não pertence às próprias imagens), a representação da realidade obtida pelo cinema será apenas um seu simulacro, uma ilusão que «consiste a croire qu'on pourra penser l'instable par l'intermédiaire du stable, le mouvant par l'immobile.» (p. 667.)

A do movimento seria apenas uma entre as duas ilusões engendradas pelo cinema. De acordo com Grilo (2010), enquanto a primeira consta do efeito colateral de um processo ótico, a segunda «será, no mínimo, ideologicamente suspeita». Trata-se da «ilusão de tridimensionalidade da imagem,» que «advém da impressão de profundidade, impressão esta que é o resultado cultural da utilização intensiva de dois recursos tecnológicos particularmente importantes: a perspectiva e a profundidade de campo.» (p. 19.) A identificação, em ambos os recursos, de códigos culturais que prosseguem uma lógica de representação tipicamente ocidental (desde a teorização da perspectiva na Renascença) é particularmente importante, pois implica que não sejam condições obrigatórias para aceder a

uma perspetiva “natural” sobre o mundo. Ao contrário, a «produção do efeito de realidade do cinema» (p. 21) vai depender mais dos cânones iconográficos da nossa cultura, e menos de qualquer pretensão de captura da realidade objetiva.

Apesar de se servir de uma formulação mais sofisticada, Bergson (2014) aponta para a mesma problemática. Ao comparar a ilusão da tridimensionalidade com a do movimento, afirma que a segunda:

«Elle a la même origine. Elle vient, elle aussi, de ce que nous transportons à la spéculation un procédé fait pour la pratique. Toute action vise à obtenir un objet dont on se sent priver, ou à créer quelque chose qui n'existe pas encore. En ce sens très particulier, elle comble un vide et va du vide au plein, d'une absence à une présence, de l'irréel au réel.» (p. 667.)

Segundo Bergson, não só a lógica performativa difere da lógica especulativa, como também a junção dos seus procedimentos poderá levar à assunção errada de que as propriedades da primeira pertencem à segunda. Ou seja, que a perspetiva linear (propriedade prática do aparelho cinematográfico) corresponda, de facto, ao olhar mais correto sobre o mundo (transbordando no regime da especulação).

Em conclusão, o desejo realista de Bazin, segundo o qual, alegadamente, «reality can and will only reveal itself when carefully observed and not manipulated» (Hess, 1974, p. 20) não terá fundamento, pois os recursos que se tornam responsáveis pelo seu efeito de realidade (o movimento e a tridimensionalidade) são em si manipulações.

Perante as objeções resumidas, é sugerido que não exista nenhuma forma de resgatar a noção realista de Bazin. Não é invulgar encontrar alegações de que o seu suposto “realismo” fosse, de verdade, um reflexo das suas tendências místicas: «Bazin’s critical language – real presence, revelation, faith in the image – often reverberates with religiosity. Cinema becomes a sacrament; an altar where a kind of transubstantiation takes place.» (Stam, 2000, p. 76.) Pretendemos de seguida esboçar algumas contra objeções, tentando não correr o risco de nos afastarmos demasiado na nossa orientação principal.

3.2 A transparência opaca

Começando por um apontamento semântico, houve uma tendência a representar o pensamento Baziniano pela sua “transparência.” Neste caso específico, será entendido enquanto propriedade que permite de estabelecer uma ligação inequívoca entre a imagem

gravada e o seu objeto. No entanto, poder-se-á argumentar que o próprio entendimento da palavra “transparência” seja suspeito, pois apesar de ser assiduamente utilizada neste sentido, Branigan (1992) indica que consiste em «seeing something which is not present» por oposição com «not seeing what is present (invisibility).» (p. 245.) Segundo as definições apresentadas por Branigan, o realismo Baziniano devia ser acusado de “invisibilidade” antes que de “transparência,” pois postula o acesso à realidade através da imagem cinematográfica, esquecendo (ou ignorando) a influência dos aparelhos de mediação técnica e cultural. Por outras palavras, Bazin não estaria a ver o que está presente: a materialidade do *medium* e a sua moldura ideológica.

Por outro lado, no conjunto de ensaios de sua autoria *Qu'est-ce que le cinema?* (1967), o termo “transparência” é usado apenas em três capítulos, cada um dedicado a um realizador diferente: Robert Bresson (p. 131), Vittorio de Sica (1971, p. 57) e Roberto Rossellini (p. 101). Vamos limitar-nos ao primeiro caso, a análise do filme *Le Journal d'un Curé de Campagne* (1951), adaptação do homónimo romance de Georges Bernanos (1936), enquanto suficientemente representativo do conjunto.

Andrew (1980) chamou-lhe um exemplo de «intersection»:

«Here the uniqueness of the original text is preserved to such an extent that it is intentionally left unassimilated in adaptation. The cinema, as a separate mechanism, records its confrontation with an ultimately intransigent text. (...) André Bazin, championing this film and this mode, claimed that in this instance we are presented not with an adaptation so much as a refraction of the original.» (p. 11.)

A interpretação de Andrew é coerente com o entendimento partilhado sobre Bazin: tal como a imagem cinematográfica não será a manifestação da personalidade do artista, mas sim da realidade, a adaptação não será um comentário do seu autor sobre a obra de referência, mas sim a sua refração. Por outras palavras, o filme tornar-se-á num acesso “transparente” ao romance adaptado.

No entanto, considerado o sentido de transparência por Branigan (1992) enquanto ver algo que não está presente, a sua aplicação no caso de *Le Journal d'un Curé de Champagne* resultará misteriosa: se Bazin considerava o filme enquanto refração do romance, o que é que pensava que estivéssemos a ver sem que fosse presente? Se tivesse entendido “o filme,” teria sacrificado o meio de acesso ao romance. Por outro lado, se tivesse entendido “o romance,” o filme não poderia ser a refração de alguma coisa. Poder-se-á encontrar uma

solução ao enigma, como é costume, no próprio objeto da disputa, ou seja, na formulação original do autor.

3.3 Uma questão de fé

Em primeiro lugar, será da máxima importância sublinhar a forma em que o próprio Bazin (1967) define a valia estética do filme em termos conscientemente contraditórios:

«If *The Diary of a Country Priest* impresses us as a masterpiece, and this with an almost physical impact, if it moves the critic and the uncritical alike, it is primarily because of its power to stir the emotions, rather than the intelligence, at their highest level of sensitivity. (...) While the instantaneous success of *Le Journal* is undeniable, the aesthetic principles on which it is based are nevertheless the most paradoxical, maybe even the most complex, ever manifest in a sound film.» (p. 125.)

De acordo com Bazin, dos anos 20 para os 40 do século XX, tornou-se manifesta uma divisão, presente no próprio coração do cinema mudo (p. 28), entre duas abordagens à realização: os realizadores que tinham fé na imagem e os que tinham fé na realidade. Por “imagem,” Bazin entendia «everything that the representation on the screen adds to the object there represented» (pp. 24-25) seja em termos plásticos (maquilhagem, iluminação) ou de edição (a ordenação significativa das imagens).

Algumas correntes do cinema mudo (por exemplo, o expressionismo alemão) representaram o domínio da imagem acima da realidade: «Undoubtedly they [the directors] derived at least the greater part of the constituent elements from the reality they were describing but the final significance of the film was found to reside in the ordering of these elements much more than in their objective content.» (p. 25.)

Por outro lado, inclusivamente no seio de uma corrente como o expressionismo alemão, existiam exceções à regra que manifestavam uma intenção diferente. Bazin considerava a obra de Friedrich Murnau uma tal exceção:

«One might be inclined to think that the plastics of his image are expressionistic. But this would be a superficial view. The composition of his image is in no sense pictorial. It adds nothing to the reality, it does not deform it, it forces it to reveal its structural depth, to bring out the preexisting relations which become constitutive of the drama.»

Bazin não quis afirmar que filmes como *Nosferatu* (1922) ou *Tabu* (1931) fossem desprovidos de recursos plásticos, apenas que tivessem menor relevância para a sua valia estética em comparação com a realidade do espaço dramático (p. 27), por exemplo no uso de cenários naturais.

Se o cinema mudo implicava, constitucionalmente, um nível de abstração (pois a sua comunicação acontecia primeiramente ao nível plástico), a implementação da gravação do som ampliou, ao contrário, os meios para explorar a sua carga realista (p. 39). Por conseguinte, o recurso à modificação das imagens tornou-se menos difuso¹⁴².

No contexto que se veio formar, onde a abstração cedeu o passo ao realismo, *Le Journal d'un Curé de Campagne* não poderá que parecer um objeto estranho, especialmente à luz da “transparência” em acto no filme, que Bazin insistiu em descrever através das suas propriedades mais opacas:

«The rain, the murmur of a waterfall, the sound of earth pouring from a broken pot, the hooves of a horse on the cobblestones, are not there just as a contrast to the simplification of the sets or the convention of the costumes, still less as a contrast to the literary and anachronistic flavor of the dialogue. They are not needed either for dramatic antithesis or for a contrast in decor. They are there deliberately as neutrals, as foreign bodies, like a grain of sand that gets into and seizes up a piece of machinery. If the arbitrariness of their choice resembles an abstraction, it is the abstraction of the concrete integral. They are like lines drawn across an image to affirm its transparency, as the dust affirms the transparency of a diamond; it is impurity at its purest.»¹⁴³ (p. 131.)

A “transparência opaca” não vinha apenas da imagem (o que poderia ter tornado o filme numa operação nostálgica¹⁴⁴ de referência ao cinema mudo), como também do tratamento da banda sonora – ou, mais especificamente, da direcção dos diálogos:

«The cast is not being asked to act out a text, not even to live it out, just to speak it. It is because of this that the passages spoken off-screen so perfectly

¹⁴² Também neste sentido, não faltam as exceções. O próprio Bazin aponta para um caso relevante de valia “plástica” na “época do sonoro”: «As late as 1935 Fritz Lang, in *Fury*, followed a series of shots of women scandal mongering with shots of clucking chickens in a farm-yard. This relic of associative montage came as a shock even at the time, and today seems entirely out of keeping with the rest of the film.» (p. 32.)

¹⁴³ Bazin está a referir-se a outro filme de Bresson, *Les Dames du Bois de Boulogne*, mas o paralelo é justificado logo a seguir: «I have referred to *Les Dames* in discussing *Le Journal* because it is important to point out the profound similarity between the mechanics of their respective adaptations.» (Bazin, 1967, p. 131.)

¹⁴⁴ «Nostalgia for a silence that would be the benign procreator of a visual symbolism unduly confuses the so-called primacy of the image with the true vocation of the cinema-which is the primacy of the object.» (pp. 138-139.)

match the passages spoken by the characters on-screen. There is no fundamental difference either in tone or style. This plan of attack not only rules out any dramatic interpretation by the actors but also any psychological touches either. (...)

Thus this so-called badly acted film leaves us with the feeling of having seen a gallery of portraits whose expressions could not be other than they were.» (p. 133.)

O facto que o som possa comparticipar na opacidade do filme é ainda mais paradoxal, considerando o papel que desempenhou no ampliamto dos recursos realistas no cinema. A conclusão de Bazin, conseqüentemente, é que a evolução da linguagem cinematográfica não dependa estritamente dos seus desenvolvimentos técnicos (p. 30):

«In this sense the invention of the sound track is just a fortuitous scientific phenomenon and not the aesthetic revolution people always say it is. The language of film (...) is ambiguous and in spite of appearances to the contrary, the history of cinema before and after 1928 is an unbroken continuity. It is the story of the relations between expressionism and realism. Sound was to destroy expressionism for a while before adopting it in its turn. On the other hand, it became an immediate part of the continued development of realism.» (p. 139.)

Em suma, Bazin afirmou que o cinema estava envolvido no processo de desenvolvimento do realismo nas artes; a sua proposta foi criticada devido aos vários níveis ilusórios (logo anti-naturalísticos) próprios do cinema; porém, paradoxalmente, todas as argumentações de Bazin em favor do realismo cinematográfico contemplam o recurso à opacidade e à manipulação. Um destes recursos é a profundidade de campo, que torna o sentido da própria imagem num mistério pelo espectador: «depth of focus reintroduced ambiguity into the structure of the image if not of necessity (...) at least as a possibility. (...) The uncertainty in which we find ourselves as to the spiritual key or the interpretation we should put on the film is built into the very design of the image.» (p. 36.) A análise da profundidade de campo conforme Bazin ajudará em esclarecer a sua noção de realismo.

3.4 Apesar de qualquer objeção

A profundidade de campo, incorporando múltiplos planos num só, torna a sua interpretação indubitavelmente mais complexa. No entanto:

«depth of focus brings the spectator into a relation with the image closer to that which he enjoys with reality. Therefore it is correct to say that,

independently of the contents of the image, its structure is more realistic. (...) it implies, consequently, both a more active mental attitude on the part of the spectator and a more positive contribution on his part to the action in progress. While analytical montage only calls for him to follow his guide, to let his attention follow along smoothly with that of the director who will choose what he should see, here he is called upon to exercise at least a minimum personal choice.» (pp. 35-36.)

O que Bazin sugere não é, tal como entenderam Hess (1974), Andrew (1980), Casebier (1991), e Stam (2000), entre outros, que a imagem cinematográfica capte, em virtude da objetividade do processo ótico-químico, a realidade – e que daí, por conseguinte, derive o seu “realismo.” Ao contrário, a carga realista surge independentemente do conteúdo da imagem, e não tem uma relação causal com os aparelhos tecnológicos envolvidos: a imagem muda pode ser tão (ou mais) realista quanto a imagem sonora. O realismo, segundo Bazin, não é nada mais que a impressão de que o aparelho cinematográfico consiga restituir fielmente a nossa forma de relacionar-nos com a realidade:

«Today the making of images no longer shares an anthropocentric, utilitarian purpose. It is no longer a question of survival after death, but of a larger concept, the creation of an ideal world in the likeness of the real, with its own temporal destiny. (...) If the history of the plastic arts is less a matter of their aesthetic than of their psychology then it will be seen to be essentially the story of resemblance, or, if you will, of realism.» (p. 10.)

Eis porque uma crítica à noção realista de Bazin, motivada pela incapacidade do aparelho cinematográfico de capturar a realidade, estará mal direcionada. Bazin não quis argumentar que a câmara pudesse, “de facto,” capturar a realidade, mas sim que, graças à intercessão da câmara, o espectador pudesse acreditar na ilusão de um mundo ideal semelhante ao real:

«the essential factor in the transition from the baroque to photography is not the perfecting of a physical process (photography will long remain the inferior of painting in the reproduction of color); rather does it lie in a psychological fact, to wit, in completely satisfying our appetite for illusion by a mechanical reproduction in the making of which man plays no part. The solution is not to be found in the result achieved but in the way of achieving it.» (p. 12.)

Como foi realçado várias vezes, o meio é a câmara, que grava a imagem do seu objeto num processo automático (seja analógico ou digital). Obviamente, fatores como a escolha do aparelho, do enquadramento, as condições de filmagem, a sensibilidade do operador ou do realizador, as necessidades narrativas, as convenções culturais, etc., vão

determinar o resultado em inúmeras formas. A representação do movimento será possível só através da sua subdivisão em fotogramas, uma etapa que é sucessivamente escondida pelo desenrole da película no projetor. Bazin não pretende recusar a materialidade do *medium*¹⁴⁵, apenas salientar como possa tornar-se no “gradiente de realidade” necessário para satisfazer o apetite de ilusão do espectador. A condição responsável da sua potencialidade realista encontra-se, específica e isoladamente, no momento, por mais breve e controlado que seja, em que a imagem é gravada, automaticamente e sem a intervenção do homem, pela máquina: «In spite of any objections our critical spirit may offer, we are forced to accept as real the existence of the object reproduced, actually re-presented, set before us, that is to say, in time and space. Photography enjoys a certain advantage in virtue of this transference of reality from the thing to its reproduction.» (p. 14.) O que força, apesar de qualquer objeção, a aceitar a transferência da realidade da coisa para a sua reprodução não será o resultado, pois a adequação mimética e analógica entre signo e referente não acontece efetivamente. Ao contrário, é a suposição, ou talvez a superstição, que dota a máquina do poder desta adequação: «The need for illusion (...) is a purely mental need, of itself nonaesthetic, the origins of which must be sought in the proclivity of the mind towards magic. However, it is a need the pull of which has been strong enough to have seriously upset the equilibrium of the plastic arts.» (p. 11.)

Por conseguinte, a interpretação proposta por Stam (2000), segundo o qual o realismo Baziniano será apenas uma máscara das suas crenças religiosas, tem de ser recusada, uma vez que o próprio Bazin (1967) denuncia a inclinação da mente para a magia enquanto uma necessidade humana, puramente mental – ou seja, independente da existência positiva de qualquer entidade sobre-humana.

¹⁴⁵ Ao contrário, muitos dos procedimentos responsáveis pela impressão realista estão ligados à forma. O próprio Bazin manifesta a preocupação de que o seu foco sobre a forma resulte excessivo: «Our intention is certainly not to preach the glory of form over content. Art for art's sake is just as heretical in cinema as elsewhere, probably more so. On the other hand, a new subject matter demands new form, and as good a way as any towards understanding what a film is trying to say to us is to know how it is saying it.» (p. 30.)

Pelo que tem a ver com a influência dos realizadores sobre as suas obras (comprovando que Bazin não advogava em favor de filmes “anónimos”): «The great directors are first of all creators of form; if you wish, they are rhetoricians. This in no sense means that they supported the theory of "art for art's sake," but simply that in the dialectic of form and content, form was then the determining factor in the same way that perspective or oils turned the pictorial world upside down.» (pp. 73-74.)

Poder-se-á também arguir que a referência de Bazin à perspectiva renascentista torna a objeção da “ilusão tridimensional da imagem” sem sentido.

A transparência enquanto ver o que não está presente designa, em Bazin, o conjunto das manipulações e das características formais responsáveis pela impressão de realidade¹⁴⁶. A sua função distintiva não será simplesmente a de engendrar «the pseudorealism of a deception aimed at fooling the eye (or for that matter the mind); a pseudorealism content in other words with illusory appearances» mas, ao contrário, a de libertar os espectadores desse mesmo desejo. Graças à completa satisfação do nosso apetite de ilusão, tornar-se-á possível exigir, e obter, uma nova forma de relação com a imagem.

4. Livro de instruções fenomenológico

Formulado em tais termos, o objetivo que Bazin atribuiu ao cinema não terá sido muito distante do de Benjamin. Em ambos os casos, graças à reprodução técnica, a imagem cinematográfica terá um potencial emancipador, capaz de provocar um novo olhar do observador para as obras artísticas. Por outro lado, tanto Benjamin quanto Bazin limitaram-se em prescrever um remédio, sem fornecer alguma instrução para a sua aplicação.

No primeiro caso, a postulação de que o espectador de cinema será distraído não correspondeu a uma efetiva descrição desse estado. No segundo caso, a passagem que lidará do desejo pela ilusão, à sua interpretação enquanto ilusório, também não foi sujeita à análise minuciosa do autor. Conforme o nosso entendimento (e as citações de Bazin que apresentámos), Casebier (1991) terá mal entendido o realismo Baziniano, mas a sua abordagem fenomenológica poderá ajudar-nos em consertar o “furo no tecido.”

4.1 Aparecer e aparência

Como foi explicado, a área de competência da fenomenologia consta da lógica dos fenómenos: «What we know of the world (including cinematic representation) has to do with our experience of phenomena, that is, the way things appear to us.» (Casebier, 1991, p. 4.) Por sua vez, o uso do verbo “aparecer” remete para a antiga contraposição entre realidade e aparência, conteúdo e forma, que retratamos resumidamente ao referenciar alguns dos momentos mais marcantes do pensamento estético e filosófico sobre a cópia e o simulacro.

¹⁴⁶ Inversamente, poder-se-á afirmar que o realismo Baziniano resultou “invisível” às leituras dos críticos que foram considerados, pois “não viram nele o que estava presente.”

De acordo com Casebier, a “aparência” na fenomenologia de Husserl (*Erscheinung*) assume dois sentidos interrelacionados: a maneira em que as coisas parecem ser, e o próprio acto em que um objeto revela-se, ou aparece (p. 26).

Um possível entendimento dos seus dois sentidos poderá ser o seguinte: a maneira em que as coisas “parecem ser” será própria do simulacro; ao contrário, o “acto de aparecer”, de “surgir,” será próprio da cópia. Lembre-se que, segundo a leitura de Deleuze (2000):

«As cópias são possuidoras em segundo lugar, pretendentes bem fundados, garantidos pela semelhança [à Ideia]; os *simulacros* são como os falsos pretendentes, construídos a partir de uma dissimilitude, implicando uma perversão, um desvio essenciais. É neste sentido que Platão divide em dois o domínio das imagens-ídolos: de um lado, as *cópias-ícones*, de outro os *simulacros-fantasmas*.» (p. 262.)

Deleuze parece sugerir que a aparência enquanto maneira em que as coisas “parecem ser” é própria do simulacro porque, como um fantasma, tem a imagem do que “parece ser,” mas não a sua substância. Por outro lado, a aparência enquanto “acto de aparecer,” de “surgir,” é próprio da cópia pois, tal como o ícone, acarreta «a reaching out to a real object existing independently» (p. 18).

De acordo com Benoist (2010), «o que parece característico de uma abordagem fenomenológica é a pretensão de dar vida aos conceitos eles próprios, de lhes *dar substância*. Por outras palavras (...) o método fenomenológico é, basicamente, *um método de exemplos*.»¹⁴⁷ (p. 109.) Por conseguinte, ao fim de dar substância à diferença entre aparência enquanto estado/fantasma e enquanto acto/ícone, vamos examinar uma das histórias “assombradas” mais conceituadas da literatura ocidental, já analisada no primeiro capítulo através da sua particular reinterpretação por Arnold Schwarzenegger.

4.1.1 Estudo de caso: Hamlet de William Shakespeare

Na primeira cena de *Hamlet* (2008), Francisco e Bernardo, dois soldados, estão a vigiar na esplanada do castelo real. Após terem trocado as saudações, entram Marcelo e Horácio, dois súbditos do rei. Ao ver Horácio, Bernardo pergunta: «Não é Horácio que eu vejo?» O próprio Horácio responde-lhe afirmativamente: «Ele mesmo em corpo e alma.» (p. 4.)

¹⁴⁷ Em itálico no texto original.

A sua resposta poderá estranhar o leitor, pois não parece que haja alguma necessidade para falar de si na terceira pessoa, ou para especificar de estar presente «em corpo e alma.» No entanto, Marcelo questiona de imediato a Bernardo: «Dize-me, já viste a aparição esta noite?» À replica de Bernardo, que afirma não ter visto nada, Marcelo adianta: «Horácio diz que é efeito da minha imaginação, e nega-se a acreditar na visão temerosa, de que já por duas vezes fomos testemunhas; pedi-lhe portanto que viesse connosco, para que se o phantasma de novo apparecer, elle possa testemunhar a verdade do que afiançámos e dirigir-lhe a palavra.» Horácio interrompe-o bruscamente, exclamando: «Historias, qual apparecer!» (p. 5.)

Se aplicarmos, no contexto em consideração, a distinção entre aparência enquanto estado e enquanto acto, o raciocínio de Horácio tornar-se-á mais claro. Ao entrar em cena, Horácio desempenhou o acto de “aparecer”: a sua imagem não só se parece com ele próprio, como também designa a sua presença efetiva (Horácio está aí verdadeiramente, «em corpo e alma»). O que é mais, Horácio não só se parece consigo, como também com “o tal indivíduo conhecido com o nome de Horácio,” um homem que, mesmo não estando presente, seria assumido enquanto real, independentemente da sua presença na esplanada do castelo. Eis porque, à pergunta de Bernardo («Não é Horácio que eu vejo?») corresponde servindo-se também da terceira pessoa («Elle mesmo»): não só atesta da sua semelhança consigo, como também confirma que “o tal indivíduo conhecido com o nome de Horácio” está mesmo aí, e não algures.

Por outro lado, o fantasma ao qual se refere Marcelo não poderá assumir os mesmos privilégios que Horácio tem. O impedimento fundamental não provém da dúvida de que se trate apenas de um efeito da imaginação, mas sim do facto que um fantasma não é nada mais que uma traça deixada pelo defunto. O fantasma pode estar presente, mas ao defunto é-lhe impossível. Por conseguinte, mesmo que um fantasma tenha a “aparência” de alguém que faleceu, ou que possa assumir a identidade do morto, não poderá reconhecer-se com “o tal indivíduo do qual é um fantasma,” pois esse indivíduo já não existe independentemente da sua “aparência” enquanto espírito. Eis porque a primeira objecção de Horácio não se foca, como seria natural de esperar, na noção do fantasma em si, mas sim no seu «apparecer,» um acto impossível pela Sombra.

Para surpresa dos presentes, a “aparição” manifesta-se no momento seguinte: trata-se da Sombra do Rei da Dinamarca, o fantasma do monarca recém-falecido. Bernardo pergunta ao Horácio, «Não é verdade que se parece com o defunto rei? Observa bem, Horácio.» O

amigo obedece-lhe, e confirma, «A semelhança é espantosa; a surpresa e o terror paralisaram-me.» (p. 6.) Quando a Sombra se tem afastado do grupo, Marcelo pede ao Horácio que se pronuncie mais uma vez, para liquidar qualquer dúvida: «Não se parece com o rei?» Horácio vai ainda um passo mais longe ao responder-lhe, «Como tu te pareces contigo mesmo (...). É assombroso!» (p. 7.) Antes que a Sombra desapareça definitivamente da cena, Horácio chama por ela: «Pára. Ilusão.» (p. 8.)

A segunda parte da cena torna ainda mais evidente a origem do poder da Sombra. Ninguém entre os presentes pensa que a Sombra seja, de facto, o Rei. O próprio Horácio acaba por chamar-lhe de «Ilusão.» Ao contrário, o que a torna tão assustadora é precisamente a sua semelhança sem referente, ou melhor, que a Sombra não seja nada mais de que a própria semelhança enquanto separada do seu referente. Tal como as outras personagens, tem uma semelhança consigo própria («Como tu te pareces contigo mesmo»), mas, ao seu contrário, não possui uma existência na terceira pessoa.

Na esperança de que a primeira cena de Hamlet, assim considerada, tenha esclarecido a natureza dupla da “aparência,” será conveniente examinar qual a propriedade que permite distinguir entre os seus dois sentidos.

4.2 «Algumas coisas vemos com os olhos, outras com o coração»¹⁴⁸

De acordo com Casebier (1991), ter a experiência de um objeto implica compreender a sua “fundação”: «An experience of an object *O* is founded on an experience of another object *C* only if the experience of *O* could not be intentionally related to *O* unless the experience of *C* occurred.» (p. 11.)

O aspeto mais complexo da sua definição é exatamente o aspeto “intencional” da fundação. De acordo com Kalderon (2010), «a experiência é intencional, pelo menos no sentido mínimo em que é de, ou acerca de, um aspecto que pode ser encontrado no ambiente material. Ser intencional neste sentido mínimo é simplesmente a experiência ter um objecto.» (p. 37.)

¹⁴⁸ *The Land Before Time* (Don Bluth, 1989). A fala refere-se ao Vale Encantado, um lugar utópico procurado por um grupo de dinossauros que tentam fugir aos cataclismas que os terão levado à extinção. O protagonista, Littlefoot, pergunta à sua mãe como pode ter certeza de que o Vale exista se nunca o viu. A mãe responde-lhe que certas coisas não precisam ser vistas com os olhos, mas sim com o coração.

Em suma, a relação que funda o objeto “O” no objeto “C” só vai resultar na sua compreensão se tivermos tido experiência do objeto “C,” também. A fundação consistirá no conhecimento do objeto “C” pela forma em que torna compreensível o objeto “O”.

Poder-se-á exemplificar a dinâmica da fundação através das adaptações dos videojogos para o cinema: como salientado por Bittanti (2006), trata-se primeiramente de obras pensadas para uma audiência familiarizada com o material adaptado. Por conseguinte, um jogador terá um potencial maior de estabelecer uma “relação intencional” com o filme de que um espectador sem prévio conhecimento de videojogos, porque o jogador será capaz de reconhecer as referências que sustentam a fundação do filme.

No entanto, a “intencionalidade” da experiência remete-nos para uma dúvida subtil: se as suas condições não forem respeitadas, poder-se-á argumentar que a experiência não tem algum objeto, devido ao observador não ter os conhecimentos necessários para o reconhecer enquanto tal?

Voltando ao exemplo anterior, consideramos o caso do segundo espectador (o “ingênuo”). Durante o visionamento do filme, estará sujeito a um conjunto de referências ao videojogo adaptado, porém devido à falta de conhecimento sobre o tema não irá conseguir fazer a ligação, nem tão pouco aperceber-se de que alguma coisa estará a escapar-lhe. Por conseguinte, a sua incapacidade de reconhecer as referências intermediais representará um caso paradigmático de “invisibilidade,” enquanto “não ver algo que está presente.”

Resumindo brevemente: a fundação é a relação que nos permite de distinguir entre imagens bem fundadas e imagens falsas, entre ícones e fantasmas. É a capacidade que Horácio tem de se apresentar na terceira pessoa, possibilidade que, ao invés, escapa à Sombra do Rei da Dinamarca.

O reconhecimento da fundação torna a nossa relação com o ícone intencional, ou seja, significativa. Ao contrário, a falta de fundação tem um efeito assustador, desampara-nos. Se, por um lado, os soldados sabem o que devem esperar de Horácio, estão completamente às escuras perante a Sombra. Da mesma forma, um espectador que não tenha muita literacia em videojogos não irá conseguir relacionar-se significativamente com as respectivas adaptações para o cinema.

No entanto, se a experiência fenomenológica requer uma fundação, se a fundação, por sua vez, requer um olhar intencional, e se, finalmente, o olhar intencional depende do reconhecimento de um objeto, a falta do reconhecimento vai invalidar os requerimentos anteriores. Ou seja, um espectador sem prévio conhecimento do videojogo adaptado para o

cinema não estará a ter uma experiência fenomenológica. Será bloqueado no vórtice assustador da semelhança sem referente. Por consequência, no caso específico que estamos a considerar (o das adaptações dos videojogos para o cinema), a abordagem fenomenológica não serviria para compreender de que maneira o olhar do espectador cinematográfico poderá emancipá-lo de uma dimensão ilusória.

Contudo, apesar da incapacidade do espectador de reconhecer o objeto, poder-se-á argumentar que tenha igualmente uma experiência fenomenológica. Exercitando a sua investigação na área da epistemologia¹⁴⁹, Fred Dretske (1969) convidou a imaginar uma situação comparável à do nosso exemplo:

«Let *S* be some sentient agent, and let ‘*S*...’ be some statement about *S*: e.g. *S* is blond, *S* is asleep, *S* saw the parade, *S* stubbed his toe. Let us say that the state of affairs, activity, or condition which makes these statements true, if indeed they are true, has *zero belief content* if and only if there is no belief such that *S*’s having or failing to have that belief is logically relevant to the truth of the statement. If the statement ‘*S*...’ entails that *S* has a particular belief, or set of beliefs, then we will say that the state of affairs expressed by this statement has a *positive belief content*. If the statement entails that *S* does not have some belief, or set of beliefs, then the situation is one of *negative belief content*.» (p. 5.)

Aplicando a distinção de Dretske ao exemplo dos dois espectadores da adaptação de um videojogo para o cinema, a experiência do espectador “sábio” terá um *conteúdo de crença positivo*, pois será influenciada pelo seu conhecimento dos *media*, enquanto a experiência do espectador “ingénuo” terá um *conteúdo de crença negativo*, porque a sua percepção não acarreta nenhum mecanismo de reconhecimento. De acordo com Dretske (2000), trata-se de uma «nonepistemic perception, perception that does not require (although in adult human beings it is normally accompanied by) belief or knowledge. In contrast to seeing facts (*that* they are apples and thimbles), seeing *objects* (apples and thimbles) is a case of nonepistemic perception.» (p. 139.)

Por conseguinte, poder-se-á argumentar que ambos os sentidos de aparência provocam uma experiência fenomenológica: o acto de “aparecer” pressupõe uma percepção epistémica, pois é ligada ao reconhecimento de um facto (Horácio aparece na esplanada do castelo); por outro lado, o estado de “aparência” é próprio da percepção não-epistémica, pois tem como objeto algo que não acarreta alguma referência (a aparência da Sombra).

¹⁴⁹ De acordo com Cassam (2010), «o objecto do exercício da epistemologia é compreender o conhecimento humano em geral, ou, menos ambiciosamente, compreender como é que nós vimos a saber o que quer que seja num certo domínio especificado.» (p. 141.)

Paralelamente, poder-se-á arguir que ambos os espectadores (o “sábio” e o “ingénuo”) tenham uma experiência fenomenológica válida, e que a falta de entendimento da fundação não vai implicar uma percepção sem objeto, mas sim uma percepção não-epistémica. Será possível servir-se da fenomenologia para reconstruir o momento “perdido” do olhar do espectador para o ecrã e de o aplicar para a compreensão das adaptações dos videojogos para o cinema.

4.3 Reconciliar o “realismo” Baziniano à fenomenologia

A distinção da aparência entre estado e acto tem uma interessante ligação com os conceitos de “distração” em Benjamin e “transparência” em Bazin. De acordo com Benjamin, a distração é o estado no qual se encontra o espectador cinematográfico durante o visionamento do filme, e tem origem na destruição da referencialidade operada pela reprodução técnica. Se no passado a imagem podia apelar-se à categoria do original (enquanto cumprimento das condições de fundação), com a fotografia, logo com o cinema, cessa de possuir uma existência única e original, pois a própria natureza do *medium* requer a sua multiplicação e omnipresença. O espectador cinematográfico estará distraído porque a falta de referencialidade da imagem estranha-o. Tal como no caso da aparência enquanto estado, algo resiste à sua tentativa de significação.

Por outro lado, a transparência, segundo Bazin, consiste no conjunto de dispositivos formais que torna possível a própria distração. Se a reprodução técnica teria, em si, o poder psicológico de convencer os espectadores da referencialidade objetiva da imagem, a auto-evidência da técnica, provocada pelo uso de manipulações opacas (como a profundidade de campo, a banda-sonora expressionista, etc.), engendra uma relação dita “realista,” ou seja, a ideia de que o filme esteja a criar a imagem de um mundo ideal baseado na semelhança, não com o mundo em si, mas sim com a experiência que temos do mundo.

Citando mais uma vez Deleuze (2000): «O catecismo, tão inspirado no platonismo, familiarizou-nos com esta noção: Deus fez o homem à sua imagem e semelhança, mas, pelo pecado, o homem perdeu a semelhança embora conservasse a imagem.» (p. 263.) Se traçarmos um paralelo com Bazin, a missão do cinema, conforme a sua formulação de “realismo,” será a de não se contentar na conservação da imagem do mundo, mas sim de resgatar a sua semelhança.

O entendimento dos dois sentidos de aparência através do pensamento de Bazin e Benjamin acarreta uma melhor compreensão da inter-relação fenomenológica entre estado e acto ou, melhor, entre objeto e facto. Um objeto, em si não-epistémico, provoca a percepção consciente (distráida) do espectador, porém não cai no círculo da referencialidade que seria próprio da percepção epistémica.

Por outro lado, a transparência da imagem cinematográfica acarreta a percepção de factos (objetos distinguidos por propriedades específicas) que não estão relacionados com o mundo objetivo, mas sim com o mundo enquanto objeto de experiência do espectador. De acordo com Casebier (1991), será aí que a fenomenologia poderá ajudar a uma melhor compreensão da representação cinematográfica:

«Husserlian phenomenology thus analyzes representation in terms of the *experience* of an art object, not simply in terms of a relationship between some object within the work of art and some object in the world, for example, not as a relation such as that between an icon and an object that it resembles. It is relationship between experiences of certain sorts that is the source for the representation. (...) Husserl can acknowledge that there is no iconic or indexical relationship between the art object and the object represented yet hold that representation is nevertheless realist.» (pp. 11-12.)

Contudo, como foi averiguado, Bazin pode admitir o mesmo: a representação cinematográfica será entendível enquanto relação entre experiências, nomeadamente, a percepção não-epistémica dos objetos (o conteúdo da representação) e a percepção epistémica dos factos (a própria configuração formal da representação).

4.4 Cavalgar em direção ao horizonte

A fenomenologia dispõe de um nome para designar o “ponto ideal” onde os objetos e os factos (tal como a assíntota e uma curva convergente) se encontram: trata-se do horizonte. De acordo com Husserl (1982):

«The horizons are "predelineated" potentialities. We say also: We can *ask any horizon what "lies in it"*, we can *explicate* or unfold it, and "*uncover*" the potentialities of conscious life at a particular time. Precisely thereby we uncover the *objective sense meant implicitly* in the actual cogito, though never with more than a certain degree of foreshadowing. This sense, the *cogitatum qua cogitatum*, is never present to actual consciousness [*vorstellig*] as a finished datum; it becomes "clarified" only through explication of the given horizon and the new / horizons continuously awakened [*der stetig neu geweckten Horizonte*].» (p. 45.)

Por outras palavras, o horizonte consiste no conjunto das aparências potenciais de um dado fenómeno e, ao mesmo tempo, no conjunto dos pensamentos e das impressões que caracterizam a relação dos seres humanos com o horizonte. Em ambos os casos, existe um constrangimento material que “predefina” o espectro das potencialidades: um dado fenómeno poderá, à partida, assumir só algumas aparências devido às circunstâncias em que têm lugar, tal como o observador só poderá ter acesso às potencialidades da vida consciente num momento particular.

No entanto, apesar de existirem limites ao número de potencialidades, haverá um momento, o da antecipação, em que será impossível determinar com certeza qual o resultado final. Por conseguinte, mesmo nos limites da sua configuração material, um horizonte nunca resultará totalmente fechado, por depender do conjunto das impressões parciais, constantemente renovadas, dos seres humanos. Husserl prossegue:

«The predelineation itself, to be sure, is at all times imperfect; yet, with its *indeterminateness*, it has a *determinate structure*. For example: the die leaves open a great variety of things pertaining to the unseen faces; yet it is already "construed" in advance as a die, in particular as colored, rough, and the like, though each of these determinations always leaves further particulars open.»

Devido à sua componente lúdica, o exemplo do dado não faltará de remeter para as considerações feitas sobre o gradiente de liberdade nos videojogos. Por um lado, são simuladores imprevisíveis, ou cibertextos caóticos; por outro, apenas sistemas lineares, que nunca escapam a um espaço quantificável.

Encontramos a mesma natureza dupla na obra cinematográfica: consiste de objetos não-epistémicos, autossuficientes, e factos experimentais, significativos, que dependem da contribuição do espectador para aparecer.

Em ambos os casos, a perpétua reconstrução do horizonte, entre abertura e fechamento, desempenha um papel de mediação entre objetos e factos, permitindo que a necessidade dos primeiros encontre satisfação nos segundos, e vice-versa. Nas palavras de Casebier (1991):

«that the railroad tracks appear to converge in the distance is a mere appearance. At that distance in actuality they remain as far apart as in our foreground. But being a mere appearance does not make the appearance useless for knowledge. Quite the contrary, the appearance of the tracks coming together in the distance is a part of a law-governed system of presentations for knowing the objects for what they are (...).» (p. 29.)

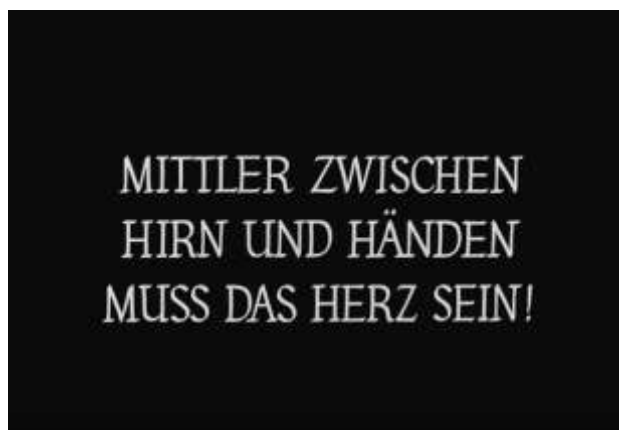
Por conseguinte, a função do objeto enquanto aparência perturbadora (as linhas do comboio que se juntam magicamente no horizonte) será uma reconciliação, pois a sua experiência permite de reconstituir o seu *sentido objetivo entendido implicitamente*: o facto. Na terminologia de Husserl (1982), corresponde à passagem do “julgamento” para o “sentido de julgar,” uma operação que manifesta o carácter abertamente sintético (a reconciliação da tese com a antítese) da sua abordagem fenomenológica:

«Judging is meaning and, as a rule, merely supposing that such and such exists and has such and such determinations ; the judgment (what is judged) is then a merely supposed affair or complex of affairs : an affair, or state-of-affairs, as what is meant. But, contrasted with that, there is sometimes a pre-eminent judicative meaning [*Meinen*], a judicative having of such and such itself. This having is called evidence. In it the affair, the complex (or state) of affairs, instead of being merely meant "from afar", is present as the affair "itself", the affair-complex or state-of-affairs "itself"; the judge accordingly possesses it itself. A merely supposing judging becomes adjusted to the affairs, the affair-complexes, themselves by conscious conversion into the corresponding evidence. This conversion is inherently characterized as the fulfilling of what was merely meant, a synthesis in which what was meant coincides and agrees with what is itself given ; it is an evident possessing of the correctness of what previously was meant at a distance from affairs.» (pp. 10-11.)

5. «Eu disse a verdade...de um certo ponto de vista»¹⁵⁰

«O coração tem de ser o mediador entre a cabeça e as mãos!»: assim conclui *Metropolis*, (1927, pp. 27-28) com o seu intertítulo final. É possível traçar uma analogia onde cada um destes elementos corresponde a uma das personagens do filme. A cabeça corresponde, assim, ao presidente da fábrica, as mãos à massa operária, e o coração, enquanto mediador entre os outros dois, ao filho do patrão.

¹⁵⁰ *Star Wars: Episode VI – The Return of the Jedi* (George Lucas, 1983). A fala, pela personagem de Obi-Wan Kenobi, refere-se à sua “mentira” sobre o destino de Anakin Skywalker. Em *Star Wars: Episode IV – A New Hope*, Kenobi tinha afirmado que Anakin morreu por mão de Darth Vader, apesar de *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980) revelar que Vader e Anakin são a mesma pessoa. No entanto, conforme *Star Wars: Episode III – Revenge of the Sith* (George Lucas, 2005), Anakin abdicou da sua identidade anterior ao assumir o título de Darth Vader, o que torna a “mentira” de Kenobi verdadeira, “de um certo ponto de vista.”



Img. 21 – Intertítulo final de *Metropolis*,

De acordo com Dufour (2011), a reconciliação entre os operários com o patrão obriga a um sacrifício: ao aceitarem a formação de um novo *status quo*, os operários estão a renunciar à sua emancipação e igualdade que inicialmente inspiraram a rebelião. A situação é curiosamente parecida ao final de *Final Fantasy: The Spirits Within*, onde a protagonista também age como um mediador entre os Phantom e o espírito da Terra (ver imagem 22). Depois de ter concluído a transação, torna-se num veículo vazio e a sua personagem desprovida de significado. Embora a conclusão aponte, idealmente, para um equilíbrio entre os três elementos, em ambos os casos não são apresentados os resultados desta relação.



Img. 22 – Aki (à direita) em *Final Fantasy: The Spirits Within*

O paralelo com *The Spirits Within* é particularmente visível, se se considerar a personagem principal, Aki, mediador e mulher evanescente (Monnet, 2004, p. 110) de acordo com Žižek (1992): o seu papel é o de se tornar invisível (ou seja, um “elo perdido”) assim que

a mudança pela qual é responsável restitua um novo equilíbrio (p. 106.). Por outras palavras, após a reconciliação, o mediador não é obliterado mas, apesar de estar presente, não é visível. A razão da sua invisibilidade está ligada à função que este desempenha: confrontado com a totalidade, o mediador deverá denunciar «the traces of its hidden truth in the details which “stick out” and belie its “official” truth, in the margins which point toward what has to be “repressed” so that the “official” totality could establish itself – modernism’s elementary axiom is that details always contain some surplus which undermines the universal frame of the “official” Truth.» (p. 120.)

Um mediador denuncia abertamente um elemento que ameaça a totalidade, e o seu papel será, ao mesmo tempo, subversivo e conformista: subversivo, ao chamar a atenção para as incoerências do contexto que é chamado a confrontar; conformista, ao alegar que o excesso seja identificável e moldável. O resultado final da sua operação concretizar-se-á na reformulação da totalidade, porém ao preço da sua exclusão.

Em suma, uma das marcas distintivas da modernidade foi a postulação de que seja possível atingir uma síntese graças à intercessão do mediador. No entanto, como foi salientado por Lyotard (1984) e Pesare (2012), a garantia de uma totalidade, enquanto entidade homogênea e exprimível, foi precisamente o que veio a faltar com o advento da pós-modernidade. Devido à crise das três maiores narrações “sintéticas” (o iluminismo, o idealismo, o marxismo), surgiu uma tendência para fragmentar o saber em «legitimações fluidas, parciais, relativas, locais, reversíveis e diferenciadas, segundo os específicos campos ou setores em que se aplica.» (p. 27.)

Ora, a questão que foi apresentada múltiplas vezes em diferentes versões (como sugere o visionamento “distraído” de Benjamin, qual a fundação do “realismo” Baziniano, etc.), e que ainda precisa de ser respondida, é a seguinte: o que terá provocado a crise das “grandes narrações”, ou seja, da operação sintética? A resolução encontrar-se-á na comparação entre as atitudes assumidas pela modernidade e a pós-modernidade ao enfrentar a mesma problemática: a ameaça desagregadora do elemento subversivo.

De acordo com Žižek (1992), se a modernidade foi caracterizada pela identificação de um elemento estranho à sociedade mas, ao mesmo tempo, responsável pela sua união (p. 56), a pós-modernidade:

«[Post-modernism] accomplishes a kind of shift of perspective in relation to modernism: what in modernism appeared as the subversive margin – symptoms in which the repressed truth of the “false totality” emerges – is

now displaced into the very heart, as the hard core of the Real that different attempts of symbolization endeavor in vain to integrate and “gentrify.” In short, it is as if the universal and the particular paradoxically exchange places: what one encounters in the center instead of the universal is a (...) particular traumatic kernel, while the various universals are all of a sudden reduced to the role of species of an impossible-unfathomable genus, i.e., they start to function as a series of specific, ultimately failed attempts to symbolize (transpose into the medium of symbolic universality) and thus to “neutralize” the traumatic core of the Real.» (p. 123.)

A modernidade fundava-se no reconhecimento do elemento estranho pelo mediador; a pós-modernidade traz esse elemento no seu interior, acabando por consequência com o seu excesso originário. Trata-se de um princípio que testemunhamos na passagem do cinema mudo para o cinema sonoro, assim como no exemplo já mencionado do filme *Metropolis*.

O protagonista, testemunha da escravidão fabril do proletariado, denuncia ao pai as condições de vida inaceitáveis dos operários que, após uma longa insistência, consegue o reconhecimento dos seus pedidos. O filme termina com o estabelecimento de um novo *status quo*, satisfatório para todas as classes e esta é a mensagem “oficial” que o filme propõe ao espectador.

Por outro lado, ao assumir uma perspectiva pós-moderna, o resultado será relativamente diferente: o protagonista de *Metropolis* não convencerá o pai no interesse de uma mudança radical. Ao contrário, fá-lo-á por estar consciente de que, uma vez reconhecidos, os operários estarão integrados ainda mais no *status quo* atual.

Como argumentado por Benjamin (2005), o reconhecimento do direito à expressão das massas não será acompanhado necessariamente pela expressão dos seus direitos (p. 239), sobretudo se (como no caso de *Metropolis*), os termos do acordo são postos por um mediador envolvido nos interesses de quem está ao comando (dado que o protagonista do filme é filho do patrão dos operários). Será então interessante fazer duas observações:

A primeira, é que não há diferenças objetivas entre os dois cenários apresentados (o modernista e o pós-modernista), porque o que muda é apenas o ponto de vista assumido sobre o mesmo assunto. O final modernista abre as portas para o surgimento do pós-modernismo, só que a passagem resulta não é totalmente “visível” do ponto de vista do primeiro. Inversamente, do ponto de vista pós-moderno, as verdadeiras implicações do final moderno tornam-se “transparentes” graças à sua vantagem temporal, na medida em que está a observar a partir do que aconteceu posteriormente.

A segunda observação que se deverá reforçar, consta da passagem que trouxe do “elemento estranho” moderno para o “cerne” pós-moderno. Apesar do “cerne” ser definido

por Žižek (1992) enquanto duro, a sua propriedade principal não será a de ter uma consistência material (Žižek, 2013, p. 187), mas sim de ser «the unfathomable element (...) a chimeric apparition which, although it can nowhere be spotted as a positive, clearly delimited entity, nonetheless functions (...) regulating our lives.» (Žižek, 1992, pp. 122-123.)

A operação que distingue a modernidade da pós-modernidade consistirá numa aproximação que acarreta a assunção de um outro ponto de vista sobre o mesmo conteúdo. Assumindo a contribuição de Žižek sobre a passagem da modernidade para a pós-modernidade enquanto deslocação do elemento estranho para o cerne constitutivo do Real, e se o Real for, conforme Bazin, a experiência da realidade pelos seres humanos, poderemos finalmente tentar uma hipótese sobre a natureza do olhar pós-moderno, ou seja, o olhar do espectador teorizado por Bazin.

Se o elemento estranho se tornou transparente (no sentido de “ver o que não está presente”) ao olhar pós-moderno, e se a motivação dessa transformação não tem razões objetivas (ou seja, não terá a ver com a configuração material do próprio elemento), poder-se-á teorizar, mais uma vez, que o problema seja de perspectiva. Não se quer dizer com isso que o elemento esteja escondido algures onde o olhar pós-moderno não chega, mas, pelo contrário, que o elemento esteja escondido no interior do próprio olhar. Consistirá na deformação provocada pela assimilação do elemento estranho, uma deformação que, por sua vez, se torna responsável da mudança de entendimento sobre o passado. Por esta razão, um olhar pós-moderno consegue atravessar as motivações “oficiais” do final de *Metropolis* e perceber as suas implicações efetivas. À luz da referência ao *Metropolis*, a tese apresentada poderá parecer contraditória, porque o final parece demonstrar que a assunção do elemento estranho deixa imutada a totalidade. Com efeito, apesar da “exclusão” do mediador, a totalidade não muda – a mudar é o ponto de vista sobre esta.

A assunção de outro ponto de vista sobre a totalidade será aplicável, inclusivamente, nas considerações operadas no presente trabalho sobre a adaptação dos videojogos para o cinema. Começamos por analisar o estado da arte, chegando à formulação de uma posição hegemónica que contrapunha, por um lado, a coletividade do cinema ao individualismo dos videojogos e, por outro, a passividade do espectador à actividade do jogador. No entanto, a análise da materialidade dos dois *media*, e das suas respectivas dinâmicas de utilização, revelou a possibilidade de uma perspectiva especular: a isolamento do cinema em oposição à comunidade dos videojogos; a distração do espectador à inter-relação cibernética do jogador. Em ambos os casos, os constrangimentos presentes nos dois *media* tornaram-se no

“ingrediente segredo” para engendrar a emancipação dos seus destinatários: a transparência da imagem cinematográfica substituiu o apetite na ilusão pelo desejo de realismo; paralelamente, o código fechado de programação acaba por abrir uma margem de subversão (por exemplo, os *mods*, *speedrunning*, etc.). Finalmente, fomos buscar o “elo perdido” que permitisse perceber a razão subjacente à mudança de perspectiva, encontrando-o na assunção, pela pós-modernidade, do “elemento estranho” da modernidade. Por conseguinte, o próximo passo será a aplicação do “elo perdido” aos dois *media* em consideração.

5.1 A ideia tudo-abrangente

O cinema, assumindo o papel de mediador, sacrificou progressivamente a sua carga ilusória (a “aura” Benjaminiana) em favor do que Bazin chamou de realismo, ou seja, uma forma (ou conjunto de conformações plásticas) apta a representar a experiência da realidade pelos seres humanos.

Por sua vez, os espectadores, ao se aperceberem de uma noção de realidade representada no ecrã, assumiram-na de regresso, como o reflexo de um espelho. Conforme Benjamin, a conseguinte “distração” do espectador será compreensível como a confrontação de dois horizontes (no sentido Husserliano): o do próprio espectador, sentado na sala e o da sua *remediation*, substancializada pelo filme. Por outras palavras, o espectador testemunha simultaneamente a sua experiência da realidade (enquanto está sentado na sala) e a representação realista da mesma (o filme no ecrã). O filme satisfaz o seu desejo pela ilusão apenas para encenar um encontro “de estranheza” com o seu próprio ponto de vista.

De outro modo, os videojogos foram concebidos já dentro de uma perspectiva pós-moderna, “estranhada” pelo cinema realista. A posterioridade dos videojogos poderá justificar a copresença, reforçada pela nossa análise, desse olhar “cinematográfico,” se não a partir da sua invenção, pelo menos em proximidade com a sua estreia comercial. De uma forma geral, até o final do século XX o cinema foi uma das maiores referências iconográficas do novo *medium* e as grandes produtoras fizeram investimentos decisivos para a sua aceitação junto dos consumidores. Os videojogos com maior êxito comercial tinham, por regra, ligações evidentes e reconhecidas com a indústria cinematográfica (pense-se em *Shark Jaws*, *Donkey Kong*, mas também *Tomb Raider*, *Resident Evil*, etc.).

Com a passagem para o século XXI, um conjunto de razões económicas (o melhor desempenho no mercado dos videojogos em comparação com o cinema), produtivas (a

mistura de competências encorajada pela digitalização) e criativas (a assunção de modelos e lógicas videolúdicas) delineou uma mudança de paradigma. Os videojogos impuseram-se enquanto parte fundamental do horizonte pós-moderno, com a mesma importância (se não maior) do cinema. A evolução do *medium*, assim retratada, testemunha também da transformação operada sobre o olhar cinematográfico. Se o espectador tinha ganho a emancipação da ilusão através da “distração,” o videojogo convidou-o de volta no ecrã. O que lhe oferecia já não era a ilusão de uma ligação objetiva com a realidade, nem uma representação da sua experiência, mas sim um mundo fechado que, em função dos seus limites, deixava-se configurar segundo a sua vontade.

A configuração, nos seus vários veículos (*avatar*, modificações do código de programação, “batotas,” etc.) e limites (de processamento, de código, etc.), será a maneira de tornar evidente o jogador no mundo digital. Por conseguinte, onde o cinema assumiu o elemento estranho do homem moderno, tornando-o invisível, os videojogos manifestaram-no de volta através do conjunto das manipulações do jogador. Ao contrário do espectador, o jogador tem a capacidade, não apenas de testemunhar “distraidamente,” mas sim de actuar do seu ponto de vista, porém isso é possível apenas porque age no interior de um mundo artificial, pré-programado – ou, com um termo que nos leva de volta para Husserl, “sintético.”

Ao considerar todas as passagens efetuadas, inclusivamente a implementação do “elo perdido,” verifica-se que estamos ainda no interior da abordagem fenomenológica clássica. O método Husserliano pronunciou-se enquanto teorização do caminho que levará da aperceção dos fenómenos até uma síntese onde “o que era entendido/devia ser” coincide e concorda com o dado em si (Husserl, 1982, p. 11). Nesta visão, o resultado do processo fenomenológico é assumido enquanto formado á partida, abstraidamente da sua percepção humana: esta seria apenas uma aperceção da sua necessidade, uma reconstrução espontânea do “que era entendido/devia ser.”

A noção de percepção enquanto reconstrução da sua necessidade (ou seja, quando o fenómeno só poderia ter uma certa conformação, o olhar aceitará a necessidade do que está a ver), remete para a ideia de unidade subjacente à qualquer tentativa parcial de percepção:

«the whole of conscious life is unified synthetically. Conscious life is therefore an all-embracing "cogito", synthetically comprising all particular conscious processes that ever become prominent, and having its all-embracing cogitatum, founded at different levels on the manifold particular cogitata.

But this founding does not signify a building up in the temporal / sequence of a genesis, since indeed any imaginable particular subjective process is only a

prominence within a total consciousness always presupposed as unitary.»
(pp. 42-43.)

Fazendo um ponto de situação, vamos elencar, conforme o processo da “ideia tudo-abrangente” de Husserl, os momentos particulares da totalidade constituída por fotografia-cinema-videojogos:

Tese (Ilusão-Fotografia): a reprodução técnica das imagens reflete a existência da realidade;

Antítese (Realismo-Cinema): a reprodução técnica das imagens máscara a realidade;

Síntese (Cibernética-Videojogos): a reprodução técnica das imagens máscara a ausência de uma realidade.

Ao estudar atentamente a progressão, poder-se-á perceber que a premissa implícita no primeiro termo ganhe cada vez mais evidência. A denominação da tese, “Ilusão,” implica que se trate tanto de um apetite pela ilusão, como de um apetite ilusório. Por conseguinte, a antítese rejeita-o, e responde-lhe tornando manifesta a sua ilusão ao vestir uma máscara, o “realismo.” Finalmente, a síntese cumpre uma reavaliação do apetite pela ilusão, porque não existirá uma experiência imediata da realidade. A encadeação lógica de um termo para o outro é o que Husserl chamaria de “ideia tudo-abrangente,” cujos estados intermédios serviriam apenas como etapas para a reunificação final.

Contudo, a partir de um olhar pós-moderno, a tentativa de subsumir cada prominência numa síntese homogénea está destinada a falhar. Apesar de haver uma aparência de resolução, existe sempre algo que não se consegue pôr em foco. Paralelamente, o jogador poderá evidenciar o “elemento estranho” (ou seja, o seu olhar), mas apenas através de um elemento “não existente,” o *avatar*, enxertado num mundo igualmente artificial. Em breve, mesmo permitindo um nível de manipulação e intervenção, os videjogos também não cumprirão a tarefa de harmonizar o “cerne duro” com a totalidade: a única maneira de o fazer é de forma parcial, dentro de um universo digital fechado – o espaço do videjogo.

Apesar de argumentarmos contra a ideia de que os videjogos terão conseguido o estado da síntese (cumprir, de forma não ambígua, os desejos insatisfeitos da modernidade), haverá dois riscos que será conveniente evitar.

O primeiro será o considerar de estarmos ainda no segundo termo, o da tese: os videjogos seriam assim mais uma máscara posta em cima da realidade, com a mesma valia e

função do cinema. Será suficiente chamar a atenção para o caminho percorrido até aqui para percebermos que não será esse o caso: videojogos e cinema são claramente distintos, seja ao nível da forma, seja ao nível das práticas.

Paralelamente, dever-se-á recusar a ideia “messiânica” de que exista uma síntese em devir, que vai conjugar todos os momentos passados numa narrativa estável e coerente. A lição do pós-modernismo é exatamente que a síntese já aconteceu, mas faltou o seu alvo: paralelamente, os videojogos não conseguiram a harmonização do “cerne traumático” com a totalidade, apenas uma sua manifestação “fictícia.” Mesmo que tenha falhado o seu objetivo, a síntese impõe-se enquanto etapa passada: o pós-modernismo não é nada mais de que o próprio falhanço da operação de síntese.

Se não estivermos no segundo termo (o da tese), e se, de outro modo, a síntese já aconteceu, falhando o seu objetivo, configurar-se-á uma possibilidade alternativa: a da “quarta etapa.”

5.2 O puro simulacro

No primeiro capítulo, citámos os quatro estados do desenvolvimento da imagem segundo Baudrillard (1988, p. 170), nomeadamente, reflexão de uma realidade de base, máscara e perversão de uma realidade de base, máscara da ausência de uma realidade de base e, finalmente, ausência de relação com qualquer realidade (puro simulacro). Ao analisar a progressão fotografia-cinema-videojogos, servimo-nos da sua esquematização para representar as primeiras três etapas, mas temos ainda de referenciar o sentido do último estado, o do puro simulacro.

Assumindo que cada *medium* em consideração tenha sido uma tentativa falhada de harmonizar o “elemento estranho” da época moderna dentro de uma totalidade; que, com a pós-modernidade, o elemento se mude em “cerne” imaterial; que os videojogos terão conseguido exteriorizar o “cerne” apenas parcialmente; será credível concluir que este tenha ficado no mesmo lugar onde estava antes da sua tentativa de exteriorização pelos videojogos – ou seja, na forma do olhar. A escolha do termo “forma” não será casual: se a terceira etapa, a da síntese, era definida pelo seu falhanço e a conseguinte exteriorização fictícia do “cerne,” na quarta etapa a deformação do olhar perde a sua conotação negativa e se torna na forma legítima de olhar para a realidade. No entanto, devido a progressão anterior do primeiro para o terceiro termo (que explicitou a impossibilidade de ter experiência da realidade objetiva), esse

olhar não reconhecerá, nem exigirá reconhecer, a realidade enquanto tal. Pelo contrário, vai operar na ausência de relação com qualquer realidade.

Benjamin (2005), com surpreendente antecipação, prefigurou-o através da sua formulação de «uma percepção cujo “sentido da semelhança no mundo” cresceu ao ponto de, por meio da reprodução, ela atribuir também esse sentido àquilo que tem uma existência única.» (pp. 213-214.) O ajuste que será preciso implementar é que, contrariamente à segunda etapa, o puro simulacro implica que não exista alguma coisa que tenha uma existência única. Parafraseando a citação de Benjamin, só existe a percepção cujo “sentido da semelhança no mundo” cresceu ao ponto de aplicar esse sentido também onde não deveria existir. Ao fim de tornar mais compreensível a noção do puro simulacro, vamos apresentar uma das suas manifestações mais curiosas, o “plágio por antecipação.”

Dousteyssier-Kohze e Place-Verghnes (2006) referem o “plágio por antecipação” comum no grupo literário Oulipo¹⁵¹, enquanto «une opération de copie d’un texte après une transformation légère, minime.» (p. 303.) O texto escolhido para ser sujeito à operação de “plágio” devia ser julgado, em alguma medida, “antecipador” das técnicas distintivas do grupo, de maneira tal que o próprio “plágio” se tornasse numa correção, ou ajuste, do texto mais antigo. Por outras palavras, os escritores do grupo Oulipo procuravam livros do passado que apresentassem inexplicáveis semelhanças com as suas obras, ao fim de tornar manifesta a ligação “impossível” entre presente (da escrita) e futuro (da comparação).

Pierre Bayard (2005, pp. 123-129) ilustrou o mesmo princípio, porém aplicando-o de forma bastante diferente do grupo Oulipo.

Em primeiro lugar, salientou as obras literárias que manifestaram uma aparente “precognição” sobre o futuro do seu autor (por exemplo, o suicídio do protagonista em *Martin Eden* como reflexo antecipado do suposto suicídio do autor Jack London). Em segundo lugar, analisou a perspectiva paradoxal segundo a qual o trabalho de autores contemporâneos pode mudar radicalmente a nossa maneira de ler e entender obras mais antigas (por exemplo, como o conhecimento de Proust pode tornar certos escritos de Maupassant “Proustianos,” mesmo que Maupassant os tenha escritos anteriormente a Proust).

¹⁵¹ De acordo com Bisenius-Penin (2006): «L’Ouvroir de Littérature Potentielle fut créé en 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau, passionnés de littérature et de mathématiques, et notamment de la méthode axiomatique de Bourbaki. Ce groupe, d’une extraordinaire longévité, est constitué de nombreux auteurs de la littérature contemporaine, amateurs de contraintes tels que Georges Perec, Italo Calvino, Jean Roubaud, Marcel Bénabou, Jacques Jouet...» (p. 301.)

Obviamente, aceitar a noção de que exista um tecido do tempo, um desenho pré-estabelecido direcionado ao seu cumprimento (o Destino), levaria de volta para a reconciliação sintética que já foi recusada. Por outro lado, conforme Žižek (2014) indica:

«a ideia de um “plágio por antecipação” não deveria ser recusada como mera provocação; e ainda menos comportará uma forma de teleologia oculta que figure um futuro determinado em antecedência pelo presente. Ao contrário, esta ideia será profundamente anti teleológica e materialista se for integrada com o conceito chave de retroactividade.»¹⁵² (p. 66.)

A retroactividade é o processo que, a partir de uma contingência assumida enquanto tal, funda a sua própria necessidade de existência (p. 152). Ao fim de exemplificar o seu funcionamento, lembre-se da maneira como Bazin (1967) se referiu à transparência enquanto junção opaca de elementos plásticos, sem necessidade específica (p. 131); ou como a invenção dos aparelhos de gravação sonora teria sido apenas um evento fortuito (p. 139). Finalmente, como o próprio nascimento do cinema seria “inexplicavelmente” atrasado, em comparação com as suas possibilidades de existência: «The photographic cinema could just as well have grafted itself onto a phenakistoscope foreseen as long ago as the sixteenth century. The delay in the invention of the latter is as disturbing a phenomenon as the existence of the precursors of the former.» (p. 19.)

Obviamente, não pretendemos sugerir que seja impossível enumerar um conjunto de razões credíveis, e verídicas, que justifiquem os eventos da forma como aconteceram. Contudo, é devido a uma operação retroactiva, *a posteriori*, que conseguimos reconstruir a direção tomada pelos fenómenos interessados.

Da mesma forma, o cinema soube aproveitar os seus progressos técnicos, (por exemplo, a gravação sonora), em si contingentes, tornando-os necessários para o nosso entendimento do *medium*. Por outras palavras, construiu a sua identidade *retroactivamente*, a partir de eventos que podiam também não ter acontecido: «when we are thrown into historical “becoming,” caught in its flow, we experience the abyss of history’s “openness,” we are forced to choose; afterward, when we cast a retrospective gaze on it, its course loses the character of “becoming” and appears as the manifestation of some “eternal” necessity.»

¹⁵² «l’idea di un “plagio per anticipazione” non deve essere accantonata come una mera provocazione; e ancor meno essa comporta una qualche forma di teleologia oculta in cui il futuro sia determinato in anticipo da una tendenza del presente. Al contrario, quest’idea si prospetta come profondamente anti-teleologica e materialista se la si integra con il concetto chiave di retroattività.»

(Žižek, 1992, p. 79.) De acordo com Inês Gil (2002), assistimos a um processo parecido na atmosfera cinematográfica, o que ela chama de “contaminação”:

«A superposição de dois tempos cria uma atmosfera lírica: o presente torna-se passado e o futuro torna-se presente. (...) Nessa posição precisa, a atmosfera fica em suspenso e deixa as suas características prévias para adquirir novas qualidades.» (p. 97)

Trata-se, obviamente, de um recurso elementar da edição cinematográfica, que normalmente age num sentido frontal antes que posterior. No entanto, existem instâncias em que, de repente, a implementação de um novo plano pode redefinir os que o antecederam:

«Em geral, é o plano anterior que contamina o seguinte. No entanto, acontece que, em certos casos, o último influi no primeiro. Por exemplo, um “insert” bastante longo sobre um lenço caído no chão apanhado devagar por uma mão masculina. A seguir, um plano de uma mulher chorando de tanto rir. De repente, o plano anterior muda de atmosfera que se torna mais ligeira.» (pp. 97-98)

Será importante reforçar que o conceito que estamos a ilustrar não corresponda ao movimento de auto-realização fenomenológico segundo a perspectiva de Husserl: neste caso, estaremos a falar de “retrospectiva” no seu sentido moderno, enquanto a pós-modernidade deu lugar à “retroactividade,” cujo traço peculiar é o de jogar para fora o momento da síntese: «True, the transient, finite subjects attain eternal truth at some determinate instant in the time of their lives; once the subject enters the truth, however, this instant is abrogated, cast away like a useless ladder.» (p. 92.) Por outras palavras, o momento em que o indivíduo acede à verdade, construída retrospectivamente pelas etapas anteriores (a síntese), vem a faltar no olhar do puro simulacro, que o excluirá retroactivamente.

À luz do olhar retroactivo, vamos considerar, por uma última vez, a tríade fotografia-cinema-videojogos conforme a progressão das quatro etapas Baudrillianas.

O apetite pela ilusão, satisfeito com a fotografia (tese), foi seguido pelo realismo “transparente,” uma tentativa de representar o mundo segundo o entendimento do homem (antítese). A seguir, houve uma tentativa de síntese entre a componente ilusória da fotografia e a componente “realista” do cinema: a saber, com os videojogos. Este momento corresponde ao acesso “retrospectivo” à verdade: com a sua criação, os videojogos assumiram o propósito de cumprir as tarefas inacabadas pelos *media* antecedentes. No entanto, os videojogos só puderam tornar a síntese manifesta de forma artificial e limitada, através da programação de

um mundo cibernético: por conseguinte, não atingiram o seu objetivo, não houve uma reintegração total do “elemento estranho” na totalidade. Devido a este insucesso, os observadores apagaram retroactivamente o momento da síntese, como se nunca tivesse acontecido.

A distinção operada por Smelik (2009) entre o cinema pós-moderno (o momento da síntese falhada) e o que estamos a chamar provisoriamente de quarta etapa exemplificará claramente o estado de confusão assinalado:

«If postmodern cinema can be characterized by sensational pastiche and performance (...), then the contemporary (post-postmodern?) film can be regarded as an aestheticism of affect, with abundant attention to small signs of humanity in a world full of violence (...).» (p. 191.)

É possível apercebermos de algumas suas conformações parciais, dos seus sintomas (a estetização do afeto, a atenção aos signos de humanidade), mas quando chega a altura de a definir, de nomear a época na qual nos encontramos, intervém a incerteza («post-postmodern?»).

Sugere-se que a explicação por esta incerteza seja o facto do olhar da quarta etapa ter anulado a componente sintética, sem que por isso possa recuar ulteriormente, pois estará separado das primeiras duas etapas pelo “elo perdido” (terceiro momento). Trata-se, literalmente, de um olhar sem referência – ou melhor, um olhar cujo único referente será um espaço vazio.

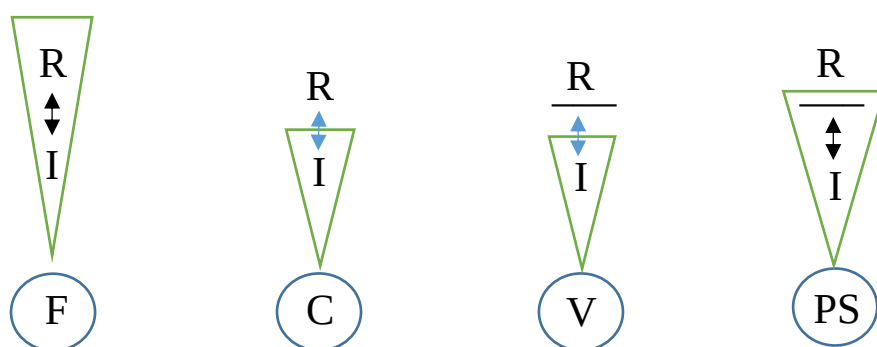


Fig. 1 – Fotografia (identidade entre imagem e realidade), Cinema (imagem como máscara da realidade), Videjogo (imagem máscara ausência da realidade), Puro Simulacro (espaço vazio como referente).

5.3 Um horizonte retroactivo

Esta compreensão permite-nos resgatar a fundação fenomenológica – não no sentido estritamente Husserliano, mas sim a partir de um entendimento retroactivo. Segundo Husserl (1982), a percepção terá uma unidade de base integral, sem interrupções. Quaisquer quebras no tecido da síntese seriam apenas uma aparência, uma ilusão, porque o próprio conceito de quebra terá sentido apenas em relação com o de totalidade:

«every consciousness in which the non-identical is intended unitarily (every consciousness of a plurality, a relational complex, or the like) is ultimately a synthesis in this sense, constituting its peculiar *cogitatum* (the plurality, the relational complex, or whatever it is) synthetically or, as is also said here, syntactically regardless, moreover, of whether this synthesis should be characterized as a pure passivity on the Ego's part or as his activity. Even contradictions, incompatibilities, are products of "syntheses" (...).» (p. 42.)

Ora, a totalidade é precisamente o que veio a faltar na formulação do olhar do puro simulacro, cuja referência é o espaço vazio deixado pela ausência da síntese¹⁵³. No entanto, ao aplicar o olhar retroactivo sobre o texto de Husserl, poder-se-á ressaltar um seu aparente “plágio por antecipação.” Como foi demonstrado anteriormente, a estrutura formal que, segundo Husserl, permitirá ao homem de aceder ao conhecimento, é a do horizonte enquanto “ponto ideal,” para onde converge a percepção sobre as coisas e a evidência das coisas em si. Por um lado, a fenomenologia postula que seja possível passar do simples entendimento, para a posse de uma evidência; por outro, que o “horizonte” estará sempre em aberto, que não é possível esgotar, *a priori*, todas as suas configurações.

Apesar de a síntese (ou seja, a junção conseguida entre entendimento e evidência) ser uma componente inapagável da percepção, Husserl reforça que o “horizonte” (o meio de acesso à síntese) seja algo de indeterminável, *porque* está localizado na própria consciência do observador: «This leaving open, prior to further determinings (which perhaps never take place), is a moment included in the given consciousness itself; it is precisely what makes up the "horizon".» (p. 45.) A admissão de que o “horizonte” exista apenas em função do observador, pois é provocado pela sua consciência, permite-nos reconsiderar a formulação de Husserl segundo um olhar retro-activo.

O seu entendimento moderno seria o seguinte: o “horizonte” enquanto projecção de entendimentos e relativas evidências estará sempre em aberto, porque o homem é limitado na

¹⁵³ Apropriadamente, Žižek (2014) chama-o de “Não-Tudo” (p. 152).

sua percepção parcial. No entanto, graças à constante renegociação dos termos do horizonte, poderá finalmente chegar à reconciliação de cada entendimento com a sua evidência – a síntese. O entendimento pós-moderno mudará de perspectiva: o “horizonte” aparenta lidar à síntese, porém o homem não conseguirá reconciliar cada entendimento com uma evidência devido à sua percepção limitada. Por conseguinte, o seu único recurso será o de persistir em contínuas tentativas parciais e negociáveis de aproximação ao objetivo. A partir deste ponto de vista, a síntese não será atingida e, por conseguinte, poderá ser recusada enquanto ilusão, ou deixada em aberto para o futuro. Finalmente, o puro simulacro nasce da aperceção da “evidência”: o “horizonte” estará sempre em aberto e o ser humano, limitado por uma percepção parcial, nunca conseguirá reconciliar permanentemente os entendimentos com as suas evidências. No entanto, como é que o homem seria capaz de realizar esta tarefa, uma vez que a sua percepção será, à partida, forçosamente limitada? Mais de que uma incapacidade, tratar-se-á de uma condição fundadora inescapável. Por conseguinte, a pretensão de uma síntese tudo abrangente e não conflitual resultará infundada, inconsistente – assim como (e aí intervém a retroactividade) a ideia de que a síntese tenha falhado o seu objetivo, porque *não havia maneira de o atingir de qualquer forma* e se o sucesso não era uma eventualidade desde o princípio, também não se poderá considerar o resultado um falhanço.

Em suma, poder-se-á argumentar que, a partir de um olhar retroactivo, a capacidade do “horizonte” de lidar à síntese resultará abrogada, e também que a noção de Husserl seja uma involuntária “antecipação” do puro simulacro conforme Baudrillard. Em ambos os casos, trata-se de “objetos” (no sentido de aparência não-epistémica, “objetos” cuja percepção não acarreta evidências) que não têm uma consistência material, nem existem independentemente do olhar do sujeito. De certa forma, poder-se-á definir o puro simulacro como o resultado hipotético da junção da percepção Benjaminiana com o “horizonte” Husserliano: um olhar cujo “sentido de semelhança no mundo” cresceu ao ponto de, por meio do “horizonte,” atribuir também esse sentido àquilo que está em aberto, indeciso.

5.4 O olhar lúdico

As considerações sobre o olhar fenomenológico, que perseguimos com o objectivo de descrever as modalidades emancipadoras do visionamento cinematográfico, apontam para um entendimento da percepção pós-moderna enquanto resultado da tentativa “falhada” dos videojogos de efetuarem uma síntese. O olhar contemporâneo será, ao mesmo tempo, em

busca de referências para suportar uma fundação, e consciente de que não exista alguma coisa capaz de o fazer – exatamente como o espectador costumava procurar uma fundação no cinema, enquanto o jogador, pelo contrário, anulava a necessidade de fundação ao envolver-se num mundo fechado e artificial.

A consequência da junção entre espectador e jogador, o seu produto contingente, será o olhar do puro simulacro, algo que seria tentador considerar de “olhar lúdico.” É preciso reforçar que não se pretenda afirmar a existência objetiva de algo chamado “olhar lúdico”: tratar-se-á apenas de uma denominação, geralmente apropriada, para exprimir o olhar do espectador engendrado pelo cinema contemporâneo, por sua vez afetado das estética e lógica videolúdicas.

Poder-se-á considera-la uma aplicação, no contexto cinematográfico atual, da intenção declarada por Johann Huizinga (1980) ao escrever *Homo Ludens*: «it was not my object to define the place of play among all the other manifestations of culture, but rather to ascertain how far culture itself bears the character of play.» (p. I.) Paralelamente, não queremos definir o lugar da adaptação dos videojogos para o cinema entre todas as outras manifestações da intertextualidade cinematográfica, mas sim acertar quanto a sua existência manifeste a presença, no próprio cinema (e no olhar que provoca nos seus espectadores) da marca do jogo.

O “olhar lúdico” será uma atitude característica (mas não exclusiva) de quem usa videojogos ou participa em actividades lúdicas em geral, conforme a ilustração por Gianfranco Pecchinenda (2010):

«um jogo [tem] mais níveis, cujas etapas – pelo menos duas – são essenciais: a primeira é a de um *jogo de primeiro grau*, ou o jogo “verdadeiro,” que se caracteriza pelo facto de que quem participar se encontrar numa situação que é impossível de distinguir do real, do que está *fora do jogo*. Esta distinção seria possível só do exterior, e é uma capacidade ainda não adquirida pelos participantes do próprio jogo. (...)»

Quando uma criança pega num objecto, um objecto qualquer, e joga ao “faz-de-conta”, esse objecto (por exemplo, uma garrafa) torna-se por um determinado período de tempo (o *tempo do jogo*) e nesse específico lugar (o *espaço do jogo*) “realmente” outra coisa, algo que o faz chorar ou rir, torna-o feliz ou desesperado. (...) Mas quando se mantiver na etapa do “faz-de-conta”, ou seja, um “faz-de-conta” *consciente*, sem a fundamental transformação simbólica que foi assinalada, teremos apenas um “artifício,” um pálido estratagema – ou o jogo de segundo grau – através do qual experimenta-se de reproduzir, sem sucesso, esse género de transubstanciação

da qual surgiria a verdade simbólica contida por dentro do jogo fictício.»¹⁵⁴
(pp. 86-87.)

As etapas reforçadas por Pecchinenda são duas: o jogo de primeiro grau, em que será impossível distinguir entre o espaço do jogo e a realidade e o jogo de segundo grau, em que a atitude do “faz-de-conta” não será assumida sincera e totalmente, mas apenas enquanto ficção necessária ao fim de sustentar a actividade lúdica. Esta divisão é parecida com a lógica da distinção entre modernidade e pós-modernidade: na primeira etapa, o participante estava enxertado numa totalidade, acreditando de que a sua experiência real fosse diretamente ligada à realidade objetiva; na segunda, cada sua tentativa de efetuar uma síntese irá resultar comprometida, fictícia, parcial.

De acordo com Pecchinenda, apesar de existirem «pelo menos duas» etapas fundamentais, também poder-se-ão pressupor dois estados adicionais: um intermédio, entre o jogo de primeiro e segundo grau, e um posterior à assunção do “e se...”. O momento intermédio corresponderá à quebra da “aura,” ao encontro estranho entre o horizonte do espectador e o da encenação realista; o final, ao “ponto ideal,” onde «a verdade simbólica contida por dentro do jogo fictício» tornar-se-á em *ficção simbólica contida por dentro do jogo verdadeiro*. Este é também o momento do “olhar lúdico.” O jogador/espectador, em vez de estar “condenado” a acreditar forçosamente ou, *vice versa*, desconfiar forçosamente na correspondência entre espaço do jogo/filme e realidade, poderá escolher o nível no qual se situar, exatamente por ambas as soluções anteriores serem inconsistentes, por serem apenas ficções simbólicas que lhe permitem de jogar seriamente.

Aplicando uma divisão em quatro etapas próxima à de Baudrillard, Perron e Arsenault (2009) conceberam um modelo teórico capaz de exemplificar a performance do jogo enquanto puro simulacro. Argumentam que, sendo o videojogo fruto de uma pré-programação fechada à partida, fosse mais apropriado considerar a experiência do jogador

¹⁵⁴ «un gioco a più livelli, di cui alcune tappe – almeno due – sono essenziali: la prima è quella di un *gioco di I grado*, o del gioco “vero”, che si caratterizza per il fatto che colui che vi partecipa di trova effettivamente in una situazione che è impossibile in tutti i sensi distinguere da quella reale, da quella cioè che sta *al di fuori* del gioco. Tale distinzione sarebbe possibile soltanto dall’esterno, ed è una capacità non ancora acquisita dai partecipanti al gioco stesso. (...)»

Quando da bambini si prende un oggetto, un oggetto qualunque, e si gioca al “come se”, quell’oggetto (ad esempio un tappo di bottiglia) diventa per un determinato periodo (il *tempo del gioco*) e in quel determinato luogo (lo *spazio del gioco*) “realmente” qualcosa d’altro, qualcosa per cui piangere o ridere, gioire o disperarsi. [...] Se però il “come se” resta tale, resta cioè un *consapevole* “come se”, senza che intervenga quella fondamentale trasformazione simbolica di cui sopra, allora avremo solo e unicamente un “artificio”, un pallido stratagemma – o appunto un gioco di II grado – attraverso il quale si tenta di riprodurre, senza però riuscirci, quella sorta di transustanziazione che farebbe emergere la verità simbolica racchiusa nel gioco della finzione.»

como um ciclo contínuo de *reações* recíprocas entre o seu agenciamento e a obra do *game-designer*:

«The entire game system and the events have been programmed and are fixed, and the designer has tried to predict the gamer's reactions to these events and develop the game (in part through artificial intelligence programming) to react in turn to some of the gamer's reactions. While we are not arguing here for a change of terminology, this temporal divide between the authorial figure and the gamer would place the video game more along the way of *inter(re)activity* than *interactivity*. Consequently, our model could be said to be as much gameplay-centric as gamer-centric.» (p. 120.)

Perron e Arsenault põem o foco na submissão do jogador à ordem decidida pelo autor, por oposição à ideia de uma sua imersão propositiva e não problemática. Contudo, o fim desta aparente “passividade” não será o de lhe retirar qualquer sentido de agenciamento, mas sim o de o envolver mais conscientemente.

O risco implícito em ver o jogo e o jogador como duas entidades separadas que se encontram num ponto de junção – ou seja, a visão do jogador vindo do mundo real que se coloca na sua interseção com o espaço de jogo – será o de esquecer a sua artificialidade, ou alteridade:

«playing a game always requires the understanding and voluntary adoption of certain behaviors enforced through the game's rules. We cannot play without taking on, at a certain degree, a lusory or ludic attitude. (...) We cannot play if we are not conscious of playing.» (p. 111)

A atitude proposta por Perron e Arsenault assemelha, aparentemente, à assunção consciente do “faz-de-conta” formulada por Pecchinenda (2010). Se fosse assim, estariam a promulgar uma atitude conscientemente falsa. No entanto, o desenvolvimento do ciclo reativo acarretará uma outra conclusão:

- «1. From the game's database, the game's algorithm draws the 3-D objects and textures, and plays animations, sound files, and finds everything else that it needs to represent the game state.
2. The game outputs these to the screen, speakers, or other peripherals. The gamer uses his perceptual skills (bottom-up) to see, hear and/or feel what is happening.
3. The gamer analyzes the data at hand through his broader anterior knowledge (in top-down fashion) of narrative conventions, generic competence, gaming repertoire, etc. to make a decision.
4. The gamer uses his implementation skills (such as hand-eye coordination) to react to the game event, and the game recognizes this input and factors it into the change of the game state.» (p. 120.)

As quatro etapas seguem de perto a progressão da imagem conforme Baudrillard:

1. O carregamento dos dados relativos à representação dos cenários digitais servirá o apetite ilusório da correspondência entre a imagem e a realidade: neste estado, resultado e processo correspondem;
2. A representação dos dados através das periféricas introduz uma barreira, uma máscara entre o jogador e a “realidade,” ou seja, o algoritmo que gere o mundo digital;
3. O jogador analisa a representação dos dados, logo é lembrado de que este seja apenas um jogo. Para fugir à evidência da sua artificialidade, encaixa a situação presente num padrão significativo de experiências anteriores;
4. A necessidade de reagir à situação presente leva-o a suprimir a sua suspensão na síntese meta-lúdica, o que lhe permite de provocar uma mudança no estado do jogo.

Se Perron e Arsenault estivessem a argumentar em favor de um “jogo de segundo grau,” deveriam parar à terceira etapa, ou seja, o momento em que a consciência de que o jogo seja fictício será compensada, oportunisticamente, pela assunção de uma “atitude supostamente lúdica.” No entanto, a terceira etapa é seguida por mais uma, a do puro simulacro, onde o reconhecimento de uma falsidade simbólica («Não sou nada mais de que um participante num jogo...») possibilita o jogo verdadeiro («...logo vou jogar seriamente.»).

Conforme Cimotti (2000), seria este, num sentido mais geral, o processo constitutivo da autoconsciência:

«A autoconsciência requer em primeiro lugar uma ‘entidade fictícia’, um eu que referimos linguisticamente através do pronome pessoal *eu* (que pode ou não ser exprimido), que gramaticalmente se torna o centro de referência do que nos dizemos sobre o que estamos a fazer, ou o que está a acontecer. Graças a esta entidade que não designa apenas o eu, mas é simplesmente o signo linguístico que assinala quem numa certa altura estará a falar, conseguimos – sem sair fora de nos efetivamente, pois estamos entretidos numa certa actividade – a *desdobrar-nos*, ou seja, a ‘observar-nos’ do lado de fora. Este desdobramento, contudo, não é ‘real’; é instituído graças à linguagem e, em particular, graças à estrutura gramatical da linguagem, que permite a criação na nossa mente de um *espaço virtual* – que se conforma numa série de enunciados autorreflexivos – onde a subjetividade de quem está a desempenhar o acto autoconsciente é representada duplamente: como

sujeito gramatical da consistência puramente narrativa – *eu* – e como objeto virtual que recebe o olhar linguístico do *eu*.»¹⁵⁵ (p. 214.)

Podemos deste modo indicar de que o puro simulacro tratar-se-á de um movimento em direção à autoconsciência, sem a necessidade da inclinação à magia (correspondência entre realidade e imagem), de um mediador (máscara que esconde e perverte a realidade) ou do movimento circular sem fim (máscara da ausência da realidade): a quarta etapa assumirá a verdade fundadora das anteriores (a falta de ligação direta com a realidade) e recusará as suas responsabilidades (fingir que seja de todo possível).

O “olhar lúdico” não se limitará à busca de referências existentes, mas sim as vai configurar, escolhendo-as espontaneamente. Poder-se-á considerar, de certa forma, como uma pós-modernização do método Husserliano (1982), segundo o qual, «the judger accordingly possesses [the evidence] itself.» (p. 10.) Neste caso, contrariamente ao que Husserl formulou, a evidência não pressupõe a confrontação do entendimento com o dado em si: a sua confirmação dependerá apenas do reconhecimento do próprio olhar. Se o sujeito achar uma semelhança entre o objeto e a referência escolhida, esta tornar-se-á performativa, apesar de não existir “objetivamente.” Encontrar-se-á uma intuição semelhante na consideração por Gil (2002) sobre a influência das cores (obtidas através de tintagem e viragem) para a criação da atmosfera no cinema mudo. Ao analisar *Broken Blossoms* (D. W. Griffith, 1919), Gil refere-se ao efeito nauseante produzido pela cor verde em justaposição com cenas de violência doméstica. Obviamente, não tem modo de saber se a cor originalmente pensada por Griffith fosse o verde, mas, com efeito, trata-se de um falso problema, ou, nas suas palavras:

«Pouco importa. A cena ganha um sentido nesta versão. Do ponto de vista simbólico a cor verde está associada ao mal e ao desespero, ou aos seus contrários que são a vida e a esperança. É com muita reserva que esta análise utiliza a “semiótica” das cores porque, de acordo com Jean Mitry, dá-se à cor *um sentido arbitrário*, faz-se dele *um signo* que é tornado activo das tendências significadas segundo um julgamento de ordem social e afectivo.» (p. 100.)

¹⁵⁵ «L'autocoscienza richiede in primo luogo una 'entità fittizia', un sé cui ci riferiamo linguisticamente mediante il pronome personale *io* (che può essere espresso o meno), che grammaticalmente diviene il centro di riferimento di ciò che diciamo su quello che stiamo facendo o che ci sta accadendo. Grazie a questa entità che non designa soltanto me, ma è semplicemente il contrassegno linguistico che segnala colui che in un certo momento sta parlando, riusciamo – senza uscire effettivamente da noi in quanto impegnati in una certa attività – a *sdoppiarci*, cioè a 'osservarci' dall'esterno. Questo sdoppiamento, tuttavia, non è 'reale'; è istituito grazie al linguaggio e, in particolare, grazie alla struttura grammaticale del linguaggio, che permette di creare nella nostra mente uno *spazio virtuale* – che si coagula in una serie di enunciati autoriflessivi – in cui la soggettività di chi è impegnato nell'atto auto consapevole è rappresentata due volte: come soggetto grammaticale e dalla consistenza puramente narrativa – *io* – e come oggetto virtuale che subisce lo sguardo linguistico dell'*io*.»

O facto de basear a compreensão sobre um “sentido arbitrário” não significará, contudo, aprovar uma atitude anárquica (quer dizer, num sentido banalizado de anarquia). O exercício da configuração pelo “olhar lúdico” partirá de um pressuposto inescapável: o do “horizonte fechado.” Não queremos pressupor a existência de um limite físico e tangível que o encerre, mas sim de uma área de não existência, de puro vazio, que força o olhar a procurar a sua fundação em função dessa ausência, limitando-se no que é conhecível – um pouco como o videojogador será constrangido a procurar uma atuação livre dentro de um mundo, finalmente, limitado. Por oposição ao espaço digital do jogo, onde o limite é definido pelas configurações possíveis e determináveis de uma ordem linear, no caso do jogador/espectador o limite estará intrínseco no horizonte do seu conhecimento – significativamente maior e diferente, apesar de também ser limitado. Veja-se a distinção por D’Armenio (2014) entre a visão de uma paisagem na realidade e no espaço digital: no primeiro caso, tratar-se-á de uma vista recortada segundo a posição física do sujeito e a grelha cultural do seu olhar; no segundo caso, a fechadura do espaço será estabelecida *a priori* pelos programadores (p. 92). Trata-se então da diferença entre um movimento significativo (o do ser humano na paisagem), algo que cria um significado em função da sua existência espontânea, e de um movimento significativo (o do *avatar* no espaço digital), algo que assumirá um significado só através da sua execução. De acordo com Alison McMahan (2008): «Our pleasure comes not just from identifying with [the avatar] but also from the fact that it is we who give her the breath of life (...).» (p. 185.)

A percepção fundamental do puro simulacro não será a de afirmar a superioridade do movimento significativo (o nosso corpo) acima do movimento significativo (o do *avatar*) mas, pelo contrário, citando mais uma vez as palavras de Bakhtin (2011), de se reconhecer no ponto de partida de ambas as dimensões:

«A man never coincides with himself. One cannot apply to him to formula of identity $A \equiv A$. (...) the genuine life of the personality takes place at the point of non-coincidence between a man and himself, at his point of departure beyond the limits of all that he is as a material being (...) [it] is made available only through a *dialogic* penetration of that personality, during which it freely and reciprocally reveals itself.» (p. 59.)

O resultado será uma aproximação aos fenómenos de cariz estratégica: se a percepção da realidade for estruturalmente incompleta, por não existirem referências possíveis no espaço vazio, o “olhar lúdico” aproveitará antes das configurações existentes para a sua formulação. Efetua-se, desta forma, um regresso à lógica medieval da cópia como verdadeiro acto de

criação, enquanto configuração de uma ordem existente – visto que, na etapa do puro simulacro, não existirá um Criador ultraterreno para justificar a existência da ordem:

«The transition from signs which dissimulate something to signs which dissimulate that there is nothing, marks the decisive turning point. The first implies a theology of truth and secrecy (to which the notion of ideology still belongs). The second inaugurates an age of simulacra and simulation, in which there is no longer any God to recognize his own, nor any last judgement to separate truth from false, the real from its artificial resurrection, since everything is already dead and risen in advance.» (Baudrillard, 1988, pp. 170-171.)

Esta atualização da ética medieval não se manifestará, como era costume, no trabalho dos amanuenses e dos artesãos do burgo medieval, mas sim, de acordo com Manovich (2001), através dos seus substitutos contemporâneos:

«if our civilization has any equivalent to Medieval cathedrals, it is special effects Hollywood films. (...) But if Medieval masters left after themselves the material wonders of stone and glass inspired by religious faith, today our craftsmen leave just the pixel sets to be projected on movie theatre screens. These are immaterial cathedrals made of light; and appropriately, they often still have religious referents, both in the stories (consider, for example, the Christian references in *Star Wars: Episode 1: Skywalker* was conceived without a father, etc.) and in the grandeur and transcendence of their virtual sets.» (p. 201.)

Eis a importância das adaptações dos videojogos para o cinema: a partir do momento em que a nossa percepção dos fenómenos ficou sob a influência dos videojogos, é só questão de tempo antes que os seus gráficos possam representar a experiência da realidade¹⁵⁶. Esta costumava ser a prerrogativa da imagem cinematográfica, antes que os videojogos lha roubassem.

E agora, cabe ao cinema de jogar.

¹⁵⁶ Sobre a adaptação para o cinema de *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006), Santos (2006) declarou: «[*Silent Hill*] is one of the truest and most loyal adaptations of a game to a film, sticking so close to the source material that for fans of the game, it's much like seeing the game exactly as they imagined it would appear in reality, or with photorealistic graphics on some future console six years away.» (p. 74.)

Capítulo III: As adaptações dos videojogos para o cinema de *Super Mario Bros.* para *Silent Hill*

«Why is it okay to analyze Shakespeare and not *Evil Dead 2*?
The answer has as much to do with the social status of these works
as it does with the works themselves.» (Greg M. Smith, 2001, p. 132.)

1. *Super Mario Bros.*

«D'après une enquête menée en 1990 par l'institut de sondage américain Q-Ratings (...) les enfants américains reconnaissent davantage *Super Mario* que *Mickey Mouse*. Le plombier italien, mascotte de la firme japonaise [Nintendo], serait plus prégnant dans les imaginaires enfantins que le personnage emblématique de Walt Disney.» (Blanchet, 2010, pp. 155-156.)

Super Mario Bros. foi a primeira longa-metragem, produzida em Hollywood, que estivesse baseada num videojogo. O filme entrou em produção no ano de 1991, foi distribuído em 1993 (Russell, 2012, paragrafo 2), no mesmo período em que foram publicados os resultados da pesquisa conduzida pela Q-Ratings (1990) e a compra da Columbia Pictures pela Sony (1989). O alinhamento dos três dados aponta para uma convergência entre dinâmicas industriais (1989), sociais (1990) e criativas (1991-1993), entre o fim dos anos '80 e o início da década seguinte, que testemunha em favor do sucesso dos videojogos, na sua emancipação em relação a *media*, especialmente ao cinema.

Fornecer uma justificação definitiva pelo facto de a convergência ter lugar exatamente nessa altura histórica requereria uma análise de vastidão dificilmente sustentável. Será mais proveitoso levantar dúvidas que nos lidem em direção de uma resposta, mesmo que parcial.

Uma das questões mais interessantes será a de inquirir: porquê não aconteceu mais cedo? A questão pode ser analisada de dois modos: será possível interrogar-nos sobre a razão da adaptação de *Super Mario Bros.* ter sido produzida apenas em 1991, seis anos a seguir do seu lançamento comercial? Porque não foi realizada antes nenhuma outra adaptação de um videojogo para o cinema?

1.1 Uma concorrência improvável

Ao investigar a história relativa à produção do filme *Super Mario Bros.*, responder à primeira pergunta tornar-se-á ainda mais difícil. De acordo com Russell (2012):

«although several studios had already begun to make overtures to the Japanese company [Nintendo] about the possibility of a movie based on Mario, they faced unlikely competition. A pair of independent filmmakers — Roland Joffé, the British director of heavy-hitting dramas like *The Killing Fields* [1984] and *The Mission* [1986], and Jake Eberts, producer of the Oscar-winning *Dances with Wolves* [Kevin Costner, 1990] — were way ahead of them.» (paragrafo 1.)

Confrontamo-nos assim com um conjunto de dados surpreendentes: não só havia interesse em realizar uma adaptação a partir da personagem de Mario, interesse que se manifestou em várias ofertas formais, como também não se chegou a uma resolução até ao envolvimento de dois cineastas absolutamente invulgares para este género de produção. O relato de Russell sobre a negociação entre o presidente da divisão Nintendo of America de um lado, e Joffé do outro, ganha marcas à beira do inacreditável:

«[Joffé] met NOA's then-president Minoru Arakawa, Nintendo boss Hiroshi Yamauchi's son-in-law. The filmmaker presented a pitch for the *Super Mario Bros.* movie with illustrations and a rough storyline. "Arakawa was getting lots of suitors," recalls Joffé. "But something tickled him about the personal presentation I made. We weren't a studio and, at one point, he said to me: 'You know we've had people offering us \$5, \$10 million to buy the rights'. With a gulp I said, 'We could probably run to \$500,000'. He just smiled a rather monkish sort of smile: amused and rather touched.» (paragrafo 2.)

Finalmente, após anteriores negociações na divisão central em Quioto, a soma oferecida por Joffé e Eberts chegou aos 2 milhões de dólares, um montante que se demonstrou definitivo. Apesar de ser sensivelmente superior à primeira proposta, a soma final foi muito inferior ao que as produtoras mais consolidadas em Hollywood tinham oferecido à Nintendo, de tal maneira que a sua confusão será compreensível (paragrafo 6).

1.2 Por amor e dinheiro, ou pelo amor do dinheiro?

As modalidades da resolução do acordo convidam também para uma reconsideração das conclusões apresentadas no final da primeira parte.

A maioria das referências citadas no estado da arte destacaram as inegáveis motivações económicas subjacentes à existência das adaptações dos videojogos para o cinema. No entanto, os proprietários da personagem de Super Mario, um ícone que pelo menos na altura terá sido mais reconhecível de Mickey Mouse, decidiram vender os direitos para a produção de um filme derivado (potencialmente de enorme sucesso) à proposta financeira mais fraca. Será possível fornecer três possíveis explicações, de natureza industrial, social, criativa.

Em primeiro lugar, o poder económico relativamente “modesto” à disposição de Joffé terá, de certa forma, acalmado os dirigentes da Nintendo, que se sentiram numa posição de controlo. Com efeito, apesar de ceder o controlo criativo sobre a personagem, a companhia

obteve vantagens comerciais que as produtoras de Hollywood lhe teriam provavelmente recusado, como os ganhos relativos à venda de *merchandising* (Reeves, 2013, paragrafo 3).

Em segundo lugar, será conveniente lembrar que, na altura das negociações, a Nintendo dominava o mercado videolúdico, tanto no que se refere a consolas como em jogos, sem competidores comparáveis em termos de distribuição, lucro e catálogo. Consequentemente, a ideia de que o possível falhanço de um produto derivado pudesse afetar o seu império não lhe pareceu verosímil: «it turned out that the company actually had little interest in a creative partnership. For Nintendo the whole thing was an experiment and they believed the *Mario* brand was strong enough not to be derailed by a movie.» (Russell, 2012, paragrafo 5).

Em suma, a companhia não se preocupou com o filme porque estaria consciente de que os jogadores, seu principal suporte financeiro, não a iriam abandonar. De resto, a sua colaboração limitada numa produção recente, apenas dois anos antes, tinha-o demonstrado eloquentemente: «In 1989, Universal Studios, in partnership with Nintendo, released Todd Holland's film *The Wizard*, which was mostly a feature-length publicity film for Nintendo products like the NES, the Power Glove, and the forthcoming *Super Mario Bros. 3* [Nintendo, 1989].» (Picard, 2008, p. 294.) Apesar do filme não ter sido um grande sucesso, «Nintendo sold more than 17 million copies of *Super Mario Bros. 3* worldwide, setting a lasting record for a game cartridge that was not packed in with console hardware.» (Kent, 2010, p. 422.). Seria assim espectável que a Nintendo esperasse repetir o sucesso da operação conseguida com *The Wizard*.

Em terceiro e último lugar, apesar das tentadoras perspectivas de lucro, e da segurança do seu domínio junto aos jogadores, dever-se-á sublinhar a componente de curiosidade que Joffé foi capaz de suscitar nos dirigentes da Nintendo. Apesar do jogo oferecer pouco mais de que um conceito básico, descritível como: «An Italian plumber adventures in a magical land, fights evil monsters and rescues a princess.» (Reeves, 2013, paragrafo 1), Joffé imaginou um projeto algo mais peculiar, dirigido a uma audiência de idade diversificada:

«[Joffé] pitched Nintendo's boss a storyline involving Mario, Luigi and a host of dinosaurs. Yamauchi listened quietly to the presentation. The producer, who describes the *Super Mario Bros.* game as "a food chain game — it tells us we're all just somebody else's dinner", was determined not to do a simple kid's fantasy.» (Russell, 2012, paragrafo 4.)

O filme não se dirigia apenas às crianças: «[Joffé's] production company's research suggested that Mario's appeal stretched beyond just the under-12s. (...) The screenplay called for scenes with strippers, hookers and much raunchiness.» (Russell, 2012, paragrafo 11.)

A intenção de escrever uma narrativa adulta com base no jogo vai no sentido oposto da política editorial da Nintendo e do desenhador de *Super Mario Bros.* Shigeru Miyamoto, que exprimiu preocupação com a vontade de contar histórias através dos videojogos: «Younger game creators (...) want to tell stories that will touch hearts. And while I understand that desire, the trend worries me. It should be the experience that's touching.» (AA. VV., 2015, p. 18.) Por conseguinte, poder-se-á fazer uma suposição relativamente à componente criativa da adaptação cinematográfica: se Joffé fosse apenas intencionado em apropriar-se oportunisticamente da marca Nintendo, não teria havido razão de se afastar radicalmente da visão original, especialmente à luz do seu comprovado sucesso económico. Por outro lado, se a Nintendo fosse apenas em busca de mais um produto derivado para a sua coleção, não se teria deixado convencer pela bizarra apresentação de Joffé. Será legítimo assumir que, apesar das influentes motivações pecuniárias, o inesperado estilo do projeto terá sido uma vantagem suplementar em favor do cineasta.

1.3 Canis canem edit

Uma vez concluída a transação relativa aos direitos das personagens, teve início a fase de pré-produção e, mais especificamente, da escrita. Decidindo concentrar-se na ideia da cadeia elementar, extraída enquanto conceito chave do jogo, os produtores desenvolveram um tratamento que punha a espécie dominante atual do planeta Terra contra os seus antigos dominadores – os dinossauros.¹⁵⁷

«[Joffé and Eberts] wanted their film to take place in an alternate reality version of New York, a place called Dinohatten. After an asteroid struck Earth 65 million years ago, all of the planet's dinosaurs had been banished to a dystopian version of our world, but the two realities were still connected by a portal under New York. As the eons passed, the dinosaurs slowly evolved into humanoids and grew to hate the mammals that blissfully walked around Earth prime.» (paragrafo 10.)

¹⁵⁷ O encontro das duas espécies através de um portal poderá ser entendido como um comentário sobre a relação entre o jogador e o videojogo, onde a consola age de portal entre a realidade objetiva e o mundo digital.

A versão final do guião manteve-se muito próxima da ideia assim descrita, mas as várias versões intermédias originaram inesperadas experimentações com o tom do filme, misturando sugestões eminentemente cinematográficas à origem de referência:

«One action-packed treatment seemed inspired by *Die Hard* [John McTiernan, 1988]. The script itself contained a scene in which Bruce Willis could make a cameo, scurrying through the air ducts above King Koopa's office. Another script featured Mad Max-style death races. It seemed that the Super Mario Bros. film was pulling inspiration from everything except the game series that shared its name.» (Reeves, 2013, paragrafo 12.)

Para a projeção e construção das cenografias, os realizadores assumiram David Snyder, diretor da arte por *Blade Runner*, pedindo-lhe de aplicar o seu estilo sombrio de ficção científica ao universo de *Super Mario Bros*. O resultado assustou os investidores de visita no set:

«Campaign posters portrayed Dennis Hopper's version of King Koopa kissing babies. Street vendors served kabobs of flame-broiled lizard. A club called the Boom Boom Bar advertised hot blood cocktails. Electric cars trailed sparks as they buzzed through the city's main artery.» (paragrafo 13.)

Inclusivamente por causa das mudanças mandadas à última da hora, para reabilitar o filme ao público mais jovem, a produção revelou-se muito complicada e conflituosa e o próprio filme não ganhou mais de que 20 milhões de dólares, face um custo de 42 milhões (Picard, 2008, p. 295).

1.4 Esta é Hollywood!

Na primeira parte da dissertação, foi averiguada uma das maiores dificuldades relativas à apreciação das adaptações dos videojogos para o cinema: o facto de que, seja ao nível de representação ou ao de narração, as referências ao material de origem serão extremamente específicas. Um espectador sem esse nível de conhecimento será incapaz de compreender todos os códigos do filme.

Não será nossa intenção contradizer esta conclusão num sentido geral, mas parece-nos evidente que *Super Mario Bros*. é claramente uma exceção. A situação no filme é exatamente oposta: alguém que tenha conhecimentos cinematográficos conseguirá decifrar as

suas referências intertextuais; por outro lado, quem esteja acostumado apenas ao videojogo não vai reconhecer mais de do que elementos superficiais (Russell, 2012, paragrafo 14).

Toda a campanha publicitária manifesta a vontade de se afastar da origem videolúdica: por exemplo, os cartazes promocionais do filme recitavam *slogans* como, “Isto não é um jogo. É uma corrida emocionante em *live-action!*” ou ainda “Mais eletrizante de um videojogo!” (Blanchet, 2010, p. 258). O próprio prólogo do filme antecipa o recurso programático que o primeiro capítulo da saga videolúdica de *Resident Evil* vai efetuar, no sentido contrário.



Img. 23 – *Super Mario Bros.*, logo da produtora

Durante os créditos de abertura, os logos das produtoras e distribuidoras são apresentados numa estética que emula os cânones de representação dos jogos em 16 bits (ver imagem 23). A música eletrônica, muito elementar, acena ao tema da banda sonora original, completando a ambiência.



Img. 24 – *Super Mario Bros.*, prólogo com os dinossauros em pixéis

De seguida, uma breve cena introdutiva conta a premissa da narrativa na qual um asteroide atinge a Terra e transporta os dinossauros para uma dimensão alternativa (ver imagem 24). Os planos são pós-produzidos digitalmente para dar-lhes uma estética opaca, extremamente colorida, aproximando-se ao estilo visual estereotipado do universo videolúdico. A sua representação não dura mais de que um ou dois minutos, pois a destruição provocada pelo asteroide transporta a narrativa para poucos anos antes da ação principal do filme.



Img. 25 – *Super Mario Bros.*, a ambiência sombria

O foco está agora sobre uma personagem feminina misteriosa, envolvida num vestido escuro, que traz consigo um cofre ao correr à noite pelas ruas de Nova Iorque sob uma chuva impetuosa. Sendo que a iluminação, a atmosfera e o contexto enquadram-se em filmes de género *thriller* ou *neo-noir* (ver imagem 25).



Img. 26 – *Super Mario Bros.*, a igreja

A personagem acaba por abandonar o cofre, juntamente com um cristal misterioso, em frente de um convento de freiras e foge sem dar explicações (ver imagem 26). De seguida uma freira encontra o cofre e tr  -lo ao interior do edif  cio, abrindo-o: cont  m um ovo enorme que come  a lentamente a abrir-se. A atmosfera, quase de filme de terror, torna-se menos perturbadora ao descobrir que a criatura dentro do ovo    uma beb  . A freira que encontrou o cofre examina mais atentamente o cristal que veio em conjunto (ver imagem 27), o que leva para mais uma elipse no futuro.



Img. 27 – *Super Mario Bros.*, o cristal abandonado

Somos finalmente introduzidos    linha temporal e   s personagens principais Mario e Luigi. Uma longa panor  mica ininterrupta no interior do seu apartamento faz amostra de fotografias em preto e branco, um conjunto de desentupidores e o protagonista Mario sentado    mesa de trabalho, enquanto fala ao telefone com um cliente (ver imagem 28).



Img. 28 – *Super Mario Bros.*, Mario recebe um trabalho por telefone

O plano seguinte mostra o seu irmão mais jovem, Luigi, deitado no sofá a comer amendoins e a olhar para a televisão totalmente absorvido pelo ecrã. Depois ter acabado a conversa, Mario encoraja-o, com alguma dificuldade, em levantar-se para ir trabalhar.

O tom é leve e humorista, mas não inverosímil. Se o prólogo estava dividido entre uma tentativa de réplica literal da estética videolúdica, e a emulação de géneros cinematográficos, a cena encontra-se mais num regime de retrato social.

Nos momentos que se seguem no decorrer do filme torna-se explícita a progressão que vai do reconhecimento da origem videolúdica (o prólogo), para a sua imediata destruição, em favor de um clima de suspense vindo do *thriller* e *neo-noir*. Logo a seguir, como se tivesse garantida a atracção dos espectadores, passa-se ao uso de uma representação mais natural, sem os excessos plásticos das primeiras duas cenas. Ao contrário do que vai acontecer em *Resident Evil* (a passagem de uma cinemática em *live-action* para os gráficos calculados em tempo real), *Super Mario Bros.* começa pelo estrangeirismo dos gráficos digitais e acaba no estilo habitualmente aplicado pelo cinema comercial: a representação verosímil da realidade.

A consciência pragmática do filme será dupla: por um lado, o videojogo existirá enquanto fundamento da sua própria existência; por outro, tentará de distanciar-se, procurando um seu espaço autónomo, como indica Blanchet (2010):

«le film semble vouloir témoigner de la capacité du cinéma à intensifier, en la tirant vers un réel photoréaliste, la perception d'un univers fictionnel totalement graphique et pixellisé qui lui est exogène. Le film rejoue ainsi à plusieurs reprises ce passage d'images pixellisées à la prise de vue réelle, du numérique à l'analogique (...).» (p. 259.)

Super Mario Bros. é um caso interessante, não apenas por ser a primeira longametragem adaptada de um videojogo para o cinema, mas sim pela sua relativa originalidade ao subverter a origem videolúdica, favorecendo (idealmente) o espectador cinematográfico.

2. O primeiro passo é o mais difícil

Super Mario Bros. teve um desempenho negativo nas bilheteiras, mas apesar da sua receção insatisfatória, o dado tinha sido lançado: não passou muito tempo para que surgissem posteriores tentativas de adaptação. A escolha dos projetos revelou-se surpreendentemente consistente com a do precursor: as adaptações sucessivas também se focaram em jogos cujas

narrativas estavam longe de ser a prioridade do jogador e que privilegiavam a riqueza da ação à caracterização. Por conseguinte, vamos analisar outras adaptações dos videojogos para o cinema realizadas na década dos anos '90, procurando encontrar os mais significativos pontos de contacto ou de divergência.

2.1 Esta não é Anna Karenina mais do que Super Mario

Double Dragon (James Yukich, 1994), *Street Fighter* (Steven de Souza, 1994), *Mortal Kombat* (Paul W. S. Anderson, 1995) ou a sequência *Mortal Kombat: Annihilation* (John R. Leonetti, 1997) foram todas, respetivamente, adaptações dos correspondentes jogos de luta¹⁵⁸. Cada um tinha uma diversificada galeria de personagens, todas com motivações diferentes para participar numa série de combates até ao último sangue. Contudo, o interesse principal dos jogos de luta não se encontrava e, poder-se-á arguir que não se encontra ainda hoje, na sua dramatização, mas sim na aprendizagem das ações computáveis, na rapidez e fluidez dos gráficos, ou no frenesim de competição com outros jogadores (Poole, 2000, p. 62). De outro modo, poder-se-á argumentar que a escolha de os adaptar fosse uma tentativa de evitar algumas das maiores dificuldades encontradas no processo de concepção de *Super Mario Bros*.

Em primeiro lugar, ofereciam uma representação antropomórfica de todas as personagens mais facilmente assimilável de que o estilo fantástico e colorido concebido por Shigeru Miyamoto. Será interessante estabelecer um paralelo entre esta proposta e a razão de receio que Woolf (1926) tinha com as adaptações de clássicos da literatura como *Anna Karenina*:

«All the famous novels of the world, with their well known characters, and their famous scenes, only asked, it seemed, to be put on the films. What could be easier and simpler? The cinema fell upon its prey with immense rapacity, and to this moment largely subsists upon the body of its unfortunate victim. But the results are disastrous to both. The alliance is unnatural. Eye and brain are torn asunder ruthlessly as they try vainly to work in couples. The eye says: "Here is Anna Karenina." A voluptuous lady in black velvet wearing pearls comes before us. But the brain says: "That is no more Anna Karenina than it is Queen Victoria." For the brain knows Anna almost entirely by the inside of her mind—her charm, her passion, her despair. All the emphasis is laid by the cinema upon her teeth, her pearls, and her velvet.» (p. 382.)

¹⁵⁸ Em ordem: *Double Dragon* (Taito, 1987), *Street Fighter II* (Capcom, 1991), *Mortal Kombat* (Midway, 1992).

Por outras palavras, se a força de uma personagem for baseada no nível de abstração que a define, transferi-la num regime descritivo alheio (por exemplo, da introspeção literária para a exterioridade da câmara) provocará a estranheza do espectador. É possível supor que tenha sido uma das desvantagens em adaptar *Super Mario Bros.*, pois a caracterização de Bob Hoskins estava muito longe da aparência rudimentar do *avatar*.

Em segundo lugar, os jogos de luta tinham, à partida, uma reserva de referências assimiláveis ao cinema, nomeadamente os filmes de ação norte-americanos, os filmes de artes-marciais chineses e japoneses. Se o jogo *Super Mario Bros.* tinha origem na mistura do prazer arquetípico da exploração com elementos vindos dos contos de fada e do folclore japonês (Salen & Zimmerman, 2004, p. 523), o imaginário de um jogo como *Street Fighter* fundava-se na carga espectacular das películas com Bruce Lee, ou Jackie Chan (Hunt, 2002, p. 196). Curiosamente, o próprio Chan fez-lhe uma homenagem de volta, representando com ironia uma das personagens femininas de *Street Fighter* no filme *City Hunter* (Jackie Chan, 1993), um ano antes que a adaptação “oficial” de Souza fosse realizada.

Em terceiro e último lugar, o regime de representação dos jogos de luta será mais compatível para a adaptação cinematográfica de que os jogos de plataforma como *Super Mario Bros.* A razão terá a ver com o seu eixo de ação, principalmente horizontal, que encoraja a confrontação direta entre os *avatars*. Ao contrário, em *Super Mario Bros.*, o jogador tem a possibilidade de explorar os níveis em todas as direções, e o eixo vertical reveste a mesma importância do horizontal. De acordo com Leitch (2009), tratar-se-á de uma modalidade relativamente subversiva ao cinema, onde o espectador é mais costumado às entradas e saídas pelas margens laterais, em vez que superior e inferior:

«[*Super Mario Bros.* has] a sovereign disdain for the customary primacy of horizontal movement in cinema. The Brothers and their enemies are constantly jumping, falling and swinging through a series of unusually vertical sets. (...) the film's Gravity Lite approach to physics (...) suggests the ability of video game heroes to surmount obstacles and enemies by the simple expedient of jumping over them.» (p. 264.)

Apesar das diferenças apontadas ao nível de fidelidade iconográfica, coerência estilística e estilo representacional, poder-se-á salientar um elemento de continuidade com *Super Mario Bros.* na importância fundamental revestida pela dicotomia (oposição binária) entre duas personagens ou dois mundos.

2.2 Até que a morte vos separe

Como foi explicado, a narrativa de *Super Mario Bros.* tem início na chegada de um asteroide que, ao impacto com a Terra há 65 milhões de anos, transportou os dinossauros para uma realidade paralela, Dinohattan, cujo acesso está escondido nos esgotos de Nova Iorque. Os dinossauros evoluíram para seres humanoides, superficialmente parecidos aos humanos mas pertencentes a outra espécie, como demonstrado pelo malvado Rei Koopa ao revelar a sua língua de réptil (ver imagem 29).

Os heróis do filme são dois irmãos de idades suficientemente diferentes para engendrar um conflito geracional: Mario, o mais velho, é um homem duro e dedito ao trabalho, mas Luigi, um rapaz tímido e sonhador, ambiciona ser algo mais de um desentupidor. Os irmãos protagonistas têm de ajudar a legítima soberana de Dinohattan, a princesa Daisy, que luta com Rei Koopa pelo respectivo domínio. Koopa pode contar com a ajuda de alguns assistentes para a concretização dos seus planos, sendo que os mais relevantes, Iggy e Spike, mantêm uma constante atitude de rivalidade.



Img. 29 – *Super Mario Bros.*, o Rei Koopa faz amostra da sua língua réptil

Este resumo que apresentamos salienta a abundância de oposições entre termos opositivos e mutuamente exclusivos: o asteroide e a Terra, os dinossauros e os seres humanos, Nova Iorque e Dinohattan, os irmãos Mario, a princesa Daisy e o Rei Koopa e, finalmente, Iggy e Spike. Poder-se-á assinalar a continuada importância da oposição binária nas adaptações sucessivas à *Super Mario Bros.*



Img. 30 – *Double Dragon*, Jimmy (à esquerda) e Billy (à direita) com as duas metades do medalhão

Em *Double Dragon*, o cerne da narrativa centra-se na busca de um medalhão, partido em dois (ver imagem 30), que confere diversos poderes mágicos ao seu possuidor: por exemplo, a capacidade de controlar outras pessoas, de conseguir a invulnerabilidade, e transformar-se numa sombra. O único limite consiste no facto de o possuidor de uma metade não poder exercitar os poderes contra o dono da outra: por conseguinte, o vilão Koga Shuko, que possui uma das duas metades, não poderá servir-se dos poderes do medalhão contra Satori Imada, artista marcial e guardião da outra metade.

Os protagonistas, mais uma vez, são dois irmãos, Billy e Jimmy, filhos adotivos de Satori. No desenrolar do filme, serão unidos na luta contra Koga, porém Jimmy será eventualmente possuído pelo mau e induzido a lutar contra o seu irmão.



Img. 31 – *Street Fighter*, luta final entre Guile (à esquerda) e Bison (à direita)

Em *Street Fighter*, um país fictício no sudeste asiático, está dividido por uma guerra civil entre as armadas do ditador militar General Bison e as tropas das Nações Aliadas (uma força militar parecida à NATO) lideradas pelo Coronel Guile (ver imagem 31).

Bison tem duas vantagens estratégicas: a primeira é a de servir-se de um dispositivo que impede qualquer tentativa de o localizar através de satélites; a segunda, é a captura um grupo numeroso de soldados das Nações Aliadas, cuja libertação exige um avultado resgate. O plano revela um conflito pessoal com Guile, porque um dos soldados capturados, Blanka, é seu amigo. Bison escolhe-o como cobaia numa serie de experimentos bárbaros, que o deveriam tornar num super-soldado às suas ordens.



Img. 32 – *Mortal Kombat*, Sub-Zero (em primeiro plano) e Scorpion (no fundo)

Em *Mortal Kombat*, um grupo de lutadores excepcionais são levados para o mundo de trevas Outworld, onde deverão participar num torneio de combate mortal. Se ganharem, a Terra ficará na posse dos seres humanos; se perderem, as forças do Outworld poderão conquistá-la. As forças da Terra são lideradas por um monge sábio e poderoso, Raiden, enquanto as forças do Outworld são sob o comando do emperador malvado Shao Khan. O protagonista, o monge Liu Kang, tem razões de vingança contra o emperador, porque foi o assassino do seu irmão Chan numa edição anterior do torneio. Dois dos lutadores mais temíveis das forças do mal, Scorpion e Sub-Zero, são comparáveis no estilo visual e nas acções da luta (ver imagem 32).

Na sequência *Mortal Kombat: Annihilation*, o emperador Khan decide-se em invadir a Terra apesar de ter perdido o torneio no final do primeiro filme, criando um novo conflito entre os dois mundos. Entre as oposições mais evidentes, assiste-se a uma luta entre Scorpion e Sub-Zero, pois este último junta-se surpreendentemente às forças terrestres, e é revelado que Raiden e Khan sejam, de facto, irmãos.

Os exemplos anteriores evidenciam a frequência de oposições binárias: o Bem e o Mal, dimensões paralelas da mesma realidade, pretendentes para um mundo, um reino o um

país, lutas entre irmãos, amigos ou inimigos, mentores da luz e das trevas, entre outras. Será possível fazer três hipóteses sobre a recorrência desta disposição.

Em primeiro lugar, é possível que, tanto a rígida divisão entre bons e vilões de *Super Mario Bros.*, como a natureza conflituosa dos jogos de luta *Double Dragon*, *Street Fighter* e *Mortal Kombat*, tenham espontaneamente sugerido aos cineastas estruturas e episódios narrativos semelhantes.

De outro modo, poder-se-á reforçar o facto de que, sendo todos os jogos bidimensionais, as oposições binárias pudessem parecer um instrumento disponível para adaptar a arquitetura videolúdica em termos narrativos. Tal como o jogo está estruturado em duas dimensões (altura e largura), as personagens e os cenários só são definidas por oposição à um termo contrário: no *Super Mario Bros.* existem Nova Iorque e Dinohatten, sendo que a segunda é o espelho destorcido da primeira; no *Mortal Kombat*, existem a nossa dimensão e o Outworld, etc.

Finalmente, as oposições binárias representadas pelas adaptações serão um reflexo da própria relação do jogador com o jogo, seja em termos de luta contra as forças controladas pela IA, ou de acesso em dimensões paralelas. Este último (inclusivamente em *Street Fighter*, pois a base do vilão encontra-se numa área que não permite comunicações com o resto do mundo) será o equivalente cinematográfico do jogador ao começar uma sessão videolúdica, mas também liga-se à tendência, salientada na análise do segundo capítulo, do ecrã de cinema em se tornar mais permeável. O espectador é incapaz de mudar o desenrolar da narrativa, ou de dirigir as personagens, possibilidades que são no alcance do jogador, mas a sua presença pode ser “reconhecida” pelo mundo ficcional e ganhar um sentido de tactilidade, como foi argumentado por Benjamin e Sobchack.

Cinema e videojogos são próximos na manutenção, em modalidades diferentes, deste delicado equilíbrio entre constrangimento e liberdade, algo que não se deve unicamente às adaptações dos videojogos para o cinema, mas que estas ajudam em tornar manifesto.

3. As três dimensões e os seus descontentamentos

As adaptações cinematográficas realizadas na década de 90 foram baseadas em jogos de gráficos bidimensionais, apresentando predileção pelas cenas de ação em detrimento de uma narrativa mais cuidada. Os filmes apropriaram-se da bidimensionalidade em oposições binárias entre personagens, lugares, e artefactos, aproveitando ao mesmo tempo o estilo visual

para uma extensa iconografia cinematográfica (ficção científica, *neo-noir*, artes marciais, etc.).

Na primeira década do século XXI, a adaptação para o cinema de três dos marcos mais conceituados da história videolúdica (*Tomb Raider*, *Final Fantasy* e *Resident Evil*) tornou manifesta a intenção de dar um novo rumo a este género de produção.

Apesar das suas referências serem muito diferentes, seja em termos de género, estilo visual, ou *gameplay*, os filmes apresentam um ponto de contacto que permitirá uma leitura comparativa das suas abordagens à adaptação: a presença simultânea de personagens vivos, fantasmas e mortos-vivos. A maneira em que os “ressuscitados” complicam a relação das personagens com o mundo à sua volta assinala uma ruptura com as oposições binárias das adaptações precedentes, e fornece sugestões preciosas para a nossa investigação.

3.1 A calma antes da tempestade

Apesar dos filmes indicados terem sido distribuídos entre os anos 2001 e 2002, as primeiras medidas de produção foram tomadas, nos três casos, entre 1997 e 1998.

De acordo com Kline, Dyer-Whitford e De Peuter (2003), «In 1997 Paramount Pictures obtained a license from game publisher Eidos to produce a feature-length Tomb Raider movie. Eidos was to pocket ten percent of the film’s gross box-office receipts and gain by the increased interest in its game.» (p. 228.) O breve relato ilustra as diferenças entre os acordos responsáveis por *LC: TR* e *Super Mario Bros*. Se, neste último caso, a Nintendo se tinha contentado com uma soma reduzida mais a margem de lucro dos produtos derivados, abdicando de qualquer direito criativo na produção, a Eidos visou uma atitude muito mais acautelada, exigindo uma parte substancial dos ganhos da película e insistindo no veto para a aprovação do guião. As exigências elevadas da Eidos poderiam ter sido suportadas apenas por uma produtora como a Paramount Pictures e foram provavelmente planeadas ao fim de desencorajar abordagens semelhantes à de Roland Joffé com o projecto de *Super Mario Bros*.

A Paramount Pictures seguiu a participação da estrela Angelina Jolie no papel principal, «only months before she won an Academy Award for her role in *Girl Interrupted* [James Mangold, 1999]. The shoot, at locations in England, Iceland, and Cambodia, cost nearly one hundred million dollar.» (Kline, Dyer-Whitford & De Peuter, p. 228, 2003.) A busca do efeito espectacular através da encenação em cenários verdadeiros remete para os

filmes de Indiana Jones, uma das maiores inspirações por ambos o videojogo da Eidos¹⁵⁹ e a sua adaptação para o cinema. Podem-se destacar também alusões à filmografia de James Bond, especialmente pelo estratagema de introduzir o filme com uma cena de ação desligada do resto da narrativa, e a apresentação pormenorizada dos instrumentos tecnológicos à disposição da heroína (Leitch, 2009, p. 266). O “regresso em segundo grau” do cinema através do videojogo assemelha à dinâmica subjacente de *Resident Evil*, um jogo influenciado pelo cinema de terror que, por sua vez, foi adaptado ao grande ecrã.

De outro modo, *Final Fantasy: The Spirits Within* foi um projeto desenvolvido, por assim dizer, de forma “independente,” se por esta palavra entendermos uma produção sustentada unicamente nos recursos financeiros de uma companhia autónoma¹⁶⁰. *Final Fantasy* é o nome de uma marca, criado pela Squaresoft (e atualmente possuído pela Square-Enix), que compreende um conjunto de obras multimedia, entre videojogos, filmes, bandas desenhadas e romances, além de uma infinidade de produtos derivados em vestiário, adornos e outros acessórios. A publicação de *Final Fantasy VII* (Squaresoft) em 1997 foi um evento marcante para a saga e para a companhia, porque o sucesso comercial do jogo tornou a marca conhecida a nível mundial, consolidando a posição de domínio da Squaresoft no panorama videolúdico da época. Devido à sua longa experiência profissional e ao enorme sucesso do sétimo capítulo, o desenhador do primeiro capítulo e produtor das sequelas Hironobu Sakaguchi foi apontado para a realização de *The Spirits Within*. No mesmo ano, a produção foi instalada em dois estudos no Hawaii:

«Square USA built a \$45 million production facility where a 200 member crew labored for four years to realize Sakaguchi’s original vision. The group consisted of well-known game and film animators, including lead animators from *Titanic*, *Toy Story* and *Jurassic Park*, as well as engineers and computer scientists. Honolulu was chosen as the production site because of its centralized location between East and West and its cultural familiarity for Japanese employees.» (Park, 2002, p. 7.)

¹⁵⁹ De acordo com Konzack (2008): «The game character Lara Croft designed by Toby Gard, based on a female version of Indiana Jones, has on several occasions been discussed as a postmodern feminist icon.» (p. 205.)

¹⁶⁰ Jane Park (2002, p. 6) salienta que a produção terá sido partilhada entre a Square Pictures e a Chris Lee Productions, uma subsidiária da Sony Pictures. Com efeito, as ligações entre as duas companhias são historicamente comprovadas, uma vez que a Squaresoft tinha estipulado um acordo com a Sony pela produção exclusiva de videojogos para a consola PlayStation. No entanto, o projecto foi originalmente perseguido pela vontade da Squaresoft, que investiu a maior parte dos recursos responsáveis para a realização do filme. De outro modo, a relação privilegiada entre Squaresoft e Sony, e o facto de que *Final Fantasy* fosse um marco de propriedade da Squaresoft, aponta para condições produtivas muito diferentes das responsáveis por *LC: TR*.

No ano seguinte, enquanto a equipa da Square Pictures trabalhava no projecto *The Sprints Within*, a Paramount Pictures e a Eidos desenvolviam o filme *Tomb Raider*, a Sony, em colaboração com a Capcom, decidiu envolver-se na sua primeira adaptação de um videojogo para o cinema, escolhendo o jogo *Resident Evil*. O envolvimento na adaptação de *Resident Evil* pela Sony evoca algumas semelhanças, apesar de superficiais, com a abordagem assumida pela Nintendo relativamente a *Super Mario Bros*.

3.2 O País dos Mortos-Vivos

No primeiro ponto deste capítulo, destacámos a estranheza do atraso entre a distribuição do jogo *Super Mario Bros*. com a sua adaptação para o cinema, tal como o facto de que a primeira adaptação de um videojogo para o cinema tivesse sido produzida apenas nos anos noventa. A adaptação de *Resident Evil* para o cinema também levanta duas questões parecidas:

Em primeiro lugar, porquê a Sony, uma multinacional incontornável na produção, distribuição de conteúdos multimedia e aparelhos electrónicos (inclusivamente a PlayStation), que adquiriu a Columbia Pictures em 1989, terá esperado até o final dos anos noventa para se envolver na prática das adaptações dos videojogos?

Em segundo lugar, o que a terá convencido em escolher *Resident Evil*, um jogo de terror notório pela sua ambiência aterradora e violência chocante, quando as adaptações anteriores (com a exceção de *Mortal Kombat* e *Mortal Kombat: Annihilation*) tinham abordado fontes mais próximas da narrativa juvenil?

Relativamente à primeira pergunta, poder-se-á assinalar a consistência da sua “entrada em cena” com algumas características peculiares da política editorial da Sony. De acordo com Blanchet (2010), a Sony distingue-se pelo comando à distância dos seus parceiros (p. 307), tornando-os dependentes das suas plataformas. Desta forma, o sucesso do produto, realizado por terceiros, passará pela compra do suporte tecnológico construído pela Sony. Num primeiro momento a companhia não teve interesse em criar conteúdos originais para os seus aparelhos, pois tal decisão implicaria investimentos mais arriscados. Por conseguinte,

preferiu dividir o seu império¹⁶¹ em diversas sedes locais, cujo objetivo era o de adaptar a sua oferta aos requisitos específicos de cada grupo.

Em suma, como tentativa de resposta à primeira pergunta, poder-se-á formular que o envolvimento atrasado da Sony nas adaptações dos videojogos para o cinema terá sido uma consequência do seu cálculo prudente nos negócios, provavelmente enfatizada pelo escasso sucesso conseguido das adaptações realizadas na altura. No entanto, em proximidade com o início da produção de *Resident Evil*, a Sony começou a mostrar uma atitude mais confiante:

«Ce n'est qu'à la fin des années 1990 et au cours des années 2000 que la firme se met à exploiter quelques personnages, conçus par ses studios SCE, propres à chacun des marchés japonais et occidentaux : par exemple, au Japon, le personnage de PaRappa the Rapper tiré de la saga homonyme et, plus tard, aux États-Unis comme en Europe, le personnage de Kratos tiré de la série de jeux God of War s'inspirant des epics hollywoodiens à thématique mythologique.» (p. 309.)

Salienta-se que, entre os três filmes em consideração neste capítulo, *Resident Evil* foi o último a entrar em produção. Não será uma conjectura improvável assumir que a Sony, cuja política editorial baseava-se na observação cuidadosa das tendências de mercado mais apelativas, se tivesse, afinal, deixado influenciar pela decisão da Eidos e da Squaresoft¹⁶² de envolver-se na produção cinematográfica.

Resident Evil terá sido a escolha de preferência por duas razões: a primeira, a apreciação da Sony por estratégias publicitárias perturbadoras e marcantes, algo que este projeto teria possibilitado; a segunda, pelo facto de que *Resident Evil* tivesse uma grande comunidade de fãs, de vastidão comparável à de *Final Fantasy*. De acordo com Hand (2004):

«each new release in the Resident Evil game franchise has documents, characters, and back-stories that fulfil a complex interpolative function intended to enrich the Resident Evil history and narrative further. Some of the games have been released across platforms but not without subtle differences that continue to fascinate Resident Evil aficionados. Similarly, rumours surrounding the unreleased game Resident Evil 1.5 and other abandoned developmental projects have propelled aspects of the franchise to the level of folklore.» (p. 127.)

¹⁶¹ Com a sua estratégia de *divide et impera*, a Sony aparenta subscrever ao carácter fragmentado da pós-modernidade, sustentando-se com uma política editorial calibrada para assegurar o máximo lucro com o mínimo risco.

¹⁶² Nem será um factor irrelevante o facto que ambas as companhias fossem estritamente ligadas ao sucesso da PlayStation.

A comprovada fidelidade dos consumidores desta saga terá sido um fundamento relevante para a Sony se lançar nesta adaptação. Coincidentemente, não deverá ser subestimada a inspiração que o cinema forneceu para a génese do próprio *Resident Evil*. Uma vila abandonada, a luta contra os mortos-vivos, um grupo restrito de personagens dividido por tensões sociais e sexuais, o subtexto antimilitarista, são todos elementos vindos do filme que, provavelmente ajudou em concretizar a imagem contemporânea do *zombie*: *Night of the Living Dead* (George A. Romero, 1968). Eis mais uma semelhança ao processo de adaptação de *Super Mario Bros.*: exatamente como Joffé tinha insistido em reforçar as influências cinematográficas em detrimento dos elementos videolúdicos. Os directores da Sony, num primeiro momento, confiaram o projecto nas mãos do homem que tinha criado a fundação imaginária do videojogo, ou seja, o próprio George A. Romero.

A colaboração entre a Capcom e o realizador tinha um precedente, pois Romero tinha realizado, na mesma altura, um anúncio publicitário para o lançamento de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998). O realizador chegou a escrever uma primeira versão do guião, que respeitava as cenografias do videojogo e os eventos narrativos principais, porém adicionando elementos cómicos (como mecanismos defeituosos parecidos ao Game Boy da Nintendo) e meta cinematográficos, nomeadamente uma personagem que exclamava “Isto parece-se mesmo com...*A Noite dos Mortos-Vivos!*” (Hand, 2004, p. 130.)

Como o guião não foi considerado satisfatório pelo consórcio Capcom e Sony, Paul W. S. Anderson, o realizador de *Mortal Kombat* ficou responsável por o reescrever (tratamento). O seu envolvimento foi factor diferenciador pelo facto de que a adaptação para o cinema ter sido um enorme sucesso comercial.

Curiosamente, a primeira inspiração de Anderson para a escrita não foi nenhum capítulo da saga videolúdica, nem o filme realizado por Romero, mas sim obras de Lewis Carroll, nomeadamente *Alice no País das Maravilhas* e *Alice do Outro Lado do Espelho* (Priest, 2014, p. 150).

O recurso a dois clássicos da literatura enquanto referências para a adaptação de *Resident Evil* poderá parecer peculiar mas, de acordo com Gouveia (2006), os livros de Carroll fornecem uma metáfora eficaz para a ilusão gerada pelos videojogos (se bem que temporariamente), entre a “nossa” dimensão do real e a do jogo¹⁶³: «Os jogadores habitam

¹⁶³ De acordo com Gouveia (2010), «a simulação numérica engendra uma aparição de outra dimensão do real. Esta aparição ou efeito de real é geralmente potente e leva-nos a confundir simulação com simulacro (...).» (p. 129.)

espaços mágicos do tipo *Alice no País das Maravilhas* onde o enquadramento do mundo de jogo intersecta o mundo real mas muito pouco se confunde com este.» (p. 45.)

Em vez de focar-se na confusão entre as duas dimensões do real, Salen e Zimmerman (2004) reforçaram a noção de estranheza provocada por um espaço, o País das Maravilhas, regido por regras diferentes das que o jogador é costumado a seguir na realidade:

«Wonderland makes ideas about the artificiality of the play of meaning explicit. Alice's trip down the rabbit hole landed her in another context entirely, one where the rules of nonsense (rather than common sense) organized her play. Her life outside of Wonderland had its own set of rules and meanings. Adapting to life inside Wonderland meant transitioning into a radically different context with its own rules and procedures for representation. It is very much like entering into the magic circle of a game.» (p. 369.)

O filme de *Resident Evil* permite ambas as leituras por Gouveia, Salen e Zimmerman dos livros de Carroll. Contudo, a interpretação de Salen e Zimmerman será a mais proveitosa para compreender a valia subjacente à adaptação de Anderson.

3.3 E os mortos excederão os vivos

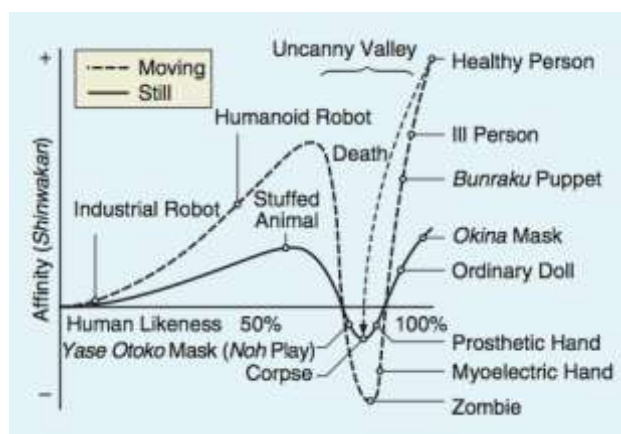
Apesar de pertencerem a géneros diferentes (o filme de terror e a ficção científica), ambos *Resident Evil* e *The Spirits Within* são povoados por criaturas aterradoras predadoras de seres humanos.

A premissa narrativa de *The Spirits Within* centra-se na invasão de uma espécie aliena denominada Phantom (pela sua semelhança à iconografia dos fantasmas), que acabou por exterminar a maior parte da população terrestre. Situando-se no ano de 2065, a protagonista e cientista Aki Ross, juntamente com o seu mentor (o doutor Cid), procuram uma maneira de neutralizar os Phantom sem o recurso à força militar que sempre se demonstrou ineficaz. As suas investigações ganham implicações metafísicas ao descobrirem provas científicas da existência da alma, presente em todas as formas de vida, incluindo animais e plantas. A alma, por sua vez, será uma emanção do espírito da Terra, Gaia, para onde voltará quando o seu corpo chegar ao fim da vida biológica. Segundo Ross e Cid, será possível servir-se da energia de Gaia para acalmar a raiva assassina dos Phantom, eles próprios espíritos de uma raça aliena que se exterminou acidentalmente ao desencadear uma guerra nuclear.

No primeiro capítulo, relatamos a opinião de Bittanti sobre *The Spirits Within* como uma cinemática mascarada de longa-metragem (p. 213). De acordo com Luz (2013), a razão fundamental do falhanço do filme junto ao público será, ao mesmo tempo:

«mais sensível, e mais sujeita à imprecisão, e deve-se ao facto de a estética do filme não corresponder ao imaginário da animação que está perfeitamente cartografada pelos estudos de animação. Não se encontram as metamorfoses do desenho, a presença artística do autor (animador), a forma livre da animação, seja por cor, traço ou mancha, ou mesmo a vivacidade de objectos que deviam estar fixos mas que na animação estão vivos. (...) Sabemos que devemos definir animação pelas suas características técnicas, mas será que um conteúdo tecnicamente animado que reproduza irrepreensivelmente a imagem real pode ser considerado animação?» (p. 284.)

Por outras palavras, as personagens digitais de *The Spirits Within* perturbarão o espectador por, ao mesmo tempo, faltarem da imprecisão que os denunciaria enquanto animações e não serem sujeitos reais. Trata-se da ideia de *uncanny valley* definida por Masahiro Mori (2012), segundo o qual a tentativa de conferir aparência humana a robôs para os tornar mais agradáveis terá o efeito oposto: «Imagine a craftsman being awakened suddenly in the dead of night. He searches downstairs for something among a crowd of mannequins in his workshop. If the mannequins started to move, it would be like a horror story.» (p. 101.)



Img. 33 – Gráfico do *uncanny valley* (Mori, 2012, p. 100).

Contudo, o fator de estranheza não ocorre apenas pela semelhança “excessiva” do robo com o ser humano, mas sim quando num dado intervalo de tempo, por mais breve que seja, a parença desaparece e o observador toma consciência que afinal se trata de uma falsa aparência. Esta tomada de consciência provocará subitamente arrepios e uma inquietante

sensação de repugna (p. 100). De acordo com o gráfico de Mori (ver imagem 33), o nível de estranheza mais forte será provocado pela representação dos mortos-vivos¹⁶⁴, o que é útil ao fim de comparar *The Spirits Within* e *Resident Evil*. Os mortos-vivos de *Resident Evil* são claramente os antagonistas dos protagonistas. Em *The Spirits Within*, tanto os Phantoms como as personagens principais são “mortos-vivos.” De acordo com Monnet (2004):

«*Final Fantasy* is made disturbing by the fact that not only the Phantoms, but the human characters as well, are “breathtakingly undead” (...). The ontological uncertainty of these digital humans has several sources. While the Phantoms derive part of their proliferating, malignant vitality from the human spirits they prey upon, the film’s CGI humans literally “vampirize” the motion-capture actors who modeled them.» (p. 99.)

Os mortos-vivos e fantasmas aparecem também no *LC: TR*. O filme narra a busca de um artefacto (Triângulo da Luz), que no dia do alinhamento solar permitirá ao seu possuidor o controlo do tempo. Lara Croft, uma arqueóloga, vai à sua procura para impedir que acabe nas mãos dos Iluminados, uma seita poderosa e sem escrúpulos. Depois de se ter deslocado ao Camboja, ao retirar um fragmento do artefacto no interior de um templo, faz despoletar um “mecanismo” de defesa que anima as estátuas dentro do edifício (ver imagem 34) que tentam matar Lara tal como um esquadrão de soldados enviados pelos Iluminados.



Img. 34 – *LC: TR*, as estátuas animam-se

O comportamento agressivo e obstinado das estátuas apresenta ligações superficiais com os mortos-vivos de *Resident Evil* ou com os fantasmas de *The Spirits Within*. Enquanto nestes dois últimos exemplos verifica-se um prazer mórbido nas ações homicidas dos mortos-

¹⁶⁴ Coerentemente com as observações de Žižek (1992) sobre a sua carga perturbadora, devida à mistura da morte com um “excesso” de vida obscuro e inexplicável.

vivos e dos fantasmas, no caso das estátuas do templo fazem-no em defesa de uma ordem moral (suposta ser) superior à dos homens. É arguível que se Lara ou os Iluminados nunca tivessem procurado o Triângulo da Luz não teriam acordado as estátuas do seu sono granítico.

Apesar dos mortos-vivos não desempenharem um papel fundamental, *LC: TR* tem um “ressuscitado” vindo do além ao centro da sua narrativa. Trata-se do pai da protagonista, Richard Croft, um arqueólogo que tinha procurado também o Triângulo da Luz, e que foi assassinado pelos Iluminados quando se recusou de ajudá-los a encontrar o artefacto.

Apesar de aparecer principalmente nas memórias de Lara, Richard regressa brevemente, perto do fim, quando a filha obtém o controlo do Triângulo. A protagonista é tentada a servir-se do objeto para mudar o curso da história e salvar o pai, mas Richard convence-a em desistir do seu plano e aceitar o passado. Cumprida a missão “profissional,” Lara enfrenta de seguida o assassino do pai, vencendo-o numa luta corpo a corpo que lhe consente exercer vingança. Por conseguinte, o fantasma em *LC: TR* sustenta o envolvimento da protagonista no enredo, confiando-lhe o cumprimento de uma missão da máxima importância e fornecendo-lhe uma razão de luta pessoal contra os seus opositores.

Os fantasmas aparecem também em *Resident Evil*, mas são ilusórios, fruto de uma confusão entre o passado e o presente. Apesar de termos apresentado a mitologia subjacente ao marco em várias ocasiões, será conveniente resumir a estória do filme com o objectivo de contextualizar a aparição dos fantasmas em questão.

No interior de uma vila luxuosa e isolada, uma jovem mulher acorda no chão da casa de banho em estado amnésico. Procurando nos quartos, encontra evidências circunstanciais de que o seu nome seja Alice. Pouco a seguir, uma tropa de soldados irrompe na vila, revelando-lhe o acesso escondido para um laboratório gigantesco. A estrutura (chamada o “Alveário”) é dedicada à experimentação genética e à construção de armas, e é propriedade de uma multinacional chamada Umbrella Corporation. Explorando o laboratório, o grupo descobre rapidamente que um agente patogénico, o vírus T, fugiu ao controlo dos cientistas, transformando-os em mortos-vivos. À medida que Alice explora o laboratório, enquanto empregada da Umbrella Corporation, tem alucinações sobre o seu passado (ver imagem 35), o que leva Müller (2014) a considerar como aparições fantasmagóricass:

«While Alice is standing in the derelict hallway, transparent apparitions of Hive workers appear, gaining substance as the hallway itself is transformed back into its original state. (...) Confronted with the past, Alice is no longer able to differentiate between past and present. The ghosts do not interact with the present scene (and with Alice), they are just apparitions of a past moment.

There remains a sense of unreality, distancing the ghosts and the change of appearances in the hallway from the narrative present of the movie. Nevertheless, this short sequence strongly alienates the spectator from the diegetic action. Through the incorporation of the past in the present, the temporal categories themselves are blurred, thus making any narrative progress seem irrelevant.» (p. 28.)



Img. 35 – *Resident Evil*, os “fantasmas” dos cientistas

Contrariamente ao que acontece em *LC: TR*, os fantasmas de *Resident Evil* não fornecem alguma ajuda concreta à protagonista, não a direcionam, apenas levem-na para um limbo. É verdade que, graças às suas visões, Alice se torne consciente de que exista um antídoto ao vírus T. Sob este ponto de vista, o acesso ao limbo terá permitido a descoberta de uma informação fundamental para a narrativa. Contudo, Müller (2014) sublinha o facto de que, ao longo do filme, nenhuma personagem vai conseguir servir-se do remédio, tirando-lhe qualquer utilidade, exceto a de manter aberto um horizonte de esperança: «The suitcase and the antidote it contains, then, are another insufficient goal, unable to move the narrative towards closure. Nevertheless, it implies the promise of a cure. In its portrayal of the antidote, the movie’s problematic relationship to closure becomes manifest again.» (p. 27.)

As sequelas de *Resident Evil* revelaram sucessivamente o antídoto como mais uma ilusão. No final de *Resident Evil: Apocalypse*, Alice é contagiada pelo vírus T, mas em vez de se transformar em morta-viva, consegue adaptar o agente patogénico ao seu organismo, tornando-se, de certa forma, uma mutante. «However, Alice never behaves as Umbrella’s property, let alone their weapon, and instead uses her new powers to save what is left of humanity and take down the corporation.» (Harris, 2015, p. 100.) A contínua procura pelo antídoto mantinha as personagens no poder das máquinas da Umbrella, porque as personagens achavam-se dependentes do fármaco pela sua sobrevivência. A junção não-letal

do vírus com o organismo de Alice demonstrou, pelo contrário, que as armas da Umbrella Corporation não eram infalíveis, e que a luta não seria necessariamente ímpar.

The Spirits Within oferece um reflexo desta situação, ao revelar que, durante os experimentos com o doutor Cid, Aki ficou exposta ao contacto patogénico com um Phantom. Graças a uma intervenção tempestiva, conseguiram isolar o fragmento alienista no interior de um escudo de energia derivado da sua alma (ver imagem 36), porém seria apenas uma questão de tempo até que a infeção provocasse a morte de Aki.



Img. 36 – *Final Fantasy: The Spirits Within*, Aki e o fragmento de Phantom

De forma parecida aos fantasmas de *Resident Evil*, Aki tem acesso, através do fragmento, a informações inacessíveis às outras personagens: nomeadamente, os pensamentos dos Phantom, que lhe permitem compreender as razões da sua chegada na Terra. No entanto, por oposição à Alice, o fragmento de Phantom é apenas um hóspede temporário que não engendrará alguma mudança radical na personagem: através da junção com uma outra alma humana, acaba por abandonar o corpo de Aki e “converter” os outros Phantom ao espírito da Terra, tornando-os instantaneamente pacíficos.

Em ambos *Resident Evil* e *The Spirits Within*, o contacto da protagonista com um agente patogénico permite às protagonistas enfrentar as instâncias que ameaçam a espécie humana. Alice torna-se um agente activo e responsável pela mudança, enquanto Aki obtém o efeito desejado com o custo de se tornar num mediador evanescente, destinado a desaparecer após ter cumprido a sua tarefa:

«To a certain extent, then, Aki may be said to be rendered superfluous by, to disappear into, or exist only by virtue of her dreams and the message they have to convey. As if literally abducted by the aliens that appear in her

dreams, Aki is mobilized both as medium/messenger and as a message. (...) In spite of the crucial role assigned to her, Aki appears thus mostly passive, deprived of agency, a vanishing medium as well as a vanishing woman.» (Monnet, 2004, p. 110.)

Resumindo o que a comparação entre os três filmes veio a ilustrar, os fantasmas assumem uma função de guia em *LC: TR* (o pai de Lara), ameaça em *The Spirits Within* (os Phantom) e ilusão em *Resident Evil* (as alucinações no Alvear).

Por outro lado, apesar dos mortos-vivos manterem uma carga simbólica parecida em *LC: TR* (pois, como Richard Croft, representem uma autoridade moral), ocorre uma troca entre *Resident Evil* e *The Spirits Within*: no primeiro, tornam-se na ameaça principal; no segundo, paradoxalmente, são os próprios personagens humanos a serem “mortos-vivos.” De acordo com as considerações efetuadas neste capítulo, poder-se-á afirmar que cada um dos três filmes analisados apresente uma leitura diferente do nosso objeto de investigação.

LC: TR manteve a preferência, testemunhada nas adaptações anteriores (*Super Mario Bros.*, *Street Fighter*, etc.), optando pelas referências cinematográficas em detrimento das videolúdicas. Esta preferência manifestou-se através de cânones iconográficos (as personagens de Indiana Jones e James Bond), o recurso a cenários naturais, o apoio no “sistema das estrelas” (Angelina Jolie no papel de protagonista) e, em geral, na recusa de explorar aprofundadamente a opacidade do *medium* videolúdico (apresentada também pela natureza moral dos seus fantasmas e mortos-vivos, relacionados de forma substancialmente não conflitual com a protagonista).

Final Fantasy: The Spirits Within exemplifica a convergência enquanto método para conduzir a adaptação: uma aproximação assintótica ao seu objetivo, desprovida de um ponto ideal ao qual chegar. A intenção ilusionista da sua «*esthétique du quantitatif*» (Blanchet, 2010, p. 274) remete, com sucesso, para o prazer tecnológico (Mactavish, 2002) próprio dos videojogos. No entanto, o papel de mediador evanescente ao qual é confinada a protagonista ignora as potencialidades libertadoras engendradas por uma constrição formal.

Finalmente, *Resident Evil* demonstrou compreender ambas as dimensões, representando a imersão do jogador no mundo digital através das suas aparições fantasmagóricas, mas guardando, ao mesmo tempo, a energia rebelde e indomável do *giocattario* (Molina, 2004, p. 165) por meio dos mortos-vivos.

Na seção anterior, antecipamos que *Resident Evil* pudesse permitir duas diferentes leituras, segundo os entendimentos por Gouveia (2006) e Salen e Zimmerman (2004) do País das Maravilhas. De acordo com as conclusões apresentadas, a razão que nos levou a

privilegiar a interpretação de Salon e Zimmerman (2004) foi a sua insistência na artificialidade, que requer à Alice (em ambos Carroll e Andersen) de se adaptar às regras invertidas do País.

Gouveia (2006) sublinha também a importância da aprendizagem das regras do jogo¹⁶⁵, porém efetua uma divisão entre a atitude que procura a complexidade estratégica (o jogo) e uma que está apenas preocupada com o sentido de presença físico (a brincadeira):

«Enquanto que na brincadeira existe a possibilidade de uma fabricação de regras em que estas são negociadas e ampliadas, no jogo a flexibilidade que encontramos reside na abertura possível em relação às táticas e não em relação às regras. As regras são no jogo autónomas e denotam uma certa irreversibilidade da estrutura. (...) Brincar estende não só a estrutura complexa da actividade mental na procura semântica como também implica um sentimento físico de presença. Por oposição à presença e à procura semântica implicadas na actividade da brincadeira, encontramos, no jogo, uma procura da estrutura e uma progressão tática. Brincar implica uma sensação de imersão e presença; jogar requer uma estrutura (matriz) finita com infinitas realizações (relação entre regras e táticas).» (p. 48.)

O sentido de presença físico da brincadeira permite a renegociação das regras ao jogador, enquanto a consciência formal do jogo impede-lho. A razão por esta divisão está no entendimento do jogo enquanto extensão “realista”¹⁶⁶ do mundo do jogador: «O círculo mágico imposto pela abertura de mundos temporários dentro do espaço do mundo real permite usufruir deste espaço de fronteira que é uma extensão do mundo físico do jogador.» (p. 38.) O espaço do jogo enquanto País das Maravilhas será o resultado de uma intercessão entre o que é real e o que é virtual, um meio-termo que pede à Alice de efetuar uma *mimesis*-jogo, ou seja, «uma representação processual (lugar de mediação) entre a máquina e o corpo do jogador.» (p. 2.) O seu relacionamento será definível como uma «narrativa simultânea da acção (...) ou a convergência dos três tempos narrativos num só (convergência entre o tempo dos factos, do narrador e do leitor),» o que «é claramente aquilo que descreve o espaço *on the fly*, ou o tempo da acção implosiva nos jogos electrónicos.» (p. 350.)

No entanto, a gestão das aparições fantasmagóricas por *Resident Evil* aponta para um limite da noção de Gouveia. Experimente-se aplicar a “narrativa simultânea de acção” à cena

¹⁶⁵ «A atitude lúdica é a aceitação das regras constituintes do espaço lúdico de forma a permitir que a actividade proposta por este possa ocorrer.» (p. 37.)

¹⁶⁶ Sendo que, por Gouveia (2006): «O realismo surge (...) como uma questão corporal e não tanto como um problema de representação mimética da realidade. Assim, se argumenta que a experiência do jogador nos espaços e ambientes lúdicos se relaciona com a sua corporalidade dentro da espacialidade do tabuleiro de jogo. O corpo próprio do jogador encontra a matriz espacial e nela experimenta múltiplas situações de coerência *proprioceptiva* (experiência afectiva, emotiva e motora).» (p. 5.)

em que Alice, ao fazer experiência das alucinações, apreende da existência de um antídoto. Dever-se-ia concluir que, graças à convergência entre tempo dos factos, narrador e leitor, Alice conseguiu uma ação significativa simultânea ao desenvolvimento/enriquecimento da narrativa.

Como foi examinado, o antídoto revelar-se-á apenas uma distração. Nenhuma personagem conseguirá segura-lo e, paradoxalmente, Alice atingirá o seu maior poder por ser exposta ao vírus criado pela corporação que pretende destruir. Ao dividir a renegociação da brincadeira da modalidade mais “respeitosa” do jogo, perde-se de vista a sua junção possibilitada pela estrutura formal do videojogo¹⁶⁷: um sistema cujas próprias regras contemplam um reverso, um lado escondido inconfessável (tal como o exemplo referido do *rocket jump*, ou os esforços dos *speedrunners*). Este género de “incoerência propositada” é exatamente a marca que comprova a consistência da adaptação de Anderson.

4. Um videojogo “além da ação”

Como parte da preparação para o livro *Constructing the Self in a Digital World*, os investigadores Caroline Pelletier e Natasha Whiteman (2012) examinaram as interações entre os utilizadores do *forum* em rede “SHH,” um ponto de encontro dedicado aos fãs da saga de *Silent Hill*. Os tópicos discutidos atingiam vários níveis, a partir de simples sugestões para ultrapassar os desafios mais difíceis, até a troca de interpretações sobre o significado das narrativas. De acordo com Pelletier e Whiteman, um dos recursos retóricos mais frequentemente usados no *forum*, ao fim dos utilizadores se atribuírem uma identidade partilhada, era o de criticar sistematicamente a saga “competidora” de *Resident Evil*. As mensagens publicadas dos utilizadores:

«present *Silent Hill* as offering particular type of experience that goes ‘beyond’ action, with *Resident Evil* providing a potent point of reference for defining *Silent Hill* in difference to other games and texts. *Resident Evil* is “more Hollywood” presenting “everything out in the open for taking” and “to the point” – more user-friendly (easily) accessible, less challenging, more superficial.» (p. 205.)

¹⁶⁷ Gouveia (2006) contempla a junção entre as modalidades de jogo e brincadeira como algo que ainda não se afirmou na produção videolúdica contemporânea: «Os actos e estratégias de design do futuro vão certamente realçar ambas as tendências e propor arquiteturas mistas onde o jogador pode oscilar entre um modo jogo (*game*) e um modo brincadeira (*play*). No entanto, na actualidade, estas tendências são evidentes e estão separadas o que reforça o papel fundamental do design nos espaços e ambientes lúdicos e como este pode desvendar algumas ambiguidades do fenómeno e potenciar novas experiências ao jogador.» (p. 53.)

Se confrontarmos as opiniões registadas por Pelletier e Whiteman com os estudos académicos apresentados ao longo da dissertação, algumas vão parecer consistentes, e outras em total oposição. Por exemplo, o facto de que *Resident Evil* faça apelo a uma iconografia reconduzível à Hollywood é comprovado por Poole (2000), Mactavish (2002) e Krzywinska (2002), entre outros. No entanto, os reclamos relativos à sua suposta facilidade e acessibilidade contrariam os autores, que reforçam a sensação de constrangimento engendrada pela sua representação em enquadramentos fixos. A questão tornar-se-á ainda mais complexa ao apercebermos que nem todos os académicos argumentaram em favor desta abordagem, pois, de acordo com Steven Poole (2000):

«[the use of shots] in a videogame, as opposed to a movie, this becomes a fraudulent and frustrating method of inducing tension: the player can get killed by zombies not because the environment is cleverly designed but because he was deliberately hindered from seeing them coming until it was too late.» (pp. 147-148.)

Ao criticar a arbitrariedade dos enquadramentos em *Resident Evil*, Poole não se situa muito longe dos reclamos dos utilizadores de “SHH”: apesar de o observarem de pontos de vista diferentes, ambos lamentam um simplismo de fundo intrínseco ao jogo. No entanto, enquanto Poole identifica-o na ocultação arbitrária das informações essenciais para o jogador, os utilizadores do *forum* lamentam-se de que, ao contrário, em *Resident Evil* tudo “esteja à vista.” Para tentarmos compreender a contradição, será útil voltar às definições, conforme Branigan (1992, p. 245), de “transparência” enquanto “ver o que não está presente,” e de “invisibilidade” enquanto “não ver o que está presente.”

Aplicando-as ao contexto em consideração, Poole estará a acusar *Resident Evil* de “invisibilidade,” de não deixar ver ao jogador o que estará presente, ou seja, os mortos-vivos. Por outro lado, os utilizadores do *forum* “SHH” estarão a lamentar-se da sua “transparência” pois, ao contrário do que acontece em *Silent Hill*, tudo está à mostra, *menos* o essencial – o que “vai além da ação.” Poder-se-ia resolver a contradição ao concluir que Poole e os utilizadores do *forum* estejam a seguir critérios de complexidade diferentes, o que provavelmente seria uma conclusão bastante fiel à realidade. No entanto, a queixa expressa pela *vox populi* em relação à *Resident Evil*, a ideia de que não tenha nada “além da ação,” é interessante, especialmente porque aparenta contrariar uma assunção virtualmente universal no seio dos *game studies*: o facto de que os videojogos se distinguem, primariamente, pelo potencial de ação que possibilitam aos jogadores.

Conforme Greg Smith (1999), «Three factors shape our interaction with CD-ROM objects: what the player can do to objects onscreen, how the objects respond, and whether the objects can initiate actions.» (p. 19.) Todos os factores identificados enquanto fundamentais na relação entre o jogador e o videojogo por Smith têm a ver com um potencial de ação e uma reação correspondente. De outro modo, Perron e Arsenault (2009) inverteram a ordem de ação e reação, normalmente subsumida no termo “interação,” reforçando o carácter reativo da experiência videolúdica:

«the commonly held assumption it is implicitly based on: that playing a video game is interactive in the sense that a gamer can act, and the game can react to this input. But we would argue that a video game is rather a chain of reactions. The player does not act so much as he reacts to what the game presents to him, and similarly, the game reacts to his input.» (pp. 119-120)

A noção da cadeia de reações sublinha o lado construtivo da experiência do jogador, algo que, como foi precedentemente averiguado por Mactavish (2002), remete para o equilíbrio entre controlo e descontrolo típico do “prazer tecnológico,” das manifestações espectaculares que não requerem necessariamente o comando do jogador. No entanto, esse prazer só será disponibilizado se o videojogo estimular, em primeiro lugar, a sua agência: «agency in computer games involves the gamer’s participation within a virtuoso performance of technological expertise.» (p. 34.) Em outras palavras, se o jogo não permitir algum potencial de ação ao jogador, também não lhe vai provocar um consequente “prazer tecnológico,” pois este prazer será ligado ao testemunhar cenas espectaculares tornadas manifestas, direta ou indiretamente, em função da agência do jogador:

«Interactivity in computer games is also necessary to the performance of technological splendour, a performance that is shared between the player and the game’s designers. In this respect, a game’s spectacular display of technological effect is both scripted and partially performed by the game developer, who programmes and arranges the game’s potentialities, and the player, whose interactions with the game help determine the timing, quantity and even the quality of these potentialities.» (p. 45.)

À luz da codeterminação, exprimida por Mactavish, entre autor e jogador, argumenta-se que não será fundamental estabelecer se uma das duas abordagens seja a mais correta (ou seja, se for a ação ou a reação a ocorrer primeira). Conforme Crawford (1982), a verdadeira *raison d’être* do videojogo estará mais no surgimento de um conflito enquanto ponto de união:

«Conflict arises naturally from the interaction in a game. The player is actively pursuing some goal. Obstacles prevent him from easily achieving this goal. (...) Conflict can only be avoided by eliminating the active response to the player's actions. Without active response, there can be no interaction. Thus, expunging conflict from a game *inevitably destroys the game*.»¹⁶⁸ (p. 12.)

Em suma, a interação, entendida enquanto potencial de ação e reação recíproca entre o jogador e o programa, não servirá apenas para a ultrapassagem dos desafios lúdicos, ou a possibilidade de aproveitarem de um prazer tecnológico, como também fundamentará a própria razão de existência do jogo. Será significativo assinalar que esta conclusão foi deduzida a partir de considerações expressas por narratologistas (Smith), ludologistas (Perron & Arsenault) e designers profissionais (Crawford), como se se tratasse de um cerne inerente à própria definição dos videojogos, indiferentemente do ponto de vista assumido. No entanto, esta conclusão, aparentemente conciliatória, não chega ao fim de localizar o sentido da queixa formulada pelos utilizadores do fórum “SHH” em relação à *Resident Evil* – o facto de que não tenha nada “além da ação.” O que é que o jogo deveria oferecer “além da ação,” considerado que os videojogos fundamentam-se, existem em função do conflito engendrado pela própria ação?

Poder-se-ia supor que, apesar de oferecer um discreto potencial de ação, não tenha uma correspondente atenção ao engendramento do “prazer tecnológico” assinalado por Mactavish (2002), porém a sua *remediation* da imagem cinematográfica, analisada extensivamente, tornará esta hipótese inconsistente. Uma outra possibilidade consistirá em *Resident Evil* não ter uma narrativa interessante, seja nos seus próprios termos ou em comparação à *Silent Hill*. Como foi assinalado anteriormente, *Resident Evil* consta de uma vasta mitologia subjacente, explorada através de inúmeras variações entre *media* e sequelas, que conseguiram capturar o imaginário dos jogadores (Hand, 2004, p. 127). Finalmente, poder-se-á argumentar que, apesar de *Resident Evil* possibilitar um potencial de ação, der acesso a um prazer tecnológico, e ser fundamentado numa narrativa intrincada e envolvente, o seu desempenho seja qualitativamente inferior ao seu “rival.” Por um lado, devido ao facto que remeteria inevitavelmente para uma abordagem de cariz crítico-estética, não seria o caminho que iríamos escolher no contexto da dissertação. Por outro, considera-se iluminante o relato sobre *Silent Hill* escrito por Poole (2000), que poderá ser escusado de qualquer suspeita de partidarismo devido a sua pouco louvadora opinião sobre *Resident Evil*:

¹⁶⁸ Itálico ausente no texto original.

«one entertainment magazine that featured a piece on *Silent Hill* clearly based its judgment of the game's "filmic" quality entirely on this video sequence.

During the game itself, the part you actually get to play, the graphics are of a far inferior quality, and occasional scenes of scripted dialogue between characters are incompetently written and amazingly badly acted. Some films have a "so bad it's good" quality, but this hack attempt at drama is just so bad it's appalling. If it's supposed to be like a film in this way, it's a film you wouldn't ever want to see.» (pp. 120-121.)

Poole desmonta com eficácia todas as argumentações que poderiam justificar uma primazia de *Silent Hill* comparativamente à *Resident Evil*. Do ponto de vista do prazer tecnológico, os gráficos do jogo resultam de qualidade claramente inferior à da cinemática de abertura (ver imagens 37 e 38), seguindo um padrão estabelecido, conforme o caso exemplar considerado na primeira parte, pelo primeiro capítulo de *Resident Evil*.



Img. 37 – *Silent Hill*, qualidade dos gráficos da cinemática



Img. 38 – *Silent Hill*, qualidade dos gráficos do jogo em ação

Do ponto de vista da narrativa, o nível de qualidade insuficiente dos diálogos, em conjunto com a sua “tentativa falhada de drama” privarão *Silent Hill* de qualquer pretensão de maior qualidade narrativa face à *Resident Evil*. Finalmente, apesar de Poole fazer, nesta citação, só uma breve e irónica menção ao agenciamento do jogador («the part you actually get to play»), assinala, em outra altura do texto, um exemplo que demonstra como a *remediation* cinematográfica atuada pelo jogo choque desagradavelmente com as exigências pragmáticas do jogador:

«[*Silent Hill*] sometimes lets the player control the camera when walking around the streets, but dive into a dim alley and the tilted overhead shot is the only perspective you'll get. And this shows how a purely filmic notion of camerawork cannot work in a videogame context. Film manipulates the viewer, but a game depends on being manipulable.» (p. 148.)

Se o enquadramento aéreo citado por Poole for um exemplo de *remediation* cinematográfica finalizada à provocação de um prazer tecnológico, e se, por sua vez, o prazer tecnológico depende de um bom agenciamento do jogador, poder-se-á concluir que não só *Silent Hill* falha, pelo menos nesta precisa instância, em engendrar um prazer tecnológico, mas que a razão do seu falhanço esteja na ausência de fundo de um bom agenciamento. Consequentemente, conforme Poole, «The fact is that *Silent Hill* and *Resident Evil* resemble each other far more than they resemble any film you care to name.» (p. 122.) Qual então o sentido da pretensão por algo “além da ação” pelos utilizadores do *forum* “SHH”?

4.1 Uma questão de atmosfera

Se, a partir de um ponto de vista “objetivo,” *Resident Evil* e *Silent Hill* aparentam ser equivalentes, Poole (2000) admite a existência de uma mais-valia, por assim dizer, impalpável:

«what *Silent Hill* does successfully breed from its cinematic forebears is quite simple: a powerful sense of atmosphere. Tense wandering in dark environments is interrupted by shocks, sudden appearances of blood-curdling monsters. Silence is interrupted by grating noise, making you jump and increasing your nervousness.» (p. 121.)

Com efeito, Poole afirma, logo a seguir, que esta qualidade esteja presente também na saga videolúdica dos mortos-vivos, mas se nesse caso a atmosfera estará ligada ao sentido

de ameaça constrangedora engendrado pelo conflito com os adversários, em *Silent Hill* consistirá de passeios tensos em cenários sombrios, ou ruídos que enervem o jogador. Em *Resident Evil*, mesmo se os enquadramentos fixos esconderem os mortos-vivo, a ameaça tornar-se-á presente, tudo estará “à vista”; por outro lado, *Silent Hill*, apesar de concretizar os adversários do jogador (pois, no caso contrário, não haveria nem conflito, nem jogo), também lhe permitirá a experiência, ainda mais aterradora, da sua ausência – uma experiência que vai “além da ação” porque fundada num vazio.

O facto de que os utilizadores do *forum* “SHH” não conseguissem verbalizar a qualidade intrínseca que tornava *Silent Hill* diferente de qualquer outra experiência videolúdica, ou seja, conforme Poole (2000), a sua “atmosfera,” será muito indicativo. De acordo com Gil (2002):

«Apesar da sua definição quase indizível, a sua compreensão é precisa. O acerto com o qual ela é percebida não se baseia num repertório rigoroso de signos organizados num sistema determinado; ela é mais o reflexo de múltiplos indícios encontrados a vários níveis numa situação particular.» (p. 96)

Apesar de Gil ter tratado o tópico da “atmosfera” de um ponto de vista especificamente cinematográfico, ao efetuar uma comparação entre o seu uso do termo e o de Poole (2000), tornar-se-á evidente um elo de continuidade. Gil (2002) afirma que a sua definição seja “quase indizível,” apesar de a sua compreensão ser auto-evidente. A única maneira de a descrever será através de indícios parciais, simbólicos da sua totalidade impalpável. Coerentemente, Poole (2000) não oferece alguma definição formal de “atmosfera,” mas antes oferece «múltiplos indícios encontrados a vários níveis numa situação particular»: os passeios tensos, os cenários sombrios, as aparições súbitas, os ruídos ameaçadores. Por conseguinte, devido à concordância com o uso de “atmosfera” por Poole, não será incoerente servir-nos da abordagem cinematográfica de Gil ao fim de compreender o seu funcionamento no jogo de *Silent Hill*.

Será importante assinalar que, devido ao seu carácter “impronunciável,” Gil também não forneça alguma fórmula secreta capaz de explicar, além de qualquer ambiguidade, em que consista a atmosfera, pois: «a atmosfera cinematográfica é indissociável do seu contexto porque este acentua e prolonga as forças da atmosfera fílmica no espectador.» (p. 101.) Em outras palavras, a atmosfera não faz apenas parte do filme, seja em termos formais ou de conteúdo, como também é engendrada por um conjunto de signos não-sistemáticos ligados,

inclusivamente, à modalidade de fruição do espectador. Por conseguinte, «utilizar o termo “atmosfera” torna-se no mesmo que falar do tom específico de um espaço, atribuindo-lhe qualidades.» (pp. 95-96.)

A ligação da atmosfera à qualidade de um espaço é uma observação apropriada à análise de *Silent Hill*, pois o título remete para a homónima cidade fictícia onde quase todos¹⁶⁹ os jogos têm lugar. Diversamente, os jogos de *Resident Evil* (ou, conforme o título original, *Biohazard*) escapam ao enraizamento num único lugar. Apesar dos primeiros três jogos da saga serem baseados nos redores da cidade fictícia de Raccoon City (mas frequentemente em lugares diferentes), esta é eventualmente destruída no curso da narrativa, de maneira tal que as sequelas já levaram os jogadores para a Espanha (em *Resident Evil 4*) e um país fictício da África ocidental (em *Resident Evil 5*), entre outras destinações. A globalização é, de resto, algo coerente com o universo de *Resident Evil*, baseado na ideia de contágios virais impossíveis de se conter.

Comprometidos com o título da saga¹⁷⁰, os gestores da política editorial de *Silent Hill* decidiram ou, talvez, foram forçados a proceder em profundidade em vez que em longitude, enriquecendo progressivamente a história da cidade (do seu espaço), e das suas personagens. Por conseguinte, conforme Marak (2014), «The structure of *Silent Hill*, like most religious horror narratives, is layered, and the story is revealed gradually.» (p. 188)

Apesar de tentador, apresentar a narrativa da saga de forma coerente e resumida será algo de dificilmente conseguível. Em primeiro lugar, por uma razão eminentemente pragmática: consta de numerosos capítulos, editados e distribuídos para diferentes plataformas em ordem não-cronológica¹⁷¹. Em segundo lugar, porque, segundo Pelletier e Whiteman (2014), a confusão canônica da saga será uma das marcas do seu sucesso junto ao público, como concluíram ao examinar as discussões entre os utilizadores do *forum* “SHH”:

¹⁶⁹ Existem capítulos, por exemplo *Silent Hill 3* (Konami, 2003) e *Silent Hill 4: The Room* (Konami, 2004), que incluem cenários exteriores à cidade de Silent Hill, mas esta tem sempre um papel fundamental, seja em termos carateriais ou mitológicos subjacentes. Efetuar uma exegese da saga escapa aos interesses da dissertação, porém remetem-se os leitores interessados ao assunto à *Silent Hill: The Terror Engine* (Bernard Perron, 2006).

¹⁷⁰ A história videolúdica pode contar com outro, ilustre “comprometido”: *Final Fantasy*, assim intitulado porque devia ser, supostamente, o último jogo produzido pela companhia Squaresoft (a sua “fantasia final”). Ao contrário, o seu sucesso tornou-o numa das sagas videolúdicas mais longevas da história do *medium*.

¹⁷¹ Quando a identificação de uma cronologia é de todo possível. Nem todas as narrativas do jogo são interligadas uma com a outra: por exemplo, *Silent Hill 2* (Konami, 2001) e *Silent Hill 4: The Room* são casos notáveis de capítulos que, apesar de serem baseados no mesmo universo, aparentam existir numa sua própria dimensão, desligada de qualquer outra iteração anterior ou posterior. A natureza não-sistemática dos vários capítulos torna, por conseguinte, muito difícil determinar se e qual arco narrativo aconteceu em determinada altura por oposição à outra.

«differences also emerged within posting activity, founded on the voicing of very different stances in respect of the fan object.
(...) Wranglings over the essential nature of *Silent Hill* emerged frequently as a topic of discussion during the study but particularly during periods in which new material was released – such as the controversial release of the fourth *Silent Hill* game (...) and the release of the *Silent Hill* film (...) – points at which affiliation to the series was often tested.
The frequency of this wrangling was because, while *Silent Hill* provided a central anchoring point for the activity of the site, its significance was continually debated and contested. This negotiation of the “authentic” canon text is commonplace within fan cultures.» (pp. 206-207.)

Será interessante reparar como as interações ambivalentes dos utilizadores de “SHH” juntem as abordagens antropológicas *etic* e *emic*, analisadas na primeira parte em relação aos *adaptation studies*: por um lado, são regidas por um respeito absoluto para o que constitui o cânone, o padrão oficial e regulamentar da saga; por outro, persiste uma incerteza latente sobre o verdadeiro significado, as possíveis interpretações que o mesmo cerne poderá engendrar. Resumidamente, a impossibilidade de explicar sem ambiguidades “em que consiste” *Silent Hill* parece comprovar a ideia de que as atitudes *etic* e *emic* sejam inseparáveis ao fim de compreender um contexto cultural, e que este terá sido um dos elementos que tornaram a saga especial junto aos jogadores. *Silent Hill* é parcialmente descritível, mas nunca de forma final, pois há sempre algo que parece escapar à compreensão, que vai “além da ação,” das suas manifestações concretas. Em outras palavras, tudo parece remeter para a constituição da sua atmosfera. Apesar de ser impossível relatar integralmente a fundação narrativa da saga, também não haverá necessidade de o fazer: o mais importante será manifestar alguns dos “múltiplos indícios,” ao fim de tornar evidente a atmosfera vivida pelo observador/jogador.

4.2 Um ar de cortar à faca

De acordo com Gil (2002), um uso da atmosfera que implica, não apenas uma dimensão visível, como também palpável, «está associada ao ar: por exemplo uma atmosfera “de cortar à faca” sugere um clima pesado, e uma pressão considerável de ar.» (p. 96.) O paradoxo inerente à sua formulação está no facto de que o ar, algo que, um pouco como a “atmosfera,” «está em toda a parte, impalpável, dificilmente definível,» (p. 95) possa ser cortado, dividido. Em outras palavras, será simultaneamente algo «para alguns mesmo irrepresentável,» (p. 95) e de tangível: ao manifestar-se da atmosfera “de cortar a faca,” o que era uniforme disgrega-se, ou, conforme Gil, «as ligações (...) tornaram-se rígidas e criaram a

quebra da linearidade das forças resultante de um impulso osmótico. De uma atmosfera uniforme passou-se por uma atmosfera fragmentada.» (p. 96.)

Silent Hill serve-se de um recurso parecido, e não apenas por ser um jogo de terror: ao explorar o espaço digital, em alturas que podem ser arbitrárias (decididas pelo jogador¹⁷²) ou pré-determinadas, dependendo dos casos, haverá uma mudança literal de atmosfera que poderá tornar o dia em noite, dentro de poucos segundos. A mudança temporal será acompanhada por uma espacial pois, numa inversão invulgar do que seria esperado, é ao cair das trevas que *Silent Hill* “torna visível” a sua verdadeira face, feita de edifícios em ruínas, grades, arame farpado, e povoada por monstros (ver imagens 39 e 40).



Img. 39 – *Silent Hill*, a dimensão “normal”



Img. 40 – *Silent Hill*, o “mundo invertido”

¹⁷² A partir de *Silent Hill 4: The Room* foram permitidas margens variáveis de decisão ao jogador sobre a altura em que poderá visitar as dimensões “subjacentes” da cidade. Apesar de tirar um pouco do constrangimento ameaçador já ressaltado, criou inéditas possibilidades estratégicas do ponto de vista lúdico. Foi uma das razões que o tornaram um capítulo controverso entre os fãs da saga.

No entanto, a verdadeira fonte de terror não consiste nas conformações particulares de devastação e criaturas malvadas, pois se fosse assim, seria indiferente distinguir entre *Silent Hill* e *Resident Evil*, não haveria nada “além da ação.” Conforme Marak (2014), a eficácia de *Silent Hill* enquanto espaço é fundada sobre a ideia de que a cidade se torne num espelho distorcido da psique das personagens¹⁷³ – ou, dependendo do ponto de vista, do próprio jogador:

«This distorted dimension, called the Otherworld (isekai, “another world”; in *Lost Memories*, it is also referred to as urasekai, which roughly translates to “inverse world,” “inner world” or “reverse world” (...)) is monstrous in itself. (...) Additionally, the Otherworld always reflects the psyche of those around whom it is involved, twisting the environment into their own personal hell, just like the monsters are twisted into their personal nightmares..» (p. 139.)

Coerentemente com Gil (2002), o surgimento da atmosfera à nossa percepção significa que as coordenadas de referência usuais foram partidas: de repente apercebemo-nos, no seio do que aparentava ser uniforme e homogêneo, da convivência contraditória entre qualidades antagónicas e irresolúveis – «De uma atmosfera uniforme passou-se por uma atmosfera fragmentada.» Por conseguinte, os critérios de distinção, precedentemente válidos, por identificar oposições binárias estáveis e significativas, serão jogados para fora, devido ao facto de que agora estaremos num “mundo invertido,” “interior,” ou ainda “ao contrário.”

Ao exemplificar o efeito parecido que a atmosfera cinematográfica pode provocar no espectador de cinema, Gil (2002) serve-se de uma referência clássica, *Nosferatu* de Friedrich Murnau, para reforçar a carga ambivalente da imagem do vampiro. Por um lado, «*Nosferatu* a preto e branco parece mais próximo, a sua figura parece mais alongada e mais sujeita a um futuro alongamento maior»; por outro, «*Nosferatu* não pode “escapar” do lado virtual da imagem, e destaca-se da face frontal da imagem, acentuando o efeito de esmagamento (do espectador) provocado pelo contrapicado.» (p. 100.) É evidente que os recursos formais (o preto e branco, o contrapicado) façam sentido sobretudo como instrumentos para instigar um sentido de medo no espectador relativamente a *Nosferatu*, porém Gil recusa a ideia de que a atmosfera seja reduzível ao puro âmbito da técnica:

«a atmosfera fílmica aproxima-se da consciência de uma relação de si com os espaços e os corpos coexistentes. A experiência emocional poderá ser

¹⁷³ Referimo-nos ao conjunto de informações diegéticas e extra-diegéticas que definem as personagens do ponto de vista da narrativa subjacente, não ao *avatar* enquanto veículo vazio.

comparável, a não ser que a atmosfera filmica tenha sido criada a partir de artifícios meramente cinematográficos.» (p. 101.)

Se aplicarmos a sugestão de Gil (a atmosfera será relacionada à tomada de consciência do espectador da sua relação com “corpos coexistentes”) ao filme de Murnau, a conclusão será algo perturbadora, mas não por isso menos consistente. Ao mesmo tempo que o espectador se sentirá esmagado pela proximidade ameaçadora de Nosferatu, também aperceber-se-á do seu constrangimento: ou seja, não será apenas o espectador a estar bloqueado no seu assento, aterrorizado pelo vampiro, como também o próprio monstro a não poder “escapar,” a ser forçado a destacar-se “da face frontal da imagem,” vítima na mesma medida do espectador dos recursos formais que o emprisionaram por dentro do plano.

Foi por esta razão que Marak (2014) salientou a maneira em que, no mundo de *Silent Hill*, as personagens humanas atravessam um inferno privado como os monstros são perversamente encerrados dentro dos seus próprios pesadelos (p. 139). O poder da atmosfera tornará o jogador consciente, não só do inferno no qual se encontra, mas sim do “mal-estar” das criaturas que enfrenta junto ao seu *avatar*, engendrando uma relação paradoxal entre este e os “corpos coexistentes” dos monstros. Uma declaração (relatada por Hand [2004]), de Ito Masahiro, desenhador dos monstros para *Silent Hill 2*, em que explica a matriz “humana” das criaturas (ver imagem 41), é coerente com a aplicação desta interpretação de atmosfera ao universo da saga:

«My basic idea in designing the monsters of *Silent Hill 2* was to give them a human aspect. In the beginning, the game player would believe they were human. Then I proceeded to undermine this human aspect, by using improbable angles for their bodies based on the mannerisms and movements of drunk people or the tentative walk of very young children.» (p. 124.)



Img. 41 – *Silent Hill 2*, um monstro “humano demasiado humano”

A declaração de Masahiro é uma réplica involuntária à atmosfera “de cortar à faca” conforme Gil (2002): primeiro, uma percepção homogênea (o momento em que o jogador acredita que o monstro seja, de facto, humano); depois, uma quebra súbita, aterradora, do seu erro de julgamento (o que o jogador pensou fosse um ser humano, afinal, não o é). O resultado será um terceiro momento em que o jogador saberá de estar perante um monstro, mas, apesar de tudo, não deixará de reparar na sua semelhança perturbadora com um ser humano¹⁷⁴ (os movimentos dos bêbados, o passeio incerto de crianças). Em suma, a sua “atmosfera,” aquele indefinível elemento que vai “além da ação,” consistirá no facto de:

«[*Silent Hill*] gives the audience an entirely fresh and unburdened take on a monster narrative, which relies heavily not only on pure terror, but on profound sadness, creating a unique, as well as effective, horror narrative, in which the monsters are both terrifying and tragic: the audience not only “fears” (...) and despises [the monsters], but also pities (...) them.» (p. 140)

4.3 Um monte nada silencioso

Poder-se-ia descrever a gênese produtiva da adaptação para o cinema de *Silent Hill* como o reflexo das negociações que levaram Roland Joffé a obter os direitos de *Super Mario Bros*. Em ambos os casos, um realizador cinematográfico aproximou espontaneamente uma companhia japonesa ao fim de relevar os direitos sobre um marco de videojogos conceituado. No entanto, se Joffé terá ganho os seus competidores, apesar de um conjunto de razões económicas já retratadas, também graças à arbitrária reinterpretação do material de referência (transformando um jogo juvenil num guião sombrio e violento), Christophe Gans cumpriu o seu objetivo ao adotar a estratégia oposta.

Para demonstrar a sua completa fidelidade, não apenas ao conjunto de histórias e mitos que compõem o cânone, mas sim à problemática “atmosfera” da saga, Gans realizou uma pequena curta-metragem ao editar imagens dos jogos, gravadas em vídeo, com planos de filmes que tivessem uma ambiência semelhante. De acordo com Donnelly (2014), o elemento que terá garantido o respeito da “atmosfera” na curta não terá sido visual, mas sim auditivo, pois «This was cut to the game’s music, so the music was the absolute foundation of the film.» (p. 224.) Apesar de Gans ter-se servido também das imagens do jogo, estas foram misturadas com outras fontes cinematográficas, enquanto a música e a montagem do som

¹⁷⁴ Trata-se de um estado emotivo comparável ao do “vale da estranheza,” analisado por Masahiro Mori (2012) e exposto nos capítulos anteriores. Vale a pena de assinalar uma engraçada coincidência “lusófona” entre as duas referências: a tradução portuguesa de *Silent Hill* é *A Maldição do Vale*...

foram consistentemente tiradas da banda sonora original. O facto de Akira Yamaoka, compositor musical, engenheiro do som e produtor da saga, ter sido, desde o visionamento da curta-metragem de Gans, um forte apoiante do projeto, parece comprovar a tese de Donnelly, assim como o facto de Yamaoka ter sucessivamente desempenhado o papel de produtor executivo para a adaptação cinematográfica (Perron, 2006, p. 133).

Compreender a centralidade do som para a experiência de *Silent Hill* é algo de essencial ao fim de discutir ambos os jogos e a adaptação. Onde Poole (2000) afirma que, na maior parte dos casos, a banda sonora nos videojogos serve apenas a torna-los mais engraçados de se jogar (p. 123), *Silent Hill* faz um uso extensivo das suas implicações seja decorativas, seja propriamente lúdicas. Para marcar a progressão do espaço “oficial” de *Silent Hill* ao seu “mundo invertido,” Yamaoka desenhou especificamente diferentes perfis sonoros que permitissem distinguir entre as várias “camadas” (Donnelly, 2014, p. 224): o resultado é que «the more you progress in *Silent Hill*, the more you go in its nightmarish depths, the more the sounds relentlessly hum and pound.» (Perron, 2006, p. 90.)

Poder-se-á supor que a capacidade de reconhecer as várias dimensões através do som sirva uma utilidade prática, mas Perron repara que, ao contrário, terá frequentemente o efeito (propositado) de desconcentrar o jogador, de leva-lo a agir compulsivamente, como se procurasse fugir do seu alcance (p. 90). De outro modo, Poole (2000) salientou um uso que, apesar de funcionar também ao nível “atmosférico,” poder-se-á tornar num instrumento a favor do jogador:

«Early on in the game, the player’s character is given a radio that seems to be broken, but it emits a nerve-fraying fortissimo jangling noise whenever a monster is approaching. The evocation of fear is deliciously heightened by this aural sign, as you run around panicking when the alarm goes off, not knowing from which direction the beast is going to approach through the omnipresent fog.» (p. 226.)

A radio permite ao jogador, ao menos parcialmente (lembre-se que a parcialidade é uma componente essencial para a aperceção da atmosfera), de calcular o seu trajeto e de se preparar por tempo à luta com os adversários. No entanto, Perron (2006) identificou um elemento paradoxal inerente à esta “ajuda” estratégica: a inteligência artificial dos monstros foi programada por se dirigir em direção aos ruídos, de maneira tal que, apesar de a rádio assinalar ao jogador a proximidade dos adversários, o seu ruído os lidará para onde se encontra (p. 17). O carácter contraditório do desenho do som é especialmente enfatizado pelo

próprio título do jogo: apesar de prometer a ambiência de um “monte silencioso,” «It contains a strong subtext of psychological disturbance, suggesting that it may all be a fantasy of the protagonist, along with a persistent suspicion that all is never quite what it seems.» (Donnelly, 2014, p. 107.)

Apesar das muitas semelhanças entre *Resident Evil* e *Silent Hill*, o segundo conseguiu destacar-se graças ao engendramento de uma atmosfera que tornará o jogador consciente da ambiguidade inerente ao mundo digital com o qual interage. De acordo com Molina (2004), tratar-se-á de uma dinâmica subjacente ao próprio *medium*:

«no videojogo, só o jogador é “verdadeiro,” um ser humano senciente, capaz de crítica, motivado a ganhar e exorcizar os seus medos; o outro é apenas um código, um programa que funciona na máquina, ao qual o imaginário coletivo atribuiu as traças antropomorfas de uma criatura mítica.»¹⁷⁵ (p. 163.)

Onde *Resident Evil* esforçou-se para manter a impressão de que o jogador estará a lutar contra seres (os mortos-vivos) que perderam definitivamente a sua humanidade, *Silent Hill* ressalta-a, tendo o efeito perturbador de um espelho distorcido. Resumidamente, *Silent Hill* torna o jogador consciente da sua desoladora solidão dentro do videojogo.

Apesar de ser um paralelo aparentemente improvável, poder-se-á estabelecer uma ligação entre a adaptação para o cinema de *Silent Hill* e *Le Journal d'un Curé de Campagne* de Robert Bresson, conforme a sua análise por André Bazin (1967), especialmente devido à maneira em que o seu desenho do som obtém resultados comparáveis.

5. O monte e o curado

Em *Silent Hill* e *Le Journal d'un Curé de Campagne*, o som é um dos principais elementos do ambiente, porém a direção dos diálogos deixam muito a desejar. Onde Poole (2000) se queixava, em relação a *Silent Hill*, das cenas de diálogo serem escritas sem nenhuma competência, e representadas de forma ainda pior (p. 120), Bazin disse, em relação ao trabalho de adaptação do texto de Bernanos:

«I hardly dare to say “film dialogue” (...). Now, not only does he not adapt the dialogue, however circumspectly, to the demands of a performance, he

¹⁷⁵ «nel computer game solo un giocatore è “vero”, un uomo in carne ed ossa, senziente, capace di critica, motivato a vincere e a esorcizzare le proprie paure; l'altro è solo un codice, un programma che gira nella macchina, al quale l'immaginario collettivo ha attribuito i tratti antropomorfi di una creatura mitica.»

goes out of his way, on the contrary, whenever the text of the novel has the rhythm and balance of true dialogue - to prevent the actor from bringing out these qualities» (pp. 128-129.)

Entre os dois julgamentos, obviamente, haverá uma diferença: Poole (2000) aceita que os diálogos de *Silent Hill* sejam maus, até se tornarem numa distração, enquanto Bazin (1967), apesar de dar a Cesar o que é de Cesar – «[Bresson] seems to handle them in this film as amateurishly as any tyro with a camera who has roped in his aunt and the family lawyer.» (p. 132-133) – também dará a Deus o que é de Deus – «Certainly some scenes were poorly acted. It is odd however that these were by no means the least moving.» (p. 133.)

5.1 A “realidade escrita”

Sugerimos anteriormente que o realismo Baziniano, como vulgarmente entendido, não corresponde à ideia de que o cinema se pudesse tornar numa janela “invisível” sobre a realidade, ou seja, que a imagem cinematográfica representasse a gravação da realidade “em si.” Pelo contrário, de que o cinema corresponderia à satisfação completa do apetite pela ilusão (a identidade da imagem com o seu referente), que é uma necessidade puramente mental (Bazin, 1967, p. 11), ao fim de introduzir «the creation of an ideal world in the likeness of the real, with its own temporal destiny.» (Bazin, 1967, p. 10.)

Consequentemente, a “má direção” dos diálogos de Bresson com o facto de que tenha sido conscientemente evitado o equilíbrio do diálogo verídico, não será uma contradição, isto porque de acordo com Bazin, o realismo consistirá em respeitar:

«what we must call the "written reality." (...) The novel is a cold, hard fact, a reality to be accepted as it stands. One must not attempt to adapt it to the situation in hand, or manipulate it to fit some passing need for an explanation; on the contrary it is something to be taken absolutely as it stands.» (p. 136.)

Mais uma vez, argumenta-se que não se deverá levar o sentido da palavra “realidade” como uma realidade objetiva, como se Bazin estivesse a falar do mundo em si, purificado de qualquer perspectiva subjetiva. Pelo contrário:

«The fact is, however, that in this case the reality is not the descriptive content, moral or intellectual, of the text-it is the very text itself, or more properly, the style. Clearly the reality at one stage removed of the novel and that which the camera captures directly, cannot fit or grow together or

become one. On the contrary the effect of their juxtaposition is to reaffirm their differences.» (p. 136.)

Por outras palavras, ao escrever sobre a “realidade escrita,” Bazin não estará a afirmar que Bresson conseguiu filmar a realidade (no sentido de “o mundo objetivo” no qual se encontrava) assumindo-a rigorosamente no seu estado, pois neste caso a realidade será o texto em si, ou melhor, o seu estilo, sendo que o objetivo do realismo não será o de tornar as duas numa coisa só, mas sim de chegar a uma justaposição que seja capaz de reafirmar as suas diferenças.

Voltando ao caso de *Silent Hill*, poder-se-á finalmente ressaltar a importância que o desenho do som tem para a sua adaptação cinematográfica, pois foi o resultado de uma justaposição (no sentido Baziniano) que Gans fez entre as duas obras. De acordo com Donnelly, o filme de Gans representa:

«a form of cinema beyond the dominant regime of synchronized dialogue scenes. (...) The film imports its musical aesthetics directly from the videogame, and this has a significant impact on its character. (...) There is no direct action matching by the music during gameplay, so the music appears as fairly distinct pieces with their own integrity. Thus the music makes the film a fragmentary experience – it contains little repetition and not much sense of a sonic continuity (i.e., no repeated themes, no orchestral, no songs, and no particular musical genre).» (p. 107.)

Algumas das características identificadas por Donnelly no desenho do som de *Silent Hill* não eram, de facto, inéditos nas adaptações dos videojogos para o cinema. Conforme Kassabian (2003), a utilização insistente de música techno em *LC: TR* cumpriu uma função parecida:

«First, and most obviously, there is the omnipresence of sampled loops. In almost every cut, we hear not merely repetitions of the same phrase, but iterations of the same performance of the same phrase. There is no development, as there is in restatements of a phrase or theme in concert-hall music or even in rock. Secondly, and relatedly, there is a very high profile of mechanical intervention. The loops certainly mark that, as do many of the sounds themselves. But in addition, the samples are often cut off at the beginning and end, so that we can only hear the middle of the sound. (...) This forecloses the possibility of a sense of narrative or development.» (p. 98.)

Em ambos os casos, a reiteração obsessiva de sons não harmónicos visa a criação de uma atmosfera particular capaz de alcançar as fronteiras do cinema narrativo. No entanto, o

elemento que distingue *Silent Hill* de *LC: TR* de forma radical é o facto de que se sirva da mesma idêntica banda sonora do jogo, o que cria um laço muito mais estrito entre a adaptação e a sua referência videolúdica. De outro modo, *LC: TR* aproveitou-se de acompanhamentos mais usuais no contexto dos *blockbusters* da Nova Hollywood, por exemplo, a aposta do uso de uma música *rock* composta por uma banda de relevo internacional (neste caso, os U2).

Outro ponto de interesse na descrição que Donnelly fez sobre a banda sonora de *Silent Hill* são as suas semelhanças com a descrição que Bazin (1967) fez da dramaturgia de Bresson no *Le Journal*:

«There is no development of character. Their inner conflicts, the various phases of their struggle as they wrestle with the Angel of the Lord, are never outwardly revealed. What we see is rather a concentration of suffering, the recurrent spasms of childbirth or of a snake sloughing off its skin. (...) The succession of events is not constructed according to the usual laws of dramaturgy under which the passions work towards a soul-satisfying climax. Events do indeed follow one another according to a necessary order, yet within a framework of accidental happenings. Free acts and coincidences are interwoven. Each moment in the film, each set-up, has its own due measure, alike, of freedom and of necessity. They all move in the same direction, but separately like iron filings drawn to the overall surface of a magnet.» (p. 134.)

Da mesma forma que a banda sonora de *Silent Hill* é composta por peças desligadas da ação principal, as personagens de *Le Journal* acompanham a intriga do filme separado e independente. Do mesmo modo em que a música da Yamaoka não conhece evoluções ou arranjos temáticos, as personagens no filme de Bresson não têm desenvolvimento e não revelam os seus conflitos interiores. De certa maneira, parecerá que o filme de *Silent Hill* esteja a cumprir a mesma estratégia dramática de *Le Journal*, apenas através do seu panorama sonoro.

5.2 Um silêncio ensurdecador

A ideia de que o filme de Bresson, um videojogo japonês e a sua adaptação para o cinema sejam próximos no uso da banda sonora, contrariara a opinião de Bessel (2002) na qual os dois *media* têm uma relação fundamentalmente diferente com o som:

«There are, I believe, two main factors causing this partial mismatch between the Hollywood model of music usage and the realities of the game environment. The first of these is the actual technical format of the games themselves. (...) The repeated looping of sections of music is undoubtedly a

response to limited storage capacity and necessarily involves a trade off with the continuous flow of music desirable for a true movie soundtrack experience. (...)

The second and perhaps more fundamental factor, in its implications for the use of the film music paradigm, is the concept of interactivity. Once past the opening sequence, it can readily be seen that all these games present a variety of possible routes determined by choices made by the players. The main consequences for the role of music are the uncertain amount of time that any section or event may take and the unpredictable ordering of events within the game.» (p. 141.)

Ambas as observações de Bessel são factuais: mesmo considerando os avanços tecnológicos, que permitirão uma capacidade de armazenamento cada vez maior, a expressividade assumida pela música será sempre influenciada pela intervenção do jogador. Por exemplo, Bessel reforça como o uso de peças musicais com acompanhamentos diferentes por cada cenário videolúdico não sirvam uma necessidade emotiva: «This renewal of the underscore loop provides a sense of reward for the player on the attainment of the new level (...).» (p. 138.)

Contudo, o uso do som no cinema, a par de qualquer outro recurso técnico, não será caracterizado necessariamente pela sua ênfase narrativa: terá também a capacidade de engendrar sentidos sensoriais. Conforme Chion (1994): «Toward the end of the twenties most of the prestigious filmmakers like Eisenstein, Epstein, and Murnau were interested in sensations; having a physical and sensory approach to film, they were partial to technical experimentation.» (p. 152.) A referência de Murnau será duplamente apropriada, devido à análise de *Nosferatu* que apresentamos neste capítulo. Se juntarmos as observações de Chion e de Gil (2002) sobre a presença física e a atmosfera, poder-se-á afirmar, de forma muito geral, que o cinema foi definido, desde muito cedo, pela tentativa de juntar as duas num só dispositivo, que compreendesse o filme, a sala de cinema e o espectador (ou, conforme uma constante que identificamos na primeira parte, a junção entre a componente “idealista” e “iluminista”).

Servir-nos de realizadores cujas obras fundamentais foram mudas¹⁷⁶ parecerá incoerente, mas Chion (1994) argumenta que actualmente o cinema contemporâneo apresenta esta tendência onde se denota um regresso às origens:

¹⁷⁶ Com a evidente exclusão de outras – como, por exemplo, *Ivan Groznyy* (Eisenstein, 1945). Reforça-se também que, apesar de “mudo,” o cinema teve frequentemente acompanhamentos sonoros, tanto com música executada na sala como com narradores que ilustravam o conteúdo narrativo das fitas.

«Noises are reintroducing an acute feeling of the materiality of things and beings, and they herald, a sensory cinema that rejoins a basic tendency of... the silent cinema.

The paradox is only apparent. With the new place that noises occupy, speech is no longer central to films. Speech tends to be reinscribed in a global sensory continuum that envelops it, and that occupies both kinds of space, auditory and visual.» (p. 155.)

Se considerarmos *Silent Hill* (o jogo e a sua adaptação), torna-se apropriado observar que um maior cuidado no desenho do som corresponde a um menor destaque dado aos diálogos. Enquanto Perron (2006) e Donnelly (2014) reforçaram como o seu perfil sonoro fosse fundamental à restituição de um sentido de presença físico no jogador, Poole (2000) e Bittanti (2006) focaram-se, de um ponto de vista que Bazin (1967) definiria psicológico (enquanto pretensão ilusória de uma qualidade verídica), na terrível qualidade dos diálogos escritos.

Por outro lado, é possível reconhecer a mesma “oposição binária” na adaptação por Bresson de *Le Journal*: a direção “amadora” dos diálogos é capaz de lidar, paradoxalmente, com um forte sentido de presença realista. De acordo com Bazin, não se tratará de um mero acidente, pois é na convivência de ambos os elementos que o realizador poderá atingir os seus resultados:

«While not wishing to praise Bresson for all his weak spots, for there are weaknesses, rare ones, which work to his disadvantage, we can say quite definitely that they are all an integral part of his style; they are simply that kind of awkwardness to which a high degree of sensibility may lead, and if Bresson has any reason here for self-congratulation, it is for having had the sense to see in that awkwardness the price he must pay for something more important.» (p. 132.)

Com o objectivo de perceber o que se destacou do trabalho de Bresson quando comparado ao de Roger Avary (guionista de *Silent Hill*), salientamos da declaração de Avary na revista Edge por nos parecer complementar à de Bazin sobre *Le Journal*:

«We had long passages with no dialogue. Christophe wanted to ensure that when we wanted to have dialogue, we wrote it big. But for the most part, much of the movie is a silent film – we wanted it to be full of silence. So there are scenes where Rose is just wandering through Silent Hill.» (AA. VV., 2005, paragrafo 17)

As duas abordagens manifestam-se de forma claramente diferente: onde Bresson privilegiou um tempo sagrado de representação, sem diferença fundamental em tom ou estilo, Avary e Gans abraçaram o excesso, tanto a nível visual como auditivo:

«Christophe loves the big moment. What he wants to do is to make every single moment in his films the big moment. If someone's walking through a doorway, he wants it to be the best walking through a doorway scene of all time. He'll shoot it with techno-cranes and computer graphics and do all sorts of things to make sure that moment is unlike any of its kind that you've seen before. (...)

So I sat down and I turned the dialogue moments into (...) this big, powerful, impressive moment where people are talking in hyperbolic terms and everything they say is quantifiably profound.» (AA. VV., 2005, paragrafo 10-11.)

No entanto, seja a representação hierática, seja o “grande momento” *à la* Gans-Avary, ambos os estilos – e, conforme Bazin (1967), precisamente *em função* de serem estilos (p. 132) – são motivados e orientados para o mesmo objetivo: «It's all atmosphere – you're falling slowly into a world and experiencing it much like you would in the game.» (AA.VV., 2005, paragrafo 18.)

5.3 O regresso do reprimido

Apesar do seu excesso discursivo e uso de hipérboles, a função da voz em *Silent Hill* estará, conforme Chion (1994), descentrada relativamente ao espectáculo sensorial:

«This pursuit of sensations (of weight, speed, resistance, matter and texture) may well be one of the most novel and strongest aspects of current cinema. To the detriment, as some object, of delicacy of feeling, intelligence of screenwriting, or narrative rigor? Probably.

But didn't the much-admired films of the old days, for their part, achieve their emotional force and dramatic purity at the expense of yet something else—of "sensation" for example, when in reproducing noises they gave us an inferior and stereotyped sensuality?»¹⁷⁷ (pp. 154-155.)

Por este caminho, conseguimos entrelaçar-nos novamente com o tema do sacrifício, já retratado em *Metropolis* e *Final Fantasy: The Spirits Within*, enquanto momento fundamental da passagem entre modernidade e pós-modernidade.

¹⁷⁷ Eis alguns dos exemplos de cinema sensorial fornecidos pelo autor: «Recent American productions like John McTiernan's *Die Hard*, Steven Spielberg's *Indiana Jones and the Last Crusade*, or James Cameron's *The Abyss* have also added to this renewal of the senses in film through the playful extravagance of their plots.» (Chion, 1994, p. 155.)

Na modernidade, a totalidade será confrontada por um elemento excessivo que ameaça a sua união. O mediador ocupar-se-á de denunciar a sua existência e de junta-lo à totalidade, porém com o risco de se tornar, por sua vez, “invisível,” desprovido de significado, uma vez que, cumprido o seu dever, não terá mais nenhuma função na nova ordem estabelecida. Poder-se-á estabelecer um paralelo geral entre esta descrição da modernidade e o surgimento do cinema sonoro, onde o cinema mudo manifestava um excesso sensorial ameaçador como se verifica em *Nosferatu* através da sua imagem esmagadora. O som procurou conformá-lo dentro de uma margem segura, porém com o preço de excluir as sensações que tornavam o visionamento de um filme numa experiência visceral.

No segundo tempo (o da pós-modernidade), assistimos a algo de contraditório: apesar de a totalidade ter absorvido o excesso moderno, de o ter moldado no seu interior, esta acaba por ser fragmentada, partida, perdendo o seu carácter unitário. O que aconteceu?

Conforme o que foi retratado através de *Silent Hill*, poder-se-á sugerir que, enquanto a modernidade tinha atmosfera, foi apenas na pós-modernidade que se tornou perceptível. Gil (2002) tinha descrito a percepção da atmosfera nestes termos: «As ligações (...) tornaram-se rígidas e criaram a quebra da linearidade das forças resultante de um impulso osmótico. De uma atmosfera uniforme passou-se por uma atmosfera fragmentada.» (p. 96.) Feitos os devidos ajustes, não será próxima à que Benjamin formulou sobre a possibilidade emancipadora do cinema, ou seja, a de quebrar com a unidade espaço-temporal – a “aura” própria dos objetos artísticos? E, por sua vez, não se poderá aplicar à experiência do espectador Baziniano, cujo apetite pela ilusão é satisfeito e substituído pelo desejo de um mundo ideal à imagem do real? Por outras palavras, o que mudou de uma época para a outra não foi algum conteúdo objetivo, mas sim a própria percepção sobre o mesmo conteúdo.

A imagem dos monstros em *Silent Hill 2* oferece um exemplo prático desta mudança de perspectiva. Quando o jogador encontra o inimigo, não se apercebe num primeiro momento da sua natureza não humana para posteriormente descobrir que afinal é de uma alteridade horrorosa. Tratava-se de um monstro desde o princípio, mas não lhe foi possível averiguá-lo até se aproximar suficientemente. A aproximação é o acto fundamental para determinar todas as mudanças em consideração: da mesma forma como a modernidade passou para a pós-modernidade ao englobar o seu elemento excessivo e sacrificar o mediador, o cinema mudo passou a ser sonoro ao conformar o sentido de ameaça esmagadora da imagem, e convidou os espectadores a olharem mais de perto.

O que *Silent Hill* ajuda a exemplificar é a etapa sucessiva, ou seja, não só a estranheza derivante de um olhar mais próximo (o olhar do jogador ao descobrir que o ser humano é um monstro; do espectador Benjaminiano ao descobrir que a imagem não tem alguma referência espaciotemporal fixa; do espectador Baziniano ao recusar a ilusão da identidade entre imagem e realidade objetiva; sem esquecer o espectador “Giliano” ao aperceber-se da atmosfera “de cortar à faca”), mas sim a mistura de estranheza e familiaridade, a impossível coexistência representada por um monstro que, ao mesmo tempo, não deixa de parecer humano (como foi intencionalmente planeado por Masahiro ao imitar os movimentos dos bêbados e das crianças). De acordo com Marak (2014): «This psychological aspect allows the monsters to perform their functions even more effectively, since they are subconsciously familiar and at the same time subconsciously threatening, abjectful.» (p. 139.)

Se aplicarmos esta etapa à nossa perspectiva sobre o cinema, argumenta-se que haverá significativas semelhanças com o que foi discutido em torno do cinema digital, da convergência e da adaptação – ou seja, dois termos antagónicos (a película e a gravação digital, o filme e o videojogo) cujos critérios de produção e funcionamento são cada vez mais reciprocamente válidos, trocáveis, e misturados. A obtenção desta compreensão poderá ser exprimida através da máxima de Lev Manovich (1995): «Digital media returns to us the repressed of the cinema.» (p. 21). De outro modo, ou, se quisermos, “do outro lado do espelho,” Bazin (1967) afirmou algo comparável, em resposta à nostalgia pelo cinema mudo depois do surgimento do cinema sonoro: «Every new development added to the cinema must, paradoxically, take it nearer and nearer to its origins. In short, cinema has not yet been invented!» (p. 21.)

O excesso do cinema mudo, que foi assumido, reprimido e conformado através do som, foi sucessivamente reapropriado pelos videojogos, que deram-no de volta na sua veste não-sistemática, anti-narrativa, sensacional e, sobretudo, sensorial. No caso da adaptação de *Silent Hill*, a reintrodução da sensação visceral, não-sistemática no cinema contemporâneo, algo que remete para as intenções do cinema mudo, passará pela proposição fiel do desenho do som dos videojogos. Por outras palavras, os videojogos estarão a trazer o cinema para cada vez mais perto das suas origens.

5.4 Adaptação ou *remake*?

Chegamos à altura certa para sugerir uma hipótese tentadora. Considere-se a lista de características, cinematograficamente pouco usuais, que Bazin atribuiu à *Le Journal*: «There is no development of character,» «a concentration of suffering,» ,«the succession of events is not constructed according to the usual laws of dramaturgy,» «events do indeed follow one another according to a necessary order, yet within a framework of accidental happenings,» «its own due measure, alike, of freedom and of necessity,» entre muitas outras. Numa rápida revisão ao que foi analisado ao longo desta dissertação, verificamos que todas estas características que foram encontradas também nos videojogos: as suas “personagens” (*avatar* e *bot*) são veículos vazios, não existe dramaturgia no sentido clássico, a liberdade do jogador é sempre constrangida pelos limites do *medium*, etc. Considere-se a observação de Chion sobre a capacidade do som criar um sentido de presença físico no espectador. Não será o sentido de presença, em conjunto com as modalidades de a tornar manifesta, o traço distintivo dos videojogos?

Obviamente, não se pretende afirmar que Bazin estivesse a fazer, com décadas de antecedência, uma referência à invenção dos videojogos, nem, por outro lado, que esta fosse a intenção de Chion, mas antes que, de acordo com Lukas (2010): «In cinematic ways, the video game *Silent Hill* may have surpassed cinema itself. The film’s adoption of atmospheric tone and ambiance in lieu of understandable plot, though, suggests that the film acts more as a video game.» (pp. 232-233.)

O comentário de Lukas terá um duplo intuito e dois valores correspondentes. Por um lado, pretenderá reforçar o sucesso atingido por *Silent Hill* ao efetuar um processo de *remediation* cinematográfica; por outro, de evidenciar o falhanço da adaptação por ser “um filme” – ou, melhor, em ser uma adaptação de todo. Segundo Lukas, os filmes que referenciámos enquanto “adaptações” deveriam ser considerados, mais apropriadamente, como *remakes*, isto é, reconstruções dos videojogos num formato cinematográfico, logo não interativo (p. 223.)

A sua leitura coincide, aproximadamente, com a de Bittanti (2001), que entende a adaptação enquanto extensão intermedial do videojogo (p. 102) e questiona-se sobre a sua razão de existência, uma vez que não poderá garantir ao espectador uma experiência interactiva:

«To an extent, the idea of a film adaptation of a video game is an oxymoron, a contradiction in terms. What is the point of transforming an interactive challenge into a viewing experience if not for mere economic interests? To stay true to the source (in this case, the video game), an adaptation should conserve at least some of the interactive features of the original. (...) Traditional filmmaking, however, has failed to reproduce or emulate the thrills of video games.» (p. 193.)

Uma possível resposta, inspirada ao método taxinómico dos *adaptation studies*, poderia ser a de contrariar ambos Lukas e Bittanti através da definição compreensiva de “adaptação” por Linda Hutcheon (2006):

«adaptation can be described as the following:

- An acknowledged transposition of a recognizable other work or works;
- A creative *and* an interpretive act of appropriation/salvaging;
- An extended intertextual engagement with the adapted work.» (p. 8.)

Seguindo os princípios elencados por Hutcheon, seria relativamente fácil demonstrar que *Silent Hill*, assim como muitos dos filmes considerados na dissertação, serão de facto adaptações no próprio sentido do termo. Por outro lado, como tivemos ocasião de examinar no estado da arte relativamente aos *adaptation studies*, o limiar que separará qualquer obra, inclusivamente as que não tenham intenções nesse sentido, dos mecanismos da adaptação, será muito ténue e de difícil sustentação. Conforme Leitch (2009):

«There is no normative model for adaptation. Both adaptation and allusion are clearly intelligible only within a broader study of intertextuality that will not begin until students abandon their fondness for huddling on the near end of the slippery slope between adaptation and allusion, where categorical distinctions still seem seductively possible.» (p. 126.)

Ao fazer uma comparação entre as leituras de Leitch e Lukas (2010), tornar-se-á evidente que sejam, um pouco como *Resident Evil* e *Silent Hill*, praticamente compatíveis, *menos* no essencial. A evidência dá certamente razão a Lukas a nível mais superficial, ou seja, que o jogo de *Silent Hill* tenha conseguido com sucesso uma *remediation* cinematográfica, enquanto o filme, ao adotar fielmente a sua lógica, acabe por se assemelhar a um videojogo. Nestes termos, *Silent Hill* será entendível tanto de *remake*, como de adaptação. O problema surge quando a escolha de um entre os dois termos for motivada por distinções qualitativas. À luz do seu julgamento sobre os limites do filme de Gans, Lukas parece manifestar uma opinião bastante negativa sobre a tentativa de efetuar um *remake*: «Perhaps in some way Gans’ remake was too consistent with the original video game. There are scene-for-scene

shots in Silent Hill that were translated from the video game into the film (including the eerie opening sequence of fog and “snowflakes” in the town)» (p. 232.)

Contrariamente à sua distinção qualitativa, Leitch (2009) argumentou ser improdutivo basear o ponto da questão numa escolha categórica entre adaptação, alusão, interpretação, *remake*, etc. Todas estas categorias serão em acto nos filmes que chamamos de “adaptação dos videojogos para o cinema,” dentro de uma certa medida. O que, de acordo com Huiguenin e Tesson (2002)¹⁷⁸, interessa destacar como cerne da questão é:

«If video games have looked to the cinema in the past (their designers are also moviegoers), today they allow us to look at the cinema differently, to question it in its modes of functioning and its theoretical principles. Video games are not only a social phenomenon, they are the essential crossroads of a redefinition of our relation to the narrative world in images, prolonging what Godard formulated (“A film: between the active and the passive, between the actor and the spectator”) without knowing that the video game was going to seize this question, to reply to this demand, while leaving the cinema without reply.» (p. 5.)

Por conseguinte, parafraseando a diagnose de Lukas (2010, pp. 232-233): pelo que tem a ver com o estilo cinematográfico, os *videojogos* terão ultrapassado o próprio cinema. A adoção do seu tom atmosférico e da ambiência na adaptação cinematográfica, porém, sugere que o *cinema* esteja a atuar mais como um videojogo.

A comparação de *Silent Hill* e *Le Journal d'un Curé de Campagne* revelou uma inesperada afinidade entre os seus recursos sonoros, responsáveis pela atmosfera particular que os define. O facto de que a banda sonora da adaptação fosse tirada fielmente da sua referência digital complicou todo o cenário: um videojogo, inspirado nos recursos do cinema sensorial, foi adaptado para o cinema, trazendo-lhe de volta o que lhe pertencia desde sempre. Contudo, devido à alteração no contexto de produção audiovisual, o seu antigo legado aparece estranho, alheio, tornando o filme “semelhante a um videojogo.” Lukas e Bittanti procuraram explicar o paradoxo, focando-se na sua natureza económica (*remake*) e híbrida (a adaptação *technolúdica*), mas ambas as soluções serão insatisfatórias por considerarem *Silent Hill* um caso isolado, uma exceção bizarra e com pouco destaque. De modo contrário, a intuição de Huiguenin e Tesson (2002) sugerirá que se considere o filme como um “indício não

¹⁷⁸ Indicativamente, num artigo escrito para os “Cahiers du Cinéma”.

sistémico” por algo de muito maior, que se considere o filme como um representante de mudanças numa escala medial – em suma, de passar do particular para o universal¹⁷⁹.

¹⁷⁹ Sendo que, de acordo com Goethe (1992): «O universal e o particular coincidem: o particular é o universal que aparece em condições diferentes.» (p. 118.)

Em italiano: «L’universale e il particolare coincidono: il particolare è l’universale che appare in condizioni diverse.»

Conclusão

Organizámos as conclusões de modo a resumir em primeiro lugar as principais ilações que devem ser destacadas desta tese, para num segundo momento indentificar os objectivos atingidos e posteriormente indicar possíveis trabalhos futuros de áreas ou análises que nos parecem merecer também discussão.

O que parecia ser apenas uma reconhecimento de filmes marginais ao debate académico tornou-se afinal num contributo para compreender algumas das razões de receio em relação às adaptações dos videojogos para o cinema. Os círculos dos *game studies*, estudos cinematográficos e *adaptation studies* reforçaram todos a incompatibilidade de fundo entre cinema e videojogos, seja pelo carácter interactivo do segundo por oposição ao passivo do primeiro, ou pela natureza narrativa do primeiro por oposição à atitude lúdica do segundo.

Servindo-nos da reversão dialética (Žižek, 1992) e da justaposição (Bazin, 1967), sugerimos a possibilidade de que as três disciplinas possam trabalhar em sinergia, enriquecendo as respectivas metodologias de investigação, corrigindo recíprocos mal-entendidos. Apesar do espaço limitado desta dissertação, julgamos ter, ao menos, encorajado uma reconsideração de alguns conceitos-chave deteriorados pela utilização pouco adequada, como foi o caso da “interactividade,” do “realismo,” ou da própria “adaptação”. Apontamos também para a importância essencial que estes conceitos revestem para entendermos significativamente as adaptações dos videojogos para o cinema, enquanto manifestações (não exclusivas, mas não por isso menos importantes) do regresso às origens do cinema provocado pela *remediation* cinematográfica dos videojogos. Ao ter argumentado as nossas ilações com autores que raramente incluídos nos ensaios de língua portuguesa (por exemplo, a “escola italiana” de *game studies* liderada por Matteo Bittanti), esperamos também de ter fornecido novo material e referências para o debate lusófono sobre estes assuntos.

Baseando-nos no trabalho dos “quatro Bs” (Bergson, Benjamin, Bazin e Baudrillard), tentámos formular como a fotografia, o cinema e os videojogos marcaram as suas épocas, ou melhor, a forma como os homens reflectiram sobre a contemporaneidade que é influenciada por estes *media*. Mais uma vez, o regresso do “segundo degrau” do cinema através das suas adaptações dos videojogos manifesta uma etapa distinta, seja das preocupações da modernidade quer da pós-modernidade: o puro simulacro. Exatamente como fizemos com as três disciplinas seleccionadas como referência, esta forma de percepção mistura os pressupostos das épocas antepassadas para manifestar os seus limites. Não se trata ainda de

uma solução, de uma iluminação ou destino final, apenas de um compasso que poderá permitir-nos de encontrar um caminho alternativo às categorizações e subjectivações sistemáticas.

Os filmes escolhidos para a nossa análise são representativos desta progressão em direção ao puro simulacro. A produção de *Super Mario Bros.* reivindicou a superioridade do cinema acima dos videojogos ao inspirar-se na estética de filmes da Nova Hollywood (como *Blade Runner*, *Die Hard* ou *Jurassic Park*), enquanto as referências ao videojogo da Nintendo foram ocasionais e completamente decontextualizadas. Nesta primeira fase, a adaptação pretendia justificar-se ao efectuar uma distinção qualitativa entre os dois *media*, em vez de reconhecer os seus pontos de contacto. Esta tendência mantém-se fundamentalmente inalterada durante alguns anos, sendo que filmes como *Double Dragon*, *Street Fighter* e *Mortal Kombat* inspiram-se na tradição iconográfica do cinema de artes marciais vindo de Hong Kong. Contudo, a oposição binária em acto nestes filmes (enredos baseados na luta entre o Bem e o Mal absolutos, a encenação baseada no eixo horizontal) representa uma primeira tentativa, no âmbito das adaptações, de juntar a estética cinematográfica com as exigências dos videojogos.

O biénio de 2001-2002, em que foram distribuídos *LC: TR*, *Final Fantasy: The Spirits Within* e *Resident Evil* marcou um ponto de viragem ao pôr em conflito três diferentes abordagens de adaptação. *LC: TR* foi inscrito nas políticas editoriais mais conservadoras da Nova Hollywood, tal como acabou por acontecer com *Super Mario Bros.* *The Spirits Within* procurou uma convergência o mais conseguida possível entre cinema e videojogos, ao preço de sacrificar o sentido de agência tão característico da série de *Final Fantasy*. Finalmente, *Resident Evil* inaugurou o conjunto de adaptações que, ao momento da escrita, foi o mais longo e de sucesso, seja junto ao público como à crítica. As razões do seu sucesso deveram-se à aplicação da arbitrariedade narrativa dos videojogos à estrutura cinematográfica, sendo que cada capítulo rescreve, contradiz as regras do filme anterior.

Escolhemos *Silent Hill* como último caso de estudo da dissertação porque a equipa responsável pela adaptação assumiu o videojogo da Konami enquanto base fundadora inescapável. Em múltiplas ocasiões, serviram-se da mesma planificação, da mesma banda sonora e desenho do som do videojogo, procurando tornar o filme numa efectiva extensão do universo videolúdico. Apesar de qualquer julgamento crítico sobre os resultados atingidos pelo realizador Christophe Gans, este recurso tornou manifesto o passado de trocas, de inspirações, de negócios entre as indústrias do cinema e dos videojogos. Ao adaptar um

videojogo que estava à partida inspirado por uma forte tradição cinematográfica, *Silent Hill* torna-se num comentário reflexivo do cinema contemporâneo: um puro simulacro. Argumentamos que esta valia tenha sido subestimada, e mereça maior consideração.

Tal como o puro simulacro constitui mais uma etapa no caminho desconhecido, imprevisível que nos levará para o futuro, este trabalho pretende ser apenas uma pequena contribuição, na esperança de que outros conseguem realçar os seus limites e melhorar as suas sugestões. Queremos desde já apontar para alguns dos assuntos, a nosso ver, mais relevantes que, por falta de tempo para estudos mais avançados, ficaram ao lado da presente investigação:

- A “aura” contemporânea: a formulação da “aura” conforme Benjamin baseava-se na materialidade (e portanto unicidade) da obra de arte. O desenvolvimento dos meios de reprodução técnica (inclusive a fotografia) quebraram o laço indissolúvel da obra com o seu tempo, lugar e material. No entanto, investigadores como Martin Dixon (2007) e Kristen Daly (2007) efetuaram releituras contemporâneas do conceito da “aura” aplicando-o em relação aos novos *media*, apesar destes serem baseados na capacidade de replicar na exactidão qualquer ficheiro. Julgamos que seria profícuo investigar a eventual existência da “aura” no caso do cinema digital e dos videojogos. Caso que se possa admitir, identificar quais as diferenças com a formulação de Benjamin;

- *Aspect ratio*: apontámos brevemente para o renovamento do dispositivo cinematográfico que foi operado pelas produtoras de Hollywood a partir dos anos 50. Entre as novas medidas pensadas para contrastar a concorrência com a programação televisiva, foram conformizados rácios de ecrã (ou *aspect ratio*) que enfatizassem a largura e opulência do espectáculo. A *remediation* cinematográfica efetuada pelos videojogos seguiu um padrão comparável, chegando a incluir recursos fonte de prazer tecnológico como as cinemáticas e o *letterboxing*. Seria interessante efetuar uma justaposição entre o uso dos mesmos *aspect ratios* no cinema e nos videojogos, ao fim de relevar as suas diferenças estéticas, a forma em que afetam o espectador e o jogador;

- Adaptações dos videojogos para o cinema fora de Hollywood: como foi explicado na introdução, o presente trabalho limitou-se em algumas das produções norte-americanas. No entanto, trata-se de um género de adaptação muito mais rico, contando com inúmeras produções entre *live-action* e animação no Japão, ou com as co-produções alemãs realizadas por Uwe Boll. Um estudo mais alargado das adaptações dos videojogos para o cinema deveria

incluir estas obras também, devido às suas peculiares estratégias comunicativas e as diferentes conceições que manifestam sobre o *medium* de origem.

Referências bibliográficas

- AA. VV. (2005). “Interview with Roger Avary”, *Edge Online*, acessado a 29 de março de 2016, em http://www.silenthillmemories.net/creators/interviews/2005.09_avary_edgeonline_en.htm
- AA. VV. (2015). Soundbytes. *Edge*, 275, 18.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- _____. (2001). Computer Game Studies, Year One. *Game Studies. The International Journal of Computer Game Research*, n. 1, Julho, acessado a 29 de março de 2016, em <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>
- _____. (2004). Genre Trouble. Narrativism and the Art of Simulation. N. Wardrip-Fruin e P. Harrigan (ed.), em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (45-55). Londres: The MIT Press.
- Adam, T. (2008). Introduzione alla Cinematografia Interattiva. M. Bittanti (ed.), em *Intermedialità. Videogiochi, Cinema, Televisione, Fumetti* (107-127). Milão: Edizioni Unicopli.
- Ahl, D. H. (2008). Mainframe Games and Simulations. M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (31-35). Westport: Greenwood Press.
- Alberti, L. B. (1972). *On Painting and on Sculpture: The Latin Texts of De Pictura and De Statua*. Londres: Phaidon.
- Alinovi, F. (2004). Serio Videoludere. Spunti per una Riflessione sul Videogame. M. Bittanti (ed.), em *Per una Cultura dei Videogames. Teorie e Prassi del Videogiocare* (17-57). Milão: Edizioni Unicopli.
- Andrew, D. (1980). The Well-Worn Muse: Adaptation in Film History and Theory. S.M. Conger e J.R. Welsh (ed.), em *Narrative Strategies* (9-17). Macomb: West Illinois.

- Arsenault, D. e Perron, B. (2009). In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. B. Perron e M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Theory Reader 2* (109-133). Nova Iorque: Routledge.
- Bakhtin, M. M. (1984). *Problems of Dostoevsky's Poetics*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Baudrillard, J. (1988). *Selected Writings*. Stanford: Stanford University Press.
- _____(2003). Requiem for the Media. N. Wardrip-Fruin e N. Montfort (ed.), em *The New Media Reader* (277-289). Cambridge: The MIT Press.
- Baudry, J.-L. e Williams, A. (1974-1975). Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus. *Film Quarterly*, Vol. 28: n. 2, 39-47.
- Bayard, P. (2005). *Demain Est Écrit*. Paris: Éditions de Minuit
- Bazin, A. (1967). *What Is Cinema? Volume I*. Los Angeles: University of California Press.
- _____(1971) *What Is Cinema? Volume II*. Los Angeles: University of California Press.
- Benjamin, W. (2005). *Obras Escolhidas. Volume 3* (207-241). Lisboa: Assírio e Alvim.
- Benoist, J. (2010). Um Apelo a Exemplos – A Fenomenologia como Ontologia Sensível. S. Miguens e M. Teles (ed.), em *Aparência e Realidade* (109-129). Lisboa: Edições Colibri.
- Bergson, H. (2014). *Œuvres Complètes* (458-512). Paris: Arvensa Éditions.
- Bessel, D. (2002). What's That Funny Noise? An Examination of the Role of Music in Cool Boarders 2, Alien Trilogy and Medieval 2. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (136-145). Londres: Wallflower Press.
- Bisenius-Penin, C. (2006). La Contrainte de l'Hétéroparodie dans la Poétique Oulipienne et Post-Oulipienne. C. Dousteysier-Khoze e F. Place-Verghnes (ed.), em *Poétiques de la parodie et du pastiche de 1850 à nos jours* (301-312). Bélgica: Peter Lang.
- Bittanti, M. (2001). *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies (1973-2001)*. Master's Theses: San Jose State University.
- _____(2006). L'Incrocio coi Videogiochi. *Cineforum*, Vol. 46, 5-6.

- _____. (2008). *Giocare di Corsa. Logica ed Estetica dello Speedrun*. M. Bittanti (ed.), em *Intermedialità. Videogiochi, Cinema, Televisione, Fumetti* (199-223). Milão: Edizioni Unicopli.
- Blanchet, A. (2010). *Des Pixels à Hollywood : Cinéma et Jeu Vidéo, une Histoire Économique et Culturelle*. Houdan: Editions Pix'n Love.
- Bluestone, G. (1957). *Novels into Film*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bolter, J. e Gruisin, R. (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Londres: MIT Press.
- Bordwell, D. (2005). O Cinema Clássico Hollywoodiano: Normas e Princípios Narrativos. Fernão Pessoa Ramos (ed.), em *Teoria Contemporânea do Cinema, Vol. II* (277-301). São Paulo: SENAC.
- Boyer, E. (2015). What Video Games Say to Movies, and Vice Versa. *Artpress*, n. 418, 60-62.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Nova Iorque: Routledge.
- Brooker, W. (2009). Camera-Eye, CG-Eye: Videogames and the 'Cinematic'. *Cinema Journal*, Vol. 48: n. 3, 122-128.
- Brown, D. e Krzywinska, T. (2009). Movie-Games and Game-Movies: Towards an Aesthetics of Transmediality. W. Buckland (ed.), em *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies* (86-103). Nova Iorque: Routledge.
- Buckland, W. (2009). Introduction. Puzzle-Plots. W. Buckland (ed.), em *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (1-13). Chichester: Blackwell Publishing.
- Carita, A. (2015). *Pensar Videojogos: Design, Arte e Comunicação*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- Carr, D. (2002). Playing With Lara. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (171-181). Londres: Wallflower Press.
- _____. (2008). Le Regole del Gioco, il Fardello della Narrativa. *Enter the Matrix*. M. Bittanti (ed.), em *Intermedialità. Videogiochi, Cinema, Televisione, Fumetti* (143-163). Milão: Edizioni Unicopli.

- Casebier, A. (1991). *Film and Phenomenology. Toward a Realist Theory of Cinematic Representation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Cavallaro, D. (2010). *Anime and the Art of Adaptation. Eight Famous Works from Page to Screen*. Jefferson: McFarland & Company.
- Chion, M. (1994). *Audio-Vision. Sound on Screen*. Nova Iorque: Columbia University Press.
- Cimatti, F. (2000). *La scimmia che si parla. Linguaggio autocoscienza e libertà nell'animale umano*. Turim: Bollati Boringhieri.
- Copi, I. M., Cohen, C. e McMahon, K. (2002). *Introduction to Logic*. Nova Jersey: Pearson.
- Crawford, C. (1982). *The Art of Computer Game Design*, acessado a 29 de março de 2016, em http://www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf
- Crowley, M. (2008). Love Costs. Rescuing Se7en from Nihilism. Acessado a 29 de março de 2016, em <http://www.slantmagazine.com/house/article/love-costs-rescuing-se7en-from-nihilism>
- D'Armenio, E. (2014). *Mondi Paralleli. Ripensare l'Interattività nei Videogiochi*. Milão: Edizioni Unicopli.
- Daly, K. (2007). The Dissipating Aura of Cinema. *Transformations Journal*, n. 15. Acessado a 29 de março de 2016, em http://www.transformationsjournal.org/issues/15/article_09.shtml
- Dancyger, K. e Rush, J. (2007). *Alternative Scriptwriting: Successfully Breaking the Rules*. Oxford: Elsevier.
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* (102-123). Londres: Routledge.
- Dedò, E. (2012). *Algebra Lineare e Geometria: Dispense del Corso*. Milão: Politecnico di Milano.
- Deleuze, G. (1983). *A Imagem-Movimento*. São Paulo: Editora Brasiliense.
- _____. (2000). *Lógica do Sentido* (259-271). São Paulo: Perspectiva.

- Demick, B. (2010). *Nothing to Hide: Ordinary Lives in North Korea*. Nova Iorque: Spiegel & Brau.
- Dixon, M. (2007). The Horror of Disconnection: The Auratic in Technological Malfunction. *Transformations*, n. 15. Acedido a 29 de março de 2016, em http://www.transformationsjournal.org/issues/15/article_06.shtml
- Donnelly, K. J. (2014). *Occult Aesthetics: Synchronization in Sound Film*. Oxford: Oxford University Press.
- Dretske, F. I. (1969). *Seeing and Knowing*. Londres: Routledge & Kegan Paul.
- _____(2000). *Perception, Knowledge and Belief. Selected Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Dufour, É. (2011). *O Cinema de Ficção Científica*. Lisboa: Edições Texto & Grafia.
- Eco, U. (1985). 'Casablanca': Cult Movies and Intertextual Collage. *SubStance*, Vol. 14: n. 2, 3-12.
- Elliott, K. (2003). *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. W. Buckland (ed.), em *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (13-41). West Sussex: Wiley-Blackwell.
- _____(2013). Digital Cinema: Convergence or Contradiction. J. Richardson, C. Vernallis e A. Herzog (ed.), em *The Oxford Handbook of Sound and Image in Digital Media* (13-44). Oxford: Oxford University Press.
- Elsaesser, T. e Hagener, M. (2015). *Film Theory. An Introduction through the Senses*. Nova Iorque: Routledge.
- Eskelinen, M. (2004). Towards Computer Game Studies. N. Wardrip-Fruin e P. Harrigan (ed.), em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (36-44). Londres: The MIT Press.
- Fox, K. G. (1992). Paramount Revisited: The Resurgence of Vertical Integration in the Motion Picture Industry. *Hofstra Law Review*, Vol. 21: n. 2, 505-536.
- Gibson, W. (1984). *Neuromancer*. Nova Iorque: Ace Books.

- Gil, I. (2002). A Atmosfera Fílmica como Consciência. *Caleidoscópio*, Vol. 1: n. 2, 95-101.
- Goethe, J. W. (1992). *Massime e Riflessioni*. Milão: Rizzoli.
- Gooding, D. C. (1990). *Science and Philosophy. Experiment and the Making of Meaning*. Dodrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Gouveia, P. (2006). *Joga Outra Vez. Um Conjunto de Objectos que Nos Contam Histórias Inteligentes*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- _____(2010). *Artes e Jogos Digitais. Estética e Design da Experiência Lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófona.
- Graser, M. (2002). H'wood's New Big Game Hunt. *Variety*, Vol. 386: n. 7, 13.
- _____(2011). H'w'd Reboots Videogames. *Variety*, Vol. 422: n. 11, 27.
- Grieb, M. (2002). Run Lara Run. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (157-171). Londres: Wallflower Press.
- Grilo, J. M. (2010). *As Lições do Cinema. Manual de Filmologia*. Lisboa: Edições Colibri.
- Gunning, T. (1986). The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde. *Wide Angle*, Vol. 8: n. 3-4, 63-70.
- Hand, R. J. (2004). Proliferating Horrors. Survival Horror and the *Resident Evil* franchise. Steffen Hantke (ed.), em *Horror Film: Creating and Marketing Fear* (117-134). Jackson: University Press of Mississippi.
- Harris, A. (2015). Woman as Evolution: The Feminist Promise of the *Resident Evil* Film Series. B. Gurr (ed.), em *Race, Gender and Sexuality in Post-Apocalyptic TV and Film* (100). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Herman, D. (2005). Histories of Narrative Theory (I): A Genealogy of Early Developments. J. Phelan e P. J. Rabinowitz (ed.), em *A Companion to Narrative Theory* (19-36). Oxford: Blackwell Publishing.
- Hernnstein Smith, B. (2006). *Scandalous Knowledge. Science, Truth, and the Human* (108-130). Durham: Duke University Press.
- Hess, J. (1974). *La Politique des Auteurs*. Truffaut's Manifesto. *Jump Cut*, n. 2, 20-22.

- _____. (1974). *La Politique des Auteurs*. World View as Aesthetics. *Jump Cut*, n. 1, 19-22.
- Higuinen, E. e Tesson, C. (2002). Éditorial: Cinéphiles et Ludophiles. *Cahiers du Cinéma Hors-Série*, Setembro, 5.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens. A Study of the Play-Element in Culture*. Londres: Routledge.
- Hunt, L. (2002). 'I Know Kung-Fu!': The Martial Arts in the Age of Digital Reproduction. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (194-206). Londres: Wallflower Press.
- Husserl, E. (1982). *Cartesian Meditations. An Introduction to Phenomenology*. Haia: Martinus Nijhoff Publishers.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. Nova Iorque: Routledge.
- James, R. C. e James, G. (1959). *Mathematics Dictionary, Multilingual Edition* (22). Nova Iorque: D. Van Nostrand Co., Inc.
- Jenkins, H. e Squire, K. (2002). The Art of Contested Spaces. L. King (ed.), em *Game On: The History and Culture of Videogames* (64-75). Nova Iorque: Universe.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Londres: The MIT Press.
- Kalderon, M. (2010). Ilusão de Cor. S. Miguens e M. Teles (ed.), em *Aparência e Realidade* (35-67). Lisboa: Edições Colibri.
- Kassabian, A. (2003). The Sound of a New Film Form. I. Inglis (ed.), *Popular Music and Film* (91-102). Londres: Wallflower Press.
- Kent, S. L. (2001). *Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, the Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Nova Iorque: Three Rivers Press.
- Kerr, A. (2006). *The Business and Culture of Digital Games. Gamework/Gameplay*. Londres: Sage Publications.

- Kimmich, M. (2008). Ma È Arte? I Videogiochi Sono Inferiori al Cinema come Forma di Espressione Artistica? M. Bittanti (ed.), em *Intermedialità. Videogiochi, Cinema, Televisione, Fumetti* (11-33). Milão: Edizioni Unicopli.
- King, G. (2002). Die Hard/Try Harder: Narrative, Spectacle and Beyond, from Hollywood to Videogame. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (50-66). Londres: Wallflower Press.
- _____(2002). *New Hollywood Cinema: An Introduction*. Londres: I.B. Tauris.
- King, G. e Krzywinska, T. (2002). Introduction. Cinema/Videogame/Interfaces. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (1-33). Londres: Wallflower Press.
- Kline, S., Dyer-Witheford, N., de Peuter, G. (2003). *Digital Play: The Interaction of Technology, Culture and Marketing*. Quebec: McGill-Queen's University Press.
- Konzack, L. (2009). Philosophical Game Design. B. Perron e M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Theory Reader 2* (33-45). Nova Iorque: Routledge.
- Kristeller, P. O. (2005). *L'Umanesimo Italiano del Rinascimento e suo Significato*. Naples: Istituto Italiano per gli Studi Filosofici.
- Lax, E. (2010). *Conversations with Woody Allen: His Films, the Movies and Moviemaking*. Nova Iorque: Alfred A. Knopf.
- Leitch, T. (2003). Twelve Fallacies in Contemporary Adaptation Theory. *Criticism*, Vol. 45: n. 2, 149-171.
- _____(2009). *Film Adaptation & Its Discontents. From Gone with the Wind to The Passion of the Christ*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lo Bello, A. (2013). *Origins of Mathematical Words: A Comprehensive Dictionary of Latin, Greek, and Arabic Roots*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Lukas, S. A. (2009). Horror Video Game Remakes and the Question of Medium: Remaking *Doom*, *Silent Hill* and *Resident Evil*. S. A. Lukas e J. Marmysz (ed.), em *Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade* (221-243). Plymouth: Lexington Books.

- Luz, F. (2009). *Jogos de Computador e Cinema: narrativas, avatares e efeitos*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas.
- _____. (2013). *O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital*. Lisboa: Universidade Nova de Lisboa.
- Lyotard, J.-F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Manchester: Manchester University Press.
- MacFarlane, S. (2013). Sinful Cinema: *Super Mario Bros*. Acedido a 29 de março de 2016, em <http://www.slantmagazine.com/house/article/sinful-cinema-super-mario-bros>
- Mactavish, A. (2002). Technological Pleasure: The Performance and Narrative of Technology in *Half-Life* and other High-Tech Computer Games. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (33-50). Londres: Wallflower Press.
- Manovich, L. (1995). What is Digital Cinema. Acedido a 29 de março de 2016, em <http://manovich.net/index.php/projects/what-is-digital-cinema>
- _____. (1997). Cinema as Cultural Interface. Acedido a 29 de março de 2016, em <http://manovich.net/index.php/projects/cinema-as-a-cultural-interface>
- _____. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- Marak, K. (2014). *Japanese and American Horror: A Comparative Study of Film, Fiction, Graphic Novels and Video Games* (158-197). Jefferson: McFarland & Company.
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation* (3-30). Oxford: Clarendon Press.
- McMahan, A. (2008). Video Game Stars: Lara Croft. M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (183-187). Westport: Greenwood Press.
- Moi, T. (1985). Introduction. T. Moi (ed.), *The Kristeva Reader* (1-23). Nova Iorque: Columbia University Press.
- Molina, C. (2004). La Conversazione Testuale nel Computer Game. M. Bittanti (ed.), em *Per una Cultura dei Videogames. Teorie e Prassi del Videogiocare* (137-197). Milão: Edizioni Unicopli.

- Monnet, L. (2004). A-Life and the Uncanny in ‘*Final Fantasy: The Spirits Within*’. *Science Fiction Studies*, Vol. 31: n. 1, 97-121.
- Mori, M. (2012). The Uncanny Valley. *IEEE Robotics & Automations Magazine*, Vol. 19: n. 2, 98-102.
- Morris, S. (2002). First-Person Shooters – A Game Apparatus. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (81-98). Londres: Wallflower Press.
- Müller, D. (2014). Survival and System in *Resident Evil* (2002): Remembering, Repeating and Working-Through. N. Farghaly (ed.), em *Unraveling Resident Evil. Essays on the Complex Universe of the Games and Films* (19-34). Jefferson: McFarland & Company.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet on the Hollodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. Nova Iorque: The Free Press.
- Nogueira, L. (2008). *Narrativas Fílmicas e Videojogos*. Covilhã: LabCom.
- Park, J. (2002). *Final Fantasy: The Spirits Within*. A Case Study. Acedido a 29 de março de 2016, em <http://cmsw.mit.edu/mit2/Abstracts/JanePark.pdf>
- Pecchinenda, G. (2003). *Videogiochi e Cultura della Simulazione. La Nascita dell'“Homo Game”*. Bari: Laterza.
- Pelletier, C. e Whiteman, N. (2012). Affiliation in the Enactment of Fan Identity: A Comparison of Virtual and Face-to-Face Settings. C. Carter Ching e B. J. Foley (ed.), em *Constructing the Self in a Digital World* (195-222). Cambridge: Cambridge University Press.
- Penny, S. (2004). Representation, Enaction, and the Ethics of Simulation. N. Wardrip-Fruin e P. Harrigan (ed.), em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (73-85). Londres: The MIT Press.
- Perron, B. (2006). *Silent Hill: The Terror Engine*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Pesare, M. (2012). *Le metafore della Umbildung. Trasmissioni del sapere e trasformazioni epistemologiche nella contemporaneità*. Acedido a 29 de março de 2016, em

https://www.unisalento.it/c/document_library/get_file?folderId=6651933&name=DLFE-111918.pdf

Picard, M. (2008). Video Games and Their Relationship with Other Media. M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (293-301). Westport: Greenwood Press.

_____(2009). *Pour une Esthétique du Cinéma Transludique. Figures du Jeu Vidéo et de l'Animation dans le Cinéma d'Effets Visuels du Tournant du XXIe Siècle*. Montréal: Université de Montréal

Pidkameny, E. (2008). Sound in Video Games. M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (251-259). Westport: Greenwood Press.

Poole, D. (2014). *Linear Algebra: A Modern Introduction*. Stamford: Trent University.

Poole, S. (2000). *Trigger Happy. Videogames and the Entertainment Revolution*. Nova Iorque: Arcade Publishing.

Priest, H. (2014). Through the Looking-Glass: Interrogating the 'Alice-ness' of Alice. N. Farghaly (ed.), em *Unraveling Resident Evil. Essays on the Complex Universe of the Games and Films* (150-167). Jefferson: McFarland & Company.

Ray, R. B. (2001). *How a Film Theory Got Lost and Other Mysteries in Cultural Studies* (1-14). Bloomington: Indiana University Press.

Reeves, B. (2013). Mario's Film Folly: The True Story Behind Hollywood's Biggest Blunder. Acedido a 29 de março de 2016, em <http://www.gameinformer.com/b/features/archive/2011/10/10/mario-s-film-folly-the-true-story-behind-hollywood-s-biggest-gaming-blunder.aspx>

Russell, J. (2008). Hitman. *Sight & Sound*, Vol. 18: n. 2, 67.

_____(2012). Why the *Super Mario* Movie Sucked. *Wired*, acedido a 29 de março de 2016, em <http://www.wired.com/2012/04/generation-xbox-super-mario-movie/>

Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

- Salen, K. e Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Londres: The MIT Press.
- Salvi, A. (1998). *Blade Runner – Il Gioco. Segnocinema*, n. 92, 31.
- Sanders, J. (2005). *Adaptation and Appropriation*. Nova Iorque: Routledge.
- Santos, W. (2006). Enjoy the Silence. The Darkness of *Silent Hill* Descends on Singapore. *GameAxis Unwired*, Vol. 2: n. 34, 74-75.
- Schatz, Thomas (1992). The New Hollywood. H. Radner, J. Collins e A. Preacher Collins (ed.), em *Film Theory Goes to the Movies* (8-36). Nova Iorque: Routledge.
- _____(2009). New Hollywood, New Millennium. Warren Buckland (ed.), em *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies* (19-47). Nova Iorque: Routledge.
- Sciolla, G. C. (2010). *Studiare l'Arte. Metodo, Analisi e Interpretazione delle Opere e degli Artisti*. Turim: Utet Università.
- Semenza, G. C. (2013). Radical Reflexivity in Cinematic Adaptation: Second Thoughts on Reality, Originality, and Authority. *Literature/Film Quarterly* Vol. 41: n. 2, 143-153.
- Shakespeare, W. (2008). *Hamlet: Drama em Cinco Actos*. Acedido a 29 de março de 2016, em http://www3.universia.com.br/conteudo/literatura/Hamlet_drama_em_cinco_actos_de_william_shakespeare.pdf
- Shapley, L. S. (1995). *The 1995 GROLIER Multimedia Encyclopedia*. Danbury: Grolier Electronic Publishing, Inc.
- Slide, A. (2000). *Nitrate Won't Wait. A History of Film Preservation in the United States*. Londres: McFarland Classics.
- Smelik, A. (2009). *Lara Croft, Kill Bill, and Feminist Film Studies*. R. Buikema e I. Van Der Tuin (ed.), em *Doing Gender in Media, Art and Culture* (178-193). Nova Iorque: Routledge.
- Smith, G. M. (1999). A Few Words about Interactivity. G. M. Smith (ed.), em *On a Silver Platter: CD-ROMs and the Promises of a New Technology* (1-34). Nova Iorque: New York University Press.

- _____. (2001). 'It's Just a Movie': A Teaching Essay for Introductory Media Classes. *Cinema Journal*, Vol. 41: n. 1, 127-134.
- Sobchack, V. (2004). *Carnal Thoughts: Embodiment and Moving Image Culture*. Berkeley: University of California Press.
- Stam, R. (2000). *Film Theory. An Introduction*. Oxford: Blackwell Publishing.
- _____. (2006). Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. *Ilha do Desterro*, n. 51, 19-53.
- Stoppelli, P. (2008). *Filologia della Letteratura Italiana*. Roma: Carocci Editore.
- Talman, L. A. (2006). Asymptotes. Ver Anexo II.
- Tosi, L. (2006). *Umanesimo e Mercato. Imprenditori o Capitalisti?* Perugia: Morlacchi.
- Truffaut, F. (1976). A Certain Tendency of the French Cinema. B. Nichols (ed.), em *Movies and Methods*. Vol. 1 (225-229). Berkley: University of California Press.
- Vercellone, F., Bertinetto, A., Garelli, G. (2008). *Lineamenti di Storia dell'Estetica. La Filosofia dell'Arte da Kant al XXI Secolo*. Bolonha: Il Mulino.
- Virilio, P. (1994). *The Vision Machine*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ward, P. (2002). Videogames as Remediated Animation. G. King e T. Krzywinska (ed.), em *Screenplay: Cinema/Videogame/Interfaces* (122-136). Londres: Wallflower Press.
- White, R. (2001). Lara Croft: Tomb Raider. *Sight & Sound*, Vol. 11: n. 8, 50.
- Wolf, M. J. P. (2006). *Il Mondo di D'ni. Myst e Riven*. Milão: Costa & Nolan.
- _____. (2008). What Is a Video Game? M. J. P. Wolf (ed.), em *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* (3-9). Westport: Greenwood Press.
- Woolf, V. (1926). The Cinema. *Nation and Athenaeum*, 3 Julho, 381-383.
- Worley, A. (2006). Doom. *Sight & Sound*, Vol. 16: n. 1, 54.
- Zagalo, N. (2009). *Emoções Interactivas. Do Cinema para os Videojogos*. Coimbra: Grácio Editor.

- Zappoli, G. (2000). Cinema. Il Grande Gioco del Videogame. F. Carlini (ed.), em *Così Lontano, Così Vicino: Il Cinema tra Narrazione e Videogame* (65-74). Milão: Franco Angeli.
- Zimmerman, E. (2004). Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. N. Wardrip-Fruin e P. Harrigan (ed.), em *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (154-163). Londres: The MIT Press.
- Žižek, S. (1992). *Enjoy Your Symptom! Jacques Lacan in Hollywood and Out*. Nova Iorque: Routledge.
- _____(2013). *Meno di Niente. Hegel e l'Ombra del Materialismo Dialettico. Vol. 1*. Milão: Ponte alle Grazie.
- _____(2014). *Meno di Niente. Hegel e l'Ombra del Materialismo Dialettico. Vol. 2*. Milão: Ponte alle Grazie.
- Zone, R. (2014). *Stereoscopic Cinema and the Origins of 3-D Film, 1838-1952*. Lexington: The University Press of Kentucky.

Índice remissivo

- Aarseth, Espen: p. 5, 22, 24-25, 51, 61, 75, 78, 84, 91-92, 94.
- Alice no País das Maravilhas* (livro): p. 156, 163-164.
- Allen, Woody: pp. 70-74.
- Assintota: pp. 87-90, III-XI.
- Atmosfera: pp. 124, 132, 170-183, 186, 191.
- Aura: pp. 44-46, 67, 95, 118, 129, 178, 186, 194.
- Avalon*: p. 40-41.
- Avatar*: (veículo do videojogador) p. 8-11, 16, 28, 35, 76, 82-83, 93, 119, 121, 133, 147, 175-176, 187, (filme) p. 1, 18, 23, 53.
- Bakhtin, Mikhail: p. 48, 133.
- Baudrillard, Jean: pp. 46, 66, 69, 75, 121, 127, 130-131, 134, 192.
- Bazin, André: pp. 30-31, 95-105, 110-111, 116-118, 123, 179-182, 184-188, 192.
- Benjamin, Walter: pp. 32-34, 42-46, 67-69, 94-95, 104-105, 110-111, 116-118, 122, 128, 151, 186, 192, 194.
- Bergson, Henri: pp. 96-97, 192.
- Bittanti, Matteo: p. 2, 40, 56-58, 64, 69-70, 93, 108, 157, 184, 188, 190-191.
- Blanchet, Alexis: pp. 5-7, 15-19, 27, 40, 64, 136, 142, 145, 154, 163.
- Branigan, Edward: p. 54, 98-99, 166.
- Cibertexto: p. 84-85, 90, 112.
- Cinema digital: p. 1, 37-39, 187, 194.
- Cinemática: pp. 7-10, 12, 16, 23, 145, 157, 169, 194.
- Convergência: p. 3, 15, 18, 23, 59-60, 64, 88-89, 136, 163-164, 187, 193.
- Cópia: pp. 42, 45-46, 60, 86, 105, 134.
- Crawford, Chris: p. 22, 26, 75-78, 90, 167-168.
- D'Armenio, Enzo: p. 78, 83, 133.
- Deleuze, Gilles: p. 45, 96, 105, 111.
- Dialogismo: pp. 48, 133.
- Die Hard*: pp. 65, 141, 185, 193.
- Doom* (filme): p. 58.
- Double Dragon*: (filme) p. 3, 146, 149, 151, (videojogo) p. 146.

- Dufour, Éric: p. 32, 39-40, 64-65, 68-69, 114.
- Eco, Umberto: p. 55.
- Ecrã: p. 13, 56, 65-72, 74-75, 94, 110, 118-119, 145, 151, 153, 194.
- Elsaesser, Thomas: p. 23, 26, 34, 63, 65-66, 74.
- Enter the Matrix*: p. 23.
- Equivalência: p. 2, 53, 60, 151.
- Etic/Emic*: pp. 50-51, 173.
- Fenómeno (filosofia): p. 30, 46, 89, 95, 105, 112, 120, 124, 134.
- Final Fantasy: (The Spirits Within)* p. 3, 39-40, 54, 114-115, 153, 157-159, 161-163, 185, 193 (videojogo) p. 152-153.
- Fundação (fenomenologia): pp. 108-110, 116, 126, 128, 133, 156.
- Gameplay*: p. 8, 11-12, 19, 24, 40, 52, 58, 85, 93, 130, 152, 181.
- Gil, Inês: p. 124, 132, 171, 173, 175-176, 183, 186.
- Giocatario*: p. 90, 94, 163.
- Goethe, Johann Wolfgang: p. 191.
- Gouveia, Patrícia: p. 25, 61, 76, 156-157, 163-165.
- Gradiente: pp. 78-79, 83, 85, 103, 112.
- Grilo, João Mário: p. 10, 97.
- GTA: (Vice City)* p. 23, (*San Andreas*) pp. 82-83.
- Hamlet*: p. 65, 106-107.
- Hitman* (filme): p. 58.
- Horizonte (fenomenologia): pp. 112-113, 118-119, 126-129, 133, 161.
- Huizinga, Johann: p. 128.
- Husserl, Edmund: p. 68, 105, 111-113, 118-121, 124, 126-128, 132.
- Inception*: p. 94.
- Indiana Jones (personagem): p. 16, 153, 163, 185.
- Interactividade: p. 2, 23-24, 26, 28, 38-39, 51, 78, 82, 93, 130, 160, 166-168, 182, 188, 192.
- Intertextualidade: p. 1, 47-49, 54-56, 128, 141, 188-189.
- Invisibilidade: p. 98, 108, 115, 166.
- Journal d'un Curé de Campagne, Le* (filme): pp. 98-101, 179-182, 184, 187, 191.
- Juul, Jesper: pp. 25-26, 76.
- Kristeva, Julia: p. 47-48.
- Land Before Time, The*: p. 108.

- Lara Croft: Tomb Raider*: (filme) p. 3, 53, 57-58, 152-153, 159-161, 163, 181, 193, (videojogo) p. 19, 23, 119, 152.
- Last Action Hero*: p. 65, 105.
- Leitch, Thomas: pp. 1-2, 47, 49-52, 54-55, 58, 65, 147, 153, 190.
- Lola Rennt*: p. 19, 26-27.
- Looker*: p. 64.
- Lord of the Rings, The* (filmes): pp. 17-18, 55, 58.
- Lucasfilm Games: pp. 16-17, 21.
- Ludologia: p. 51, 84, 168.
- Luz, Filipe: p. 8, 16, 23, 67, 72, 82, 157.
- Lyotard, Jean-François: pp. 30-31, 115.
- Mactavish, Andrew: pp. 7-8, 11, 23, 93, 163, 166-168.
- Manovich, Lev: pp. 27-29, 31-32, 35, 64, 74-75, 95, 134, 187.
- Matrix, The* (filmes): p. 1, 5, 23, 40.
- McTiernan, John: pp. 64-65, 68, 141, 185.
- Medal of Honour*: p. 22, 53.
- Metropolis*: pp. 32, 114, 116-118, 185.
- Moderno: (época) p. 29-30, 33, 43-44, 117-119, 121, 124-125, 127, 186, (elemento estranho) pp. 117-119, 121.
- Mortal Kombat*: (filme) p. 3, 53-54, 146, 150-151, 154, 156, (videojogo) p. 146.
- Murnau, Friedrich: p. 100, 175-176, 183.
- Murray, Janet: p. 7, 25.
- Myst*: pp. 81-82.
- Narratologia: p. 47, 84, 168.
- Nosferatu*: p. 100, 175-176, 183, 185.
- Nova Hollywood: p. 12-13, 15-16, 18-19, 55, 58, 182, 193.
- Perron, Bernard: p. 69, 130-131, 167-168, 172, 178, 184.
- Poole, David: pp. 79-81, 84-85.
- Poole, Steven: p. 146, 166, 168-171, 178-180, 184.
- Pós-moderno: (época) p. 30, 33, 117-119, 121, 125, 192, (cerne duro) pp. 117-119, 121.
- Prazer tecnológico: p. 7, 11, 23, 163, 167-170, 194.
- Pre-sold product*: pp. 14-16, 23.
- Puro simulacro: p. 46, 122, 125-128, 130-134, 192-194.

Purple Rose of Cairo, The: pp. 71-72, 74.

Realismo: p. 30, 95-96, 98, 100, 102, 104-105, 110-111, 116, 118, 120, 125, 164, 180-181, 192.

Remediation: p. 11-12, 43, 59, 64, 118, 168, 170, 188-189, 192, 194.

Resident Evil: (filme) p. 3, 54, 154-164, 193, (videojogo) pp. 8-12, 119, 142, 145, 152-156, 165-166, 168-172, 175, 179, 190.

Retroactividade: pp. 123-124, 127.

Retrospectiva: pp. 124-125.

Reversão dialética: p. 3, 61, 192.

Rollerball: p. 64, 67-68.

Sacrifício: p. 114, 185.

Saving Private Ryan: p. 22.

Schatz, Thomas: p. 1, 14-15, 55, 69.

Silent Hill: (filme) p. 3, 57, 134-135, 177, 179-182, 184-185, 187-190, 193-194 (videojogo) pp. 165-166, 168-179, 184, 186, 188.

Simulacro: p. 42, 45-46, 97, 105, 156.

Hernnstein Smith, Barbara: pp. 50-52.

Sobchack, Vivian: p. 68, 151.

Soylent Green: p. 64.

Speedrunning: p. 93, 118, 165.

Star Wars (filmes): p. 15-16, 18, 38, 114, 134.

Street Fighter: (filme) p. 3, 146-147, 149, 151, 163, 193 (videojogo) pp. 146-147.

Super Mario Bros.: (filme) p. 3, 65, 137-148, 151-152, 154, 157, 163, 177, 193 (videojogo) pp. 138-139, 146.

Toy Story (filmes): pp. 35-38, 153.

Transparência: p. 96, 98-99, 101, 104, 110-111, 118, 123, 166.

Tron: p. 5, 34, 64.

Truffaut, François: pp. 53.

Uncanny valley: pp. 158.

Whatever Works: pp. 73-74.

Wolf, Mark J. P.: p. 27-28, 81-82.

Woolf, Virginia: pp. 70, 74, 87, 146.

Zagalo, Nelson: p. 12, 28, 64, 81.

Žižek, Slavoj: p. 3, 61, 94, 115-117, 123-124, 126, 158, 192.

Anexo I

Games and society: From social interaction to social change,

11 Novembro 2014

Programa fornecido por comunicação pessoal pelo prof. Filipe Costa Luz

I. Games for change

The persuasive properties of games for change. A case based analysis (Ruud Jacobs, Clarissa Spiekerman-Roberts, Jeroen Jansz, Erasmus University Rotterdam);

“Resist the Dictatorship of Malygos on Coldarra Island!”
Evidence of MMOG Culture in Taiwan's Sunflower Social Movement (Lin Holin, National Taiwan University; Chuen-Tsai Sun, National Chiao Tung University);

II. Pros and cons of gamification

Transmedia activism: How today's gamified storytelling can trigger social change (Lorena Lamin, Universidade Nova de Lisboa)

Between Drudgery and Promesse du bonheur: Games and Gamification (Mathias Fuchs, University of Lüneburg)

III. Players & production

Regulating cheaters, acknowledging innovation and handling criticism. A social history of player-developer relations in an online first-person shooter game (David L. Gerber, University of Geneva)

IV. Mobile gaming

On Moving Games. A study about the impact of mobile games on everyday's life (Rainer Winter, Claudia Steußnig, Matthias Wieser, University of Klagenfurt)

Art and mobile devices in health literacy: obesity prevention in adolescence (Paula Boaventura, Paulo Fontes, José Azevedo, University of Porto)

V. Serious games & games with a purpose

Serious gaming as a research method - exploring analytical procedures (Therese Asplund, Linköping University; Surkku Juhola, University of Helsinki)

Are gamers good race car drivers? Transfer of prior experience to game-based learning scenarios (Benny Liebold, Kevin Koban, Daniel Pietschmann, Chemnitz University of Technology)

VI. Games & social structure(s)

The (re)negotiation of social structures in virtual worlds: A case study of *Second Life's* economic structure (Cátia Ferreira, Carla Ganito, Catholic University of Portugal)

Social play for integration. How Viennese teenagers with different ethnical backgrounds play “YourTurn! The Video Game” for social integration. (Gerit Göttzenbrucker, Vera Schwarz, University of Vienna; Fares Kayali, Peter Purgathofer, Vienna University of Technology; Jürgen Pfeffer, Carnegie Mellon University; Barbara Franz, Rider University).

Anexo II

Asymptotes¹⁸⁰

Louis A. Talman

September 23, 2000, revised November 14, 2006

What is an asymptote? There is considerable disagreement on the subject. Some elementary calculus textbooks, (e.g., Foerster's book and Leithold's book) do not allow curves to cross their asymptotes in every neighborhood of ∞ . Thus, they deny that the curve $y = (\sin x)/x$ can have the x -axis as a horizontal asymptote because the curve crosses the x -axis for arbitrarily large values of x .

If the standard calculus books that happened to sit on my shelf at the moment I started this note are any indication, then Foerster and Leithold are distinctly in the minority. Stewart (Calculus, 3rd Edition, Brookes/Cole, 1995, pg. 208), Swokowski (Calculus with Analytic Geometry, Alternate Edition, Prindle, Weber & Schmidt, 1983, pg. 171), Thomas & Finney (Calculus with Analytic Geometry, 9th Edition, Addison-Wesley, 1996, pg. 224), Edwards & Penney (Calculus with Analytic Geometry, 5th Edition, Prentice-Hall, 1998, pg. 254), and Larson, Hofstetler & Edwards (Calculus (Early Transcendental Functions), Houghton Mifflin Co., 1999, pg. 228) are the books in question, and all agree that a horizontal line $y = L$ is an asymptote for the function $y = f[x]$ if $\lim_{x \rightarrow \infty} f[x] = L$.

James & James (Mathematics Dictionary, Multilingual Edition, D. Van Nostrand Co., Inc., 1959, p.22) say that an asymptote is "A line such that a point, tracing a given curve and simultaneously receding to an infinite distance from the origin, approaches indefinitely near to the line; a line such that the perpendicular distance from a moving point on a curve to the line approaches zero as the point moves off an infinite distance from the origin. Tech. An asymptote is a tangent at infinity, i.e., a line tangent to (touching) the curve at an ideal point." However, the fourth edition (1976, pg. 21) and the fifth edition (1992, p. 22) of the same work say "For a plane curve, an asymptote is a line which has the property that the distance from a point P on the curve to the line approaches zero as the distance from P to the origin increases without bound and P is on a suitable piece of the curve. Often it is required that the curve not

¹⁸⁰ Some time after I wrote this note, David Renfro pointed out that much of what I have to say had appeared in P. J. Giblin, "What is an asymptote," The Mathematical Gazette, 56(1972), 274–284.

oscillate about the line.” This is a shame, because the “tangent at infinity” idea, which somehow got lost between 1959 and 1976 and stayed lost until at least 1992, has great merit.

Even after we accept the “tangent at infinity” idea, the issue is still somewhat clouded, for there is no standard definition for this phrase. Let us adopt the perspective of projective geometry, which adjoins to the Euclidean plane an ideal point for every family of parallel lines—it being supposed that every member of a given such family passes through the ideal point associated with it. The collection of all such ideal points constitutes the “line at infinity”; it behaves, in projective geometry, just like all other lines.

One way to effect this extension of the Euclidean plane is by introducing homogeneous coordinates for the projective plane. We identify the points of the projective plane with equivalence classes $[u_1, u_2, u_3]$ of ordered triples of real numbers, not all zero, where two ordered triples (u_1, u_2, u_3) and (v_1, v_2, v_3) are considered equivalent if there is a non-zero real number k such that $(u_1, u_2, u_3) = (kv_1, kv_2, kv_3)$. Thus, if at least one of the numbers u_1, u_2, u_3 is non-zero, the equivalence class $[u_1, u_2, u_3]$ of the triple (u_1, u_2, u_3) is given by

$$[u_1, u_2, u_3] = \{ (ku_1, ku_2, ku_3) : k \in \mathbb{R} \text{ and } k \neq 0 \}. \quad (1)$$

The real projective plane, $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$, consists of all such equivalence classes:

$$\mathbb{P}\mathbb{R}^2 = \{ [u_1, u_2, u_3] : u_1, u_2, u_3 \in \mathbb{R} \} \quad (2)$$

A line in $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ is then any set of points $[u_1, u_2, u_3]$ such that

$$\alpha u_1 + \alpha u_2 + \alpha u_3 = 0, \quad (3)$$

where α_1, α_2 , and α_3 are fixed real numbers, not all zero. Indeed, if a projective point $[u_1, u_2, u_3] \in \mathbb{P}\mathbb{R}^2$ satisfies equation (3) for such a triple $(\alpha_1, \alpha_2, \alpha_3)$, and k is any non-zero real number, then $[u_1, u_2, u_3]$ also satisfies the equation

$$k\alpha_1 u_1 + k\alpha_2 u_2 + k\alpha_3 u_3 = 0, \quad (4)$$

so that the lines in $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ can themselves be represented by homogeneous equivalence classes of the form

$$[\alpha_1, \alpha_2, \alpha_3]^tr = \begin{bmatrix} \alpha_1 \\ \alpha_2 \\ \alpha_3 \end{bmatrix}. \quad (5)$$

The reader should note that equation (4) guarantees that our definition of projective lines, which we phrased in terms of single representatives of the homogeneous equivalence classes that represent points, doesn't depend on the choices we make of those representatives. This issue arises again and again, but the arguments that resolve the difficulties are all very simple. Henceforth we will treat the issue with benign neglect.

It is now natural to write equation (3) as

$$[u_1, u_2, u_3] [\alpha_1, \alpha_2, \alpha_3]^tr = 0, \quad (6)$$

the multiplication on the left being matrix multiplication of the underlying three-dimensional vectors.

The map $I : (x, y) \rightarrow [x, y, 1]$ gives an embedding of $\mathbb{R}^2$ into $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$. If $[u_1, u_2, u_3]$ is any point of $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ for which $u_3 \neq 0$, then $[u_1, u_2, u_3]$ lies in the image of I , for then

$$[u_1, u_2, u_3] = \left[\frac{u_1}{u_3}, \frac{u_2}{u_3}, 1 \right] \quad (7)$$

$$= I \left[\left(\frac{u_1}{u_3}, \frac{u_2}{u_3} \right) \right]. \quad (8)$$

Consequently, the complement in $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ of $I[\mathbb{R}^2]$, the image under I of the Euclidean plane, consists of the set of all projective points of the form $[x, y, 0]$, where x and y are not both zero. Such points are points of “the line at infinity”, and we may legitimately think of them as “ideal points” that have been adjoined to the Euclidean plane in such a way that each such point is the single point common to a family of all lines parallel to one particular line. The “line at infinity” is thus the projective line whose equation is $u_3 = 0$. This is the projective line which corresponds to the homogeneous equivalence class $[0, 0, 1]^tr$.

Consider now a line in the Euclidean plane whose equation is

$$ax + by + c = 0. \quad (9)$$

Under the embedding I , the points (x, y) that lie on this line become the points $[x, y, 1]$ of $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$. Hence, the image under I of the Euclidean line given by equation (9) is a subset of the line given by the homogeneous equivalence class $[a, b, c]^T$. In particular, the image under I of the Euclidean line whose slopeintercept equation is $y = mx + b$ is a subset of the line given by $[m, -1, b]^T$ and the image of the vertical line $x = h$ is a subset of the line given by $[1, 0, h]^T$.

We want to consider the projective transformation

$$T : [u_1, u_2, u_3] \rightarrow [u_3, u_2, u_1]. \quad (10)$$

It is clear that T carries the family of all lines in $\mathbb{P}\mathbb{R}^2$ onto itself. Indeed, the image of the line given by $[\alpha_1, \alpha_2, \alpha_3]^T$ is the line given by $[\alpha_3, \alpha_2, \alpha_1]^T$. We note that T exchanges almost all of the points of the “line at infinity” with those of the image of the y -axis under the embedding I . (Only the point $[0, w, 0]$ —where, of course, $w \neq 0$ —remains on the “line at infinity”.)

Finally, we observe that T is its own inverse mapping: $T^2 = \text{id}_{\mathbb{P}\mathbb{R}^2}$.

Let us now consider the graph $\{ (x, f[x]) : x \in \mathbb{R} \}$ of a function $f : \mathbb{R} \rightarrow \mathbb{R}$ in the Euclidean plane. The image of a point $(x, f[x])$ of this graph under the embedding I is the homogeneous equivalence class $[x, f[x], 1]$. We apply the transformation T to this image. If we rule out the possibility that $x = 0$ (a possibility that is of no interest to us), the result is

$$T[I[(x, f[x])]] = T[[x, f[x], 1]] \quad (11)$$

$$= [1, f[x], x] \quad (12)$$

$$= [x^{-1}, f[x]x^{-1}, 1] \quad (13)$$

$$= [t, tf[t^{-1}], 1], \quad (14)$$

where $t = x^{-1} \neq 0$. Noting that the $[t, tf[t^{-1}], 1]$ lies in the image of $\mathbb{R}^2$ under I , we apply I^{-1} . We obtain

$$I^{-1}[T[I[(x, f[x])]]] = (t, tf[t^{-1}]), \quad (15)$$

where $t = x^{-1}$.

This analysis suggests that one way to investigate the behavior of $f[x]$ as $x \rightarrow \infty$ is to investigate, instead, the behavior of the function

$$F[t] = tf[t^{-1}] \quad (16)$$

as $t \rightarrow 0$. The analysis also makes it clear that we must now carefully distinguish between three cases:

1. $t \rightarrow 0$, (i.e., $x \rightarrow \infty$),
2. $t \rightarrow 0^+$ ($x \rightarrow +\infty$), and
3. $t \rightarrow 0^-$ ($x \rightarrow -\infty$).

We will confine our attention to the first of these cases, leaving the other two to the reader. In the rest of this note, we will therefore interpret the statement $\lim_{u \rightarrow \infty} g[u] = L$ to mean that no matter what $\epsilon > 0$ may be given, there is a corresponding real number $M > 0$ such that $|g[u] - L| < \epsilon$ whenever $M < |u|$. We emphasize that in the sequel we *consider two-sided neighborhoods of ∞ only*.

As we have seen, the question of a “tangent at ∞ ” for the function f can reasonably be interpreted as being equivalent to that of a tangent at $t = 0$ for the function $F : t \rightarrow tf[t^{-1}]$. We have not been given a meaning for $F[0]$ (because we have no meaning for $f[0^{-1}]$), but there is a standard way of deciding upon what $F[0]$ should mean—especially if we seek a line tangent to the curve $s = F[t]$ at $t = 0$. We must ask for F to have a continuous extension to $t = 0$; moreover, that continuous extension must be differentiable at the origin. Thus, we ask that there be a real number m such that

$$\lim_{t \rightarrow 0} F[t] = m. \quad (17)$$

We define $F[0] = m$, and require, in addition, that there be another real number b such that

$$b = \lim_{h \rightarrow 0} \frac{F[h] - m}{h} \quad (18)$$

$$= \lim_{h \rightarrow 0} \frac{F[0+h] - F[0]}{h}. \quad (19)$$

When these conditions are met, it is customary to agree that the line tangent to the curve $s = F[t]$ at $t = 0$ is the line whose equation is $s = bt + m$.

Now we reverse the manipulations that got us from f to F . We need only note that $(I^{-1}TI)^{-1} = I^{-1}T^{-1}I = I^{-1}TI$. The image under I of the line $s = bt+m$ is the projective line $[b, -1, m]^T$, and T carries this to $[m, -1, b]^T$ — which is the image under I of the Euclidean line whose equation is $y = mx+b$. This line is the “tangent at ∞ ” for the curve $y = f[x]$, and it is the line that we should call “the asymptote of the curve $y = f[x]$ ”.

It remains to translate the conditions (17) and (18), which are conditions on F , into conditions on f . The key to this translation is, of course, equation (16).

In light of (16), condition (17) becomes

$$\lim_{t \rightarrow 0} tf[t^{-1}] = m, \quad (20)$$

or, substituting $x = t^{-1}$ and noting that $t \rightarrow 0$ is equivalent to $x \rightarrow \infty$,

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \frac{f[x]}{x} = m. \quad (21)$$

This condition may be rewritten as

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{f[x]}{x} - m \right) = 0, \quad (22)$$

or, finally, as

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{f[x] - mx}{x} \right) = 0, \quad (23)$$

A function f for which there is a real number m satisfying condition (23) is said to be *asymptotically linear*, and the number m is called the *asymptotic derivative* of f . The condition is one that arises, for example, in the study of positive non-linear operators in ordered vector spaces. (See, e.g., [M. A. Krasnosel'skii, *Positive Solutions of Operator Equations*, P. Noordhoff Ltd., Groningen, The Netherlands (1964)] or [Robert H. Martin, *Nonlinear Operators and Differential Equations in Banach Spaces*, John Wiley & Sons, New York (1976)].)

As to condition (18), application of (16) yields

$$\lim_{h \rightarrow 0} \frac{hf[h^{-1}] - m}{h} = b, \quad (24)$$

which we can rewrite as

$$\lim_{x \rightarrow \infty} (f[x] - mx) = b. \quad (25)$$

This, in turn, may be rewritten as

$$\lim_{x \rightarrow \infty} [f[x] - (mx + b)] = 0. \quad (26)$$

Condition (26) is the condition that most of us have been taught is the condition that the line $y = mx + b$ must satisfy in order to be considered an asymptote to the curve $y = f[x]$. As we have seen, it arises out of the tangency condition that we have imposed on the auxiliary function F .

What about condition (23)? Well, let us suppose that f is a function for which there are numbers m and b such that (26), and therefore condition (25), holds. Let $\epsilon > 0$ be given. Find M so that

1. $M < |x|$ implies that $|f[x] - (mx + b)| < \frac{\epsilon}{2}$, and
2. $\min \left\{ 1, \frac{2|b|}{\epsilon} \right\} < M$.

Suppose that $M < |x|$. Then

$$\left| \frac{f[x] - mx}{x} \right| = \left| \frac{f[x] - mx - b}{x} + \frac{b}{x} \right| \quad (27)$$

$$\leq \left| \frac{f[x] - mx - b}{x} \right| + \left| \frac{b}{x} \right| \quad (28)$$

But $1 < M < |x|$, so

$$\left| \frac{f[x] - mx - b}{x} \right| < |f[x] - (mx + b)| \quad (29)$$

$$< \frac{\epsilon}{2}, \quad (30)$$

and $\frac{2|b|}{\epsilon} < M < |x|$, so that

$$\left| \frac{b}{x} \right| = |b| \cdot \frac{1}{|x|} \quad (31)$$

$$< |b| \cdot \frac{\epsilon}{2|b|} = \frac{\epsilon}{2}. \quad (32)$$

It follows now that condition (23) is satisfied. We see from this that condition (23) is actually a *consequence* of the existence of m and b satisfying condition (26). This should come as no surprise, because, after all, (23) is the requirement that the function F be *continuous* at the origin, while (26) is the requirement that F be *differentiable* there. It is well known that differentiability implies continuity.

It is also well known that continuity does not imply differentiability. In our context, this should mean that there are curves $y = f[x]$ for which condition (23) holds but condition (26) does not. In fact, this is the case, and $y = \sin x$ is such a curve, for taking $m = 0$, we have

$$\lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{f(x) - mx}{x} \right) = \lim_{x \rightarrow \infty} \left(\frac{\sin x}{x} \right) \quad (33)$$

$$= 0. \quad (34)$$

Let us remark that there is no argument about whether or not a curve $s = F[t]$ may cross its tangent line infinitely many times in every neighborhood of $t = 0$. If $F'[0]$ exists, then the tangent line is, by definition, the line whose equation is $s = F[0] + F'[0]t$; this definition is quite independent of all other behavior of the curve. We argue on this basis that whether condition (26) holds should be the only criterion for deciding whether the line whose equation is $y = mx + b$ is an asymptote for the curve $y = f[x]$.