

Imagens Híbridas: combinações de jogos eletrônicos e cinema

Flavio Ciffoni

flaviociffoni@gmail.com

<http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4932626A0>

RESUMO

O presente artigo aborda aspectos do conceito e da produção de imagens híbridas, discute a influência dos jogos eletrônicos e as possibilidades narrativas cinematográficas a partir do uso dessas imagens. Esta investigação destacou para *corpus* de pesquisa, algumas produções audiovisuais que combinam a linguagem de jogos eletrônicos e a de outras produções audiovisuais, com a intenção de exemplificar potencialidades, trocas e desvios entre esses campos. Este artigo se concentra em uma análise exploratória preliminar do filme Ben X - a fase final, de Nic Balthazar (2007, Bélgica-Holanda) e pretende refletir sobre o efeito *machinima* que, com uso das tecnologias digitais, vai contribuir para inovar e expandir a narrativa cinematográfica.

Palavras-chave: cinema; jogos eletrônicos; imagens híbridas

IMAGENS HÍBRIDAS: CONCEITO E COMBINAÇÃO

Este estudo analisa alguns aspectos da produção das imagens híbridas, além de discutir a construção de uma narrativa cinematográfica a partir da combinação de um imaginário contemporâneo alimentado pela popularização do consumo de jogos eletrônicos na sociedade; nota-se que os *games* exercem forte atração nos grupos de jovens, mesmo de adultos.

No final dos anos de 1990, o hibridismo foi conceituado por Bellour como a dissolução das fronteiras entre suportes e linguagens tais como gravura, cinema, fotografia, vídeo e, também, resultantes da combinação de materiais em circulação nos meios de comunicação: “passagens, corolários que cruzam sem recobrir inteiramente esses ‘universais’ da imagem: dessa forma se produz entre foto, cinema e vídeo uma multiplicidade de sobreposições, de configurações pouco previsíveis.” (1997, p. 14, grifo do autor)

A partir das suas análises sobre o cinema e as novas tecnologias, o conceito de “entre-imagens” (BELLOUR, 1997, p. 14) foi criado pelo autor como um espaço de passagem, imaterial e atemporal. Imagens podem ser compostas por fontes das mais diversas: fotografia, desenho e

programas gráficos: “O que quer dizer que, daqui em diante, tudo entra e sai do computador e da rede assim como - e já faz muito tempo - tudo se passava na televisão.” (BELLOUR, 2008, p. 15)

Nos dias de hoje, a narrativa audiovisual vai ser composta por produtos híbridos, contaminados, juntamente com a palavra, a música entre outras textualidades, também resultados dos processos que exploram as imagens e os dispositivos:

É que o computador, bem mais que a televisão que ele parece pronto a engolir, é a primeira máquina suscetível de arbitrar todos os modos de linguagem e de expressão, como de colocá-los um dentro do outro, convertendo um no outro, e fazendo que, finalmente, cada um retorne à sua linguagem original. (BELLOUR, 2008, p. 21)

A imagem híbrida pode ser constituída por diversas fontes de produção de imagem, realizadas com tecnologias digitais ou com uso de *softwares*, em regra trata-se de uma combinação de diversas fontes. Criando uma imagem atemporal, independente do tempo e do espaço. Sem a necessidade de estar ligada à realidade ou fazer referência a algum lugar existente. Com essas possibilidades, esse híbrido recria uma situação somente possível no imaginário.

A imagem híbrida tem sido explorada na publicidade, devido às suas potencialidades criativas; a partir de dois elementos (o lutador e o fogo) forma-se um terceiro elemento, híbrido, o lutador em chamas (ver Fig. 1).



Figura 1: cena combinada, elementos constituintes

Fonte: Disponível em: http://4.bp.blogspot.com/_XhhQAPRye8g/S9XbVCVkaI/AAAAAAAAATM/R1oybAYKai4/s1600/Imagens+hbridas.jpg > Acesso em agosto de 2013

O resultado é uma imagem híbrida criada a partir de elementos independentes, quer tenham sido fotografados em estúdio ou não. Outras possibilidades poderiam ser exploradas para aumentar esse impacto, por exemplo, a inserção de um cenário e, dessa maneira, ampliando-se esse hibridismo imagético.

As imagens híbridas já são utilizadas frequentemente em publicidade, cinema e fotografia, assim surgiram representações, metáforas e alegorias: combinações somente antes possíveis nos sonhos. Em uma sequência visual, um jogador, uma tabela de basquete, um céu escuro e uma textura de fogo foram combinados (ver Fig. 2) para criar uma quinta imagem, essa somatória vai resultar em uma imagem surreal e híbrida.



Figura 2: cena combinada, elementos constituintes

Fonte: Disponível em: < [http://photos.uol.com.br/wp-content/themes/city-desk/timthumb.php?src=http%3A%2F%2Fwww.guiaphotos.com.br%2Fwww_photos%2Fphotos%2Fwebroot%2Fimg%2Fthumbs%2F700x0_Leo+e+Kaue+Luz+\(3\).jpg&q=90&w=310&h=200&zc=1](http://photos.uol.com.br/wp-content/themes/city-desk/timthumb.php?src=http%3A%2F%2Fwww.guiaphotos.com.br%2Fwww_photos%2Fphotos%2Fwebroot%2Fimg%2Fthumbs%2F700x0_Leo+e+Kaue+Luz+(3).jpg&q=90&w=310&h=200&zc=1) > Acesso em agosto de 2013

JOGOS ELETRÔNICOS: PERSONAGENS E NARRATIVAS

Os jogos eletrônicos surgiram como nativos digitais (software) e como produtos da indústria do entretenimento, integram a cultura digital ou cibercultura, conforme Santaella:

Fazendo uso da realidade virtual distribuída, o ciberespaço compartilhado da comunicação não local, dos ambientes multiusuários, dos sites colaborativos, da *web TC*, dos *net games*, as artes digitais, também chamadas de “artes interativas” desenvolvem-se nos mesmos ambientes, servem às comunicações, tornando porosas e movediças as fronteiras intercambiantes das comunicações e das artes. (2005, p. 16, grifo do autor)

Outros pesquisadores também apontaram a importância dos jogos devido a sua linguagem própria, além das particularidades expressivas e estéticas e, conforme Gallo: “O jogo eletrônico ou videogame consiste de um tipo genérico de jogo que se processa e opera por meio de um veículo tecnológico e resulta em uma linguagem que apresenta determinadas particularidades expressivas e estéticas.” (2007, p. 7)

Os jogos eletrônicos desenvolveram uma linguagem específica, seja pelo público alvo ou pelos padrões estéticos. Nesse sentido, Aarseth (1998) afirmou que essa produção digital vai representar além de uma forma de discurso social, uma nova estética e, também, se configurar como uma alternativa à narrativa, um meio de transmitir conhecimentos e experiências.

Com todas essas particularidades, destaca-se que o público que consome esses produtos da indústria do entretenimento, muitas vezes, difere do público que consome outros produtos audiovisuais.

Com o forte crescimento da indústria de jogos, pesquisadores e desenvolvedores voltam-se para essa produção que surge como uma nova força do entretenimento, superando gigantes como a indústria musical e o cinema, conforme Silva e os demais autores:

A indústria dos jogos vende muito, sendo a indústria do *vídeo game* uma das mais lucrativas no mercado. Tanto é que em 2010 foram lançados 1638 jogos e nesse mesmo ano *Hollywood* lançou cerca de 500 filmes. No final das contas *Hollywood* obteve US\$ 31,8 bilhões, enquanto a indústria dos jogos obteve US\$ 60,4 bilhões. *Call of Duty: Black Ops!* vendeu 5,6 milhões de unidades no lançamento, isso apenas nos EUA e Reino Unido, enquanto *Avatar* vendeu 3,2 milhões de DVDs e *Blu-rays* mundialmente no dia do lançamento. Pela primeira vez então um jogo passa a ocupar maiores números e sucesso de consumo para o entretenimento que não um filme. (2012, p. 47, grifo do autor)

Esses dados demonstram o papel e crescimento recente da indústria dos games, a fatia de mercado correspondente na área de entretenimento e, conseqüentemente, a relevância dos estudos acadêmicos sobre jogos eletrônicos e de comentadores especializados. O crescimento desse segmento vai resultar em inovações na produção de jogos com qualidade técnica e de narrativa audiovisual.

Entre esses produtos, destaca-se o *game Heavy Rain - Origami Killer* (Quantic Dream, 2010) por apresentar uma concepção inédita de um jogo eletrônico como um drama interativo¹ e jogável. A realização de um jogo-filme vai combinar aspectos tanto de uma produção cinematográfica quanto de jogos eletrônicos (ver Fig. 3). Essa produção emprega atores, dubladores, diretor de fotografia, diretores de cena, entre outros profissionais e, também, implica em uma pós-produção, com criação das imagens híbridas a partir das cenas filmadas com a inserção de outros elementos.



Figura 3: combinação entre jogos eletrônicos e narrativa cinematográfica

Fonte: Disponível em: < http://i1.ytimg.com/vi/hHZHC_dCdOM/hqdefault.jpg > Acesso em agosto de 2013

A simulação possibilitada pelos jogos eletrônicos pode ser utilizada como ferramenta pedagógica, que privilegia a experimentação ativa, em vez de observação, do objeto material. Além de facilitar a exploração, testar modelos e hipóteses, construir e adquirir novos conhecimentos que uma forma narrativa tradicional nunca poderia oferecer (AARSETH, 1998).

Além disso, a linguagem típica dos jogos tem sido aproveitada em diversos filmes, *clipes* e outros exemplos audiovisuais. O *videoclipe Bad Motherfucker (Insane Office Escape 2)* da banda *Biting Elbows*, em que a visão do personagem principal vai adotar uma posição típica de um jogo em primeira pessoa² que caracteriza um gênero de jogo de computador a partir do ponto de vista do protagonista, como se o jogador e personagem do jogo coincidisse com o observador (ARSENAULT, 2009).

¹ David Cage, criador do jogo, prefere categorizá-lo como um drama interativo ao invés de um *thriller* psicológico conforme vai ser divulgado pela produtora *Quantic Dream*. Disponível em: <<http://blog.us.playstation.com/2011/03/18/david-cage-reflects-on-heavy-rains-bafta-success-and-discusses-quantic-dreams-next-project/>>. Acesso em: agosto de 2013.

² Termo em inglês, *first-person shooter*, resulta no acrônimo FPS.

Um *screen* do *videoclipe* pode ser comparado com cenas clássicas de jogos eletrônicos³, em primeira pessoa, já produzidos na década de 1990 (ver Fig 4).



Figura 4: cenas do jogo eletrônico e videoclipe

Fonte: Disponível em: < <http://www.people.com.cn/mediafile/pic/20121115/90/2471358499884348430.jpg> > e < http://www.joblo.com/images_arrownews/biting-elbows-bad-motherfucker-03182013-195200.jpg > Acesso em agosto de 2013

O filme *Avatar* (2009) de James Cameron vai se destacar entre outros exemplos de convergência intermediária, um conceito desenvolvido por Rajewsky (2012), que vai identificar nesses produtos, a combinação de mídias, tais como som e imagem em filmes, óperas, apresentações de música, teatro, *performance*; combinação de imagens e texto como em histórias em quadrinhos HQ. (baseado em pelo menos duas formas midiáticas de articulação).

Filme e jogo homônimo foram lançados simultaneamente e, nessa condição, essa estratégia vai aumentar a possibilidade de explorar um mundo imaginário, criado com uso da computação gráfica, ao permitir que jogador/espectador alterar a história, com opções de escolha da vida entre humano e não humano. Essa condição pode ser uma maneira de explorar a ligação jogo-filme, que permite uma nova abordagem da narrativa fílmica e um maior conhecimento desse universo ficcional.

³ O jogo DOOM (ID Software, 1993) é um exemplo de game em primeira pessoa. Disponível em: < [http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_\(video_game\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Doom_(video_game)) > Acesso em: agosto de 2013.

Nos jogos eletrônicos, os personagens podem ser divididos em dois tipos principais: NPC (*non playable character*) que não podem ser controladas pelos participantes (controladas pela IA - inteligência artificial do jogo) e apresentam diferentes tipos de interatividade; e o segundo tipo, PC (*playable character*) que se transformam de acordo com as características do jogo (AARSETH, 2003). Cada vez mais a inteligência artificial vai evoluir e possibilitar maior interação com os personagens tipo NPC e, conseqüentemente, vários jogos vão permitir ao usuário caracterizar seu personagem de acordo com o seu interesse. A venda de itens exclusivos também movimentam esse mercado. Com a possibilidade de criar rostos e customizar a aparência de um jogo se torna cada vez mais próximo da realidade do jogador e dessa forma reinventar um mundo virtual.

Por outro lado, o filme *Ben X A Fase Final* (2007), o protagonista, fracassado na vida real e herói no jogo, vai criar seu avatar em contraposição à sua própria realidade cotidiana. O filme foi baseado no jogo *Archlord* que pertence ao gênero fantasia em 3D, MMORPG e foi produzido e lançado pelas empresas NHN Corporation e COG em 2005. Esse jogo foi seguido por várias expansões e passou a ser distribuído mundialmente em 2009. Pode ser jogado no modo jogador versus jogador (Play versus Play). O argumento é típico dos jogos RPG, matar, saquear e comprar itens (de força, sobrevivência etc.); há eventos que reúnem jogadores para formar as guildas com o objetivo de completar missões e derrotar grupos rivais durante as batalhas.

O jogo *Archlord* consiste de um MMORPG: *massive multi-player online role-playing game* – ou seja, um videogame jogado por milhares de pessoas online ao mesmo tempo, que permite compartilhar um mundo virtual em contraposição ao enfrentamento do mundo real (GOMES, 2007).



Figura 5: cenas do jogo eletrônico e videoclipe

Fonte: Disponível em: < http://www.electricsheepmagazine.co.uk/reviews/wp-content/uploads/2008/08/review_benx.jpg > Acesso em agosto de 2013

O Filme Ben X explora a criação de um avatar personalizado, confunde o real e o virtual do jogo, já que vai tratar da vivência do protagonista como personagem do jogo. Formato típico de games, com a exposição na tela de um menu e a utilização de mapas, permite criar uma forma híbrida entre o filme e o jogo. Aproxima realidades e cria relações entre jogo e vida real, jogo e filme: “A escolha do diretor consegue captar em imagens a dualidade de seu personagem-avatar, que a todo momento está se moldando e se monitorando, repetindo as palavras da mãe, relembrando a heroína do game, e transferindo ao virtual as decisões que o afligem em seu conturbado cotidiano.” (ARAUJO, 2013, p. 86, grifo do autor)

A relação do filme com o jogo vai além e retrata a experiência entre jogo e vida real, de um jovem adolescente, portador da síndrome de Asperger (um tipo de autismo). O filme analisado pode ser compreendido como um produto intermediário, por se valer de aspectos narrativos do jogo. Nesse contexto de criação, o filme Ben X foi baseado em um acontecimento, combina fatos da vida cotidiana do protagonista com aspectos do jogo RPG, que se torna a experiência dominante para o adolescente se contrapor aos problemas da vida social. A narrativa do jogo funciona com um fio condutor para a sequência de cenas do filme que, em sua maioria, vai ser composta por imagens híbridas.

Na produção de imagens híbridas se utiliza o efeito *Machinima* para a animação e criação de cenas combinadas: “*Machinima*, de acordo com sua descrição na *Wikipedia*, é um termo criado a partir das palavras da língua inglesa *machine* (máquina) e *animation* (animação), tanto uma coleção de técnicas de produção associadas quanto um gênero fílmico, ou filme criado por tais técnicas de produção.” (ARAUJO, 2013, p. 76, grifo do autor) O uso deste recurso no cinema tem gerado várias polêmicas, vai inovar e expandir a narrativa cinematográfica, já que reforça a ideia de cinema expandido.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Internet e o uso contumaz de redes sociais, por exemplo, com jogos eletrônicos tipo MMORPG, também, de meios de comunicação tradicionais (imprensa, canais de televisão, rádio etc.) contribuem para criar um efeito de segunda realidade. O uso de linguagens artificiais generalizado altera nossa visão da realidade.

O protagonista vai ser importunado na vida real e, também, via rede social, com envio de mensagens de texto (telefone celular) e de vídeos e emails (via web e redes sociais). O uso de linguagens artificiais generalizado altera nossa visão da realidade.

Além disso, esse protagonista, devido a sua condição de saúde mental e psicológica (portador de síndrome), era mais suscetível às situações de abuso; vivenciou combinações entre realidade e ficção. Por outro lado, o conceito de avatar serviu para justificar a ausência de reação do protagonista, das crenças religiosas, do comportamento agressivo e antissocial da maioria dos demais estudantes, da situação entre morte e vida. No epílogo do filme, aumentam as sensações do protagonista provenientes de uma vida fora da realidade, confusão e simultaneidade dos acontecimentos, até a mistura completa por meio de um vídeo projetado durante a cerimônia religiosa de celebração da sua própria morte.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. Allegories of space: the question of spatiality in computer games. 1998. Disponível em <<http://www.hf.uib.no/hi/espen/papers/space/>>. Acesso em junho de 2013.

ARAUJO, D. C. Imagens híbridas em Ben X: A Fase Final. In: ARAUJO, Denize Correa; BARBOSA, Marialva Carlos (orgs.). IMAGÍBRIDA: comunicação, imagem e hibridação. Porto Alegre: Editoraplus, 2008. Pp. 75 - 86

ARSENAULT, D. Video Game Genre, Evolution and Innovation. In: Eludamos. Journal for Computer Game Culture, Vol 3, No 2 (2009). Disponível em: <<http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/viewArticle/65/125>> Acesso em: agosto de 2013.

BELLOUR, R. A querela dos dispositivos. In: Revista Poiésis, n. 12, p.15-22, nov. 2008. Disponível em: <http://www.poesis.uff.br/PDF/poesis12/Poesis_12_querela.pdf> Acesso em: agosto de 2013.

BELLOUR, R. Entre-Imagens - Foto, Cinema, Vídeo. Campinas: Papirus, 1997.

GALLO, S. N. Breves considerações acerca do videogame. INTERCOM, XXVII, 2004, Porto Alegre. PUC-SP / UAM, 2004.

GOMES, R. Ben X-a fase final, (Bem-X) de Nic Balthazar (Bélgica, 2007). Juventude em jogo. Outubro de 2007. Disponível em: <<http://www.revistacinetica.com.br/benx.htm>> Acesso em junho de 2013.

RAJEWSKY, I. As fronteiras em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, T. F.; VIEIRA, A. S. (orgs.). Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012. Pp. 51 - 74. Disponível em: <www.letras.ufmg.br/site/E-livros/Intermedialidade%20e%20Estudos%20Interartes%20-%20Desafios%20da%20Arte%20Contemporânea%202.pdf> Acesso em junho de 2013.

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

SOUZA, R. da S.; SOUZA, R. B. da S.; SILVA, S. M. de M. (Re)conquistando o paraíso: análise das narrativas sobre a “descoberta” da América no jogo *Age of Empires III*. In: Caderno de cultura e ciência, Ano VII, v. 11. N. 2, dez. 2012. Universidade Regional do Cariri. URCA. Disponível em: <periodicos.urca.br/ojs/index.php/cadernos/article/view/515/pdf> Acesso em: agosto de 2013.

SOBRE O AUTOR:

Possui graduação em Direito pela Pontifícia Universidade Católica do Paraná. Tem experiência na área de teoria de direito e comunicação. Interesse em fotografia. Participou do evento ABCIBER 2013. Aluno do Mestrado em Comunicação e Linguagem, linha Estudos de Cinema e Audiovisuais do Programa de Pós-graduação da Universidade Tuiuti do Paraná. Pesquisa a produção de cinema sobre a ditadura brasileira.