



## **Cinema e Video Game: Diferenças e Possibilidades<sup>1</sup>**

STATERI, Julia<sup>2</sup>

Universidade Presbiteriana Mackenzie  
Pós Graduação em Educação Arte e História da Cultura

### **RESUMO**

O seguinte artigo disserta acerca das aproximações e diferenças existentes entre as Mídias Híbridas do Cinema e do Vídeo Game. Faz uma breve consideração sobre o Vídeo Game dentro do Cinema e posteriormente analisa rapidamente o Cinema dentro do Vídeo Game, levantando a questão da continuidade. Na pretende apresentar uma conclusão formal, mas sim levantar questionamento sobre as referências e influências que cada uma dessas mídias próprias exerce sobre a outra.

### **PALAVRAS-CHAVE**

Video Game – Cinema – Linguagem – Hipermídia – Interatividade

### **ABSTRACT**

The article to come talks about the existing proximities and differences between the Hybrid Medias of Cinema and Video Games. It also makes a brief consideration about Video Games inside Cinema and Cinema inside Video Games, formulating the problem of continuity.

### **KEY-WORDS**

Video Game – Cinema – Language – Hypermedia – Interactivity

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT – Audiovisual, do Inovcom, evento componente do XIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste em 2008.

<sup>2</sup> Designer Gráfica pelo Centro de Comunicação e Artes do Senac em 2005. Mestranda do Curso de Pós Graduação em Educação Arte e História da Cultura pela Universidade Presbiteriana Mackenzie em 2007.



## INTRODUÇÃO

A reformulação da linguagem faz parte do processo sociológico e cultural da humanidade de encontrar maneiras de expressão que melhor se adequem à construção de sua história e narrativa de suas experiências pessoais. Tal processo teve início nas pinturas rupestres com suas características ritualísticas e o significado próprio dado pela civilização que a configurou. Atualmente fazemos uma nova leitura desta representação, buscando remeter a intencionalidade ritual da arte rupestre, assim como a da pintura religiosa medieval, à categoria de Arte.

Arte, Expressividade e Linguagem encontram-se ligadas de maneira intrínseca e somente através de um estudo contextual podemos compreender o objeto dentro de seu momento e dentro de sua intenção. Assim é para as Belas Artes e sua linguagem pictórica distinta ou pela sua forma e coordenação de pesos e massas, como o é para a música que combina a leitura de um código simbólico com a temporalidade do acontecimento de sua interpretação. Dessa forma podemos ver também o teatro, o circo, e também o cinema, a televisão e as hipermídias de modo geral.

Procuramos então compreender o contexto no qual se enquadram os objetos deste artigo: o Cinema e o Vídeo Game. Quais são as estruturas que os aproximam e quais aquelas que os tornam tão distintos entre si?

Vamos analisar brevemente a ambos procurando trazer a experiência do espectador como parâmetro fundamental para a compreensão da experiência diferenciada que cada um destes proporciona.



## 1 CONTEXTUALIZAÇÃO

### 1.1 O CINEMA

Com a base de sua criação em sua origem tecnológica, pode-se dizer que o Cinema é uma mídia que ‘aconteceu’. Não sejamos ingênuos a ponto de imaginar que quando de sua criação não foram calculadas suas inúmeras possibilidades de uso e comércio, porém dificilmente para o criador da primeira câmera em suas experiências primordiais, seria possível conceber as dimensões que o cinema tomaria na formação cultural de sua época até os dias de hoje.

A criação da câmera de filmar deu-se de maneira experimental e, arrisco dizer, quase intuitiva. Se a fotografia servia para registrar a imagem das pessoas e documentava uma época, a evolução esperada desta tecnologia foi a adição de movimentos. Registravam-se então os movimentos das coisas, das pessoas e dos animais e mantinha-se dessa forma o caráter documental da filmagem. Posteriormente o cinema evoluiria para mostrar às pessoas o que elas não costumavam observar em seu cotidiano. Ângulos foram explorados e recursos como a câmera lenta propiciaram a apreciação de um mundo que era real, mas aos olhos do espectador aparecia de maneira totalmente nova.

Realizando o inventário da realidade mediante seus grandes planos, sublinhando os detalhes ocultos em acessórios familiares, explorando meios vulgares sob a genial direção da câmera, o cinema, se por um lado nos faz melhor perceber as necessidades que dominam nossa vida, conduz por outro a abrir um campo de ação imenso e de que não suspeitávamos. (BENJAMIN, 2002, p.246)

Assim, não somente o Cinema passou a nos mostrar o que está em nosso cotidiano e não reparamos, mas também trouxe-nos terras distantes, aproximou-nos de diferentes culturas e países. Com esta dádiva viria, entretanto, a desvantagem característica da tomada, do ângulo, presentes em qualquer criação feita por um ou mais homens: a interpretação. O filme, por mais documental que possa ser seu caráter, discorre sobre um tema que é filmado e montado de acordo com as ideologias e crenças daqueles que o produzem. O cinema, dessa forma, nos trouxe terras distantes e povos desconhecidos, mas os trouxe até nós de acordo com o ponto de vista de alguém.



Reproduz-se cada vez mais obras de arte que foram feitas, justamente, para ser reproduzidas. De um negativo em fotografia, por exemplo, pode-se tirar um grande número de provas; seria absurdo perguntar qual delas é autêntica. Mas, desde que o critério de autenticidade não mais se aplica à produção artística, toda a função da arte é subvertida. Em lugar de repousar sobre o ritual, ela se funda agora sobre uma outra forma da práxis: a política. (BENJAMIN, 2002, p.230)

O Cinema nasce justamente no período da quebra com o conceito de autenticidade, portanto seu caráter artístico do ponto de vista da fruição é do recolhimento, pode ser questionado. Ao que o Cinema não se propõe a esta forma de expressividade, para Benjamin, mostra-se clara a sua função política. É por certo dizer então que todo filme parte de um preceito político, ele vem nos contar algo do ponto de vista pessoal e ideológico de uma pessoa ou instituição. Por mais que apreciemos o Cinema, não podemos destituí-lo deste caráter sobre o qual ele se firmou.

## 1. 2. O VIDEO GAME

Tal qual o Cinema, o Vídeo Game se desenvolveu sobre uma tecnologia emergente. Com o advento da tecnologia e a criação dos computadores pessoais a já conhecida necessidade pelo entretenimento urgiu pela criação e constante aprimoramento dos jogos eletrônicos.

Os primeiros jogos para computador surgiram principalmente dentro das universidades, sem fins lucrativos. Aparentemente sua criação deu-se da necessidade encontrada pelos desenvolvedores em dotar aquela máquina capaz de realizar cálculos complicados da capacidade de entreter amigavelmente seus usuários.

Seja qual for o motivo de sua criação, o Vídeo Game possui uma diferença crucial do Cinema: seu nascimento deu-se precisamente dentro do início da era hipermediática. Por existir nessa possibilidade antimatéria, digitalmente imaterial, os Vídeo Games não possuem referencial com a realidade de todo. Partem de associações geradas por si próprios, eles acontecem, como o Cinema acontece, dentro de uma temporalidade mas, como veremos adiante, os Vídeo Games possuem uma temporalidade totalmente própria.



Enquanto na imagem fixa o máximo que se pode ter é a representação do tempo, no cinema tem-se a ilusão do tempo. No vídeo, entretanto, entramos no universo das imagens em movimento – tempo real, enquanto começam a se ampliar enormemente as possibilidades de manipulação temporal das imagens. Mas é só com o computador que o tempo passou a ser introjetado dentro da imagem em si mesma (...) (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p.93)

Inicialmente, os Vídeo Games não possuíam referencia alguma senão a necessária para instigar ao jogador quanto à função dos componentes do jogo. Um jogo de Ping Pong em nada se assemelhava a uma mesa de Ping Pong real, exceto pelas funções que exerceriam o Pixel que passearia na tela como bola e as barras nas quais este Pixel ricochetearia. A associação era funcional, muito mais do que imagética.

Com a evolução tecnológica, o aumento da resolução dos monitores e a inserção de cores nas telas dos computadores, tornou-se possível para os desenvolvedores buscarem referências do real para a criação dos jogos. Muito antes desta evolução, os desenvolvedores buscaram referências nas narrativas literárias para mexer com o imaginário dos jogadores. Assim surgiu um dos primeiros videogames de *Role-Playing Game*, ou seja, Jogo de Interpretação de Papéis.

Pavel Curtis, em 1991, criou com a Xérox Parc um dos primeiros ambientes populares de *role-playing game on-line*, o Lambda MOO (...) É um *role-playing game on-line* sobre um reino de fantasia de jogos de espada e de feitiçaria, baseado em um texto dos anos 1970 chamado *Dungeons & Dragons*, que, por sua vez, foi transformado em game. (GOSCIOLA, 2003, p.72)

Talvez por ter surgido em tão evanescente ambiente o Vídeo Game trabalhe com referenciais muito mais ligados aos sonhos do que à realidade. Os primeiros games nunca tiveram caráter documental, nem se dispuseram (falsamente) a reportar a realidade longínqua. Sua função sempre fora a ilusão e por isso a aproximação da realidade não foi esperada dele mais do que no caráter estético. Atualmente os jogos conectam pessoas distantes, de diferentes culturas e as une por meio desta proposta de ilusão, em geral, com um objetivo em comum.

Inicialmente os jogos surgiram de modo a divertir a uma pessoa por vez, posteriormente tornou-se possível divertir a dois ou mais que estivessem presentes



diante do computador ou do console. Com o surgimento da internet (inicialmente acadêmica), os jogadores puderam se conectar e jogar por meio dos jogos de texto. O comprometimento entre os jogadores existia enquanto houvesse o acordo silencioso de não se romper com a ilusão.

Como a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, é impossível que tenha seu fundamento em qualquer elemento racional, pois nesse caso, limitar-se-ia à humanidade. A existência do jogo não está ligada a qualquer concepção do universo. Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que sua língua não possua um termo geral capaz de defini-lo. A existência do jogo é inegável. É possível negar, se se quiser, quase todas as abstrações: a justiça, a beleza, a verdade, o bem, Deus. É possível negar-se a seriedade, mas não o jogo. (HUIZINGA, 1980, p. 6)

Essa realidade autônoma, de forma alguma se propõe a substituir a realidade comum. Os jogadores se preparam para experienciar o Jogo e sabem que é preciso participar dele dentro de uma conformidade de regras para que o jogo ocorra. Há um comprometimento necessário para tal experiência ou o Jogo não é possível de ocorrer.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e *é* ordem. Introduce na confusão da vida na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta “estraga o jogo”, provando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser belo. (HUIZINGA, 1980, p.13)

Vistas estas características torna-se possível fazer algumas aproximações e separações entre as mídias do Cinema e do Vídeo Game.

## **2 APROXIMAÇÕES E DIFERENÇAS**

Como já vimos, a origem do Cinema e do Vídeo Game é bastante semelhante. Ambos surgiram pela possibilidade surgida com a criação de uma determinada tecnologia. Entretanto se para o surgimento do cinema existia uma técnica conhecida, que era a da fotografia, a construção do primeiro Jogo Eletrônico deu-se de uma maneira muito mais intrínseca ao que caracterizou sua existência imaterial. Foi



necessária a intencionalidade da criação de um programa com a função de entreter, intencionalidade esta surgida em uma pessoa que conhecia profundamente os códigos que formavam toda a natureza digital do maquinário. O primeiro desenvolvedor de jogos precisou conhecer o código, criá-lo, manipulá-lo, enfim, desenvolvendo toda uma programação que pré-estabeleceria ações e reações aos impulsos do jogador.

Enquanto o Cinema se desenvolvia precisando de uma platéia passiva, o Vídeo Game precisava, no mínimo, de um jogador disposto a gerar impulsos para a máquina interpretar e responder, fazendo com que o acontecimento do jogar ocorresse.

Costuma-se chamar o cinema, vídeo e mesmo a TV de audiovisuais. De fato, são áudio, no som em geral, música, ruído e na fala dos diálogos. São também visuais, nas imagens. Entretanto é necessário repetir que cinema, vídeo e TV tem também caráter discursivo, verbal, na medida em que são necessariamente narrativos ou descritivos. Isso quer dizer que, subjacente ao que costuma ser chamado de audiovisual, há uma camada de discursividade que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem. (SANTAELLA, 2001, p.386-387)

Não é difícil perceber que tanto os Video Games quanto o Cinema partem de uma estrutura híbrida sonoro-verbal-visual, está contida em ambos uma história, também está contido o som e as imagens que se apresentam de maneira a completar um quadro que seria possível apenas por sua sobreposição, sincronismo e coerência. Entretanto o que diferencia esta apresentação híbrida de cada um deles é certamente sua temporalidade.

Embora as noções de tempo e espaço não possam mais ser tomadas como absolutas, não há como negar que alguns sistemas de signos se materializam (tomam corpo) na simultaneidade do espaço, tais como o desenho, a pintura, a gravura, escultura, arquitetura etc., enquanto outros se desenrolam (tomam corpo e se dissolvem) na seqüencialidade do tempo, tais como a oralidade, a música, o cinema, a imagem eletrônica em geral etc. (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p.89)

Enquanto que a temporalidade do filme se restringe, no tempo real, a um círculo fechado do começo ao término do espetáculo, no Vídeo Game esta temporalidade depende unicamente da capacidade de exploração e do envolvimento entre o jogador e o Jogo. Atualmente há mesmo casos de jogos que não possuem um fim, já que se



desenrolam enquanto para ele os jogadores criarem dilemas, conflitos e buscarem objetivos (características estas dos jogos narrativos especificamente).

O filme pode nos apresentar uma história a maneira não linear, ou ao menos não ordenada. Pode partir de recortes, pode mostrar as mais diversas possibilidades de acontecimento, mas para ser filme e continuar sendo ele precisará começar em um determinado tempo real e terminar em um tempo findável previsto. A este limite, atualmente, poucos ou quase nenhum Vídeo Game está restrito. As possibilidades multifacetadas de descoberta, os segredos inumeráveis a serem desvendados, as histórias paralelas a serem vividas, tornam praticamente impossível precisar quando um jogador terminará de jogar um Vídeo Game a partir do momento que ele começa. Tanto pode acontecer que até mesmo, caso o Jogo não seja bem projetado, o jogador pode desistir de jogar na metade (ou antes disso).

O Video Game, ao contrário do Cinema, é totalmente dependente da participação do jogador para acontecer. A medida que mesmo um filme fracassado possa continuar passando num cinema vazio, sem que ninguém esteja assistindo, um Vídeo Game não continuará jamais “jogando sozinho”.

A esta co-dependência muitos dão, erroneamente, o nome de ‘interatividade’. Não pretendo entrar profundamente na discussão do mérito desta terminologia, mas para critério de clareza adoto a definição de Raymond Williams (2005, p.144 e 151) que separa ‘reatividade’ de ‘interatividade’. Para Williams, o ato de agir dentro de uma possibilidade estandarizada, conseguindo assim, uma ação esperada é uma ação reativa. A interatividade verdadeira seria possível apenas com a imersão do agente no meio e a modificação desse por meio de uma aliança profunda entre ambos. Ou seja, transpondo esta definição para os Vídeo Games que temos atualmente, a reação dos modelos virtuais aos controles, dos comandos às batalhas, e das personagens à trechos de texto pré-estabelecidos é não mais do que a caracterização de uma reatividade. A única interatividade que temos atualmente nos jogos multi-jogadores online é a conversa entre um jogador e outro, já que cada um destes recebe a mensagem do outro e a interpreta de acordo com seus repertórios e experiências antes de dar uma resposta.





Vistas as estruturas temporais do Cinema e do Vídeo Game, assim como suas relações com o público espectador e jogador, resta-nos avaliar o referencial existente no filme e no game.

Ânsia de captura de um instante essencial, repúdio e vingança humana contra o perecível, o provisório, o acidental, contra a mortalidade da vida em cada instante em que é vivida. A música, ao contrário, porque só pode por fatalidade passar, evanescer, soar e desaparecer, é, tal como a vida, devir irremediável. É dessa mesma evanescência, dissolvência e puro devir antimatéria luminescente de que é feita a imagem eletrônica. E quanto mais ela se desprende de qualquer tipo de referencialidade, promessa e nostalgia de um registro do mundo, mais se aproxima da natureza dos campos sonoros. É em consequência disso que as imagens digitais são as únicas verdadeiramente pós-fotográficas, aquelas que não mais dependem de quaisquer formas de registro do observável. (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p.95)

Por ter surgido de um referencial real o cinema não poderia ser considerado, então, como uma obra pós-fotográfica. Ele se dispunha (mesmo que não fizesse isso) a mostrar a realidade e, mesmo quando não pretendia retratar o real buscava nas analogias com o cotidiano a autenticidade que perderia em sua narrativa fictícia.

As imagens digitais (...) mesmo quando buscam imitar a realidade visível, não são mais figuras de registro, mas simulações, produzidas pelo cérebro e mediadas por programas numéricos. É em razão disso que na simulação de processos dinâmicos puramente hipotéticos que esse tipo de imagem atinge o limite mais otimizado de seu potencial. (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p.96)

O Vídeo Game, nascido sem referencial com o real simula o inexistente sem pudores. Ele pode possuir uma estética totalmente própria, estilizada, abstrata, sem que isso atrapalhe sua função de entretenimento e sem que deixe se afirmar-se como linguagem expressiva. Pode ainda dispor-se a simular realmente o que existe, mas ainda assim irá dispor de um brilho irreal que configura seu caráter ilusório.

O Steadicam é um suporte para câmera preso ao colete do operador. Com uma compensação de pesos por sistema hidráulico, o Steadicam é utilizado para movimentar a câmera por espaços muito estreitos que não permitiriam a passagem do tripé e para simular o ponto de vista de um personagem de um filme. O Steadicam é lembrado pelos games que utilizam o ponto de vista do usuário – no cinema é chamado de câmera subjetiva -, como os chamados “jogos de tiro”, tendo entre seus exemplos mais reconhecidos o *Doom* e o *Quake*, ambos da id Software, e o *Medal of Honor*, da Electronic Arts. (GOSCIOLA, 2003, p.58-59)



Em geral, quando o Vídeo Game busca uma fidelidade as proporções reais ele busca justamente no Cinema, referências de ângulo, corte e temporalidade em suas cenas renderizadas. O Vídeo Game então, busca reinterpretar o real interpretado pelo Cinema, buscando nele referências, antes de associar-se com o real.

### **3 O VIDEOGAME NO CINEMA E O CINEMA NO VIDEOGAME**

#### **3.1 O VIDEO GAME NO CINEMA**

Vimos que uma das aproximações entre os Vídeo Games e o Cinema é o fato de ambos serem linguagens híbridas. Quando falamos do cinema voltado especificamente para o entretenimento é bastante possível associarmos seu público ao mesmo público jogador que busca os Vídeo Games. Dessa forma foi muito fácil fazer uma associação altamente rendável tanto para a indústria cinematográfica quando para a indústria dos jogos eletrônicos: a transposição dos Vídeo Games para o cinema.

As primeiras experiências não foram muito satisfatórias, embora altamente rendáveis pela pura curiosidade dos jogadores em ver suas personagens favoritas na grande tela e no glamour do Cinema. A linguagem do cinema, porém, tem se modificado em função da dinamicidade pós-moderna, dos vídeo-clipes, dos curtas, das propagandas e, claro, dos Vídeo Games. Assim, temos produtos muito mais bem acabados atualmente, bem resolvidos em seu roteiro, sua imagem e o tratamento temporal e rítmico de sua continuidade.

Toda essa mudança possui um preço alto, tanto para o Cinema quanto para o Vídeo Game. O Cinema jamais voltará a ser o mesmo após a linguagem vídeo-clíptica e o referencial do Vídeo Game, o Vídeo Game também se modifica pelo que o público espera dele. *Tomb Raider* jamais será jogado da mesma forma após a encarnação de Angelina Jolie no papel de Lara Croft. Na verdade o estigma de uma personagem pode ser tão forte quando o de uma atriz sobre a personagem, uma será associada a outra durante muitos anos quando se mencionar tanto filme quanto jogo.



Mas e quanto ao público jogador? Seria normal essa decepção que se experimenta ao ver seu Vídeo Game preferido no Cinema? Talvez. Se considerarmos o fato de que projetamos um pouco de nós mesmos, nossos ideais e nossas esperanças ao jogarmos no controle de uma determinada personagem, é bastante frustrante vê-la agindo sem nós. Por mais que nossa possibilidade de reação no Vídeo Game seja limitada, nos decepciona ver nossa personagem preferida, aquela com a qual estabelecemos um elo emocional, movendo-se por vontade própria e tomando caminhos que nós próprios não gostaríamos que ela tomasse. Essa restrição de decisão nos chateia.

### 3.2 O CINEMA NO VIDEOGAME

Talvez por conta desta ausência de autonomia experimentada pelos jogadores na situação de espectadores de um “jogo simulado com tempo determinado para acabar”, tenham surgido tentativas ainda piores de fundir as Mídias do Cinema e do Vídeo Game.

Em 1995, foi lançado o filme *Mr. Payback*, considerado o primeiro cinema interativo. Escrito e dirigido por Bob Galé, esse filme foi distribuído e produzido pela Interfilm, Inc. e pela Sony New Technologies, em 25 salas da Interfilm, cujas poltronas (aproximadamente 80 por sala) tinham botões e *joysticks* para controlar a história – que correspondia à decisão da maioria – durante os 20 minutos da duração da obra, bastante criticada pela completa ausência de enredo. (GOSCIOLA, 2003, p.60)

Uma vez mais não entrarei no mérito do termo ‘interativo’. Este texto foi selecionado unicamente por relatar um exemplo que se adequa ao tema discutido. Provavelmente alguns dos motivos principais do fracasso desta tentativa de criação de um cinema conectado aos anseios de seus espectadores deva-se, em primeiro lugar, pela ausência de enredo e objetivos que todo filme contém e pelos quais os espectadores passivos buscam; em segundo lugar pela maneira como as pessoas se conectam ao filme já que, embora as sessões de cinema aconteçam com muitas pessoas juntas em uma sala, cada uma delas interpreta o filme e espera dele acontecimentos diferentes, o fato do espectador ter uma chance em 80 de suas decisões serem aceitas não parece muito animador e, finalmente, ligada a essa maneira de conexão, está a temporalidade do filme, em terceiro lugar, que não chega a ser a de um filme e nem a de um game.



Tentativas mais bem sucedidas da integração do Cinema no Vídeo Game, devem-se ao fato da busca do simulador pelo referencial cinematográfico. Temos jogos de temática realística que, embora possuam uma estética própria, podem ser vistos como verdadeiras obras expressivas dotadas de um forte potencial de fruição.

São preocupações dos jogos cinematográficos: o contraste, a profundidade de campo, o ângulo da câmera e a montagem das tomadas renderizadas. Tais jogos se apresentam como verdadeiros filmes que dependem do jogador para sua continuidade e desenrolar de seu enredo, com a vantagem adicional de permitirem ao jogador uma visão em 360° do mundo que lhe é proposto para exploração.

Tais jogos em geral são feitos para a apreciação de um jogador por vez, mas quando há jogadores conectados pela internet é certificado que cada um deles tomará o “papel” de uma das personagens, vivenciando a experiência do jogo cinematográfico de seu ponto de vista único.

#### **4. A QUESTÃO DA CONTINUIDADE**

Para levantar a problemática da continuidade entre Cinema e Vídeo Game, trago à discussão o caso do jogo *Final Fantasy VII* e de duas versões cinematográficas: *Final Fantasy: The Spirits Within* e *Final Fantasy: Advent Children*.

A série de jogos *Final Fantasy* é a mais famosa da empresa Square Soft, hoje Square-Enix Corporation, por seu enredo denso e envolvente, personagens profundos, carismáticos ou atormentados, pela beleza de suas imagens e pela unidade do conjunto de sistema, temporalidade e sonoridade. A fama conquistada de muitos anos sempre teve a devoção incondicional dos fãs, consumidores dos mais diversos subprodutos: bonecos, camisetas, réplicas de espadas e de roupas e de acessórios etc. Com o surgimento de filmes baseados em videogames a Square começou uma jornada para produzir um filme, dentro da estética de *Final Fantasy*, com toda sua profundidade e personagens complexos, representados por modelos realísticos em 3D. Este filme foi *Final Fantasy: The Spirits Within*.



Considerando o investimento feito para a produção deste filme o retorno foi muito abaixo do esperado. Por se tratar de uma temática muito específica, o filme não atraiu mais do que curiosos dentre os não-jogadores ao redor do mundo, por se tratar de uma produção totalmente em 3D e com um nível de realidade até então inédito, entretanto, dentre o público de jogadores era esperada uma versão cinematográfica que desse continuidade às histórias da serie jogável de *Final Fantasy*, o que não ocorreu. Desta forma tanto espectadores passivos quanto jogadores não obtiveram com *Final Fantasy: The Spirits Within* o que esperavam. Embora isso não desmereça o valor estético desta produção, caracterizou uma perda irrecuperável de investimentos para a produtora.

Com *Final Fantasy: Advent Children* a Square Soft procurou se redimir com seus fãs e recuperar o investimento perdido. Para esta nova superprodução foi necessário um enorme investimento e, por essa razão, temendo pela escolha do enredo a Square optou por dar continuidade ao mais famoso capítulo da série, o game *Final Fantasy VII*. O sucesso no Japão foi grande, mas o resto do globo havia esperado demais por essa continuação cinematográfica. O filme saíra anos após o jogo e, ainda que os jogadores fanáticos por *Final Fantasy VII* desejassem ver *Final Fantasy: Advent Children* no cinema, as distribuidoras, lembrando-se do fracasso da produção anterior, não compraram a idéia. Assim *Final Fantasy: Advent Children* só chegou ao Brasil por meios ilícitos. Abalada no mercado a Square se uniu a produtora de jogos Enix, fundando a Square-Enix Corporation.

O problema de *Final Fantasy: Advent Children* é claramente caracterizado como uma questão de continuidade. Ainda que um espectador buscasse assisti-lo por suas imagens, seu ritmo e sua sonoridade, este filme pede que seus apreciadores conheçam muito bem o precursor de sua existência, no caso o Vídeo Game. O filme é composto por fragmentos que despontam do final um tanto aberto do jogo. Em alguns momentos tais fragmentos se unem ao repertório que os jogadores tem do game e explicam acontecimentos, dão realmente continuidade, em outros, todavia, há uma dualidade que desrespeita o enredo do game que estava bem resolvido.

*Final Fantasy: Advent Children* não consegue ser um produto independente. Ele se apresenta como um subproduto e, não somente continua o que havia sido deixado em



aberto propositalmente para propor um desfecho, como altera o sentido do game a que faz referência. É uma obra memorável e esteticamente louvável, entretanto também pode ser considerado como um marco problemático quanto a questão da continuidade no cenário do Cinema e do Vídeo Game.

## REFERÊNCIAS

- ARAUJO, Paulo Roberto Monteiro de. **Charles Taylor: Para uma ética do reconhecimento**. Campinas: Unicamp, 2003. Tese de Doutorado.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.
- GASSET, José Ortega y. **A desumanização da arte**. São Paulo: Cortez, 2005.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Editora Senac, 2003.
- HUIZINGA, Johan. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- MCLUHAN, Marshall. **Visão, Som e Fúria. In: Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.
- PANOFSKY, Erwin. **Estilo e meio no filme. In: Teoria da Cultura de Massa**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 2002.
- HEIDEGGER, Martin. **A origem da obra de arte**. Lisboa: Edições 70, 2005.
- SANTAELLA, Lucia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora, Visual, Verbal**. São Paulo: Iluminuras, 2001.



- \_\_\_\_\_ . & NÖTH, Winfried. **Imagem: Cognição, semiótica, mídia.** São Paulo: Iluminuras, 2001.
  
- SQUARE-ENIX, Corporation. <http://www.square-enix.com/> Acesso em: 25/11/2007 às 22h40.
  
- WARDRIP-FRUIN, Noah. **First person : new media as story, performance, and game.** Cambridge: MIT Press, 2004.
  
- WILLIAMS, Raymond. *Television: Technology and cultural form.* Cornwall: Routledge, 2005.