

## APROXIMAÇÕES ENTRE VIDEOJOGOS E DOCUMENTÁRIOS

Roberto Tietzmann; André Fagundes Pase\*

**Resumo:** Documentários e videogames são habitualmente entendidos como áreas distantes entre si. Neste artigo os autores questionam a existência de limites intrínsecos e através de uma pesquisa exploratória propõem a existência de categorias preliminares de como acontecem mesclas, contaminações e adaptações entre as áreas.  
Palavras-chave: documentário, videogames, cinema, games.

**Resumen:** Documentales y videojuegos son habitualmente entendidos como áreas distantes entre sí. En este artículo los autores cuestionan la existencia de límites intrínsecos y, a través de una investigación exploratoria, proponen la existencia de categorías preliminares de cómo ocurren las mezclas, contaminaciones y adaptaciones entre las áreas.  
Palabras-clave: documentales, videojuegos, cine, juegos.

**Abstract:** Documentaries and video games are usually understood as areas distant from each other. In this article the authors question the existence of such intrinsic limitations, and through an exploratory research suggest the existence of preliminary categories of mixes as they occur, and adjustments and contamination between areas.  
Keywords: documentary, video games, movies, games.

**Résumé:** Les documentaires et les jeux vidéo sont généralement considérés comme des univers éloignés les uns des autres. Dans cet article, les auteurs s'interrogent sur l'existence de limitations intrinsèques, et, à travers une recherche exploratoire, suggèrent l'existence de catégories préliminaires de mélanges tels qu'ils se présentent, de contaminations et d'ajustements entre les genres.  
Mots-clés: documentaires, jeux vidéo, films, jeux.

### Introdução

Em um contexto contemporâneo as aproximações entre videogames<sup>1</sup> e documentários são múltiplas e nem sempre óbvias. Em um primeiro olhar, os jogos parecem distanciados da própria natureza do documentário, definida de forma ampla por Moine (2008), Nichols (2001), Pinel (2000), Rabiger (2009) e

---

\* Ambos autores da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS). Emails: rtietz@pucrs.br; afpase@pucrs.br.

<sup>1</sup> Escolhemos a palavra *videogames* para designar o que Frasca (2001, p.4) define como “qualquer forma de programa destinado ao entretenimento baseado em computadores, seja textual ou com imagens, usando quaisquer plataforma eletrônica como computadores pessoais ou consoles e envolvendo um ou mais jogadores em um espaço físico ou em rede” e que corresponde a uma descrição ampla e não vinculada diretamente a uma tecnologia específica. Outras maneiras de citar videogames também frequentes em artigos e publicações não-acadêmicas incluem *games*, *videogames*, *jogos eletrônicos* ou *jogos digitais*.

Salles (2005) como uma preocupação em registrar, captar ou organizar as representações de um tema sustentando uma sugestão de correspondência entre o que está na tela e o que existe fora dela, como afirma Coles (1998, p.5) “a palavra documentário certamente sugere um interesse no que é presente, no que existe, ao invés daquilo que alguém traz pessoalmente, se não irracionalmente, para a mesa das atualidades contemporâneas”.

Seja aproximando-se do documentário ou da ficção o cinema tradicionalmente divulgou sua capacidade de fazer o espectador sentir-se envolvido em um mundo exterior à tela que exigia o mínimo de esforço físico e proporcionava o máximo de gratificação a ele<sup>2</sup>. Prevaleceu no cinema uma estética naturalista onde os acontecimentos mais extraordinários deveriam ser percebidos pelo espectador como se guardassem parentesco com uma extensão de seu cotidiano.

Videojogos se afirmaram como um campo distinto da produção de cinema e televisão da década de 1970 em diante, mantendo com eles uma relação promíscua<sup>3</sup> e de mútua influência e frequentes adaptações de parte a parte. Videojogos trazem como traços definidores a ação em um ambiente de simulação em que o jogador é quem provoca e responde às ações diretamente, o uso de animação gráfica digital para a geração de suas imagens (jogos baseados no sequenciamento de trechos de vídeo pré-gravado como *Mad Dog McCree*<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>Este modo de representação se tornou hegemônico no cinema ocidental e recebe diferentes nomes a partir dos autores que tratam dele. Para Xavier (2005) é a *transparência*, para Bazin (1999) é a prática do corte em continuidade e o amadurecimento da linguagem cinematográfica, para Bordwell (1988) é uma estratégia para reduzir riscos e custos. Não faltam também ataques, questionamentos e reformas a este modo de representação – como nos *cinemas novos* da década de 60 – mas sua permanência ressalta a facilidade de seu diálogo com as platéias.

<sup>3</sup>O diálogo de temáticas, estéticas, marcas e produtos entre as áreas é variado em sua natureza. Pode significar desde a adaptação de um filme a um jogo, o processo reverso, a extensão de narrativas em jogos (cf. Jenkins, 2006) ou mesmo a importação de elementos visuais característicos dos jogos a cenas de um filme como em *Scott Pilgrim vs. The World* (Edgar Wright, 2010) onde legendas e placares de pontuação sublinham os conflitos do protagonista.

<sup>4</sup>*Mad Dog McCree* (American Laser Games, 1990) é um jogo baseado em sistemas de *laserdisc* que coloca o jogador assume o papel de um pistoleiro de *westerns* que deve derrotar o fora-da-lei que dá nome ao jogo, resgatando o prefeito e sua filha que tem como reféns. Wolf (2008, p.128-129) comenta que as promessas de realismo *como o presente nos filmes* anunciados no material de divulgação do jogo eram apenas um pretexto para tiroteios frequentes.

[American Laser Games, 1990] e *Dragon's Lair*<sup>5</sup> [Cinematronics, 1983] ficaram à margem do mercado) e a presença frequente de espaços abstratos e distantes do naturalismo como palco das atividades a serem realizadas pelo jogador.

Propomos neste artigo o entendimento que documentários e videogames são conceitos que podem ser implementados em diversos espaços técnicos e também receber contaminações e apropriações variadas durante sua elaboração. Ao longo de um percurso exploratório por filmes e jogos, observamos a regularidade de categorias de mescla entre as duas áreas, o que será discutido aqui. Propomos para isto a descrição e análise de quatro categorias preliminares a partir das quais observaremos as aproximações entre as áreas: videogames como tema de documentários, conteúdos documentais como tema de videogames, apropriações da linguagem documental como prêmio ou chamariz e uma incipiente forma de documentário experiencial.

## **Videogames como tema de documentários**

Uma atitude documental é imanente desde antes da palavra *documentário* ter sido tornada corrente (Coles, 1998, p.19-20) no cinema. A aproximação mais imediata dos videogames com documentários se dá quando eles – ou aspectos vinculados a eles – se tornam tema de um filme documental. Neste contexto, as ressalvas levantadas na introdução a respeito da interação experiencial do jogador ou mesmo da presença de animação se dissipam porque jogo e jogador se tornam matéria bruta para a produção do filme e a representação de suas ações, gestos e falas segue a condução comum a outros filmes.

O conjunto da produção de documentários sobre videogames engloba produções para a televisão e para o cinema, realizadas principalmente nos EUA e Inglaterra. Entre suas temáticas destaca-se o viés histórico, seguido por uma

---

<sup>5</sup>*Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) é um jogo de aventura onde o jogador assume o papel de um cavaleiro que deve resgatar uma donzela que está presa em um castelo guardado por dragões, esqueletos e uma variedade de labirintos. Os gráficos do jogo foram criados pelo animador Don Bluth, egresso dos estúdios Disney, e traziam a aparência e a dinâmica da animação tradicional (Wolf, 2008, p.128) mas limitavam as possibilidades de ação do jogador resultando em um jogo belo mas monótono (Crawford, 2003, p.19-20).

pesquisa sobre os conflitos e paixões humanas dos envolvidos ; ao final da primeira década do século XXI surgem exemplos de obras atentas às características de jogos como uma subcultura com identidades específicas e comportamentos a serem observados.

O principal tema para o viés histórico é contar e recontar a história dos videogames dos laboratórios de pesquisa científicos e militares até os lares, o que é feito entre outros por *Thumb Candy* (Channel 4, 2000), *Icons* (G4 TV, 2002-2006), *The Video Game Revolution* (PBS, 2004), *Video Game Invasion: The History of a Global Obsession* (GSN, 2004), *Game On! The Unauthorized History of Video Games* (CNBC, 2006), *I, Videogame / Rise of the Videogame* (Discovery Channel, 2007), todos produzidos para a televisão.

Em comum há a coleta de depoimentos mesclados com cenas de arquivo e cenas dos jogos comentados, seguindo uma estrutura conservadora de montagem baseada em uma narrativa cronológica. Embora conservadora, esta estrutura-mestre empresta também a tradição de sua constância ao tema novo, aproximando-o das grandes audiências. Destacamos também a quase onipresença das palavras *game* ou *videogame* nos títulos, o que sublinha a necessidade denotativa de afirmar com clareza quais são os temas das obras e também apontam que ainda está sendo consolidada uma *grande narrativa* da gênese da área<sup>6</sup>, sendo assim menos numerosos os documentários que tratam de um jogo específico.

Outra categoria de documentários destaca diretamente os personagens humanos e seus conflitos profissionais e interpessoais. É uma categoria ampla e que traz em sua narrativa também elementos da cronologia da área. Mesmo assim, são as afinidades e as disputas que ganham destaque aqui. Exemplos incluem *Chasing Ghosts: Beyond the Arcade*<sup>7</sup> (Lincoln Ruchti, 2007), *Once Upon Atari* (Howard Scott Warshaw, 2003), *Tetris: From Russia With Love* (BBC,

---

<sup>6</sup>No cinema esta *grande narrativa da gênese* já teve seu estabelecimento e releituras por inúmeros autores desde a primeira década do novo meio. cf. Musser (1994) e Barnouw (1993).

<sup>7</sup>*Chasing Ghosts: Beyond the Arcade*. Dir. Lincoln Ruchti (EUA, 2007), 90min. O documentário revisita os campeões mundiais de jogos de fliperama em 1982, refletindo com eles sobre o que fizeram com suas vidas e o que a fama e o sucesso lhes deu e tirou.

2004), *The King of Kong: a Fistful of Quarters*<sup>8</sup> (Seth Gordon, 2007), *Tilt: The battle to save Pinball*<sup>9</sup> (Greg Maletic, 2006).

O tom destes documentários frequentemente envolve sentimentos de nostalgia e amargura nos personagens mostrados e entrevistados. Entre todos, o documentário mais bem sucedido em circulação e premiação é o *King of Kong*. Nele o espectador acompanha uma disputa pelo título de campeão mundial do score do jogo *Donkey Kong* realizada em 2007. Definindo claramente os personagens e sugerindo claramente que o espectador deveria torcer para o desafiante, a narrativa do documentário é marcada por uma curiosidade nostálgica despertada pelo prosseguimento dos conflitos em torno de um anacrônico jogo.

Uma temática em ascensão no panorama dos videogames como assunto para documentários se refere à uma observação contemporânea de comportamentos e práticas sociais e culturais relacionados à área, um momento em que os jogos já ultrapassaram a primeira geração que os conheceu e estão inseridos se tornando mais presentes no cotidiano. Exemplos disto incluem *FRAG*<sup>10</sup> (Mike Palsey, 2008) e *Second Skin*<sup>11</sup> (Juan Carlos Pineiro Escoriaza, Victor Pineiro, Peter Brauer, 2008).

De uma maneira geral todos os documentários citados nesta seção têm em comum o fato de afiliarem-se a formatos e convenções conhecidas do gênero apesar de tratarem de um tema relativamente novo e que traz em si uma dinâmica e uma identidade visual específicas. O olhar dos documentários sobre os

---

<sup>8</sup>*The King of Kong: a Fistful of Quarters*. Dir. Seth Gordon, (EUA, 2007), 79min. O documentário conta que em 1980 o jogador Billy Mitchell definiu o recorde de pontos da máquina de fliperama de Donkey Kong que foi mantido por quase 25 anos. O filme acompanha o desafio ao recorde feito por Steve Wiebe, um professor de ensino fundamental de Washington que se aproximou do jogo quando desempregado.

<sup>9</sup>*Tilt: The battle to save Pinball*. Dir. Greg Maletic (EUA, 2006), 58min. É um documentário que conta a história de uma tentativa de ressuscitar a popularidade de máquinas de pinball por uma dedicada equipe na Williams, o maior fabricante do gênero.

<sup>10</sup> *FRAG*. Dir. Mike Palsey (USA, 2008) 88min. Este documentário traça a evolução desde a década de 1980 de competições de elite de videogames traçando paralelos com o sonho de cyber-atletas de se tornarem profissionais da área.

<sup>11</sup>*Second Skin*. Dir. (Juan Carlos Pineiro Escoriaza, Victor Pineiro, Peter Brauer, 2008). O documentário acompanha um gênero emergente de software de computador chamado Massively Multiplayer Online games, ou MMOs, permite que milhões de usuários interajam simultaneamente em espaços virtuais e diversos conflitos humanos, paixões e vidas que se desenvolvem neste espaço.

videojogos é essencialmente uma observação onde fica claro o que foi perdido na tradução quando o *novo* é enquadrado em formatos e meios tradicionais tanto de realização quanto de distribuição. Em contrapartida, a capacidade de fomentar a observação e a reflexão sobre o tema ao distanciar a ação do discurso do formato expande o que a experiência imediata do jogo pode oferecer.

### **Apropriações da linguagem documental como prêmio ou chamariz em jogos**

Em uma situação inversa à descrita no item anterior deste artigo, elementos de documentários também estão presentes em videojogos, ainda que sua presença seja fragmentada e ganhe uma conotação distinta do propósito original.

Há uma incorporação de estéticas de documentário na produção de *making ofs* e *featurettes* a respeito da elaboração de jogos. Entrevistas com artistas, programadores, criadores, vídeos com versões preliminares de fases e comentários são uma forma a mais de despertar o interesse pelo jogo ainda em elaboração. São raras nestas peças quaisquer conflitos entre os realizadores ou mesmo a menção a caminhos criativos que foram abandonados ou o reconhecimento de que o projeto mostrado tem pouco de especial, afinal. Estes produtos audiovisuais dirigidos *não são* documentários na ideia tradicional do formato, mas se apropriam de elementos de suas convenções com um objetivo de divulgação publicitária.

O principal fator motivador que traz elementos documentais à estrutura de jogos é a observação se há na temática do jogo algum elemento-chave que exista externamente ao espaço lúdico. Nestes casos há um esforço por parte dos realizadores em aproximar as aparências, comportamentos e ações dos elementos originais e frequentemente incorporar fragmentos de documentários vinculados a uma estrutura de recompensa pela progressão dos jogadores na partida. Isto é especialmente presente em jogos baseados em atividades musicais e bandas específicas como *Guitar Hero: Aerosmith (2007)*, *Guitar Hero: Metallica (2008)* e *Beatles: Rock Band (2009)*, casos que comentaremos a seguir.

A série de jogos *Guitar Hero* surgiu em 2005 com a proposta de aproximar fãs que não tinham conhecimento musical da possibilidade de tocar canções conhecidas. Através de um controle no formato de uma guitarra, o jogador precisava tocar cinco botões coloridos de acordo com uma combinação de cores mostrada na tela para reproduzir as notas certas e manter a harmonia da música. Todos os jogos derivados deste formato, como as continuações do original ou mesmo a série concorrente *Rock Band* lançada em 2007 seguem esta mesma lógica.

Há uma preocupação com a semelhança na aparência e nos gestos entre representações de músicos e cantores conhecidos e suas versões animadas na tela dos jogos, assim como há uma fidelidade aos fonogramas originais das gravações nas versões dos jogos a partir de 2008<sup>12</sup>. Mesmo assim, os jogadores experienciam uma versão editada e higienizada da trajetória de cada banda.

Na recriação interativa da escalada até o sucesso, integrantes que foram desligados da banda são excluídos das imagens (como em *Guitar Hero: Metallica*) e brigas e problemas provocados pelo abuso de drogas não são abordados (*Guitar Hero: Aerosmith*) ou mesmo a saída temporária de músicos é omitida (Ringo Starr toca bateria mesmo nas faixas gravadas quando estava afastado em *Beatles: Rock Band*). O fato destes jogos também serem produtos criados em parceria com as bandas e também de estarem sujeitos à classificação etária no mercado norte-americano explica parte da motivação por trás destas omissões e edições que filtram as contradições e transgressões presentes nas biografias reais e os empobrecem enquanto aproximações de documentários.

Ao buscar uma maneira de enriquecer o diálogo entre fã e artista, os jogos temáticos de bandas incluem depoimentos e segmentos de vídeos inseridos nos jogos como uma forma de bonificação aos jogadores. Estes segmentos de vídeo têm o formato de depoimentos produzidos especialmente para o jogo (caso de *Guitar Hero: Aerosmith*) ou são registros pouco divulgados da banda (*Beatles:*

---

<sup>12</sup>As primeiras edições dos jogos frequentemente usavam versões regravadas dos fonogramas originais por restrições ao licenciamento das canções pelos detentores dos direitos.

*Rock Band*) tendo invariavelmente a duração inferior a cinco minutos e montagem e pós-produção sem destaque.

Mesmo nestes casos há mais *documento* do que *documentário* nestes segmentos uma vez que não há uma articulação que produza sentido, crítica ou uma mensagem que perdure para além deles, modificando os momentos seguintes de jogo. A estrutura que enquadra estes elementos é aqui inversa àquela discutida no item anterior, onde os jogos serviam de subsídio para a elaboração da narrativa fílmica documental, o que restringe estes fragmentos documentais a meros suportes ao andamento do videogame.

### **Documentários como temas ou *spinoff* para jogos**

Também é possível observar que os videogames deixaram de ser apenas simples passatempos ou campo para competições entre amigos e tornaram-se também espaço para o comércio de músicas e, sobretudo, desenvolvimento de narrativas. Excluídos os momentos mais triviais, como em *Pac-Man* ou *Tetris*, jogos como *Super Mario Bros* ou *Sonic*, por exemplo, contam com uma trama e um problema que não será solucionado pelos personagens principais ou pela visão do diretor, mas sim com comandos do jogador. Assim, fatos são transportados para os jogos assim como são reconfigurados para os documentários.

A busca por uma ligação com a realidade nas narrativas está presente em produções que não utilizavam gráficos, mas apenas textos. Em *Oregon Trail*, muito usado em escolas infantis para um primeiro contato com a informática (Mott, 2010), era possível recontar as jornadas dos colonizadores pioneiros dos estados norte-americanos do Missouri e Oregon apenas com comandos de texto. A produção de 1971 era o primeiro indício do que observa-se atualmente, uma experiência documental porém interativa.

Deste modo, há um ganho para o público. Não trata-se de eliminar a riqueza do documentário, mas de fornecer um novo leque de oportunidades para o registro da realidade, que pode ser simulada. Além disso, o realizador cinematográfico conta com mais um campo de trabalho. Ele pode auxiliar no

design do jogo em si ou atuar como produtor, reunindo trechos de filmes e fotos utilizadas para criar ambientação.

Diante da variedade da produção na área, são possíveis diferentes classificações, as mais tradicionais por gêneros. Pase em 2004 utilizou as bases cinematográficas para ir além do gênero e observar propriedades das tramas. O cenário dos jogos que utilizam estruturas da realidade permite uma nova observação, relativa às produções com elementos de ligação com o universo fora da tela. Não trata-se de uma classificação que elimina outras ou reduz em rótulos os caminhos da arte, mas permite analisar as produções.

- a) *jogos puramente ficcionais* – narrativas como *God of War*, *Uncharted*, *Super Mario Galaxy* e outras que apresentam uma trama fictícia e apenas passível de ocorrer em um mundo imaginário.
- b) *jogos baseados em elementos da realidade sem tramas* – nestes casos, os jogos recriam situações, porém de forma livre e sem narrativas. Jogos como *Fifa Soccer 2011* e *NBA 2k11* colocam o público dentro de um estádio ou quadra, buscam a realidade nos movimentos e ambientações, mas não contam com tramas e permitem subverter a realidade ao jogar com uma equipe menor e ganhar um título de um campeonato.
- c) *jogos baseados na realidade com tramas livres* – produções como *Call of Duty: Modern Warfare 2*, que utilizam situações atuais para desenvolver conflitos/tramas inexistentes.
- d) *jogos baseados em conflitos da realidade* – obras que recriam, mas sem uma fidelidade apurada, situações vivenciadas no passado e transpostas para o campo interativo. Isto é observado em *Call of Duty: World at War*, que recria batalhas no Pacífico da 2ª Guerra Mundial, porém com um personagem fictício.
- e) *jogos que recriam a realidade* – nestes casos, as produções colocam o jogador em situações que realmente ocorreram, na ordem vivenciada e, por mais que o público realize escolhas, o final estará traçado. *Beatles: Rock Band* é um exemplo disso.

Este olhar permite considerações antes da observação dedicada para o jogo dos Beatles.

Na classificação **d**, encontramos criações que resgatam filmes e fotos, porém transportados para cenários diferentes. Na série *Medal of Honor*, por exemplo, filmes antigos de Hitler e outras imagens de guerras são evocados para criar ambientação e mostrar que o jogador irá passar por uma situação “real”. Esta simulação busca uma verossimilhança nos fatos, mas não nos seus personagens. Outro exemplo está em *Call of Duty: World at War*. O jogo termina com a colocação da bandeira russa no topo do *Reichstag*, uma recriação dos fatos, mas isto é realizado não por um avatar do soldado russo Abdulkhakim Ismailov, mas sim pelo fictício Sargento *Reznov*, dublado por Gary Oldman.

Outro ponto para reflexão está nos jogos que contam com características de documentário, ponto **e**. Neste caso também encontramos alguns newsgames, produções que aliam o jornalismo com as narrativas interativas. Nestes casos, o jogador entra em uma situação que mimetiza a realidade e não apenas observa, mas participa da ação. Este comportamento no estilo *Gonzo Journalism* abre espaço para novas formas de informar, como observado por Bogost (2010). Em *Voyage au Bout du Charbon*<sup>13</sup>, o jornal francês Le Monde optou por apresentar uma reportagem sobre as minas de carvão na China de modo interativo. O leitor assume o papel do repórter e desbrava a região, mas decide que passos realiza na investigação. Classificado como “web documentário”, conta com uma estrutura de jogo ao buscar a vivência dos fatos.

Porém, esta abordagem diferenciada pode apresentar problemas como outras produções. O *History Channel* transportou seus documentários para o PlayStation2, PlayStation 3 e Xbox 360 com *Battle for the Pacific* e *Civil War*. O primeiro videogame transforma o jogador em um soldado norte-americano que luta contra os japoneses nas ilhas do Pacífico, enquanto o outro retorna até o período da Guerra Civil Norte-Americana.

---

<sup>13</sup> [http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon\\_1118477\\_3216.html](http://www.lemonde.fr/asia-pacifique/visuel/2008/11/17/voyage-au-bout-du-charbon_1118477_3216.html)

Em ambos os casos, filmes utilizados pelo canal são resgatados nas introduções e trocas de fase, porém a jogabilidade com problemas e os gráficos pobres comparados com outros jogos do gênero – como *Medal of Honor* e *Call of Duty* – culminam por frustrar a experiência. Os jogos não tornaram-se populares. O cuidado histórico não foi observado na criação do videogame, que requer cuidados diferenciados para a sua criação, testes e desenvolvimento.

Assim, o caso do jogo *Beatles: Rock Band* mostra-se diferenciado ao não apenas apresentar uma boa produção, mas também um rico conteúdo histórico – vídeos, fotos – conectado com o desempenho do jogador em uma progressão histórica.

### **Uma observação de um documentário experiencial, Beatles: Rock Band**

Em uma perspectiva narratológica tradicional, uma narrativa tem dois tipos distintos de tempo: o tempo da história (que descreve a ordem cronológica dos fatos ocorridos) e o tempo do discurso, denotando a ordem da narração dos eventos. Documentários trazem consigo um sentido que, embora o espectador esteja assistindo a ações que se desenrolam diante de seus olhos com uma aparência e movimento aproximados da realidade perceptível, prevalece a sensação clara que este filme é, na verdade, a reprodução de uma narrativa previamente captada e organizada.

Em oposição a isto em um videogame é difícil encontrar uma distância entre o tempo da história e o tempo do discurso nos moldes tradicionais, uma vez que os elementos em tela *a priori* podem ser afetados pelas ações do jogador. Desta forma, o jogo constrói o tempo da história em sincronia com o tempo do discurso: o tempo é *agora*. Levado ao extremo, este conceito significa que não é possível ter interatividade e narração ao mesmo tempo, embora isto seja questionável uma vez que este postulado considera apenas um elemento no jogo por vez.

Porém, este conflito é alterado com a experiência. Ao deixar que a imersão provocada pelo videogame e materiais agregados – vídeos, sons – capte a sua atenção. Ao participar dos fatos, a narração é substituída pela simulação. O narrador troca o seu papel como apresentador dos fatos pela oportunidade de conduzir o público pela trama. O diretor do filme torna-se o diretor do jogo, preocupado não apenas com roteiro e fotografia, mas também com o *gameplay* e os conteúdos utilizados para a ambientação.

Assim, *Beatles: Rock Band* consegue unir tanto o tom histórico do documentário com a competição e o prazer do videogame ao apresentar uma trajetória para o público acompanhar, recompensando o progresso com vídeos relativos à época jogada. Há a opção para jogar músicas fora do roteiro, porém o material histórico é utilizado como recompensa para os progressos no jogo. Além da faixa *The End*, disponível apenas no término de todas as outras músicas, o jogador termina a jornada com um material de consulta permanente sobre a história da banda, tal qual uma nova versão da caixa de vídeos *Anthology* (1995 na TV, 2001 em DVD). Assim, o objetivo maior do jogo não é apenas “tocar” as músicas dos Beatles, mas descobrir toda a carreira do grupo.

Desta forma, observa-se que o deslocamento principal ocorrido na aproximação entre jogos e documentários é a passagem da observação para a simulação. Neste sentido há uma diversa categoria de jogos com simulações mais ou menos realistas de diversas atividades, conforme descrito anteriormente. Diante das possibilidades levantadas, os realizadores em alguns casos abrem mão da fidelidade em prol da criação que preze os elementos do jogo – *gameplay*, curva de aprendizado, jogabilidade – e valorize os aspectos do produto interativo. Isto desloca o problema de quão realista, fidedigna ou matizada é a representação para o quanto é fiel a simulação do espaço e interessante é a situação representada no jogo.

A partir da difusão de consoles domésticos na década de 70 (Novak, 2010) foi percebido que jogos eletrônicos ocupavam a mesma tela que as transmissões de televisão nas residências mas frequentemente colocavam à vista um paradoxo: mesmo oferecendo imagens de poucos detalhes, os jogos eram capazes de cativar

a quem os utilizava de maneira igual ou mais intensa do que assistir à televisão. Isto provocou uma crise imediata, uma vez que a busca pela qualidade e riqueza da imagem trilhada por décadas no cinema, somada ao predomínio do naturalismo narrativo em seus filmes não era mais capaz de ser entendida como a exclusiva referência para o entretenimento. A possibilidade de interagir com os elementos na tela, por mais rudimentares que fossem, era irresistível aos jovens da década de 80 em diante que cresceram entendendo uma relação entre jogos e cinema como complementar – e não antagônica como percebida pela geração anterior.

Décadas depois, através de tramas em alta definição e com som em 5.1, os pixels do passado transformaram-se em vetores com vida e as narrativas imaginadas são vivenciadas. Para uma rápida comparação, basta recordar a importância que as ilustrações de capa dos jogos ostentavam nos anos 80, pois o público olhava, deixava-se fascinar, jogava e imaginava.

Tal qual ocorreu com a indústria musical (PASE, 2004), as capas das caixas tornaram-se objetos de compra em ambientes como referência apenas, pois *Playstation Network*<sup>14</sup>, *Xbox Live!*<sup>15</sup> e *Steam*<sup>16</sup> transformaram a arte em ícone ou base para produtos derivados. Transpondo esta questão para o campo audiovisual, não há a dependência de um recurso externo para conquistar a atenção, reforçando a importância da obra principal em si.

Assim, videogames baseados na realidade apresentam aspectos de filme, podem ser compreendidos em determinados instantes como documentários – o público não participa e assiste *cut-scenes* –, porém dependem de uma organização primorosa e cronológica dos aspectos presentes no enredo. A presença da interatividade altera o fluxo da produção cinematográfica. Se o jogador não for bom, não prossegue e não há sequência. O timão que conduz a narrativa não é exclusivo do realizador audiovisual, mas também pertence ao público. Não trata-se de quebrar uma “quarta parede”, mas sim reforçar a sinergia entre as partes. A compreensão não ocorre na percepção do jogador, mas também na sua ação.

---

<sup>14</sup> <http://pt.playstation.com/psn/>

<sup>15</sup> <http://live.xbox.com/en-US/MyXbox>

<sup>16</sup> <http://store.steampowered.com/>

É necessário também reforçar outro aspecto já levantado, a aproximação com a realidade é realizada na presença de personagens reais, adaptados em sua representação dentro do ambiente de jogo, algumas vezes flexibilizando ao máximo suas ações ao transformar o humano em avatar. Caso seja utilizada uma animação, como em *Beatles: Rock Band*, é necessária uma busca pela semelhança de aparência, uma ancoragem completa em um amplo banco de dados visual e referências dos Beatles, sobretudo com a presença de material sonoro conhecido aprovado pelos membros da banda e suas famílias.

Nos momentos de substituição do real pela animação, observa-se um fato curioso. As imagens dentro das músicas não apresentam teor documental, mas sim interpretações das músicas, porém o entorno reforça a realidade – a origem da lisergia, a referência de uma foto trabalhada. Quanto mais tênue o vínculo de imagem, mais denso é o banco de dados de referências que assegura o vínculo perante o espectador e as credenciais documentais.

O tom documental do jogo está presente em cinco momentos:

a) Vinhetas de espera e abertura: animações com referências às canções e trajetória da banda. A abertura, por exemplo, apresenta uma passagem geral da carreira com referências de filmes e clipes. Mesmo realizada como animação, apresenta informações factuais.

b) Momentos de seleção / atração : interpretação visual mais direta, sintética a partir da ideia do que há de mais distinto na banda, a aproximação com elementos psicodélicos indianos.

c) Momento de jogo: mecânica similar a outros títulos de rock / música / ritmo somado a uma apresentação que traz o lastro de um grande banco de referências e aprovações de pessoas que tiveram contato com os personagens documentais.

d) Momento de premiação: documentos e fragmentos narrativos organizados amplamente em categorias cronológicas mas sem uma ligação direta entre os elementos.

e) Momento de placar : a comparação dos desempenhos nas músicas e entre jogadores diferentes.

Com essa articulação entre instantes e informações, os problemas de actância no documentário são resolvidos de diversas maneiras simultâneas. A música é conhecida, o fonograma é compatível com o que é familiar ao ouvinte/jogador e ela é, essencialmente, a razão maior em torno da qual o jogo se organiza. Não é possível agir criativamente sobre a música, mas reproduzir a mesma da forma mais próxima da original possível. A ética de proximidade entre a representação e o que é representado ganha assim uma interpretação própria do meio e aproximado a outras situações de documentários que utilizem efeitos visuais.

Uma vez que as imagens digitais perdem a indicialidade em sua representação (Manovich, 2001), elas tendem a substituí-la pelo uso pesado de um lastro de dados e referências captado na realidade (Tietzmann, 2010).

O andamento da imagem de fundo é tematicamente próximo da música já familiar e não sofre alterações nem interferência das ações do jogador. Apenas a auto-estrada de notas sofre interferência visual e sonora das ações realizadas pelo espectador, mesmo assim seu andamento deixa claro ao jogador qual é o objetivo a ser alcançado - a reprodução idêntica da canção original sem o prejuízo de notas. A fidelidade é mais estimulada que a criatividade.

Há também uma espinha dorsal de narrativa, organizada segundo uma progressão cronológica amplamente conhecida da banda e também segundo uma vaga noção de progressão de dificuldade na execução dos números musicais para o jogador. A ideia de dificuldade crescente e recompensa são os aportes de uma estrutura tradicional de jogos às influências de documentário presentes no *Beatles: Rock Band*.

As recompensas ao jogador são de três naturezas: placar de pontos para a reprodução solo ou em banda, distintivos de marcos alcançados, animações que pontuam as mudanças de capítulo da banda e também fotos, textos e segmentos de vídeo.

Os escores seguem o padrão convencional de jogos, permitindo uma contagem minuciosa de desempenho. Os distintivos têm um sentido diferente, uma vez que eles são atribuído às mais variadas conquistas no conjunto de

atividades possíveis. Defendemos neste texto que eles buscam operar como uma marca qualitativa que se aproximaria da subjetividade presente na interpretação de uma obra cinematográfica. É impossível quantificar com precisão a subjetividade de um espectador, mas é possível medir o desempenho de um jogador e presumir que quanto mais distintivos forem conquistados, maior é a satisfação e o aprofundamento.

Isto representa, no entanto, um empobrecimento de um debate possível a respeito do entendimento das diferentes cenas apresentadas e mesmo a ausência de uma janela para o questionamento da rigidez que a mecânica de jogo impõe. Na conquista dos distintivos não há ambiguidade inerente à interpretação que mescla método e a subjetividade de cada indivíduo.

O mosaico de fragmentos documentais que é oferecido como prêmio às conquistas do jogador está estruturado vagamente em uma ordem cronológica onde há um esforço em buscar a aparência e a sonoridade de cada uma das etapas dos Beatles, mas ausentes está uma busca ou descrição dos movimentos criativos e internos à banda.

Mesmo sendo documentos em si e trazendo fatos, fotos e vídeos documentais eles não constituem em si um documentário uma vez que são apresentados esparsos, podendo ser consumidos autonomamente e sem uma ligação onde uma das peças falte ao *gestalt* de um suposto filme, exceto pela lógica de completar o score total, uma estrutura que motiva o jogador.

## **Considerações finais**

A dimensão mais imediata da compreensão de um videogame como um *documento* é seu entendimento como uma obra de seu tempo, o que se evidencia as tecnologias disponíveis do momento de sua realização, as convenções e modas do período e as identidades criativas, técnicas e artísticas de quem os criou. Neste sentido, os videogames e os filmes podem ser entendidos como documentos de seu tempo, ainda que a leitura destas marcas dependa da comparação com pares e

organização de uma cronologia coerente. Assim, *Donkey Kong* (1981) ou *Pac-Man* (1980) nos informam sobre as circunstâncias de seu tempo e podem ser incorporados como parte de uma narrativa maior como subsídio para documentários. Mas elas em si não o são, da mesma maneira que um fragmento de um filme dos primeiros dias do cinema não é uma explicação sobre aqueles dias, mas sim uma janela aberta à investigação. No entanto a constância do movimento de contar e recontar a história da evolução dos videogames em documentários e livros aponta para um interesse crescente sobre a área.

Porém, os avanços permitem novas experimentações e apresentações. Acompanhar um documentário pode ser transformado em interagir com um documentário, porém é necessária uma nova concepção criativa. Salvo raros casos, a estrutura do cinema é menor que a utilizada para o jogo, além da transferência de poderes citada anteriormente. Apesar disso, novos postos são criados, com maior importância para a equipe de produção e arte que necessita de referências sobre o objeto em questão.

Trocam-se os limites da câmera pelos delimitados pela relação entre fidedignidade e interatividade, responsáveis por permitir os criadores subverter possíveis câmeras, ângulos e regras da realidade. Mesmo sem fugir da verossimilhança, é possível criar. *Beatles: Rock Band* optou por fracionar a realidade e recompensar o jogador com novos capítulos da retrospectiva. O mesmo pode ser realizado para contar um fato, porém é necessário compreender que a plataforma em questão é outra e também depende da participação.

Em muitos jogos, completar uma tarefa, um objetivo, é difícil e o prêmio pode vir na forma de uma sequência de animação ou um troféu para o perfil do jogador. A produção da Harmonix diferencia-se de outras iniciativas ao colocar mais uma recompensa, um trecho da história. Assim, há o reforço da mensagem, mas de uma maneira diferenciada.

Ao final deste percurso de aproximações e afastamentos entre documentários e videogames, podemos sustentar com tranquilidade a manutenção da independência dos formatos entre eles. As apropriações de elementos de documentários em videogames são pontuais e pouco transformam sua estrutura

fundamental nos exemplos analisados. No exemplo particular dos jogos musicais sobre os quais dedicamos um olhar mais atento, a privação da liberdade de atenção e opinião do documentarista opera como uma censura antecipada. Porém, recordamos que apenas vivenciamos os primeiros sinais destas relações, campo fértil para novas experiências.

### **Referências bibliográficas**

- AITKEN, Ian. *The Documentary Film Movement: An Anthology*. Edinburgh : Edinburgh University Press, 1998.
- BARNOUW, Erik. *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*. Nova Iorque : Oxford University Press, 1993.
- BAZIN, André. *The Evolution Of The Language Of Cinema* in BRAUDY, Leo & COHEN, marshall (eds.). *Film Theory and Criticism – Introductory Readings* (fifth edition). Nova Iorque : Oxford University Press, 1999.
- BOGOST, Ian. *Newsgames*. Cambridge: MIT Press, 2010.
- BORDWELL, David; STAIGER, Janet; THOMPSON, Kristin. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. London : Routledge, 1988.
- BRUZZI, Stella. *New Documentary: A Critical Introduction*. London : Routledge, 2000.
- COLES, Robert. *Doing Documentary Work*. Nova Iorque: Oxford University Press, 1998.
- CRAWFORD, Chris. *Chris Crawford on game design*. Nova Iorque : New Riders, 2003.
- FRASCA, G. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. 2001. 118 f. Dissertação (Mestrado), Georgia Institute of Technology. 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>. Acesso em 10 de dezembro de 2010.
- GILDER, George. *Telecosmo*. São Paulo: Campus, 2001.
- GUBERN, Roman. *Historia del Cine vols. 1, 2, 3*. Barcelona : Editorial Baber, 1995.
- HOGARTH, David. *Realer Than Reel: Global Directions in Documentary*. Austin: University of Texas Press, 2006.
- JENKINS, Henry. *Convergence Culture*. New York: New York University Press, 2006.
- MOINE, Raphaëlle. *Cinema Genre*. Londres : Blackwell, 2008.
- MOTT, Tony. *1001 Video Games You Must Play Before You Die*. Nova York: Universe, 2010.
- MUSSER, Charles. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. Los Angeles: California University Press, 1994.

- MUSSER, Charles. *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*. Los Angeles: California University Press, 1994.
- NEWMAN, James. *Videogames*. London: Routledge, 2004.
- NICHOLS, Bill. *Introduction to Documentary*. Bloomington : Indiana Univ., 2001
- NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de Games*. São Paulo : Cenage Learning, 2010.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey. *The Oxford History of World Cinema*. Oxford : Oxford University Press, 1996.
- PASE, André. *Cinema e Jogos Eletrônicos: Um Casamento Sem Comunhão de Bens*. Artigo publicado nos anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação de 2004. Disponível em <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/17801/1/R1995-1.pdf> . Acesso em 3 de dezembro de 2010.
- PINEL, Vincent. *Ecoles Genres Et Mouvements Au Cinema*. Paris : Larousse, 2000.
- RABIGER, Michael. *Directing the Documentary*. Londres : Focal Press, 2009.
- SALLES, João Moreira. *A dificuldade do documentário*. In: MARTINS, José de Souza, ECKERT, Cornélia e NOVAES, Sylvia Cainby. *O Imaginário e o poético nas ciências sociais*. São Paulo: Edusc, 2005. Cap. 03, p. 57 – 71.
- TIETZMANN, Roberto. *Efeitos visuais como elementos de construção da narrativa cinematográfica em King Kong*. Tese (Doutorado) Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2010.
- WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from PONG to Playstation and beyond*. Westport : Greenwood Publishing Group, 2008.
- XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico : a opacidade e a transparência*. 3. ed.rev.amp. Rio de Janeiro : Paz e Terra, 2005.

### **Referências de Filmes**

*Anthology*. Londres, Inglaterra : Apple Corps, 2000. 600 min.

### **Referências de Videogames**

- Beatles: *Rock Band*. Cambridge, Estados Unidos : Harmonix, 2009.
- Call of Duty. Encino, Estados Unidos : Activision, 2003.
- Call of Duty: *Modern Warfare 2*. Encino, Estados Unidos: Activision, 2009.
- Call of Duty: *World at War*. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2008.
- Call of Duty: *Black Ops*. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2010.
- Donkey Kong. Kyoto, Japão: Nintendo, 1981.
- Fifa Soccer 2011. Burnaby, Canadá: EA, 2010.
- God of War. Santa Monica, Estados Unidos: Sony, 2005.
- Guitar Hero: Aerosmith. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2008.
- Guitar Hero: Metallica. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2009.

History Channel's Civil War. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2006.  
History Channel's Battle for the Pacific. Santa Monica, Estados Unidos: Activision, 2007.  
Medal of Honor: Allied Assault. Redwood City, Estados Unidos. EA, 2002.  
NBA 2K11. Nova York, Estados Unidos: Take Two, 2010.  
Oregon Trail, The. Minneapolis, Estados Unidos: MECC, 1971.  
Pac-Man. Tóquio, Japão : Namco, 1980.  
Sonic the Hedgehog. Tóquio, Japão: Sega, 1991.  
Super Mario Galaxy. Tóquio, Japão: Nintendo, 2007.  
Uncharted: Drake's Fortune. Santa Monica, Estados Unidos: Sega, 2007.