

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



ELEPHANT E O AVATAR: O ESPECTADOR
ENCARNANDO O ADOLESCENTE

DISSERTAÇÃO

MESTRADO EM CINEMA - ESPECIALIZAÇÃO EM REALIZAÇÃO

Gonçalo Castelo Soares

Lisboa, Setembro, 2018

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

ELEPHANT E O AVATAR: O ESPECTADOR
ENCARNANDO O ADOLESCENTE

Gonçalo Castelo Soares

Dissertação submetida à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Cinema - especialização em Realização, realizada sob a orientação científica de Joaquim Sapinho, professor adjunto da área de realização.

Lisboa, Setembro, 2018

Gonçalo Miguel Peres Castelo Mansinho Soares

Aluno nº 2100545

Trabalho de dissertação apresentado
Com vista à obtenção de grau de Mestre
Em Desenvolvimento de Projecto Cinematográfico

Área de Realização
Orientador Joaquim Sapinho

ELEPHANTE O AVATAR:
O ESPECTADOR ENCARNANDO O ADOLESCENTE

Palavras chave:

Avatar, Videojogos, Audiência, Identidade, Jogador, Espectador

Resumo

Em que medida é que os objectos fílmicos se têm transformado devido ao aparecimento e proliferação dos videojogos? Em que medida a dupla posição enquanto espectador e jogador (encarnando um *avatar*) influencia a actual experiência de espectador cinematográfico? Em que medida é que as escolhas dos cineastas no processo criativo são influenciadas por esta dupla experiência do espectador-jogador?

Declaração

Declaro que o presente trabalho resulta da minha investigação pessoal, que o seu conteúdo é original e que todas as fontes consultadas estão referenciadas nos termos das normas de organização e edição comunicadas aos inscritos neste curso.

Agradecimentos

Gostaria de agradecer às pessoas que fazem parte do meu círculo próximo de amigos e aqueles que me acompanham diariamente nos caminhos do cinema e da noite.

À minha turma de mestrado que sempre se manteve unida e constitui uma constante fonte de discussão e aprendizagem.

Ao meu orientador, o professor Joaquim Sapinho, pela vontade, paciência e abertura de espírito com que me encorajou a tratar o tema desta tese.

Ao Luís Marques da Cruz, pela sua amizade e espírito crítico com os quais infinitas horas de conversa passaram a correr e mantiveram aceso o entusiasmo para continuar este projecto.

Ao Cláudio Buonfino pelos seus extremos cepticismo e inteligência que me encoraja a aprender mais.

Ao Roger e à Eva Duarte pela sua amizade, interesse, apoio e conhecimento relativo ao tema, que me permitiram pensar certas questões mais aprofundadamente.

À Filipa Pinto Machado, pelo seu conhecimento técnico e sem a ajuda preciosa da qual este projecto não teria sido terminado a tempo.

À Sabrina Marques, que me deu os motivos e a vontade para regressar ao percurso académico.

Ao Alexander Gerner, que desde o início demonstrou interesse total no tema desta tese e me fez acreditar que a reflexão acerca do mesmo será cada vez mais importante com o passar dos anos.

À Mariana Gaivão, pela sua presença contínua na minha vida, por nunca ter deixado de pensar que as minhas ideias são merecedoras de reflexão e por me convidar a acompanhá-la no percurso do mestrado.

Aos meus pais, Miguel e Helena, por me amarem e suportarem nos momentos mais complicados.

E a todos os outros que contribuíram com entusiasmo cada vez que mencionei a tese.

Um obrigado.

“(…) There is a third function, however, applicable to both human and animal life, and just as important as reasoning and making, namely, playing. It seems to me that next to Homo Faber, and perhaps on the same level as Homo Sapiens, Homo Ludens, Man the Player, deserves a place in our nomenclature.”^A

--*HOMO LUDENS: A Study of the Play Element in Culture*

Johan Huizinga, 1938

INDÍCE GERAL

1. Prefácio	6
2. Introdução: um panorama geral	11
3. Origem e características que distinguem um videogame	16
4. A história do videogame	18
5. Quem é o avatar?	23
6. O que é o herói cinematográfico? (qual é a relação do espectador com o <i>herói</i> ?)	25
7. Herói vs. Avatar	28
8. O aspecto contemplativo	35
9. O avatar no caso <i>Elephant</i> de Gus Van Sant	39
10. O videogame dentro do filme <i>Elephant</i>	54
11. Conclusão - O filme dentro do videogame	57
12. Referências	61
13. Traduções.....	63

ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 – Ponto de vista de John.	39
Fig. 2 – Ponto de vista de Elias.	39
Fig. 3 – Ponto de vista de Michelle.	39
Fig. 4 – O establishing shot apenas em aparência.	40
Fig. 5 – A câmara concentra-se sobre John.	41
Fig. 6 - A “ <i>following camera</i> ” toma esta forma na maioria dos casos. A de um plano médio ou largo pelas costas das personagens.	42
Fig. 7 – A câmara estática aguarda, permitindo ao espectador entrar no tom do filme.	43
Fig. 8 – A câmara segue o rapaz da camisola vermelha.	44
Fig. 9 – Um só plano que nos levará a percorrer o campo desportivo;	45
Fig. 10 – o corredor dos cacifos;	45
Fig. 11 – a zona entre os edifícios da escola;	45
Fig. 12 – outro corredor.	45
Fig. 13 – A rapariga loira deseja o rapaz da camisola vermelha.	46
Fig. 14 – A câmara afasta-se do grupo de raparigas, revelando...	47
Fig. 15 - ... que se trata do ponto de vista de Nathan.	47
Fig. 16 – A situação não o afecta.	47
Fig. 17 – O espectador sente o desejo da rapariga loira através do ponto de vista de Nathan.	48
Fig. 18 – O plano fixo aproxima John de uma posição de protagonismo.	49
Fig. 19 – A câmara espera a entrada de Acadia.	50
Fig. 20 – permitindo ao espectador assumir o seu ponto de vista.	50
Fig. 21 – Desta vez o ponto de vista é mais duradouro.	50
Fig. 22 – A câmara segue Elias.	52
Fig. 23 – ... mas troca para o ponto de vista de John.	52
Fig. 24 – Este momento permite-nos assistir à suspensão do tempo que o filme pretende fazer o espectador sentir.	52
Fig. 25 – A câmara aproxima-se de Alex.	54
Fig. 26 - ... em estado de <i>flow</i> , o mesmo que o espectador.	54
Fig. 27 – O ponto de vista assumido no videojogo mostrado no filme.	54
Fig. 28 – A réplica que o filme faz do ponto de vista do videojogo da cena anterior.	55
Fig. 29 – Elias reage tirando uma fotografia; a realidade do filme é uma de videojogo que não lhe dá o impulso de fugir.	57
Fig. 30 – O plano enfatiza a diferença entre Eric e os outros jovens.	58
Fig. 31 – John e o pai encontram-se em dimensões diferentes, mas o espectador, através de <i>Elephant</i> , está na mesma dimensão que John.	59

PREFÁCIO

Vivemos numa época de transição complicada onde a proliferação dos ecrãs e de imagens atingiu proporções nunca antes observadas na História. Aliás, vivemos numa época onde todos os dias uma larga porção dos indivíduos é exposta a mais imagens do que aquelas que se costumavam ver ao longo de uma vida inteira, tema explorado na exposição/ instalação *24 HOURS IN PHOTOS* de Kessel Kramer¹. Seja através do que nos é colocado à frente na Internet (*Youtube, Instagram, Facebook, etc.*), seja pela quantidade de fotografias que tiramos ou temos guardadas num telemóvel, através da quantidade de canais de televisão à nossa disposição ou pelo número de filmes em exibição no cinema. De facto, apenas temos de caminhar pela rua para sermos expostos a todo o tipo de imagens publicitárias em todo o tipo de superfícies onde estas podem ser reproduzidas.

Esta “invasão” imagética contribui para uma enorme confusão a nível da perceção e retira qualidade à forma como absorvemos e interpretamos imagens, como é demonstrado através da tese *Point-and-Shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour*², de Linda A. Henkel em 2013. Através de dois estudos foi feita a análise de como a memória dos sujeitos era afectada quando tiravam fotografias dos objectos durante uma visita ao *Bellarmino Museum of Art*. Foi dito aos sujeitos que deveriam fotografar certos objectos, mas que deveriam apenas observar outros. Os resultados demonstraram que de facto o acto de fotografar os objectos surtiu um efeito negativo sobre a capacidade dos sujeitos de recordarem pormenores daquilo que viram.

“When participants took photos of whole objects after viewing them, they remembered fewer objects and remembered fewer details about the objects and the objects’ locations than when they only observed the objects without photographing them. Despite the added time or attention required to angle the camera and adjust the lens so as to capture the best shot of the object in

¹ Nesta exposição com início em 2011, o artista imprimiu todas as fotos produzidas e partilhadas na Internet num determinado dia. O resultado foram várias montanhas de fotografias que ocuparam o espaço da galeria até ao tecto em certas partes.

<http://www.kesselskramer.com/exhibitions/24-hrs-of-photos>

²<https://pdfs.semanticscholar.org/5531/49026538d9014a800bae1650b7c011a1d955.pdf?ga=2.24986558.504820112.1537896078-1323379946.1537896078>

its entirety, the act of photographing the object appears to enable people to dismiss the object from memory, thereby relying on the external device of the camera to “remember” for them.”^B

-- *Point-and-Shoot memories: the influence of taking photos on memory for a museum tour*

Linda A. Henkel, 2014

Pág.6, Cap. General discussion

Portanto, o meu interesse parte da estranheza que sinto ao observar que no meio deste déficit de atenção que se propaga existe um médium recente que merece ser objecto de análise.

Constata-se que entre a juventude existe uma generalizada dificuldade em manter a concentração ao longo de um filme com 2 horas de duração. E no entanto, essa mesma pessoa consegue dispendir o dobro ou o triplo desse tempo num estado de concentração profundo num videojogo.

“The NPD Group describes “core gamers” as any individuals who spend more than five hours a week playing games on a home console (such as the PlayStation 4 and Xbox One), a Windows PC or a Mac. By these standards, there are currently over 34 million core gamers in the United States, and they are playing video games for an average of 22 hours every week.”^C

This is how much time the average gamer spends playing games every week³

Jacob Siegal, BGR.com, 2014

Convém avisar também que o meu objectivo com este projecto não é de todo tornar o meu interesse pessoal pelo videojogo num tema com valor académico, em vez disso, pretendo fazer dele uma ferramenta útil que acho rara no ambiente dos profissionais e académicos de cinema. O meu objectivo não passa por validar o videojogo como objeto artístico. Esse é uma tentativa já algo cansada e, a meu ver, muito pouco útil para o que se pretende explorar ao longo desta tese, algo que se torna rapidamente possível de determinar através do artigo de Roger Ebert em 2010 de nome *Videogames can Never be Art⁴*, em resposta à *TED Talk* de Kellee Santiago,

³ <https://bgr.com/2014/05/14/time-spent-playing-video-games/>

⁴ <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>

Neste artigo de 2010, Roger Ebert responde com mais profundidade à constatação que fez anos antes: “No one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great poets, filmmakers, novelists and poets.”

designer e produtora de videojogos na *thatgamecompany*⁵. Nesta conferência, Kellee Santiago tenta responder à constatação feita em tempos por Roger Ebert que dá o nome ao seu próprio artigo. Santiago cita Ebert:

“To my knowledge, no one in or out of the field has ever been able to cite a game worthy of comparison with the great dramatists, poets, filmmakers, novelists and composers. That a game can aspire to artistic importance as a visual experience, I accept. But for most gamers, video games represent a loss of those precious hours we have available to make ourselves more cultured, civilized and empathetic. (...) There is a structural reason for that: Video games by their nature require player choices, which is the opposite of the strategy of serious film and literature, which requires authorial control.”^D

Rober Ebert, *Why Did the Chicken Cross the Genders*, Chicago Sun-Times, 2005⁶

Como resposta, Santiago usa como termo de comparação a evolução das diversas formas de arte, como por exemplo, a pintura, desde as pinturas rupestres até às pinturas renascentistas de Miguel Angelo nos tectos da Capela Sistina. Santiago pergunta-se como poderá um jogo tão elegante como xadrez ou um jogo tão popular como o *football* não serem considerados artísticos de certa forma, mesmo não sendo objectos artísticos. Santiago começa então a comparar o desenvolvimento da industria cinematográfica no início do século XX ao desenvolvimento da indústria dos videojogos no século XXI, tocando em algumas semelhanças interessantes como a atribuição dos actos violentos da juventude a filmes violentos. Depois dá vários exemplos de videojogos que considera possuírem mérito artístico, como *Braid* (Jonathan Blow, *Number None*, 2008), afirmando que aquilo que faz de *Braid* um objecto artístico é o facto de o jogador não poder “morrer”, podendo recuar atrás no tempo dentro do videojogo cada vez que falha. Santiago parece confundir, no entanto, as mecânicas de interacção únicas dos videojogos que utiliza como exemplos com o conceito de arte.

Face a isto, Ebert responde a cada secção da conferência, desconstruindo-os um a um.

⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=6GjKcNpQISw>

⁶ <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>

Em relação à noção de arte de Santiago ele diz:

“Plato, via Aristotle, believed art should be defined as *the imitation of nature*. Seneca and Cicero essentially agreed. Wikipedia believes "Games are distinct from work, which is usually carried out for remuneration, and from *art*, which is more concerned with the expression of ideas...Key components of games are goals, rules, challenge, and interaction.”^E

But we could play all day with definitions, and find exceptions to every one. For example, I tend to think of art as usually the creation of one artist. Yet a cathedral is the work of many, and is it not art?”^E

Uma diferença óbvia entre arte e jogos é que um jogo pode ser ganho. Tem regras, metas, objetivos e um resultado final. Santiago poderá citar um jogo imersivo sem metas ou regras, mas eu diria que aí o objecto deixa de ser um jogo e torna-se na representação de uma história, de um romance, de uma peça de teatro, de uma dança, de um filme. Essas são coisas que não podem ser ganhas; apenas podem ser experienciadas.”

Relativamente a *Braid*, Ebert responde:

“Her next example is a game named "*Braid*" (above). This is a game "that explores our own relationship with our past...you encounter enemies and collect puzzle pieces, but there's one key difference...you can't die." You can go back in time and correct your mistakes. In chess, this is known as *taking back a move*, and negates the whole discipline of the game. Nor am I persuaded that I can learn about my own past by taking back my mistakes in a video game. She also admires a story told between the games levels, which exhibits prose on the level of a wordy fortune cookie.”^F

Podemos tomar tanto um lado como o outro. No entanto, o problema não está relacionado com a existência dos dois lados. O problema desta discussão é que sempre que ela existe as posições opostas tornam-se extremistas e fechadas, acabando por se distanciarem tanto que nem estão a falar da mesma coisa. Santiago parte do ponto de vista de uma criadora e jogadora, mas a sua visão da arte é extremamente fechada e reduzida. Roger Ebert tem imensos conhecimentos em relação ao que é o panorama geral da história da arte, mas nunca chegou a experienciar um

jogo até ao dia em que faleceu em 2013. É muito difícil que um resultado positivo venha de uma discussão como esta.

No entanto, Ebert termina:

“Why are gamers so intensely concerned, anyway, that games be defined as art? Bobby Fisher⁷, Michael Jordan⁸ and Dick Butkus⁹ never said they thought their games were an art form. Nor did Shi Hua Chen, winner of the \$500,000 World Series of Mah Jong in 2009. Why aren't gamers content to play their games and simply enjoy themselves? They have my blessing, not that they care.

Do they require validation? In defending their gaming against parents, spouses, children, partners, co-workers or other critics, do they want to be able to look up from the screen and explain, "I'm studying a great form of art?" Then let them say it, if it makes them happy.”^G

Eu concordo.

Estas questões não me preocupam, nem irão afectar o resultado do meu trabalho, pois a questão do que é considerado arte ou não não tem relevância para o que se fala aqui. A questão fulcral aqui é procurar e descobrir em que modo um diálogo entre o cinema e o videojogo pode beneficiar e inovar o cinema e analisar como este diálogo existe já. O objetivo é olhar para estes elementos como eles existem no presente de modo a perceber se existe a possibilidade de recuperar a atenção do espectador de videojogos (o jogador) para o cinema. Que possibilidades estão disponíveis ao criador de cinema (o realizador) para que este possa incorporar no filme elementos existentes na linguagem do videojogo capazes de inovar aquilo que consideramos a linguagem cinematográfica.

Além disso, convém referir que este projecto não visa uma reflexão abstracta dentro panorama do cinema global. A minha proposta é antes um acto de liberdade em que o facto de eu estar baseado em Portugal não me serve de desculpa para ignorar as transformações de contexto dos últimos tempos. Pelo contrário, posso dizer que essa circunstancia me obriga ainda mais a aprofundar a reflexão, de modo a imaginar novas maneiras de alargar os caminhos para outras possibilidades criativas.

⁷ Jogador de xadrez.

⁸ Jogador de *basketball*.

⁹ Jogador de *football* americano.

INTRODUÇÃO: UM PANORAMA GERAL

É curiosa a velocidade com que nos tempos modernos surgem novas mídias capazes de criar novas linguagens que a capacidade de percepção humana gera e absorve tão facilmente. Apenas há menos de dois séculos surgiu a fotografia que, dentro do quadro da revolução industrial, substituiu a pintura como principal método de representação visual da realidade.

“It’s inevitable. Whenever someone tries to recount or evoke photography’s impact on visual culture when Daguerreotypes were introduced in 1839, a statement attributed to the French history painter, Paul Delaroche (1797-1859), gets dusted off for re-use. “From today,” Delaroche supposedly intoned—and whether he spoke excitedly or portentously, we’ll never know—“Painting is dead!” In either case, his announcement of a game-change, whenever it’s trotted and printed out, ends with an exclamation mark, to underscore photography’s meteoric impact on conventional representational imaging.”^H

-- Photography Murdered Painting, Right? ¹⁰

Marvin Heiferman, 2010, Smithsonian Institution Archives

Pouco tempo depois, a câmara fotográfica evoluiu para a câmara de filmar, apreendendo o mundo no seu movimento. Ao mesmo tempo que se transformou o nosso olhar sobre o real, houve também uma revolução da forma como se olhavam as próprias imagens. Através das telas de projecção e, posteriormente, dos ecrãs, passámos a estar expostos a infinitas outras realidades subjetivas capazes de representar (ou provocar) reações emotivas profundas e variadas. De que maneira as sucessivas alterações tecnológicas posteriores ao aparecimento do cinema vieram a alterar as formas cinematográficas? Por exemplo, ao nível da narrativa, fotografia, sonoplastia, representação humana dos atores, montagem, cenografia, guarda-roupa, entre outros.

¹⁰ *Photography Murdered Painting, Right?*

Marvin Heiferman, 2010, Smithsonian Institution Archives

<https://siarchives.si.edu/blog/photography-murdered-painting-right>

Mas o cinema acabou por influenciar diferentes áreas da actividade humana: as tendências da moda acompanharam e alimentaram-se através do que é representado no cinema¹¹; o modo como os noticiários apresentam as suas reportagens contêm sempre alguma vontade de se tentarem mostrar como cinematográficos; a música popular terá sofrido uma necessidade de se mostrar capaz de recriar o tom cinematográfico de bandas sonoras e de se inspirar nos aspectos visuais de filmes para suscitar sensações sónicas correspondentes¹²;

Recuando um pouco, a representação do movimento no cinema também teve o efeito de influenciar a própria fotografia. Isto não é surpreendente, visto que a própria fotografia terá modificado o rumo da pintura.

Nesta crise da pintura, que também uma crise da representação do real surgem uma série de movimentos artísticos, levando-a para um caminho mais abstrato e expressivo, através do

¹¹“Quase desde o início, o cinema teve uma forte influência sobre as modas contemporâneas. O vestido de gala sem alças de Edith Head para Elizabeth Taylor em *A Place in the Sun* (1951) foi copiado pelo mundo fora; A aparência de tronco nú de Clark Gabel em *It Happened One Night* (1934) resultou numa descida de 30 por cento das vendas de coletes para homens. Recentemente, as unhas escarlate de Uma Thurman em *Pulp Fiction* causaram furor pelo verniz Vamp da Chanel (...) *Vejam o filme, comprem a roupa.*”
Fashion went to the movies – and took them over
Sally Weale, 1997, The Guardian Archive
<https://www.theguardian.com/fashion/2017/nov/01/fashion-movies-film-archive-1997>

¹² A banda britânica *Arctic Monkeys* é bem conhecida por se inspirar no cinema e fazer referências cinematográficas nas suas canções. No seu álbum de 2007, *Favourite Worst Nightmare* utilizam directamente um dos temas em órgão da banda sonora de Ennio Morricone para o filme *The Good, The Bad and the Ugly* para estabelecer a progressão de acordes base da canção 505.

Em 2018, o vocalista Alex Turner revelou em entrevista para a revista Pitchfork: “Quando estava a escrever este álbum (*Tranquility Base Hotel and Casino*, 2018) estava virado para três filmes de Jean-Pierre Melville – *Un Flic*, *Le Cercle Rouge* e *Le Samourai* – onde Alain Delon é protagonista e que têm um clube de jazz no centro das suas histórias. E estes clubes nestes filmes eram obviamente criados em estúdio, algo que me interessou bastante. No fim de *Le Samourai*, por exemplo, há um plano que se afasta através de um destes clubes até ao ponto em que se pode ver a iluminação de estúdio. Portanto, quando me sentava ao piano e tocava o tipo de acordes que utilizei (no álbum) estava a pensar muito nestes cenários interiores de Melville.”

Arctic Monkeys’ Alex Turner Decodes Every Song on Tranquility base Hotel & Casino, Ryan Dombal, 2018, Pitchfork
<https://pitchfork.com/features/song-by-song/arctic-monkeys-alex-turner-decodes-every-song-on-tranquility-base-hotel-and-casino/>

“Impressionismo, Pós-Impressionismo, Cubismo e Surrealismo. Pode-se discutir que a fotografia não assassinou a pintura; em vez disso introduziu novos elementos em jogo criando novas opções e oportunidades.”¹³

Além disso, devido talvez à novidade representada pela fotografia, vale a pena mencionar casos de artistas visuais que começaram como pintores apenas para enveredar pela fotografia. Que tipo de pintor teria sido Henri Cartier-Bresson caso não tivesse descoberto a fotografia?

“Sheila Turner-Seed: Como começou na fotografia?

Henri Cartier-Bresson: Quando era muito novo, gostava da ideia da vida aventureira e detestava a ideia de trabalhar no negócio de têxteis da minha família. Sempre sonhei com a pintura e o meu pai disse: “Então, está bem.” Ele teve a simpatia de não me forçar a trabalhar no negócio.

Então estudei durante dois anos com André Lhote, que não era um bom pintor mas foi um professor importante. Aprendi tudo dele e de Jean Renoir, o realizador. Mas em termos de fotografia não devo nada a ninguém, excepto a uma fotografia do fotógrafo húngaro (Martin) Munkacsy, que mostra três miúdos a correr em direcção a uma onda na praia. É perfeita: as relações, a composição, o movimento. Isso afectou-me acima de tudo. Não fui afectado pela fotografia de mais nenhuma forma. Achei apenas que a câmara era uma maneira rápida de desenhar intuitivamente.”

It Jumps Out of You, Interview with Sheila Turner-Seed, Pág.51
Henri Cartier-Bresson – Interviews and Conversations – 1951-1998, Aperture, 2013

Avançando no tempo, desta mesma forma, a fotografia sentiu a mesma necessidade de se diversificar e de se distinguir à medida que o cinema progredia na sua capacidade de representação do real e à medida que a imagem em movimento necessitava de meios técnicos cada vez mais complexos para ser criada.

Ao mesmo tempo, a fotografia desenvolveu também um desejo, ou uma espécie de inveja, pelo que o cinema melhor representa: uma visão estética estilizada da narrativa. A fotografia passa

¹³Photography Murdered Painting, Right?
Marvin Heiferman, 2010, Smithsonian Institution Archives
<https://siarchives.si.edu/blog/photography-murdered-painting-right>

a obter uma qualidade cinematográfica (ou seria um regresso a uma origem?), no sentido em que passa a adornar as imagens com qualidades dramáticas de modo a que estas contem uma história dentro delas mesmas, independentemente de estas constituírem ou não uma representação do real.

“Magnum’s love affair with cinema began very literally; Magnum co-founder Robert Capa’s love affair with Swedish actress Ingrid Bergman led to the first ‘on set’ Magnum shoot, as Capa talked his way into shooting behind the scenes of her film *Notorious* in 1946. This was followed by further visitations to film sets by Magnum photographers. (...)

The relationship between Magnum photographers and cinema has been one of mutual give and take, and nowhere better is this demonstrated than the way cinematographers and directors have looked to the work of photographers for inspiration (...)

Whilst traditional photojournalists see their role as that of a reporter of events as they happen, there’s another type of photographer who takes an approach to their practice that has more in common with an artist. “I feel closer to painting and the cinema than I do to journalism,” says Magnum’s Harry Gruyaert. Known for his cinematic employment of light and color, and a fascination with the medium of cinema and television (see his *TV Stories* for a study of 1970s media as viewed through the prism of the television set), Gruyaert’s love of cinema saw him experimenting in the medium himself, making several short films early in his career. “If the quality of digital cameras that exist right now were available back then I definitely would have done more movies,” he said, talking at the Magnum Photos Now Barbican event."

Gruyaert’s practice has been, he says, heavily influenced by the atmospheric work of Italian director Michelangelo Antonioni, most well known for cult film *Blow Up* (1966). Harry Gruyaert produced a film that drew comparisons between his own photography and moving image works and Antonioni’s films, which was featured in his solo show *Variations Under Inspiration*.

Speaking at the Magnum Photos Now Barbican event, filmmaker Sophie Bassaler recalled some of her conversations with other Magnum photographers about drawing inspiration from cinema: “Gueorgui Pinkhassov was hugely inspired by the vision of the great Russian filmmaker Andrei Tarkovsky. When he saw *Solaris* for the first time he told me he had a sort of epiphany and that would go on to hugely influence the spiritual nature of his work. And the case of Patrick Zachmann is just magnificent. His photographs of the Chinese mafia, the Triads, in Hong Kong and in New York are very much influenced by Chinese films made in Shanghai in the 1930s.”¹⁴

*Photography and Cinema*¹⁴

Laura Havlin, 2016, Magnum Photos

Tendo em conta estes cruzamentos, esta dinâmica certamente também se aplica à relação do cinema com um médium que lhe é posterior, o videojogo.

¹⁴ <https://www.magnumphotos.com/theory-and-practice/photography-cinema/>

ORIGEM E CARACTERÍSTICAS QUE DISTINGUEM UM VIDEOJOGO

“Scientists had to make thousands of calculations to create the (atomic bomb) and determine its effects... Computers and atomic bombs, both products of World War II, grew up together.”^d

Exposição Information Age: People, information, and Technology – Museu Nacional de História Americana, Smithsonian Institute.

Aquilo que consideramos hoje *videojogo*, é um tipo de objecto com características variadas e muito abrangentes. Isto deve-se sobretudo ao facto de ser um médium que foi evoluindo muito rapidamente devido à velocidade dos progressos tecnológicos a nível das capacidades de representação de imagens num ambiente virtual, bem como aos progressos constantes relacionados com o armazenamento de informação nos vários formatos digitais. Desta forma, um objecto *videojogável* criado na década de '80 tem um aspecto e possibilidades totalmente distintas de outro que tenha sido criado nos anos '90, década de 2000 ou de 2010, estes também totalmente diferentes entre si, apresentando-se numa enorme diversidade de formatos digitais, existindo nos formatos mais populares da respectiva época. Alguns destes formatos serão as disquetes, *CD's*, *Mini-Disc's*, *DVD's*, *BLU-RAY's*, *HD-DVD's* e hoje até já sem a necessidade de um formato físico.

A partir do momento em que os videojogos começaram a ser comercializados para o público em geral tiveram sucesso exponencial, nos anos '70 através das máquinas de arcade (*Arcades*), do computador pessoal e mais tarde através de máquinas utilizadas exclusivamente para a actividade de jogar, conhecidas como consolas domésticas.

A sua popularidade criou uma indústria que em apenas algumas décadas acabaria por conseguir rivalizar e ultrapassar a indústria de cinema a nível de técnicos especializados, lucro e presença rotineira na vida dos consumidores, assim como apontar a direcção das próprias necessidades de transformação do cinema. Será interessante mencionar que a consola *Sony PlayStation 2* terá sido a principal responsável pela rapidez com que o formato *VHS*, dominante desde os anos '80, foi substituído pelo *DVD* devido ao facto de em 2001 ter sido lançada como consola de jogos, que também era o leitor de *DVD* mais barato do mercado. O que fez com que muitos cinéfilos tenham comprado essa consola apenas para fazer a transição da *VHS* para a qualidade

de imagem apresentada pelo *DVD*¹⁵. O mesmo se passou com a introdução do BLU-RAY a na *PlayStation 3* a partir de 2006.

Deste ponto de desenvolvimento do videogame surgiu a necessidade de definir o seu conceito, acompanhada por uma consciência de si própria como veículo de ideias. Uma necessidade de inovação constante que fosse capaz de captar a atenção dos consumidores através de objectivos que nunca antes tinham sido possíveis: uma nova perspectiva de encarar uma existência criada dentro de um ambiente fechado capaz de transmitir a ilusão de escolhas infinitas. Poderemos chamar a este ambiente o “mundo de jogo”.

Graças às possibilidades económicas crescentes que reunia, a indústria do videogame cresceu ainda mais abrangendo uma diversidade de linguagens e perspectivas que era capaz de representar através de imagens e sons. Desta forma, os programadores e os *designers* de videogames aperceberam-se de que para lá da representação do real, o videogame criava novas perspectivas sobre o “real” de modo a criar alternativas ao real.

¹⁵ *“No entanto, a Sony tomou uma opção bastante inteligente com a PS2 (PlayStation 2) ao colocar na consola o que era essencialmente um leitor de DVD’s “gratuito”. A PS2 foi lançada por de 299\$, um preço geralmente aceitável para uma consola nova. Tomando em consideração que este era o preço que se pagava por uma consola nova, o leitor de DVD’s pareceu um bónus adicional. Os consumidores tiveram de escolher entre pagar um preço semelhante por um leitor de DVD’s ou comprar um leitor de DVD’s que também lesse videogames. Uma escolha fácil. “*

13 after the PlayStation 2 changed the industry, Sony finally halts production

James Plafke, 2012, ExtremeTech.com

<https://www.extremetech.com/gaming/144342-13-years-after-the-playstation-2-changed-the-industry-sony-finally-halts-production>

A HISTÓRIA DO VIDEOJOGO

Apesar de apenas serem comercializados para o público a partir da década de '70 a origem do videogame dá-se enquanto patente feita relativa a um simulador de trajetória de mísseis baseado nos radares utilizados durante a Segunda Guerra Mundial. A patente referia-se a “*Cathode-Ray Amusement Device*” (“Equipamento de diversão com utilização de raios catódicos”). Apesar de outros registos de simuladores criados durante os anos '40, aquele que é considerado o primeiro videogame é criado no laboratório nacional americano de *Brookhaven* por William Higinbotham em 1958, o seu nome: *Tennis for Two*, uma simulação de ténis com perspectiva periférica. O jogo consiste em duas raquetes controladas cada uma por um jogador que jogam com uma “bola”, através de cálculos executados num computador analógico que simulam a trajetória dessa mesma bola.

Outras experiências foram feitas em laboratórios, faculdades e centros de pesquisa ao longo da década de '60, nenhuma delas lançadas no mercado devido ao custo e tamanho dos computadores onde eram criadas. Apenas nos anos '70 o videogame começa a ser disseminado no mercado. Primeiro através das máquinas de arcade activadas por moedas em 1971, criadas como conceito semelhante às máquinas de *flippers* que existiam em bares, que não tiveram sucesso imediato.

Em 1972, o engenheiro e inventor Ralph H. Baer conceptualiza uma máquina que tem a capacidade de emitir imagens em televisões comerciais através de sinal analógico dando origem aquilo que seria considerada a primeira consola doméstica, a *Odyssey*. Esta consola viria a ter imensa popularidade e sucesso comercial, com cerca de 100.000 unidades vendidas durante o primeiro ano. Na consola vinham incluídos alguns jogos, um deles um simulador de ténis, um conceito semelhante a *Tennis for Two*. Ao testemunharem o jogo de ténis da *Odyssey*, Nolan Bushnell e Ted Dabney, os dois engenheiros responsáveis pela máquina de arcade de que falámos anteriormente, fundaram a empresa *Atari* e encomendaram um conceito parecido a Allan Alcorn, engenheiro e cientista de computadores. O resultado terá sido o jogo *Pong*, ainda hoje um dos videogames mais reconhecíveis e um dos primeiros responsáveis pela entrada do videogame no *mainstream*.

Ao longo das décadas de '70 e '80 os videogames ganham espaço na cultura popular e tornam-se uma indústria em constante expansão a nível internacional. Por razões culturais e

económicas o Japão torna-se no território mais fértil para o consumo e criação de videojogos. Várias empresas japonesas começam a desenvolver uma enorme quantidade e diversidade de videojogos ao mesmo tempo que os seus equivalentes nos Estados Unidos da América, diferenciando-se através de conceitos originais e estranhos contribuindo de forma decisiva para a criação dos diferentes géneros nos videojogos (terminologia parecida, mas com uma relação problemática com género cinematográfico).

Surgem nesta altura videojogos como *Space Invaders* (TAITO, 1978), uma proposta envolvendo temáticas de ficção-científica, onde o jogador controla uma nave que dispara sobre naves alienígenas. Estas naves se aproximam constantemente numa perspectiva vista por cima da acção; *Pac-Man* (Namco, 1980), com uma perspectiva semelhante à de *Space Invaders*, mas conferindo mais liberdade de movimento à personagem (na realidade um conjunto de pixels manobrado pelo jogador) enquanto este é perseguido por um labirinto colecionando pontos; *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), jogo de plataformas, assim designado porque a acção principal a executar é saltar sobre plataformas evitando obstáculos, controlando a personagem *Jumpman* (mais tarde conhecido por *Mario*) numa perspectiva de perfil, sendo o mundo de jogo também apresentado como uma espécie de “fatia” lateral da realidade. *Donkey Kong* seria revolucionário por ser dos primeiros videojogos a incorporar uma narrativa básica como elemento motivador para ser jogado e *Jumpman* seria uma das primeiras representações da forma humana a ser controlada num videojogo.¹⁶

Ao longo dos anos seguintes várias experiências foram feitas no sentido de descobrir novos caminhos e possibilidades, de acordo com as possibilidades tecnológicas que vão surgindo. Os primeiros ambientes criados são bidimensionais (2D) que se transformaram progressivamente em tridimensionais (3D). À medida que o leque de possibilidades se alarga o videojogo começa a ser cada vez mais influenciado pela linguagem cinematográfica, principalmente ao longo dos anos '90. Esta influência materializa-se principalmente a dois níveis: jogabilidade, ou seja, o modo de videojogo em que o controlo é exercido por parte do jogador, e narrativa, o modo de jogo em que o controlo se perde para fazer progredir a narrativa que pode ser contada através do próprio videojogo (na maioria dos casos através da *cutscene*,

¹⁶*Design e Desenvolvimento de Jogos*
Carlos Martinho, Pedro Santos, Rui Prada, 2014
História dos Videojogos, Pág. 20-39

uma cena pré-programada onde os elementos intervenientes se comportam de forma não dependente da vontade do jogador). Um dos exemplos mais criativos responsável pelo aprofundamento de ambos os caminhos foi *Metal Gear Solid* (Konami, 1998).

A nível de jogabilidade as influencias cinematográficas começam a tornar-se óbvias através de uma maior variação dos métodos com que a câmara é utilizada enquanto o jogador exerce controlo sobre os elementos do jogo, principalmente recorrendo à utilização de ângulos de “câmara” dinâmicos, com intenções de *mise-en-scène* cinematográfica por trás da sua escolha. Em *Metal Gear Solid*, o protagonista controlado pelo jogador (*avatar*) é um espião enviado numa missão para impedir o lançamento de uma arma nuclear. No entanto, o objectivo do jogo passa mais pela fuga ao conflito e, como tal, o avatar executa um constante jogo de escondidas fugindo ao confronto directo. Deste modo, a câmara situa-se na maioria dos casos a alguns metros sobre a cabeça do protagonista, no entanto, este possui a capacidade de se encostar às paredes para que a sua presença seja menos visível. Quando se encosta a uma parede, a “câmara” de jogo muda totalmente de perspectiva para um ângulo específico a cada parede que permite ao jogador olhar através da esquina. Estes ângulos de câmara tornam-se em planos fixos que funcionalmente nos deixam descobrir aquilo que não era antes visível através do ponto de vista “normal” por cima da cabeça do protagonista. A nível temático constroem sobre a ideia do que é percorrer o mundo de jogo encarnando uma personagem cuja especialidade é mover-se sem que a sua presença seja notada. Finalmente, a nível cinematográfico, o trabalho de “planificação” destes ângulos de câmara evoca o género filme *thriller* de espões, mais especificamente os filmes da série 007.

Em *Metal Gear Solid*, a narrativa cinematográfica cai numa espécie de entranho “limbo” onde o jogador perde controlo para ficar a observar os *modelos de personagens* ganharem independência e tentarem comportar-se como actores num filme, sem que o jogador esteja de facto a ver um filme. Em vez disso o que o jogador vê são “cenas” independentes que surgem quando certos objectivos são cumpridos através da manipulação do avatar no modo de jogabilidade. Por exemplo, numa situação específica durante as primeiras duas horas do jogo, o jogador controla o protagonista através de um corredor escuro, apenas para encontrar um beco sem saída. Se o jogador fizer o avatar encostar-se a uma das paredes deste beco e carregar num botão para que a personagem bata na parede, perceberá que o som da batida revela que um parte da parede é oca. Quando o jogador coloca um explosivo plástico nesta secção da parede, fazendo-a explodir, descobrirá uma passagem secreta. Quando a personagem entra

nessa passagem a “câmara” não o acompanha. Em vez disso fica estática e o plano escurece em *fade-out*. Quando volta em *fade-in*, o ângulo de câmara que é apresentado ao jogador (talvez agora um espectador) não está de todo relacionado com aquele em que deixamos de ver a personagem antes de ela entrar na passagem. O jogador perde controlo sobre a personagem e esta move-se agora sozinha. Em vez de a vermos por trás, vê-mo-la de frente em perspectiva $\frac{3}{4}$, em escala de plano americano. Depois corta para um contra-campo de uma outra personagem que aparece à sua frente. Uma cena que segue as regras da linguagem do cinema interrompendo a linguagem da jogabilidade.

Apesar de anteriormente ter atribuído a autoria de *Metal Gear Solid* a uma empresa, será importante apontar que *este videogame* foi também um dos primeiros casos em que a questão da autoria se colocou nos mesmos termos em que se colocou no cinema. O *designer* principal deste videogame (também creditado nele como realizador) é Hideo Kojima, um ávido cinéfilo.

“Kojima was studying economics at university when he made the decision to join the games industry. "I wrote novels in my spare time while studying," he says. "Even this pursuit was related to film as I wanted to win awards for my novels and thought that if that happened perhaps I would get the chance to make a movie. But I had no friends that were interested in cinema; nobody to encourage me in that career. It was around that time that I saw Nintendo's Famicom for the first time. Immediately it struck me that this might be another route into making film-like experiences."

"Do you feel like you settled for second best, then?" I ask him.

Without pausing, he replies: "You know, right away I thought games could become something important in the future. That's what swayed my decision. I wouldn't describe it as settling so much as working with what was in front of me. And while it's true that I entered the games industry specifically because I couldn't find a way into movies, I soon fell in love with games.”^K

*Hideo Kojima: video game drop-out – interview*¹⁷

Simon Parkin, 2012, The Guardian

¹⁷ <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/23/hideo-kojima-interview-part-1>

Até hoje, os videojogos criados por Hideo Kojima têm uma componente cinematográfica forte. O seu próximo videojogo, *Death Stranding*, (produzido pelo próprio autor através da Kojima Productions) é o primeiro caso em que todas as personagens de relevo serão interpretados por actores reais, tanto na voz como nos movimentos, através da recriação dos corpos e caras destes actores num ambiente 3D).

Foi nesta direcção que a linguagem do videojogo avançou entre meados dos anos '90 até meados da década dos 2000, principalmente nos casos de videojogos com maiores orçamentos, fazendo dos jogos *mainstream* objectos que se tentam vender enfatizando os seus aspectos que constituem uma experiência cinematográfica interactiva.

No entanto, no início da década de 2010 surgiria um novo movimento de videojogo independente (onde o processo criativo, de produção e distribuição é feito sem a necessidade de grandes produtoras e distribuidoras para fazer o produto final chegar ao jogador), graças à crescente presença de conhecimentos de programação num público não necessariamente formado profissionalmente e também de uma maior acessibilidade de jogos *indie* através da multiplicação de lojas online *online*.

Este movimento de videojogo *indie* veio por em causa o caminho mimético em relação ao cinema, concentrando-se em desenvolver aspectos da jogabilidade contra os narrativos. Voltando à época “áurea” dos videojogos, os anos '80.

Vivemos hoje o período de maior oferta e variedade de videojogos da história. É infinita a sua complexidade actual. Daí a dificuldade em descrever pormenorizadamente do que é que se fala quando nos referimos à linguagem do videojogo. No entanto, há um factor que se pode destacar e que diferencia e identifica o videojogo: o avatar.

QUEM É O AVATAR?

O conceito de avatar tem origem no induísmo, referindo-se à manifestação ou à encarnação de uma divindade num ser terrestre. Na modernidade como termo relacionado com a computação, avatar refere-se à representação do utilizador de um aparelho computador no ecrã, ou seja, em termos mais abrangentes o avatar é qualquer imagem que represente pessoalmente o utilizador, podendo esta representação apresentar-se sobre a forma de quem dá entrada numa sessão privada de um computador pessoal, de quem escreve determinado *post* num fórum de internet ou, mais recentemente, sob a forma de uma fotografia de perfil passivo de um indivíduo numa rede social. No contexto do videojogo o conceito de avatar estende ainda o seu significado tornando-se o corpo virtual que o jogador controla através de uma série de comandos pré-definidos pelos designers e programadores. Esta manifestação poderá tomar uma série de formas diversas. Por exemplo, num jogo de aventuras simples onde a acção principal seja saltar de plataforma em plataforma, como *Donkey-Kong*, o avatar será a forma humana de *Jumpman*, sendo o progresso do jogo concentrado em volta das acções de caminhar para a esquerda e para a direita, saltar (por cima de buracos e obstáculos, apanhar (*pick-up*) um martelo para poder partir os mesmos obstáculos e subir escadas de modo a que o jogador se possa aproximar da meta final de cada fase de jogo (numa grande quantidade de videojogos referida pelo termo “nível”) através do avatar. Num jogo de acção de tiros em primeira pessoa (*first-person shooter*), as acções poderão apresentar-se com uma maior aparência de complexidade. Em vez dos comandos se restringirem a andar da esquerda para a direita e vice-versa, neste caso existe uma ilusão de se poder caminhar para a frente, para trás, esquerda, direita e todas as direcções intermédias numa área tridimensional, numa perspectiva de primeira pessoa, ou seja, olhando através dos olhos da personagem, como por exemplo no caso de *Doom* (*id Software*, 1993). Neste caso, o avatar não é constituído pela própria personagem, já que este está sempre fora de plano enquanto o jogador o controla. A única parte desta personagem que vemos constantemente são as suas mãos e os objectos que estas seguram (ex.: uma arma). Isto faz com que o avatar através do qual o jogador interage com o mundo de jogo sejam apenas as mãos da personagem. Já num jogo de puzzles como *Tetris* (Alexey Pajitnov, Vladimir Pokhilko, 1984) o avatar torna-se variável, porque é constituído pelas peças quadripartidas que o jogador leva até à base inferior do ecrã de jogo.

Com o progresso na variedade das possibilidades do que é possível representar visualmente num videojogo a noção daquilo que é um avatar tem-se expandindo imenso ao longo dos anos.

Na série Metal Gear o avatar adquire a forma de um ser humano cinematográfico capaz de executar uma enorme variedade de acções diversas, cada vez maior com cada jogo da série (um exemplo básico disto será como em *Metal Gear Solid* o avatar pode agachar-se e depois rastejar pelo chão, no entanto em *Metal Gear Solid 4: Sons of the Patriots* (Kojima Productions, 2008) o jogador pode escolher se o avatar se agacha e caminha depois numa posição baixa ou se o avatar se deita no chão para rastejar). Este esquema é o oposto total de *Flower* (Thatgamecompany, 2009), no qual o avatar é uma mistura entre uma pétala de uma flor que esvoaça pelo ar e o próprio vento. Neste caso o jogador controla as correntes de ar, no entanto, como o vento controlado pelo jogador é invisível, a pétala funciona como representação facilitadora dos resultados que os comandos do jogador têm sobre o mundo de jogo.

No contexto de videogame o termo surge quando utilizado como título do jogo Avatar (Bruce Maggs, Andrew Shapira e David Sides da Universidade de Illinois, 1979), no entanto oficializa-se apenas em 1985 quando é registado por Richard Garriott criador e designer de *Ultima IV: Quest for the Avatar* (Origin Systems, 1985). Esta opção é tomada devido à ideologia que Garriott queria ver cumprida através do jogo, de que o jogador olhasse temática e narrativamente para a personagem que controlava como sendo a manifestação e extensão do próprio corpo do jogador dentro do universo de jogo explorado no ecrã. Deste modo, as consequências das escolhas do jogador seriam muito mais cuidadas e premeditadas do que se o jogador sentisse que a personagem que controlava era apenas um peão desassociado dele mesmo. Neste caso, a importância desta associação era fulcral pois falamos aqui de um videogame que tem como base a interação com personagens não-jogáveis (*NPC's*, ou *Non-Playable Characters*) fixos, cujas histórias são influenciadas pelas opções do jogador. Em muitos desses casos, as opções centravam-se à volta de dilemas éticos, pelos quais Garriott queria que o jogador se sentisse pessoalmente responsável.

É em casos como *Ultima IV* que a distinção entre um avatar e o protagonista cinematográfico se intensifica. O que é então o protagonista cinematográfico?

O QUE É O HERÓI CINEMATOGRAFICO? (QUAL É A RELAÇÃO DO ESPECTADOR COM O HERÓI?)

Fazendo o ponto da situação, poderia dizer que num videojogo o jogador encarna uma entidade com determinadas características específicas que potenciam ou circunscrevem a sua acção. No entanto, a característica principal é a criação de um estado de ser, interior, que faz com que o “eu” do jogador viva outra realidade.

Por seu lado, quando o espectador vê um filme, ele identifica-se com o herói e segue a acção do filme, ou seja, o que acontece a esse herói em processo de identificação contínua, no tempo, até ao fim. (Claro que todas as questões colocadas pelo cinema moderno põem em causa esta identificação nunca deixando de se lhes referir).

Voltando ao protagonista cinematográfico, a sua acção está intrinsecamente ligado a escolhas que este faz de acordo com as características da sua personalidade e de acordo com o modo como escolhe agir perante os elementos do universo narrativo à sua volta. Segundo Robert McKee, a personagem é criada e lida através da sua caracterização e do seu carácter.

“Characterization is the sum of all observable qualities of a human being, everything knowable through scrutiny: age and IQ; sex and sexuality; style of speech and gesture; choices of home, car, and dress; education and occupation; personality and nervousity; values and attitudes – all aspects of humanity (...) This singular assemblage is *characterization*... but not *character*.

True character is revealed in the choices a human being makes under pressure – the greater the pressure, the deeper the revelation, the truer the choice to the character’s essential nature.

Beneath the surface of characterization, regardless of appearances, who is this person? At the heart of his humanity, what will we find? (...) The only way to know the truth is to witness him make choices under pressure to take one action or another in the pursuit of this desire. As he chooses, he is.”^L

¹⁵Robert McKee, *Story*, 5 - Structure and Character, Pág.100-101

São estas características e escolhas que permitem ao espectador sentir e avaliar (talvez inconscientemente) se na personagem existem características que notam neles mesmos ou que admiram, características que o próprio espectador gostava que fizessem parte dele mesmo, como heroísmo, esperteza, inteligência, carisma, etc. E é a partir do conflito existente entre a caracterização das personagens e a forma como estes escolhem agir perante os obstáculos que permite ao espectador colocar-se na posição destas personagens, fazendo-o questionar o que ele faria perante estes mesmo obstáculos. A relação entre o espectador e o protagonista em cinema é feita à base da comparação entre as escolhas do protagonista e as escolhas imaginárias do espectador. Isto é o processo de identificação, no qual o próprio espectador se coloca na posição do protagonista e sente o dilema colocado sobre o protagonista. Durante este processo o espectador julga ser o protagonista a partir de uma combinação entre a caracterização do protagonista desde o início do filme até ali, misturando-se esta com as características que o próprio espectador vê em si mesmo que vêm através do conhecimento que tem de si mesmo e daquilo que o filme o lembrou acerca de si mesmo.

Por exemplo, no caso de *Star Wars: The Empire Strikes Back* (Irvin Kershner, 1980), Luke Skywalker parte para um planeta pantanoso onde encontra o antigo mestre *Jedi* Yoda. Durante todo o segundo acto do filme, Luke treina as artes *Jedi* com Yoda até ver uma premonição que lhe mostra o sofrimento dos seus amigos Han Solo e Leia. Nesta altura da história, sendo este o segundo filme de uma série, conhecemos bem as características de Luke. No primeiro filme é jovem, inocente, corajoso e otimista, sendo o seu desejo de fazer a diferença a nível universal aquilo que mais o distingue; mas ao mesmo tempo Luke não é capaz de premeditar bem as consequências das suas acções. Neste segundo filme, Luke é mais maduro e humilde, tendo passado anos no conflito entre os rebeldes de que faz parte e o império fascista que governa a galáxia. Esta humildade é demonstrada na sua vontade de se dedicar a aprender as artes *Jedi* e traz-lhe alguma clama que compensa pelos comportamentos irrascíveis que demonstrava no primeiro filme.

Ao longo do treino, a frustração que sente com a dificuldade de vários exercícios leva-o a quase regressar para quem era no filme anterior, mas consegue sempre controlar estes impulsos. No entanto, perante esta premonição tão gráfica e violenta é forçado a fazer uma escolha entre continuar o seu treino ou sair do planeta para acudir os seus amigos. Aqui o espectador sente o mesmo dilema que Luke. Por um lado, sabe quem Luke já foi e quem é agora. O espectador já viu que Luke é um jovem mais controlado do que era antes e que controlou os seus impulsos

de impaciência jovial até ali, portanto é possível que fique no planeta pantanoso até completar o seu treino.

Tanto Luke como o espectador sabem que essa opção é objectivamente a mais segura e sensata. Por outro lado, o espectador foi exposto já à relação entre Luke e os seus amigos e no fundo esta relação é a mesma que o espectador tem com Han Solo e Leia, devido ao tempo que já passou com eles durante ambos os filmes. Tanto Luke como o espectador querem de facto sair do planeta pantanoso para fazer algo acerca do acontecimento terrível que se aproxima. Então o que fará Luke? O que faria o espectador nesta situação?

De facto, o que faz o espectador nesta situação? Entra em conflito consigo mesmo. O mesmo conflito conceptualizado e transmitido através da personagem ficcional Luke Skywalker num filme acerca de feiticeiros espaciais que lutam com espadas laser. Este é o poder do processo de identificação. Este é o poder que o cinema tem sobre a complexidade da psicologia humana. O poder de replicar estados psicológicos complexos na mente através de representações da forma humana numa tela. Através da sugestão e replica de condições extremas o protagonista cinematográfico irreal cria no espectador sensações não só reais mas também com uma intensidade nada rotineira. É devido a estas possibilidades que o cinema se tornou num dos média mais populares e influentes do século XX.

HERÓI VS AVATAR

Como se compara então a relação espectador-protagonista com a relação jogador-avatar? De certa forma as duas podem confundir-se no contemporâneo, já que os aspectos narrativos por trás dos videogames modernos são aqueles onde vulgarmente se dá mais ênfase em termos comerciais.

Muito recentemente a campanha publicitária do jogo *Call of Duty: Advanced Warfare* (Sledgehammer Games, 2014) concentrou esforços em demonstrar o lado narrativo do videogame através de uma personagem interpretada pelo actor Kevin Spacey, dando a ideia de que o mais importante no jogo seria o *Modo Campanha* (o modo conta uma história), quando na realidade a série *Call of Duty* é mais conhecida entre os jogadores por ser um *First-Person Shooter* onde o modo multijogador *online* é o principal motivo por detrás da sua popularidade. Este é um modo de jogo competitivo onde os jogadores interagem uns com os outros através de batalhas pela internet.

Para falar da relação jogador-avatar é necessário isolar a componente narrativa do videogame da componente interativa jogável, pois esta facilmente se torna distrativa das potencialidades novas recentes presentes na linguagem do videogame. Apesar da presença da componente narrativa no videogame, esta existe senão como pretexto para tentar aproximar o videogame da linguagem cinematográfica e para estimular o jogador a progredir através do mundo de jogo.

É uma espécie de “inveja” pela arte cinematográfica da qual muitos videogames contemporâneos se tentam desfazer. A relação entre o avatar e o jogador não existe durante momentos que querem replicar a linguagem cinematográfica, pois estes retiram o controlo que o jogador tem sobre o avatar. Esta ligação só pode ser devidamente formada através de sequências em que o jogador controla o avatar.

Nestas sequências, mesmo que o avatar seja uma “personagem” ela perde o controlo, perde a sua agência, perde as características que o definem enquanto “indivíduo”. A potencial personagem “apaga-se”, sendo literalmente encarnada pelo jogador que a controla. Os pensamentos e emoções que imaginamos vindos de dentro desta personagem são então substituídos pelos pensamentos do próprio jogador, pois é este quem passa a interagir “directamente” com o espaço envolvente no mundo de jogo.

Por um lado, o processo de identificação existente no cinema deixa de existir, pois essencialmente a análise psicológica que existe à volta dos desejos e acções da personagem deixam de existir devido ao apagamento dessa mesma personagem em função da tomada de controlo do jogador.

Por outro lado, a relação do jogador com o espaço e personagens secundárias presentes no mundo de jogo ganham outra dimensão. O jogador deixa de olhar o mundo através das características de um protagonista como faz o espectador e passa ele próprio a ser o motivador das acções que acontecem no ecrã e, como tal, o jogador passa também a ser responsável pelas consequências que vêm dessas acções.

Para exemplificar, no caso de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996), o objectivo do jogador é recolher itens sob a forma de estrelas que estão espalhadas através dos vários níveis no mundo de jogo controlando o avatar *Mario*. Estes níveis existem sob a forma de quadros pendurados pelo nível inicial, um enorme castelo envolto por um fosso cheio de água ligado a uma cascata, quase vazio de personagens e para isso tem de explorar as diferentes divisões do castelo, desde o hall de entrada, passando pelos quartos até à cave e jardim interior, etc. A certa altura, o jogador aperceber-se à de que não consegue progredir mais entrando nos quadros, portanto terá de explorar mais intensivamente segredos escondidos no castelo.

Se o jogador se dirigir à cave encontrará duas plataformas paralelas envoltas em água. Debaixo da água está uma porta impossível de abrir caso o jogador o tente fazer se *Mario* estiver a mergulhar. Tendo aprendido já devidamente as mecânicas de jogo ao longo dos níveis que já visitou até então, o jogador poderá aperceber-se de que pode interagir com estas plataformas, empurrando-as para baixo de modo a submergi-las na água. Depois de o jogador executar esta acção a água desaparecerá e o jogador poderá fazer com que *Mario* chegue à porta, caminhando. Ao sair pela porta ser-lhe-á revelado que se encontra agora no fundo do fosso que envolve o castelo, agora vazio. Explorando esta zona, o jogador descobrirá que debaixo da cascata existe agora uma passagem secreta para um novo nível. Esta passagem é apenas aberta enquanto consequência directa do processo de interacção do jogador com o mundo de jogo através do avatar. Por outras palavras, o jogador acciona o mecanismo que descobre através da sua exploração do castelo e como consequência altera permanentemente o mundo de jogo, independentemente de narrativa ou vontade de *Mario* enquanto personagem. O jogador esvazia a água do fosso do castelo.

Continuando esta linha de raciocínio por trás da relação entre jogador e avatar, existem videojogos que intencionalmente retiram qualquer tipo de ilusão de que o avatar é uma personagem com vontade própria, como por exemplo nos casos das séries *Legend of Zelda* (Nintendo, 1986-2017) ou *Half-Life* (Valve Corporation, 1998-2007). Em ambos os casos, os avatares não se expressam minimamente, mesmo quando outras personagens interagem com eles através de diálogos, estes são vulgarmente denominados de “protagonistas silenciosos” (*silent protagonists*).

Nos videojogos de ambas as séries existem situações em que os jogadores interagem com *NPC*'s que lhes pedem que cumpram certos objectivos de modo a progredir, os quais o jogador poderá aceitar ou não, por vezes escolhendo entre as opções “Sim” e “Não”. Estes *NPC*'s falam dirigindo-se directamente ao avatar e por vezes dão saltos na conversa quase como se o avatar tivesse respondido directamente. Nestes casos, os *NPC*'s estão senão a interagir com o próprio jogador e os “saltos” na conversa têm a intenção de contar com o que esperam ser a intenção de resposta pensada pelo próprio jogador. Estes são casos excelentes para explorar consequências não apenas físicas no mundo de jogo, mas também consequências emocionais vindas de dilemas éticos.

Em *Legend of Zelda: Majora's Mask* (Nintendo, 2000) o jogador encontra-se preso num mundo que será destruído dentro de três dias pela lua que está em queda constante em direcção à terra. Para progredir o jogador utiliza um objecto mágico: uma ocarina que faz o tempo recuar os mesmos três dias sempre que a lua colide com a terra. O jogador tem então de utilizar esses três dias para localizar certos itens-chave: máscaras que o transformam noutras criaturas não-humanas que lhe conferem capacidades extraordinárias no contexto dos controlos normais do jogo que lhe permitem aceder a novos níveis, como nadar, partir pedras grandes, saltar sobre água, etc. Ao recuar no tempo, todas as modificações que o jogador causou sobre o mundo de jogo apagam-se e ele apenas mantém as máscaras que adquiriu até ali. Para adquirir estes itens o jogador terá de analisar as acções dos *NPC*'s ao longo dos três dias de modo a descobrir como se comportam para poder prever o que vão fazer quando volta ao passado no início do ciclo dos três dias. *Majora's Mask* é feito de uma atmosfera sóbria e negra, pois todos os *NPC*'s constituem representações variadas de como a natureza humana lida com a inevitabilidade da morte. Isto é enfatizado para o jogador cada vez que ele retrocede no tempo, já que quando o faz, todos os *NPC*'s com que interagiu até ali se esquecem da sua existência. Num caso particularmente intenso, durante o primeiro dia do ciclo o jogador poderá encontrar uma

criança que coloca uma carta numa caixa de correio. Se o jogador seguir o carteiro que a apanha descobrirá que a carta foi enviada a uma jovem porteira da estalagem principal do mundo de jogo. Interagindo com a jovem o jogador descobrirá que a carta foi enviada pelo seu amante desaparecido. A jovem pede então ao jogador que este arranje forma de enviar ao seu amante uma carta de resposta. Colocando a carta na caixa de correio o jogador poderá agora seguir mais uma vez o carteiro de modo a desvendar a localização da casa do amante desaparecido. Ao entrar na casa o jogador encontrará a mesma criança que colocou a primeira carta na caixa de correio. Ao interagir com a criança descobrimos que se trata do amante desaparecido da rapariga da estalagem, que terá sido transformado numa criança pela mesma personagem antagonista responsável pela queda da lua.

Através de uma série de peripécias que o jogador pode escolher cumprir ao longo dos três dias ele poderá reunir a jovem com o seu amante, mesmo que este se encontre sob a forma de criança. Esta reunião tem lugar poucos minutos antes do fim do terceiro dia e ambas as personagens estão cientes de que, para todos os efeitos, morrerão ali, mas aceitam o seu destino porque apesar de tudo, estão juntos, nem que seja apenas por alguns minutos. Como recompensa entregam ao jogador uma das máscaras que este procura, mas esta não lhe atribui sequer habilidades especiais, sendo mais simbólica da reunião do casal do que outra coisa. Assim sendo, os amantes dizem:

“Please take refuge.
We are fine here.
We shall greet the morning...
Together.”

O sino da torre de relógio começa a tocar, anunciando o fim do terceiro dia e com ele o fim do mundo. Para continuar, o jogador tem de tocar a ocarina mágica e voltar ao início do ciclo. Ao acordar no passado, o jogador poderá visitar a jovem estalajadeira, esta não reconhece o avatar do jogador nem sabe onde está o seu amante. Quais foram as consequências por trás das acções e escolhas do jogador? Por um lado, este tem acesso a uma nova máscara. Mas esta é inútil, não lhe permitindo ter acesso a novas habilidades. Reuniu os amantes, mas como teve de voltar atrás no tempo é como se estes nunca se tivessem reencontrado. Até mesmo antes de recomeçar o ciclo, reuni-los não serviu de muito porque não só estavam destinados a morrer como já se tinham resignado ao fim das suas vidas. Qual foi o impacto real do jogador no

mundo de jogo? A resposta é quase nenhum. O único impacto importante aqui é nem mais nem menos que a própria experiência pessoal do jogador face à situação com a qual se encarou. Esta é conhecida por ser a “missão” mais complexa de todo o jogo, sendo constituída por eventos ao longo dos três dias do ciclo. Por outras palavras, é uma missão complicada e duradoura, razões pelas quais o jogador pode facilmente sentir-se desmotivado e desistir de a levar até ao fim. No entanto, coloca um dos dilemas morais mais intensos de todo o jogo: poderá o jogador ignorar a morte destes dois amantes sem fazer todos os possíveis para os reunir? É uma experiência que depende intrinsecamente dos princípios empáticos e éticos do próprio jogador.

O jogador escolhe levar a cabo os eventos que formam esta história talvez para descobrir se ele próprio acha que amar vale a pena, mesmo que no fim de tudo esteja a morte. Através dos eventos nesta secção do videojogo o jogador é exposto a um problema existencial profundo que passa a integrar a sua experiência não ao reflectir-se num protagonista, mas através da interacção com personagens que representam o dilema. Neste caso é evidente que as repercussões emocionais se dão assim apenas no próprio jogador, já que o avatar nunca tenta dar a ilusão de uma resposta emotiva em relação ao que acontece à sua frente, mas em qualquer outro caso o processo é semelhante, mesmo que o avatar se faça passar por protagonista cinematográfico. Existem ainda casos onde as repercussões dos eventos ocorrentes no videojogo são físicas no jogador, como nos videojogos de terror.

Tal como num filme de terror, o objectivo de um jogo de terror é criar uma atmosfera tensa propensa a que o jogador sinta medo. Tanto num como no outro existe algo chamado o *jump-scare*, ou seja, um evento que ao aparecer repentinamente origina um reflexo instintivo que faz com que o espectador/jogador se contraia para se defender de perigo. O que se torna interessante e específico é o modo como ambos acontecem de forma distinta quando contamos com a presença do protagonista e do avatar. Num filme de terror, um *jump-scare* é habitualmente criado através do aparecimento de uma imagem chocante quando a linguagem do filme faz o espectador pensar que pode relaxar, juntamente com um som estridente de volume elevado que quebra as expectativas do espectador em relação ao que se vai seguir na acção do filme. Dos mais simples e antigos exemplos é *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960) na famosa cena da banheira. É um caso particularmente eficaz, pois o momento em que o *jump-scare* surge não só viola as expectativas do espectador em relação à cena como também viola as suas expectativas em relação ao género do filme que está a ver. A aproximadamente um terço do filme, a aparente protagonista Marion Crane entra no seu quarto no *Bates Motel* e entra

na banheira. É um momento que parece quebrar a tenção da fuga de Marion depois do dinheiro que roubou da imobiliária onde trabalha.

Ao ligar o duche, uma série de planos aproximados em conjunto com o som monótono hipnotizante da água concentra a atenção do espectador na relação entre o duche e o sorriso de Marion, que sorri, triunfante na sua fuga. Até que surge um plano aberto que se divide com Marion à direita e a cortina de duche à esquerda. A câmara aproxima-se ligeiramente enquanto mostra que uma silhueta entrou na casa de banho. A silhueta aproxima-se fazendo o espectador questionar-se em relação ao que poderá acontecer no ambiente “protegido” da casa-de-banho. De repente a silhueta abre a cortina e revela uma figura feminina em contra-luz de cara escondida pelas sombras empunhando uma enorme faca, figura esta que não vimos até agora aparecer ao longo do filme. Ao mesmo tempo os violinos agudos de Bernard Herrman interrompem a monotonia da água do chuveiro. O plano aproxima-se de modo a que apenas a figura feminina esteja em campo. Corta para Marion que se vira e grita. Segue-se uma sequência caótica constituída por planos rápidos aproximados que nos confundem a noção de acção e espaço enquanto a figura esfaqueia Marion. Perante esta surpresa a reacção esperada de um espectador será a desorientação e o susto. Uma confusão em relação ao que está a acontecer na tela e em relação ao que está a acontecer no filme. Mas na realidade o que há a destacar aqui é a reacção da personagem Marion. Ao aperceber-se de que não está sozinha e de que está perante uma entidade com uma faca que a pretende atacar ela assusta-se e grita, tentando proteger-se. Uma tentativa inútil já que está completamente nua e a carne perde sempre contra a faca.

Neste caso e noutros casos de jump-scares será interessante notar que não é só o processo de identificação protagonista-espectador que está em acção. Tal como a protagonista, o espectador assusta-se e sente-se confuso graças às condições onde o evento acontece e graças ao modo como Hitchcock representa o momento através da montagem e tratamento sonoro. A resposta do espectador é a mesma de Marion, no entanto o susto dela e a sua presença nunca se apagam. No entanto a primitividade do instinto de sobrevivência que o espectador guarda dos seus antepassados aproxima-o psicológica e fisicamente da protagonista. Quando falamos do *jump-scare* envolvendo o avatar no videojogo as condições modificam-se.

No caso de *Silent Hill* (Konami Computer Entertainment Tokyo, 1999), a narrativa centra-se à volta de um pai, Harry Mason, que viaja de carro com a sua filha adoptiva. Ao ter um acidente

dá por si na pequena cidade de *Silent Hill*, a sua filha desaparecida. A cidade está envolvida num denso nevoeiro e em vez de pessoas, Harry apenas encontra monstros. A tomar controlo de Harry, o jogador tem de reunir pistas para encontrar a filha de Harry.

Como estamos a falar de um jogo de terror, as condições para o susto modificam-se. A certa altura, o jogador tem de percorrer a escola primária de *Silent Hill*. Ao entrar na sala dos cacifos, o jogador nota que de dentro de um deles vem um barulho e a porta do cacifo abana como se algo estivesse no interior. Para progredir o jogador tem de se dirigir ao cacifo. A expectativa é que lá dentro esteja um monstro. No entanto, quando o jogador interage com o cacifo para o abrir, de lá de dentro sai apenas um gato que foge. O jogador relaxa pois não terá de lidar com monstros. Ao inspecionar o interior do cacifo o avatar Harry comenta que este está vazio. Mais tarde, numa fase posterior do nível da escola, o jogador tem de dar entrada numa segunda sala de cacifos, semelhante à primeira, mas mais escura e onde as paredes estão cobertas de ferrugem. Mais uma vez depara-se com um som que vem de dentro do cacifo correspondente ao anterior. Agora certamente sairá de lá algum tipo de monstro com que o jogador terá lidar. O jogador abre o cacifo. Lá dentro as paredes do cacifo estão cobertas de sangue. O avatar comenta mais uma vez que está vazio. Não tendo mais que fazer nesta sala o jogador dirige-se à saída. De repente, o controlo sobre Harry é-lhe retirado e é-lhe mostrado um plano repentino de um corpo enrolado num saco de plástico de cai de dentro de outro cacifo à sua frente acompanhado pelos estrondos gerados pela abertura do cacifo e pelo corpo que embate no chão. O avatar continua na mesma posição onde o deixámos, sem reagir ao que acabou de acontecer. No entanto, o jogador terá sido afectado pela surpresa deste *jump-scare* que já havia sido prometido há muito tempo atrás. O jogador assusta-se com o inesperado, o avatar nem reage. Esta diferença de reacções entre o protagonista cinematográfico e o avatar demonstra-nos mais uma vez qual é a função do avatar no videojogo face à função do protagonista cinematográfico. O avatar quase não existe, apenas nós. O avatar não é ninguém, porque o jogador preenche quem o avatar é.

Os avatares são assim intencionalmente cascas vazias que só existem em conjunto com o próprio jogador e, como tal, a leitura que cada jogador tem deles é feita através das suas próprias decisões e qual o impacto que estas têm sobre o mundo de jogo. Estes elementos por trás da relação jogador-avatar fazem que esta seja uma experiência com base na expressão pessoal do jogador e na contemplatividade do mundo de jogo.

O ASPECTO CONTEMPLATIVO

Como se viu até agora, para o jogador o avatar constitui um portal para o mundo do jogo. E sendo que um dos elementos que distingue o avatar do protagonista cinematográfico são as suas possibilidades interactivas, isto significa que o jogador fica aberto a uma possibilidade de viver uma outra existência dentro do jogo.

Mas esta existência não está relacionada com a identificação que é permitida ao espectador através da narrativa e técnica de realização no cinema. O jogador assume uma nova identidade dentro do mundo de jogo. Esta nova identidade é a soma de quem o jogador é mais o conjunto de acções programadas pelas *designers* de videojogos para controlo do avatar, juntando-se a esta equação ainda o próprio mundo em que se desenrola o jogo. Portanto, o jogador existe em conjunto com o espaço e tempo fornecido por um videojogo.

No caso de um filme, a relação que o espectador tem com a noção de espaço e tempo é comandada pelo tempo da história (no caso do cinema clássico e no *mainstream*). Ao ver um filme, a acção terá lugar sempre nos mesmos espaços, dentro dos mesmos planos, por mais vezes que este seja visto.

No videojogo, estas noções de espaço e tempo alteram-se devido ao componente interactivo que advém da manipulação do avatar. Existem casos onde a duração de certa situação num videojogo poderá ser fixa, no sentido em que existe um limite de tempo pré-estabelecido ou certas possibilidades de manobra do avatar são retiradas ao jogador por motivos específicos pontuais, mas numa grande percentagem de videojogos será o jogador a determinar quando exactamente irá realizar as acções ou irá cumprir os objectivos estabelecidos (ou não estabelecidos). Em conjunto com a falta de presença e agência do avatar enquanto ente singular é esta capacidade de escolha que faz do videojogo uma experiência contemplativa por excelência. Ou seja, aquilo que o videojogo oferece enquanto médium é um enorme conjunto de possibilidades que, apesar de darem a ilusão de infinidade, são finitas, mas abertas o suficiente para permitir ao jogador acreditar que vive num mundo infinito e, portanto, de dar a entrada mental num “estado de ser”.

De certa forma, este “estado de ser” é parecido com o *suspension of disbelief* presente no cinema, no entanto, distingue-se porque não está ligado a uma ilusão de continuidade da

realidade, mas sim a uma ilusão de *continuidade da existência*, que permite ao jogador acreditar que habita o mundo de jogo e que as suas acções têm *gravidade*. É precisamente este aspecto que permite ao jogador entrar no ambiente do videojogo durante várias horas de seguida, em muitos casos durante muito mais horas do que a duração média de um filme. Normalmente, identifica-se a este estado, que é de concentração profunda, como *flow*, um estado hipnótico onde a fusão entre o jogador e o avatar é a mais profunda.

“During flow, attention is freely invested to achieve a person’s goals because there is no disorder to strengthen out or no threat for the self to defend against. (...)”

In flow, we are in control of our psychic energy and everything we do adds order to consciousness. Following a flow experience, our self becomes more complex than that it had been before, due to two broad psychological processes – differentiation and integration. The self becomes differentiated as the person after a flow experience feels more capable and skilled. Flow leads to integration because thoughts, intentions, feelings and the senses are focused on the same goal. After a flow episode, one feels more together than before, not only internally but also with respect to other people and the world in general. Differentiation promotes individuality while integration facilitates connections and security. “

Flow: The Psychology of Optimal Experience, Mihaly Csikszentmihalyi, 1990

No videojogo *Shadow of the Colossus* (Sony Computer Entertainment Japan Studio Team Ico, 2005), por exemplo, o jogador encarna um aventureiro conhecido apenas como *Wander*. Em cima do seu cavalo entra dentro de uma terra proibida pela sua religião carregando o corpo de uma rapariga. Ao entrar no templo no centro desta terra proibida entra em contacto com uma espécie de deus e pede-lhe que reanime a rapariga. O deus diz-lhe que para o fazer terá de derrotar 16 gigantes (Colossos) espalhados pela terra. Ao tomar controlo de *Wander*, o jogador é livre para agir como entender ao longo do mundo de jogo, esta terra proibida com uma área que ocupa vários quilómetros quadrados, contendo vários tipos de terreno, como florestas, cavernas, rios, montanhas, desertos, etc. O objectivo é encontrar cada um dos Colossos espalhados ao longo das várias zonas. Para o fazer tem acesso a uma espada que quando reflecte a luz do sol mostra o caminho mais directo para o próximo Colosso e ao seu cavalo. Até aqui tudo parece normal para um videojogo, no entanto todos os elementos mencionados até agora contêm especificidades únicas a *Shadow of the Colossus* que têm como objectivo principal incentivar o estado de *flow* no jogador.

Em primeiro lugar está o mundo de jogo, que apesar de conter várias zonas distintas fisicamente na sua geografia não está dividido em níveis como nos temos referido a eles até aqui. Não existe uma divisão entre nenhuma das zonas do mundo de jogo, o que faz com que a existência do jogador enquanto avatar nunca seja quebrada visualmente. Para o jogador chegar desde o templo central até ao deserto terá de caminhar de um lado para o outro em tempo real passando pela caverna que existe entre os dois, sendo até o menu de pausa apresentado como o mapa do terreno descoberto até então, simulando *Wander* a olhar para o seu próprio mapa físico dentro do videojogo. Além disso, ao contrário de muitos outros videojogos (uma vasta maioria em 2005), o mundo de jogo não está repleto de pequenos inimigos espalhados para servirem de obstáculo menor ao jogador enquanto este procura os Colossos. O mundo de jogo está completamente vazio de qualquer presença humana. Isto retira assim qualquer elemento que corte a relação do jogador com o espaço à sua volta. O jogo não passa por ultrapassar obstáculos pequenos desligados da temática inicial do jogo, o que nos leva à metodologia existente por trás da descoberta de cada Colosso: a espada. Ao pressionar um botão específico, *Wander* levanta a espada na direcção do céu e caso esteja numa zona exterior, a luz do sol reflectida na espada mostrará a direcção exacta que o próximo Colosso habita. Dito assim soa simples, mas este aspecto do jogo enfatiza a componente de exploração do terreno, que neste caso exige concentração e capacidade do jogador em entender e memorizar vários aspectos da geografia do terreno. A certa etapa, a luz reflectida apontará para uma zona montanhosa. Sendo que *Wander* não possui a capacidade de escalar directamente o lado da montanha, o jogador terá de caminhar ou cavalgar até descobrir um desfiladeiro através do qual possa entrar na zona montanhosa. Ao entrar nesta zona perder-se, no entanto, o acesso à luz solar e força o exercício mental de descobrir o Colosso que reside nesta zona através dos vários caminhos internos a que o desfiladeiro o irá levar. Este torna-se assim num caso onde o jogador só conseguirá progredir quando conseguir familiarizar-se e “habitar” o mundo de jogo à sua volta. Para terminar vale a pena referir o único outro elemento que interage com o jogador para além dos Colossos: o cavalo. Mais uma vez, *Shadow of the Colossus* toma uma opção única no panorama dos videojogos. Ao invés de conferir ao jogador controlo sobre o próprio cavalo quando *Wanderer* o monta, o jogo mantém os comandos do jogador sobre o mesmo avatar, fazendo com que o jogador essencialmente controle *Wander* manobrando o cavalo. Quando neste modo, o jogador consegue então manobrar as direcções em que o cavalo o leva, mas o cavalo continua a agir de modo independente, escolhendo as especificidades das direcções que escolhe tomar e escolhendo também parar caso não queira ultrapassar algum obstáculo ou caminhar sobre um certo tipo de terreno. Mais uma vez, todos os pormenores por detrás da interacção com o mundo

deste videogame são pensados estritamente para manter a concentração do jogador no estado de *flow*. Neste sentido, os Colossos são senão pretextos para levar o jogador a experienciar o mundo de jogo sob a forma física virtual de *Wander*, figurativa e literalmente um *Viajante*, usado como veículo para que o jogador experiencie a descoberta de contemplação geográfica que forma a base de *Shadow of the Colossus*.

Sendo assim, como é que este estado de continuidade de existência através do fenómeno do *flow* dentro do avatar constitui o centro da linguagem do videogame? Poderá dizer-se isto porque é um estado que se aprende e cuja compreensão se pode praticar. Da mesma forma que a linguagem cinematográfica se aprende, ou seja, do mesmo modo que um espectador inexperiente poderá aprender a entender, por exemplo, o corte na montagem de um filme, um plano ponto de vista como escolha de perspectiva a nível de realização ou uma qualquer outra técnica cinematográfica que não seja natural à vivência real do espectador, o jogador inexperiente passa também por um processo de aprendizagem à medida que experiencia cada vez mais objectos *videogameáveis*. O aspecto perceptual por detrás do controlo do avatar desenvolve-se até que o jogador o entenda naturalmente nas suas diversas formas, seja num ambiente bidimensional ou tridimensional, encarnando um avatar com forma humana ou com forma abstracta, etc. O jogador ganha a capacidade de atingir o estado de *flow* à medida que a linguagem do videogame se lhe torna mais natural.

É desta forma que o videogame seja um médium que, por norma, é experienciado ao longo de várias sessões e não só de uma vez. A existência do jogador enquanto Wanderer em *Shadow of the Colossus* não é esquecida de uma sessão para a outra e através de progressivas experiências encarnando este avatar, a passagem para o estado de *flow* torna-se cada vez mais rápida e eficaz.

Será possível então que a experiência do jogador em estado de *flow* enquanto avatar possa ser representada em cinema? Num filme narrativo com linguagem de cinema clássico a resposta instintiva, imediata, será negativa. Porquê? Porque o estado de *flow* é caracterizado por uma espécie de existência passiva durante uma grande parte do tempo do jogo. Embora haja uma concentração profundo, o jogador não está a ser estimulado de modo contínuo como o é num filme. O jogador vive largos momentos descontração “muscular”.

No entanto há casos em que a vivência que um espectador tem de um filme se pode aproximar bastante do estado de *flow* através de uma simulação (ou ilusão) da encarnação do avatar.

O AVATAR NO CASO *ELEPHANT* DE GUS VAN SANT

Em *Elephant* existe uma cena que se repete três vezes, na qual dois rapazes se cumprimentam no corredor da escola e uma rapariga lhes passa ao lado em passos acelerados. Em cada uma das vezes vemos a acção através do ponto de vista de cada uma das personagens intervenientes: o rapaz loiro triste, o rapaz fotógrafo alegre e a rapariga dos óculos que se tenta esconder. Em nenhuma dessas vezes aquilo que acontece desenvolve algo numa das personagens. É um momento que nos passaria ao lado mesmo no contexto do filme, caso não fosse repetido três vezes. Para que serve então esta cena, se não desenvolve algo dentro do filme? Serve para desenvolver algo fora do filme, sem que as personagens tomem o protagonismo.



Fig. 2 – Ponto de vista de John.



Fig. 1 – Ponto de vista de Elias.



Fig. 3 – Ponto de vista de Michelle

Gus Van Sant distingue-se imediatamente dos cineastas seus contemporâneos através da variedade de diferentes formas com que encara a linguagem cinematográfica. Realizador tanto do *mainstream* como do cinema de autor como do cinema *avant-garde*, pode dizer-se que Gus Van Sant é um cineasta da alienação, que trata este assunto nestas três variantes da sua obra. Por outro lado, a maior parte da sua filmografia tem como objectivo retratar e analisar a juventude contemporânea de quando os filmes são produzidos, sendo os principais exemplos disto *My Own Private Idaho*, *Good Will Hunting*, *Gerry*, *Last Days*, *Paranoid Park* e *Elephant*... Um dos elementos que caracteriza esta juventude, esteja ou não retratado nos filmes, é o facto de ser jogadora de videojogos. Assim, poderia perguntar-se, como cria *Elephant* uma relação entre o objecto *videojogável* e o objecto fílmico?

A ligação mais óbvia e imediata encontra-se a nível estético, ou seja, como encara a câmara as personagens e as acções do filme? Logo no terceiro plano (o primeiro plano, as nuvens, servindo à primeira vista mais como cenário para os créditos de início de filme e o segundo como ponto de vista de um veículo) seguimos um carro a alguma distância. À primeira vista este plano quase parece servir como *establishing shot* quando classificado numa linguagem clássica de cinema.



Fig. 4 – O *establishing shot* apenas em aparência

E sim, até poderia ser um *establishing shot*, não fosse o facto do carro branco que seguimos embater contra outro carro estacionado, para de seguida quase atropelar um ciclista e depois dar a ilusão de que vai embater numa árvore, até que finalmente pára. Aparece um intertítulo com o nome “John”, que associamos ao adolescente de cabelo loiro, enquanto este observa quais os danos sofridos pelo carro (supõe-se aqui que noutra tipo de filme poderia fazer-se um corte para o carro).



Fig. 5 – A câmara concentra-se sobre John.

A câmara continua a filmar continuamente dividindo o protagonismo entre o John e o seu pai, observando acções e diálogos sem ênfase cinematográfica. Mas poderia perguntar-se: estamos a ver o quê? Não chegamos ainda a uma resposta, pois o filme corta para outro nome, “Elias”, o rapaz com uma máquina fotográfica. Este caminha em direcção à câmara até abordar um casal de adolescentes, pedindo-lhes para os fotografar. O registo continua semelhante ao da cena anterior: uma câmara que segue algo que se assemelha a um protagonista, enquanto este parece estar envolvido em diálogos “*low-fi*” sem importância aparente, em tom quase improvisado. A câmara faz panorâmica de um lado para o outro até Elias desaparecer no horizonte do parque onde a cena acontece...

Voltamos a John, deixado agora na escola pelo pai. É aqui que a promessa feita ou pista dada pelo plano que seguia o carro demonstra qual será a principal opção estética a nível de

perspectiva neste filme: uma câmara de planos contínuos em *steadycam* que segue a personagem, maioritariamente através das suas costas, de modo a nos oferecer um tempo contínuo que nos permite entrar numa rotina. Gus Van Sant refere-se a esta opção como a “*following camera*”.

“That was part of the style that I was talking about earlier where I was trying to get away from the conventions that we have in cinema. The “following” camera, I think, is a way to connect where he is coming from and where he is going to. Generally we cut from the football field ,which is where Nathan is coming from, and we cut to the office, which is where he is going to and we don’t ever see how he got there. Even though, in our lives, none of us ever goes anywhere without actually journeying. (...) I wanted to show the journey as a way to include his real life into what we are watching. Things happen to us when we go from the Charlie Rose Show to our next engagement. Things happen along the way and so we wanted to have things happen along his way as well.”

Entrevista no *The Charlie Rose Show*, 2003



Fig. 6 - A “following camera” toma esta forma na maioria dos casos. A de um plano médio ou largo pelas costas das personagens.

Van Sant tomou então uma opção estética funcional que nos deixar aproximar da vivência das personagens, independentemente das noções clássicas de escrita de argumento que indicam que uma cena de um filme só deverá existir se fizer avançar a acção.

É interessante pensar que *Elephant* é inspirado no filme *Elephant* de Alan Clarke (1989). Este filme também é constituído por planos sequência. No entanto a sua exploração estilística é puramente cinematográfica, uma vez que segue uma personagem na sua acção e a sua acção é matar pessoas, num registo invocativo da linguagem de documentário.

Ao contrário de Clarke, Van Sant utiliza os planos sequência para criar o estado de fluidez bela e estranhamente equilibrada, uma fluidez que se aproxima da atmosfera do *flow* num videojogo. O *flow* é de importância extrema ao longo de *Elephant*, pois é aquilo que nos leva a segui-lo (literalmente e não literalmente), por oposição a filmes que acompanhamos através da narrativa e é algo que existe devido a um conjunto de elementos simples que nos embalam enquanto a câmara caminha para a frente, como as peças de música que são tocadas quase sem aviso ou justificação, baseadas à primeira vista numa vontade de complementar os movimentos coreografados das personagens e figurantes em frente da câmara.

Na primeira entrada da música, deixamos John e somos levados para fora da escola, para o campo desportivo onde um grupo joga *rugby*. Um grupo de jovens passa a correr em frente à câmara até que a última corredora, uma rapariga de óculos, que pára e olha para o céu, para logo depois sair.



Fig. 7 – A câmara estática aguarda, permitindo ao espectador entrar no tom do filme.

Sem nos deixar perceber quando se dá uma modificação na velocidade da imagem, a rapariga dos óculos sai de campo em câmara lenta. Lá ao fundo os jogadores saem de campo e voltam a entrar já em velocidade normal. Ainda mais ao longe, uma equipa de *cheerleaders* pratica a sua formação, cantando e dançando. Os jogadores continuam a jogar durante momentos até que um deles se afasta do grupo. Veste uma camisola vermelha e caminha para a esquerda do plano. A câmara “escolhe” segui-lo e passamos a acompanhá-lo.



Fig. 8 – A câmara segue o rapaz da camisola vermelha.

Ele caminha pela relva em direcção ao edifício, passando por um rapaz que toca guitarra. Durante estes momentos começa-se a tornar óbvio que estamos perante um filme livre e estranho, mas mais importante que isso, estamos perante um filme “sem personagens”. Seria cedo numa primeira visualização do filme concluir isto aqui, no entanto ao longo de várias visualizações é durante estes momentos que dá para entender que estamos a seguir estas pessoas não pela história que estes nos contam ou até necessariamente por uma história maior que o filme nos está a contar (a história relacionada com o mundo real que pretende retratar o tiroteio no liceu de Columbine em 1999). Em vez disso a câmara segue estas personagens apenas para as seguir, numa experiência de tom e ambiente hipnóticos.



Fig. 9 – Um só plano que nos levará a percorrer o campo desportivo;



Fig. 10 – o corredor dos cacifos;



Fig. 11 – a zona entre os edifícios da escola;



Fig. 12 – outro corredor

Estas personagens poderão ter objectivos, desejos ou uma psicologia humana que os levam de um sítio para o outro, mas esses objectivos não nos são explorados. Não é suposto que sejam sequer, pelo menos não no sentido daquilo que encaramos como sendo o protagonista cinematográfico a nível narrativo. Algo é revelado, sim, como por exemplo nos momentos depois deste rapaz da camisola vermelha entrar no edifício da escola, quando a câmara deixa de se concentrar nele para dar atenção em câmara lenta a uma rapariga loira que através da expressão facial e diálogo corriqueiro demonstra que o deseja, exclamando: “*He’s so cute.*”



Fig. 13 – A rapariga loira deseja o rapaz da camisola vermelha

À medida que a câmara se afasta dela existe um momento em que o seu olhar se cruza com o da câmara, que depois volta a enquadrar o rapaz da camisola vermelha que se vira para a ela apenas de relance para depois demonstrar uma expressão de desinteresse. A sua caminhada continua até se aproximar de uma rapariga que beija. Uma namorada, a quem pergunta “*How are you?*”, pergunta à qual ela responde “*Good, how are you?*” A conversa que acontece a seguir mal se ouve e concentra-se à volta de personagens que desconhecemos e desconhecemos até ao fim do filme e tem a mesma importância que aquelas que ouvimos até aqui desde o início, ou seja, muito pouca.



Fig. 14 – A câmara afasta-se do grupo de raparigas, revelando...



Fig. 15 - ... que se trata do ponto de vista de Nathan



Fig. 16 – A situação não o afecta

Mais um intertítulo revela-nos os seus nomes “Nathan & Carrie”, neste momento sabemos que esta será a fórmula por detrás do filme. Sendo assim, o que estará esta sequência a dizer acerca da psicologia interna de Nathan? A câmara fez-nos reparar na rapariga loira que o desejava. Noutro filme isso poderia indicar que Nathan talvez fosse desejado e a desejasse também ou se pudesse sentir orgulhoso devido à sua aparente dominância sexual nos corredores da escola, caso a sua reacção fosse uma de satisfação; um piscar de olho ou um sorriso indicariam isso. Mas não é isso que acontece, ele olha para trás, depois para a frente, o seu olhar é afectado pelo que aconteceu certamente, mas de um modo que demonstra que aquilo que aconteceu é só algo

inconsequente. A partir daí, sabendo já que se vai encontrar com a sua namorada poderíamos esperar que a sua reacção ao vê-la e beijá-la funcionasse para o levar para um estado emocional oposto, uma satisfação que o isolasse deste tipo de eventos, estabelecendo que Nathan é um rapaz fiel ou apaixonado. Mas o encontro com a namorada também não é impactante ao ponto de o estabelecer assim. Ao vê-la dá-lhe um beijo e fala com ela sem emoção. A interacção deste casal continua a ser mundana e desinteressante, sem revelar nada de concreto acerca do íntimo de Nathan enquanto personagem.

Gera-se assim uma lógica fílmica à volta de personagens quase arbitrariamente inter-trocáveis, em que os acontecimentos que ocorrem ao longo dos seus caminhos (como a troca de olhares entre Nathan e a rapariga loira) não servem para os estabelecer como protagonistas ou como personagens dotadas de caracterização forte e detalhada, mas sim para criar uma ambiência através da qual a câmara caminha. Numa lógica de videojogo, as personagens que seguimos tornam-se os *avatars* através dos quais experienciamos a vida desta escola, já que esta experiência de pouco serve para as personagens. A elas não as desenvolverá, pois nada têm para desenvolver, apenas a nós e não necessariamente através da história, mas sim através da atmosfera dos seus percursos.

Para além disto, falando ainda da cena em que Nathan passa pela rapariga, há que dar atenção especial aos momentos onde o olhar da rapariga se cruza com o da câmara.



Fig. 17 – O espectador sente o desejo da rapariga loira através do ponto de vista de Nathan

O olhar é forte e de modo nenhum parece acidental, portanto há que concluir que este olhar dela para a câmara coincide com o olhar dela para o seu objecto de desejo, Nathan. Ou seja, por alguns momentos, a câmara vê a situação através do ponto de vista de Nathan. A câmara torna-se Nathan e nós enquanto espectadores também assumimos a identidade de Nathan, encarnamo-lo e vivemos a experiencia existencial de ser o objecto de desejo daquela rapariga através de um jogo de de mudança de perspectiva, amplamente presente na linguagem do videojogo: a perspectiva na terceira pessoa, a da câmara, apresentada ao longo da maior parte do filme, e na primeira pessoa através do facto de a câmara encarnar o ponto de vista desta personagem-avatar. Esta troca de perspectivas não é fundamental para pensar a temática central do filme.

A certa altura, John sofre uma reprimenda de um professor, depois refugia-se numa sala grande vazia e chora. Surge uma rapariga que lhe dá um beijo.



Fig. 18 – O plano fixo aproxima John de uma posição de protagonismo

Aqui o filme suspende a sua lógica de seguimento para introduzir uma lógica de identificação cinematográfica. No entanto esta vulnerabilidade é imediatamente descontinuada porque logo de seguida começamos a seguir a rapariga do beijo. Aparece um intertítulo que diz “Acadia”. Mas não a seguimos. Em vez disso, a sequência começa com a entrada de Acadia numa sala

onde vários alunos e professores. A câmara faz uma panorâmica que dura a cena inteira olhando sobre as caras das pessoas à volta dela.



Fig. 19 – A câmara espera a entrada de Acadia...



Fig. 20 – permitindo ao espectador assumir o seu ponto de vista

Fig. 21 – Desta vez o ponto de vista é mais duradouro

A câmara adquire o ponto de vista do avatar. O filme está assim a conseguir ensinar ao espectador uma nova maneira de encarar a linguagem cinematográfica através de uma simulação do conceito de encarnação do avatar nas personagens, usando a linguagem dos videojogos para fazer o espectador percorrer os corredores da escola, permitindo-lhe ver o mundo através dos olhos de jovens que jogam.

Ao mesmo tempo, existe outra particularidade relativa à “passagem de testemunho” que é feita entre estas personagens. Por exemplo, quando passamos de Nathan e Carrie para John e percebemos que ambos estão nesse momento no mesmo espaço acontece um fenómeno muito específico na mente do espectador: este começa a criar um mapa mental da escola. Mesmo que seja subconscientemente (no momento que o espectador liga o caminho contínuo de Nathan desde o campo desportivo ao caminho que John fez mais cedo no filme) criando uma noção de conhecimento espacial e geográfico total do cenário onde o filme acontece, uma noção continua que não está delimitada por cenas nem por planos mas sim pela existência continua nele através da câmara e das personagens-avatar. Este mecanismo parece aproximar-se do modo como o jogador descobre e aprende a geografia do mundo de jogo de *Shadow of the Colossus*, através da representação, agora cinematográfica, da vivência contemplativa do espaço através das acções (ou falta delas) das personagens-avatar. É claro que ao contrário do jogador, o espectador não escolhe para onde vai, nem quanto tempo demora a lá chegar, mas para efeitos cinematográficos será que estas escolhas são assim tão importantes? Será que ter o caminho traçado e percorrido através destas personagens-avatar independentemente da escolha do espectador é assim tão diferente de percorrer as planícies vastas de *Shadow of the Colossus*? São objectos inerentemente diferentes, no entanto, o que importa e é realmente útil para a construção das experiências do jogador e do espectador é a mesma abstracta paz hipnótica característica da continuidade da existência através da encarnação de outro corpo vazio, seja ele manipulável ou não. De ambas as formas, o espectador ou jogador tornam o espaço progressivamente seu do mesmo modo que o bairro onde vivemos ou o nosso caminho diário para o emprego se torna nosso durante a nossa rotina real. Quando isso acontece, passamos a acarinhar esses espaços porque de certa forma se tornam espaços pessoais que têm de ser protegidos e preservados. É através desta criação do espaço pessoal fílmico que *Elephant* estabelece uma relação com o espectador. E é com o rompimento desta relação que *Elephant* causa o maior impacto no espectador, quando através do tiroteio no último terço do filme destrói esse espaço que nos levou a tornar nosso e a acarinhar.

Depois de ter estabelecido a relação com o espaço acima descrita, Gus Van Sant dá início a uma dimensão nova de exploração temporal. Voltamos a Nathan e Carrie, mas apesar do tempo que passámos com John e depois com Acadia, estes permanecem no mesmo lugar onde os deixámos, não só fisicamente como temporalmente. É a primeira vez que percebemos que não estamos perante um objecto organizado cronologicamente. Por outro lado, a importância da continuidade do tempo presente para o espectador através da *following camera* é uma das

premissas conceptuais mais importantes no filme. Estamos assim perante uma lógica que dá a máxima importância ao momento imediato e a duração deste momento. Podemos simplesmente atribuir essa escolha como uma forma única de apresentar os flashbacks e *flash-forwards* do filme, mas podemos também correlacionar isso com as escolhas do jogador num videojogo, mas desta vez tratadas em filme.

Logo a seguir cortamos para Elias que passa por John e lhe tira uma fotografia enquanto a rapariga de óculos corre atrás deles passando quase despercebida. Sem ser necessário já um corte a perspectiva muda de Elias para John instantaneamente.



Fig. 22 – A câmara segue Elias...



Fig. 23 – ... mas troca para o ponto de vista de John

A *following camera* segue John até ao exterior, onde este chama um cão que salta à sua frente. Quando o cão salta a velocidade do filme diminui, tornando-se brevemente (câmara lenta).



Fig. 24 – Este momento permite-nos assistir à suspensão do tempo que o filme pretende fazer o espectador sentir

O que é esta câmara lenta que se repete então? Nada mais, nada menos que uma extensão concreta de momentos onde as próprias personagens vivem um momento de êxtase contemplativa. Em John é durante o rodopio perfeito do cão no ar e para a rapariga dos óculos é algo no céu que talvez coincida com as nuvens no primeiro plano do filme. É uma chamada de atenção por parte de Gus Van Sant para que o espectador experiencie o filme com essa atitude, uma de deixar o filme “pairar” sobre os sentidos. Este momento é muito breve, no entanto, porque logo a seguir vemos dois rapazes vestidos com cores militares a caminhar na direcção de John. Um deles diz-lhe em tom agressivo para “sair dali e não voltar”. Eles entram pela porta e dá-se um corte para o intertítulo “Eric & Alex”, que nos faz recuar mais uma vez no tempo, como tinha sido estabelecido com Nathan e Carrie. Tendo o filme apresentado claramente qual a lógica interna da sua linguagem termina assim aquilo que poderia ser considerado o primeiro acto do filme, narrativamente falando.

Mas chegados aqui, podemos perguntar-nos: quem é então o protagonista? A resposta poderia ser: o espectador. Ao tornar-se nas várias personagens ao longo do filme, o espectador transforma-se num protagonista, embora passivo. Isto faz da camara o avatar que encarnamos realmente? Não necessariamente. As personagens continuam a ser os nossos avatares. Mas a combinação das suas experiências é o que nos permite vivenciar o espaço de um modo mais completo e absoluto e que nos faz compreender mais profundamente a rotina da escola e deste modo sentir também a temática do filme: a pressão adolescente que existe dentro dos corredores e salas da escola. A câmara é um protagonista silencioso ou as personagens são protagonistas quase silenciosos? Elas acabam por se fundir porque somos nós enquanto espectadores que acabamos por sentir as repercussões psicológicas das situações mostradas no filme, já que as personagens não exteriorizam estas consequências, sendo passivas. A adolescência é fase da vida onde somos quase adultos, mas não totalmente, e como tal, queremos intervir activamente no mundo à nossa volta, apesar de isso ser quase impossível. Esse é o jogo que *Elephant* e Gus Van Sant fazem o jogador jogar, o de ser adolescente e quase totalmente impotente perante o mundo à sua volta.

O VIDEOJOGO DENTRO DO FILME *ELEPHANT*

Na cena em que Eric toca Beethoven no piano da cave Alex e fica a vê-lo tocar exclamando até “*That’s awesome.*” Eric continua a tocar enquanto Alex se deita na cama e coloca um computador portátil sobre o seu colo. O *tempo* a que Eric toca acelera, bem como a intensidade com que ataca as teclas. A câmara aproxima-se de Alex. Dá-se um corte. Podemos então ver que Alex está a jogar um *first-person shooter* no computador. Neste plano a câmara filma o jogo, mas em plano fixo. No entanto, não nos afastamos do tipo de linguagem de câmara em movimento a que temos assistido ao longo do resto do filme. Isto porque a câmara do próprio videojogo está sempre em movimento.



Fig. 25 – A câmara aproxima-se de Alex...

Fig. 26 - ... em estado de flow, o mesmo que o espectador



Fig. 27 – O ponto de vista assumido no videojogo mostrado no filme

Este é um dos mais importantes momentos no filme relativamente a como Gus Van Sant incorpora a perspectiva *videojogável* na linguagem cinematográfica, pois a presença e utilização deste videogame *first-person shooter* demonstram e admitem que o realizador está a questionar o médium de cinema na sua capacidade de contar esta “história” e ao mesmo tempo substituir voluntária e inequivocamente elementos da linguagem do cinema pelos elementos da linguagem do videogame. No contexto do filme fica implícito que as personagens Eric e Alex utilizam o videogame para “prática” do tiroteio que planeiam levar a cabo. Isto torna-se ainda mais acentuado numa cena posterior, em que Eric e Alex planeiam o seu ataque à escola, alternando entre o tempo “passado” em relação ao tempo presente com que começámos o filme e entre *flash-forwards*, o tempo presente real em que está a acontecer o massacre.

Num dos planos podemos ver brevemente uma arma surgir por baixo do enquadramento, exactamente com no videogame que Alex jogava.



Fig. 28 – A réplica que o filme faz do ponto de vista do videogame da cena anterior

Poderia dizer-se que isto acontece para nos dar a ver o modo como Eric e Alex percebem a escola e o mundo, ou seja, como se a sua vida fosse um videogame. Mas será que são apenas eles que vêem o mundo assim? Não será assim que o espectador vê. É o espectador que está a tirar esta conclusão... Mas circunscrevendo-nos ao universo do filme, este apresenta-se como se se tratasse de um videogame. O videogame mostrado e o seu plano filmado correspondente

são as “chaves” através das quais Gus Van Sant revela ao espectador que tudo isto não passa de um videogame de certa maneira.

Todo o filme é-nos mostrado como um mundo fechado onde as personagens quase se comportam como *Non Playable Characters* até serem incorporados pelo espectador através da câmara, ou seja, até ganharem protagonismo tornando-se avatares temporários (protagonista-avatar) para o espectador. Para Eric e Alex as outras personagens são apenas NPC's. Será que para o espectador também têm só essa importância? Gus Van Sant em *Elephant* cria assim as condições para que as personagens-avatar não chamem atenção para si e ao mesmo tempo permite ao espectador viver mais verdadeiramente o mundo distópico do filme.

CONCLUSÃO - O FILME DENTRO DO VIDEOJOGO

A partir do início do terceiro acto, quando Eric e Alex iniciam o seu plano, recapitulam a sua estratégia num plano fixo, que termina com Eric dizendo para Alex “*Most importantly, have fun, man.*”. Ambos sorriem. É evidente que para estas personagens a situação não contém gravidade, pelo menos a mesma gravidade que tem para nós enquanto imaginários membros caminhantes dos corredores daquela escola. Entramos com Eric e Alex para um carro e percorremos grande parte do caminho até à entrada da escola.

Eles passam por John, cuja reacção é ineficazmente tentar dizer a outros estudantes para não entrarem na escola, até encontrar o carro do pai. Eric e Alex percorrem os corredores da escola até à biblioteca. Lá estão Elias e a rapariga dos óculos que encaram as roupas militares dos dois rapazes quase sem reacção. Para eles a situação parece nem ser real.



Fig. 29 – Elias reage tirando uma fotografia; a realidade do filme é uma de videojogo que não lhe dá o impulso de fugir

Elias tira uma fotografia. Michelle pergunta o que estão a fazer. Ambos levam um tiro de caçadeira. Elias nem merece um plano de reacção, recebendo o tiro fora de campo. Algures na escola Nathan e Carrie ouvem os tiros. Seguimos brevemente Eric e Alex, em segundo plano os outros estudantes estão desfocados, formando formas humanas que tropeçam de um lado para o outro como literais NPC's.



Fig. 30 – O plano enfatiza a diferença entre Eric e os outros jovens

Na casa de banho três raparigas retocam a maquilhagem. Eric e Alex entram. É óbvio o que lhes acontece quando cortamos e estamos de volta à sala de aula onde deixámos Acadia. Um dos rapazes da reunião vai até à porta e a sua barriga explode depois de ouvirmos mais um tiro. O professor diz-lhe para se levantar. Não se levantará. Os outros partem a janela. Cortamos mais uma vez e seguimos uma figura em contra-luz que percorre os corredores da escola na direcção do tiroteio enquanto outros fogem. Um rapaz negro que segue caminho até entrar na mesma sala de onde acabámos de sair. Ele ajuda Acadia, abraçada à barriga em pânico, a sair pela janela. Um intertítulo: Benny.

Mesmo na recta final do filme temos a introdução de mais uma personagem com a mesma importância daqueles que seguimos até aqui. Será Benny o protagonista herói que vai dar sentido ao filme? Benny avança de volta para a escuridão do corredor. Noutro local, Alex encontra o mesmo professor que no início do filme deu um sermão a John. Alex ameaça-o até que este se deita no chão. Lá fora John procura o seu pai. Será que este está dentro da escola? Será que se tornará vítima mortal do seu alcoolismo ao ter entrado na escola? Ou será que pode ter entrado para tentar salvar o seu filho ao ouvir o tiroteio? Nenhuma destas hipóteses se torna verdadeira, John encontra-o logo de seguida. Chama-o desanimadamente, quase obrigado. O pai caminha em passadas apressadas na direcção do filho, que lhe pergunta se está bem. O pai dá-lhe uma festa no braço, entre eles há muito espaço, muito mais do que deve haver entre um

pai e um filho numa situação de perigo eminente, pelo menos cinematograficamente falando. John conta-lhe o que viu sem olhar para ele. O pai toma o seu braço sem confiança mais uma vez. Tenta aproximá-lo. Mas John não sai do sítio. Como se a situação não tivesse impacto nele. O seu pai não o consegue puxar de volta para a realidade.



Fig. 31 – John e o pai encontram-se em dimensões diferentes, mas o espectador, através de *Elephant*, está na mesma dimensão que John

O pai pede-lhe desculpa, mas não por algo em específico. É mais um pedido de desculpas cobarde por razão nenhuma. Tal como Elias e a rapariga dos óculos não tiveram direito a uma resolução, também John não terá. O momento cinematográfico de que poderíamos estar à espera relativo a John e o alcoolismo do seu pai desde o início do filme não será resolvido devido ao clímax do filme. É muito anti-climático.

Voltamos a Benny, acompanhado por um instrumento de cordas que sugere *suspense* e esperança, uma banda sonora que pela primeira vez não tem motivação diegética ao contrário do piano de Eric. Certamente Benny triunfará sobre o *mal*. Ele aproxima-se de Alex por trás enquanto este dá agora um sermão ao professor relativamente às vezes em que este não tomou bem conta dos alunos que sofriam abusos. Benny está quase ao pé das costas de Alex. Alex vira-se para trás e dá-lhe um tiro. É um momento muito anti-climático. Alex termina o seu sermão e deixa o professor fugir. Quando este corre, Alex dá-lhe um tiro nas costas. Mais uma traição. Entretanto Eric percorre corredores envoltos em escuros tons azuis, frustrado porque

não encontra algo ou alguém. Ao virar da esquina Nathan e Carrie vêm a silhueta de Eric. Refugiam-se numa sala adjacente. A silhueta de Eric aproxima-se, com ele aproximam-se sons que já o acompanhavam no plano anterior, mas que não se compreendiam bem. Agora dá para perceber que são pássaros. O som de uma caçada na savana? O som do jogo de caça que Eric criou dentro da escola. Eric entra no refeitório onde já o vimos anteriormente a tomar notas e senta-se numa das cadeiras. Alex entra e ambos comparam a matança. A meio da frase de Alex este também leva um tiro anti-climático. Eric confirma a morte do seu amigo/amante e ouve o som de algo a cair. Entra na secção da cozinha e seguímo-lo até à arca frigorífica. Lá dentro encontra Nathan e Carrie. Ele joga com eles “Um-Dó-Li-Tá” para decidir sobre qual disparará primeiro enquanto o casal lhe implora pelas suas vidas desajeitadamente. A câmara afasta-se e o filme termina cortando para o mesmo plano com que começamos o filme acompanhado por Beethoven do piano de Eric sobre sinos *drone* e sons de pássaros. Mais uma vez, não temos uma conclusão para as personagens intervenientes.

Se não era claro até agora que Gus Van Sant ignora propositadamente as noções clássicas de *plot* e de arco de personagem em *Elephant*, é evidente que neste terceiro acto anti-climático em todos os sentidos, o realizador não só as ignorou como as violou totalmente, destruindo completamente qualquer expectativa que se poderia ter relativamente às resoluções para qualquer uma das personagens. Isto acontece porque na realidade as personagens são *dispensáveis* para o objectivo maior do filme. São “vidas” que perdemos ao jogar o perigoso jogo de Gus Van Sant. O que ele construiu não foram as personagens. Sofremos ao vê-las morrer de forma tão fria. Sofremos porque todos os seus destinos são cruéis, pior que isso, ridiculamente cruéis, pois nem têm direito a um último momento de heroísmo. O que Gus Van Sant construiu, através da implementação de técnicas que nos aproximam da relação que teríamos enquanto jogadores com um videojogo, foi uma familiaridade com o espaço da escola, com alguns dos seus intervenientes e com a própria banalidade do mal. Nós, enquanto espectadores-jogadores, não sofremos com eles, como se a familiaridade criada ao longo do filme não tivesse gerado qualquer empatia ou identificação. Ao misturar a linguagem do cinema com a linguagem do videojogo, Gus Van Sant procura um efeito de distanciamento próprio de toda a arte moderna que aqui tem um objectivo meta-narrativo, pondo em causa a nossa maneira de viver e fazendo-nos olhar para nós próprios de forma objectiva.

Mas será que ao misturar a linguagem do cinema com a do videojogo, Gus Van Sant não estará afinal a tornar-nos mais próximos do sofrimento de Colombine?

Referências

1. Kramer, K. (n.d.). *24 HOURS IN PHOTOS*. Retrieved September 20, 2018, from kesselkramer.com.
2. Henkel, L. A. (2011). *Point-and-Shoot memories: The influence of taking photos on memory for a museum tour*.
3. Siegel, J. (2014). *This is how much time the average gamer spends playing games every week*. BGR.com. Retrieved September 27, 2018, from <https://bgr.com/2014/05/14/time-spent-playing-video-games/>.
4. Ebert, R. (2010). *Videogames can Never be Art*. Retrieved September 20, 2018, from <https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art>.
5. Santiago, K. (2010). *Kellee Santiago: Are Video Games Art?* USC Stevens Center for Innovation. Retrieved September 27, 2018, from <https://www.youtube.com/watch?v=6GjKCnPQISw>.
6. Ebert, R. (2005). *Why Did the Chicken Cross the Genders?* Chicago Sun-Times. Retrieved from <https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders>.
7. Heiferman, M. (2010). *Photography Murdered Painting, Right?* Smithsonian Institution Archives. Retrieved from <https://siarchives.si.edu/blog/photography-murdered-painting-right>.
8. Weale, S. (1997.). *Fashion went to the movies - and took them over* [The Guardian Archive]. The Guardian. Retrieved from <https://www.theguardian.com/fashion/2017/nov/01/fashion-movies-film-archive-1997>.
9. Dambal, R. (2018). *Arctic Monkeys' Alex Turner Decodes Every Song on Tranquility Base Hotel & Casino*. Pitchfork. Retrieved September 27, 2018, from

<https://pitchfork.com/features/song-by-song/arctic-monkeys-alex-turner-decodes-every-song-on-tranquility-base-hotel-and-casino/>.

10. Heiferman, M. (2010). *Photography Murdered Painting, Right?* Smithsonian Institution Archives. Retrieved from <https://siarchives.si.edu/blog/photography-murdered-painting-right>.
11. Haylin, L. (2016). *Photography and Cinema*. Retrieved September 27, 2018, from <https://www.magnumphotos.com/theory-and-practice/photography-cinema/>.
12. Plafke, J. (2012). *13 after the PlayStation 2 changed the industry, Sony finally halts production*. ExtremeTech.com. Retrieved September 27, 2018, from <https://www.extremetech.com/gaming/144342-13-years-after-the-playstation-2-changed-the-industry-sony-finally-halts-production>.
13. Martinho, C., Santos, P., & Prada, R. (2014). *Design e Desenvolvimento de Jogos*. FCA, Editora de Informática, Lda.
14. Parkin, S. (2012). *Hideo Kojima: Video game drop-out – interview*. The Guardian. Retrieved September 27, 2018, from <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2012/may/23/hideo-kojima-interview-part-1>.
15. McKee, R. (1998). Structure and Character. In *Story* (pp. 100-101). York: Methuen.

TRADUÇÕES

^A “(...) No entanto, existe uma terceira função, aplicável a formas de vida humanas e animais, tão importante como raciocinar e criar, nomeadamente, jogar. Parece-me que a par do Homo Faber e talvez ao mesmo nível do homo Sapiens, o Homo Ludens, Homem o jogador, merece um lugar na nossa nomenclatura.”

^B “Quando os participantes fotografaram os objectos por inteiro depois de olhar para eles lembraram-se de uma menor quantidade de objectos e também de uma menor quantidade de pormenores acerca dos objectos, assim como se recordaram menos acerca das localizações espaciais onde os objectos estavam do que se lembravam acerca dos objectos que apenas observaram sem fotografar. Apesar do tempo adicional (aumentado do primeiro estudo para o segundo) ou atenção necessária para apontar a câmara e ajustar a lente para conseguir o melhor plano do objecto no seu todo, o acto de fotografar o objecto parece deixar que as pessoas retirem o objecto das suas memórias, passando a contar apenas com o instrumento externo da câmara para se “recordarem” deles.”

^C “O NPD Group (National Purchase Diary Panel Inc.) descreve “core gamers” como qualquer indivíduo de gaste mais que 5 horas semanais a jogar videojogos numa consola doméstica (como a PlayStation 4 ou Xbox One), num Computador Pessoal ou num Mac. Seguindo estes dados, é possível concluir que no tempo presente existem 34 milhões de core gamers nos Estados Unidos. Estes jogam videojogos em média durante 22 horas por semana. (...)

“Core gamers são a força vital por trás da indústria (dos videojogos), dependendo tremendas quantidades de tempo no seu passatempo de eleição”, diz o analista Liam Callahan. “Com a nova geração de consolas a começar tão bem como começou, podemos prever que a quantidade de tempo gasto nos videojogos irá aumentar à medida que mais destes core gamers comecem a adoptar esta nova geração.”

^D “Dentro dos meus conhecimentos, ninguém dentro ou fora da área (do cinema) conseguiu citar um videojogo com valor suficiente para ser comparado aos grandes dramaturgos, poetas, realizadores, romancistas ou compositores. Aceito que um videojogo possa aspirar à relevância artística como experiência visual. Mas para a maioria dos jogadores, os videojogos representam uma perda de horas preciosas que temos disponíveis para fazer de nós próprios mais cultos,

civilizados e empáticos.(...) Existe uma razão estrutural para isso: Videojogos por natureza requerem a escolha do jogador, o que constitui um total oposto da estratégia por trás do cinema ou literatura sérios, que requerem controlo autoral.”

^E“Platão, através de Aristóteles, acreditava que a arte deveria ser definida como a “imitação da natureza”. Seneca e Cícero concordam essencialmente. A Wikipedia (de onde vem a definição de “arte” de Santiago) acredita que “Os jogos são distintos do trabalho, que é feito geralmente em função de remuneração, e da arte, que está preocupada com a expressão de ideias... Os componentes chave dos jogos são objectivos, regras, desafio e interacção.

Poderíamos passar o dia inteiro a brincar às definições e encontrar excepções para todas elas. Por exemplo, eu tenho tendência a considerar arte como a criação de um artista. No entanto, uma catedral é o trabalho de muitos e será menos arte por causa disso? (...)”

^F“O seu exemplo seguinte é *Braid*. Este jogo “explora a nossa relação com o passado... encontramos inimigos e colecionamos peças de puzzle, mas com uma diferença chave... não podemos morrer.” Podemos então voltar atrás no tempo e corrigir os nossos erros. No xadrez, isto é conhecido como retrair uma jogada e nega toda a disciplina que está por trás do jogo. Não fico de todo persuadido pela possibilidade de aprender acerca do meu passado ao retrair os meus erros num videjogo. Ela (Santiago) também parece admirar a história que progride entre os níveis do jogo, que parece exibir prosa do nível de um extenso bolo da sorte.”

^G“Porque será que os jogadores estão tão preocupados com que os videjogos sejam considerados arte. Bobby Fisher, Michael Jordan ou Dick Butkus nunca disseram que pensavam nos seus respectivos jogos enquanto forma de arte. (...) Porque é que os jogadores não estão satisfeitos ao simplesmente jogarem os seus videjogos e ter prazer com isso? Têm a minha bênção, não que eles queiram saber.

Necessitam de validação externa? Ao defenderem os videjogos dos seus pais, cônjuges, filhos, parceiros, co-trabalhadores, quererão os jogadores olhar por cima do ecrã e explicar “Eu estou a estudar uma grande forma de arte”? Que o digam, se os faz felizes.”

^H“É inevitável. Quando alguém tenta reconstituir ou evocar o impacto da fotografia sobre a cultura visual quando o Daguerreotipo apareceu em 1839, a constatação atribuída ao pintor

francês Paul Delaroche (1797-1859) é retirada da gaveta para ser reutilizada. “A partir de hoje,” terá Delaroche supostamente entoadado – e se fez com entusiasmo ou com desprezo nunca saberemos – “A Pintura está morta!” De qualquer forma, o seu anunciar desta mudança de paradigma, sempre que citada ou impressa termina com um ponto de exclamação, de modo a sublinhar o impacto meteórico da fotografia sobre a representação imagética convencional.”

¹⁴“O caso amoroso entre a *Magnum (Photos)* e o cinema começou de forma literal; o caso amoroso entre o co-fundador da *Magnum*, Robert Capa, e a atriz sueca Ingrid Bergman deu origem à primeira sessão de fotografia “no plateau”, com Capa introduzindo-se nas rodagens através do dom da palavra para fotografar por trás das câmaras na rotação do filme *Notorious* em 1946. Seguiram-se várias visitas ao “plateau” por outros fotógrafos da *Magnum*. (...)

“A relação entre fotógrafos da *Magnum* e o cinema tem sido uma de partilha mútua, não havendo melhor exemplo disto do que a forma como directores de fotografia e realizadores retiram inspiração do trabalho dos fotógrafos. (...)

Enquanto fotojornalistas profissionais encaram o seu papel como sendo o de repórter de eventos enquanto estes acontecem, existe outro tipo de fotógrafo que encara a sua prática mais como um artista. “Sinto-me mais próximo da pintura e do cinema do que do jornalismo”, diz Harry Gruyaert da *Magnum*. Conhecido pela sua utilização cinematográfica da luz e da cor e pelo seu fascínio pelo meio do cinema e televisão (comprovado pelo seu trabalho “*TV Stories*”, um estudo acerca da média dos anos ’70 visto através do prisma do aparelho televisivo), o amor pelocinema de Gruyaert fez com que chegasse a fazer experiências no próprio meio, criando várias curtas metragens no início da sua carreira. “Se a qualidade das câmaras digitais que existem hoje estivesse disponível nessa altura eu teria feito mais filmes”, afirmou enquanto falava no evento da *Magnum Photos Now* (no Centro de Artes Performativas de) Barbican, Londres.

O trabalho de Gruyaert, segundo ele mesmo, tem sido influenciado radicalmente pelo trabalho atmosférico do realizador italiano Michelangelo Antonioni, mais conhecido pelo filme de culto *Blow Up* (1966). Harry Gruyaert fez um filme que chamou a atenção para a relação entre o seu próprio trabalho fotográfico e imagens em movimento com os filmes de Antonioni, (...).

Em conversa no evento *Magnum Photos Now* em Barbican, a realizadora Sophie Bassaler recorda-se de algumas das conversas que teve com fotógrafos da *Magnum* acerca de como estas

retiram inspiração do cinema: “Gueorgui Pinkhassov era inspirado pela visão do grande realizador russo Andrei Tarkovski. Quando viu *Solaris* pela primeira vez disse-me que tinha tido uma epifania que acabara por influenciar a natureza espiritual por trás do seu trabalho. E o caso de Patrick Zackmann é magnífico. As suas fotografias da máfia chinesa em Hong Kong e em Nova York são muito influenciadas pelos filmes feitos em Shangai nos anos ’30.””

^J“Os cientistas tiveram de fazer milhares de cálculos para criar a bomba atómica e determinar os seus efeitos... Os computadores e as bombas atómicas, ambos produtos da 2ª Guerra Mundial, cresceram juntos.”

^K“Kojima estava a estudar economia na faculdade quando fez a decisão de se juntar à indústria dos videojogos. “Escrevia romances nos meus tempos livres enquanto estudava”, diz. “Até estas tentativas estavam relacionadas com cinema. Queria ganhar prémios a escrever e achava que se isso acontecesse talvez surgisse a oportunidade de fazer um filme. Mas não tinha amigos interessados no cinema; ninguém para me encorajar nessa carreira. Foi mais ou menos nessa altura que vi a Famicom da Nintendo (no oeste chamada de Super Nintendo) pela primeira vez. Pensei imediatamente que este podia ser outro caminho para criar experiências semelhantes às do cinema.”

“Sente que se contentou com uma segunda escolha?”, pergunto-lhe.

Sem pausar ele responde: “Sabe, eu pensei logo que os videojogos se poderiam tornar algo de importante no futuro. Foi isso que direccionou a minha decisão. Não o descreveria como “contentar-me”, em vez disso, trabalhar com o que tinha à minha disponibilidade. E mesmo sendo verdade que entrei na indústria de videojogos porque não consegui entrar na do cinema, apaixonei-me rapidamente pelos videojogos.” (...)

^L“A Caracterização é a soma de todas as qualidades observáveis num ser humano. Tudo o que é reconhecível através de análise: idade e QI; sexo e sexualidade; modo de falar e gesticular; a escolha de casa, carro e roupa; educação e ocupação; personalidade e nervosismo; valores e atitudes – todos os aspectos da humanidade (...) Esta conjunção é a caracterização... mas não é carácter.

Verdadeiro carácter é revelado através das escolhas que um ser humano faz sob pressão – quanto mais pressão, maior é a revelação e mais verdadeira se torna a natureza essencial da personagem.

Por baixo da superfície da caracterização, independentemente da aparência, quem é esta pessoa? O que encontramos no amago da sua humanidade? (...) A única forma de saber a verdade é testemunhar as escolhas da personagem enquanto toma uma ou outra opção tentando atingir o seu desejo sob pressão. O que ela escolher é o que ela é.”

^M“Isso fazia parte do estilo de que falei há pouco para tentar fugir das convenções que temos no cinema. A “*following camera*”, penso eu, é uma maneira de ligar de onde uma personagem veio com onde ele vai. Geralmente cortaríamos do campo de football, que de onde Nathan vem, directamente para o escritório, que para onde ele vai e não veríamos como lá chegou. Mesmo que nas nossas vidas nenhum de nós chegue a algum lado sem fazermos a viagem primeiro. (...) Queria mostrar a viagem de modo a incluir a vida real dele naquilo que estamos a ver. Acontecem-nos coisas quando vamos do Charlie Rose Show para o nosso próximo compromisso. Acontecem coisas pelo caminho e, portanto, também quisemos que lhe acontecem coisas pelo caminho dele.”