

CineClubeGames: impactos dos filmes na formação do estudante de jogos digitais

Gilberto de Ataíde Batista Faria⁵⁹

Resumo

A cultura dos cineclubes tem permeado o ambiente de escolas e faculdades há mais de 70 anos, apresentando diversos tipos de filmes para uma audiência que comumente não têm acesso a curtas-metragens ou outros tipos de filmes fora do circuito blockbuster. Ao apresentar uma variada gama de temas que permeiam a área audiovisual, esse tipo de atividade amplia o arcabouço cultural e teórico do aluno do curso de jogos digitais, o que pode ser refletido em seus trabalhos de conclusão de curso e atividades paralelas do desenvolvimento de jogos. Esse trabalho tem como apresentar o estudo de caso do CineClubeGames, cineclube voltado para os alunos de jogos digitais para aumentar seu conhecimento na área através de documentários relacionados a área e entre outros tipos de vídeos.

Palavras-chave: Cineclube; Games; Tradução; Debate

Introdução

Os jogos têm uma correlação com o cinema, passando por diferentes aspectos de linguagem como a sua estrutura de cutscenes e evolução de narrativa. Conforme apontado pelo tecnólogo Richard Nunes da Silva (2005), os jogos trazem diversos elementos de posicionamento de câmera e decupagem tanto em suas *cinematics* quanto no *gameplay* em visão de terceira pessoa. Tais características são encontradas nos mais diferentes gêneros. Esses elementos se estendem para outros campos, uma vez que a área de atuação do profissional é intercambiável. Diretores, atores e outros profissionais técnicos de cinema muitas vezes também trabalham na produção de jogos. Steven Spielberg, por exemplo, atuou na produção e direção de títulos como *The Dig* (1995), *Medal of Honor* (1999) e *Boom Blox* (2008), enquanto atores como David Bowie e Ellen Page trabalharam na

⁵⁹ Faculdade Metropolitana Unidas - ataide.gilberto@gmail.com

captura de movimentos e dublagem em jogos como *Omikron* (1999) e *Beyond: Two Souls* (2013), respectivamente.

Nos pontos de cruzamento entre tais mídias temos a interação em níveis específicos em filmes e séries. Escolhas de narrativas por parte do espectador em salas de cinema nos anos 1960 sempre acabam retornando como forma de experiências de videoarte, ou mais recentemente por meio de serviços de VOD⁶⁰ com séries como *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) e *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy x Reverendo* (2020). Abordagens entre as diferentes mídias operam como um ponto de partida para repensar o papel do cinema para o aluno de jogos digitais, sobretudo ao se refletir a respeito do seu currículo acadêmico. Um contato maior com obras cinematográficas, pode influenciar o seu ganho de conhecimento para produtos audiovisuais de maneira geral.

Uma das abordagens propostas pelo trabalho foi o Cineclube, atividade extracurricular de exibição de filmes relacionados a área de jogos, na qual os alunos podem ter contato com a mídia cinema, debater ideias e conversar com profissionais da área e ver uma possível influência da mídia nos jogos dos alunos pelas avaliações de trabalhos e bancas. O diretor e designer Hideo Kojima aborda em seu livro *Metal Gear Solid Naked* (2004) quanto os filmes influenciaram seus jogos:

Por meio dos filmes, conheci diferentes raças e culturas, vi o mundo pelos olhos de outras gerações e adotei certas ideologias. Estive em novos países e terras exóticas além do espaço sideral. Viajei para um passado distante e um tão longínquo futuro. Lutei em conflitos antigos e guerras fictícias. Até experimentei o que é ser algo diferente de humano. Parte do meu crescimento foi através dessas experiências virtuais (...) eu sou moldado pelas experiências atuais e pelas minhas experiências virtuais pelos filmes. (KOJIMA, 2004, p 88-89. tradução nossa)

Com o exemplo de Kojima, a ideia do desenvolvimento de um cineclube reforça a intenção de colocar o aluno em contato com diversos gêneros e formatos dentro do audiovisual de maneira fácil como a própria estrutura do evento propõem. Conforme a Mestre Debora Butruce (2003) aponta, a prática do cineclubismo no Brasil começou em 1928 com o

⁶⁰ Do inglês *Video on Demand* (vídeo sob demanda). Trata-se de uma estrutura no qual o usuário escolhe o que vai assistir baseado em um catálogo de opções, diferente de uma programação linear da televisão.

Chaplin Club na cidade do Rio de Janeiro, onde é estabelecido o formato de exibição seguido de debate sobre os temas abordados. Entre os muitos cineclubes criados ao longo do último século, pode-se destacar o Clube de Cinema de São Paulo (1940), que se transformaria na Cinemateca em 1946; Cinema Paradiso (1995) e Beco do Rato (2002). Boa parte dessas organizações são catalogadas pelo CNC - Conselho Nacional de Cineclubes Brasileiros, originalmente fundado em 1961.

Métodos

O CineClubeGames foi criado em março de 2018 para atender uma demanda dos alunos do curso Técnico de Jogos Digitais por mais atividades no ambiente acadêmico. Sem fins lucrativos, o CineClubeGames tem dois objetivos como base:

1. Trazer documentários da área de produção de jogos que são de difícil acesso ao estudante de jogos digitais devido ao preço e idioma.
2. Apresentar filmes clássicos e importantes para a história do audiovisual que ampliem o arcabouço cultural do aluno de jogos digitais.

Como observado pelo mestrando/cineclubista Rodrigo Bouillet (2006), os cineclubes podem ser especializados em um segmento ou gênero específico como: cinema brasileiro (Cineclube Tela Brasilis), francês (Cine Maison) e latino-americano (Cineclube Sala Escura). Usando como base essa lógica de categorias, o CineClubeGames focou em documentários sobre jogos.

Inicialmente, o cineclube se desenvolveu com o objetivo 1 em foco, mas conforme o interesse dos alunos foi aumentando, o segundo objetivo ganhou força, assim há o intuito de alcançar um equilíbrio entre a apresentação de clássicos do cinema junto a exibição de documentários da proposta inicial. A proporção de documentários ainda é bem maior em relação a de filmes clássicos, mas a ideia é que isso mude ao longo das próximas edições, sobretudo com ajuda de financiamentos e auxílios de terceiros (possíveis ONGs e os próprios diretores dos filmes).



Figura 1 - Exibição do filme *Indie Game: The Movie*. Alunos e convidados (Amora Bettany, à esquerda) no CineClubeGames em novembro 2018. Fonte: Arquivo pessoal

Ao fazer uma listagem dos documentários que abordassem a temática de jogos, encontramos uma primeira barreira com a questão do idioma. Dos mais de 70 documentários catalogados, originalmente lançados entre 2004 e 2020, somente 15 apresentavam legendas em português. Em enquete realizada com as turmas do curso de jogos digitais da FMU, levantou-se que pelo menos metade dos alunos não tinha conhecimento intermediário de inglês para conseguir compreender um filme com áudio em inglês sem legenda. Essa barreira se tornava ainda maior quando se considerava documentários em outras línguas para além do inglês, como no caso do *Indie Games in China* (2018), cujo áudio original é em chinês.

Quando a situação foi levada aos alunos, foi feita a proposta de legendar os filmes para facilitar o acesso a todos. Após testes e uma seleção, dois alunos foram encarregados de traduzir e fazer a minutagem do arquivo de legenda para os filmes, sendo que esses alunos foram remunerados pelo professor coordenador pelo serviço prestado. O local de realização do cineclube foi um auditório com projetor cedido pelas Faculdades Metropolitanas Unidas – FMU. Esse processo também contribuiu para aumentar o movimento do espaço então recém-inaugurado pelos alunos de diferentes cursos além dos jogos digitais.

Entre a exibição do filme e o debate, sempre se buscava um reforço dos conceitos trabalhados nas disciplinas de jogos digitais como criação de cutscenes e estruturas de roteiro, pontuadas tanto pelo professor que gerenciava a dinâmica quanto pelos alunos do

curso. Esse processo foi uma forma de ajudar na fixação de conceitos, além de incentivar uma troca de informações entre turmas de diferentes períodos.

Ao longo de seus primeiros dois anos de atividades, o CineClubeGames exibiu os seguintes filmes e séries:

- *Indie Game - The Movie*. Direção de Lisanne Pajot e James Swirsky. Canada, 2012(1h43m) .
- *Minecraft: The Story of Mojang*. Direção de Paul Owens. EUA, 2012 (1h38m).
- *Ecstasy of Order*. Direção de Adam Cornelius. EUA, 2011 (1h33m).
- *Atari: Game Over*. Direção de Zak Penn. EUA, 2014 (1h6m).
- *Inside Distortions #1*. Direção de Gabriel Camelo. Brasil, 2017 (9m).
- *Inside Distortions #2*. Direção de Gabriel Camelo. Brasil, 2017 (11m).
- *Inside Distortions #3*. Direção de Gabriel Camelo. Brasil, 2017 (12m).
- *1983: O ano do videogame no Brasil*. Direção de Artur Palma e Marcus Chiado Garrett. Brasil, 2017 (2h23m).
- *Princesa Mononoke*. Direção de Hayao Miyazaki. Japão, 1999 (2h14m).
- *The King of Kong*. Direção de Seth Gordon. EUA, 2007 (1h19m).
- *Gameloading: Rise of the Indies*. Direção de Lester Francois e Anna Brady. EUA, 2015(1h32m).
- *The Commodore Story*. Direção de Steven Fletcher. Reino Unido, 2018 (2h).
- *Branching Paths*. Direção de Anne Ferrero. EUA, 2016(2h).
- *Video Game: The Movie*. Direção de Jeremy Snead, EUA, 2014 (1h41m).
- *Super Game Jam – Breakup*. Direção de Daniel Oliveira Carneiro e Bram Ruiters. EUA, 2014 (30m).
- *Super Game Jam – Gardening*. Direção de Daniel Oliveira Carneiro e Bram Ruiters. EUA, 2014 (30m).
- *Super Game Jam – Family*. Direção de Daniel Oliveira Carneiro e Bram Ruiters. EUA, 2014 (30m).

- *Super Game Jam – Underwater*. Direção de Daniel Oliveira Carneiro e Bram Ruiter. EUA, 2014 (30m).
- *Super Game Jam – Simulation*. Direção de Daniel Oliveira Carneiro e Bram Ruiter. EUA, 2014 (30m).
- *How Videogames changed the World*. Direção de Charlie Brooker. Reino Unido, 2013(2h).
- *We are alright*. Direção de Borys Nieśpielak. Polônia, 2018(1h4m).

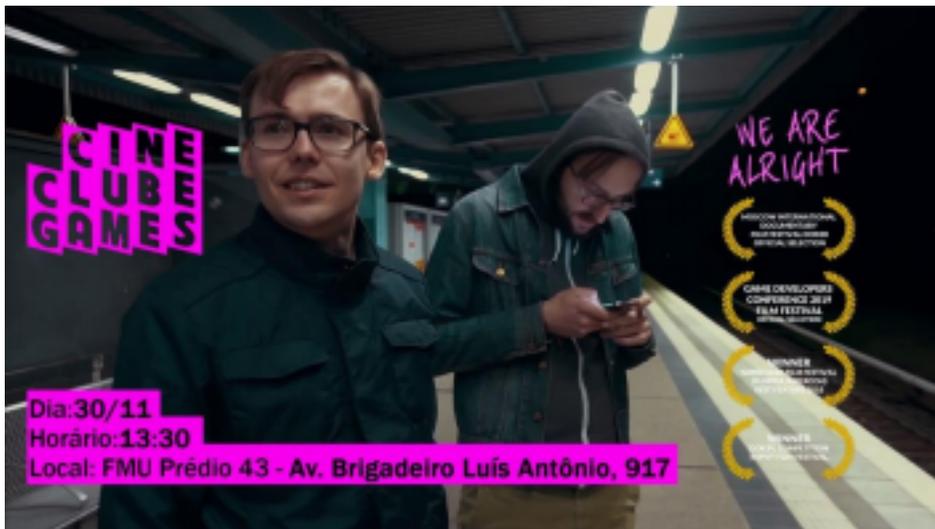


Figura 2 - Panfleto para a última sessão do CineclubesGames ocorrida em dezembro de 2019. Fonte: Arquivo pessoal.

Os primeiros convidados do Cineclubes em maio de 2018 foram o game designer/level designer Thiago Girello e o animador/diretor Gabriel Camelo que falaram sobre o jogo e o documentário *Distortions* (Direção de Gabriel Camelo, 2018). Em suas falas, os convidados abordaram desde o processo de criação do jogo, passando pela filmagem do documentário. A segunda convidada do Cineclubes foi a Professora Simonia Fukue, que participou da sessão promovida em outubro de 2018, na qual discorreu sobre as obras do estúdio Ghibli. Após a exibição de *Princesa Mononoke* (Direção de Hayao Miyazaki, 1999), a professora comentou as características de produção de uma animação e as influências em outras mídias.

A última convidada do Cineclubes no mês de novembro de 2018 foi a desenvolvedora e ilustradora Amora Betany. Famosa por participar do desenvolvimento dos jogos

TowerFall e *Celeste*, Amora falou sobre a cena de produção de jogos independentes, além de abordar detalhes da carreira e processos do seu dia a dia. Ela também comentou o processo de legenda do filme *Gameloadng* (Direção Lester Francois e Anna Brady, 2015), que traz a participação de colegas do meio dos jogos fazendo pontas no documentário.

Resultados

Após os quase dois anos de atuação, foi realizada uma pesquisa por meio da plataforma Forms do Google para colher informações sobre a opinião dos alunos com relação ao Cineclube perante a atividade e o que eles gostariam de ver nas próximas sessões. Dentre os dados obtidos, foi percebido um grande interesse nos temas abordados e em como essas informações mostram lados do desenvolvimento de jogos que não tinham sido considerados por eles ao entrar no curso. A presença dos convidados da indústria dos jogos também colaborou para o aumento do interesse e resolução de dúvidas sobre o dia a dia desses profissionais.

Outra observação feita pelos alunos foi com relação a falta de material documental sobre a indústria de jogos brasileira. Apenas dois documentários nacionais foram exibidos e um deles não abordava o desenvolvimento dos jogos, que se revelou um dos maiores interesses dos alunos. Tal situação levou um grupo de estudantes a manifestar o interesse em produzir um documentário sobre a cena independente do desenvolvimento de jogos de São Paulo, cobrindo eventos como BIG e Firmeza Fest.

No campo de influências do formato cinematográfico nos jogos, geraram-se debates sobre as técnicas utilizadas por cutscenes e seus paralelos com cortes e planos nos filmes. A ação reforça conceitos trabalhados em sala de aula, o que é refletido de forma moderada em trabalhos de conclusão de curso no 5º semestre.

Discussão

O grupo envolvido no Cineclube prossegue traduzindo e legendando mais de 20 documentários da área. Essas traduções continuaram a serem apresentadas ao corpo estudantil no ambiente do cineclube. Posteriormente, esse material é repassado aos respectivos diretores/produtores de cada filme. A intenção é que eles atualizem o arquivo digital do filme original, ampliando a possibilidade de outras pessoas terem acesso ao material com legenda em português, como foi feito no final de 2019 com *We are alright*, do diretor polonês Borys Niespielak.

Em paralelo às *game jams*⁶¹ desenvolvidas durante a semana de tecnologia da instituição, a ideia é, a partir de 2021, incorporar a dinâmica no cineclube, com jams temáticas de filmes clássicos. Dessa forma, pretende-se realizar algo similar ao feito durante a Movie Game Jam, criado no âmbito da comunidade do itch.io com seus eventos mensais de criação de jogos ao de um único período de 24 horas. Outras abordagens para o programa envolvem ter sessões de jogos vinculados a temáticas de filmes, seguidas dos tradicionais debates. Esse processo permitirá um cruzamento de informações entre as mídias, evidenciando suas diferenças e similaridades.

Considerando essas sugestões para a evolução do Cineclube, será feito um novo apanhado de relatos dos estudantes e convidados a fim de medir o nível de eficácia das ações para além do que foi previamente mapeado na enquete realizada no início do projeto. Em 2019, o projeto contou com ampla divulgação nas redes sociais e as sessões se tornaram abertas para o público fora da academia. Com o *feedback* externo e interno sendo bastante positivo, o projeto CineClubeGames tende a continuar com a ação de traduzir novos conteúdos, trazer mais convidados e promover ações para melhorar o nível de conhecimento do aluno de jogos digitais.

⁶¹ *Game jams* são competições similares a *hackathons*, nas quais desenvolvedores devem criar jogos dentro de um período determinado (24 horas, 2 dias ou alguns meses).

Conclusão

A partir da análise de dados e da revisão do projeto como um todo, pode-se concluir em uma primeira instância as necessidades do projeto e sua relevância acadêmica. Considerando os dados coletados dos alunos e professores da instituição, foi notada uma carência desse tipo de abordagem em outros cursos, além de uma falta de adaptação de material externo para o aluno brasileiro. Mesmo com o projeto em estado de pausa com previsão de retorno em 2021, nos seus dois primeiros anos é observado a influência dos filmes na produção de trabalhos pequenos dos alunos ao utilizarem alguns dos documentários como referências em relação a abordagem de gerenciamento, influências artísticas e desenvolvimento de *gameplay*.

Outra conclusão parcial do trabalho é relação entre cinema e jogos, onde ambas as mídias são questionadas dentro de suas similaridades e diferenças através dos debates entre alunos e professores, levando a possíveis novas obras no âmbito acadêmico, reverberando na indústria em breve.

Referências

- BOUILLET, Rodrigo. “Cineclubismo no Brasil – breve histórico, recentes conquistas e desafios”. **Advir** n 20, dezembro 2006, p. 104-108.
- BUTRUCE, Débora. Cineclubismo no Brasil – Esboço de Uma História. **Acervo: revista do Arquivo Nacional**. V. 16, n° 1 (jan/jun 2003), p. 117-124. Rio de Janeiro: Arquivo Nacional, 2003.
- CNC – Conselho Nacional de Cineclubes Brasileiros. 2006. Disponível em: www.facebook.com/cineclubes.br. Acesso em: 05 mar. 2019.
- EA Confirms Spielberg Games. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20080401073428/http://kotaku.com/gaming/e307/ea-confirms-spielberg-games-276790.php>. Acesso em: 10 set. 2019.
- GUANDALINI, Gabriel. **A fusão entre cinema e videogame**. Folha em Branco. 2014. Disponível em:

<https://folhaembranco.com.br/a-fus%C3%A3o-entre-cinema-e-videogame-964831ae14b2>. Acesso em: 06. Fev. 2019.

IMDB. List of Video Games Documentaries. IMDB. 2015. Disponível em:

www.imdb.com/list/ls013213784. Acesso em: 10 set. 2019.

KOJIMA, Hideo. Metal Gear Solid Naked. Tokyo: Kadokawa Shoten. 2004.

Movie Gamer Jam.itch.io. 2018. Disponível em: <https://itch.io/jam/moviegamejam/>. Acesso em: 12 set. 2019.

SILVA, Richard Nunes da. Estéticas narrativas do cinema aplicadas a games. Rio Grande do Sul, 2005.

The Making Of: Omikron: The Nomad Soul. 2013. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20140228215752/http://www.edgeonline.com/features/the-making-of-omikron-the-nomad-soul/> . Acesso em: 10 set. 2019.

The Dig Manual Inside. Disponível em:

http://cdn.akamai.steamstatic.com/steam/apps/6040/manuals/THE_DIG_Manual-English.pdf?t=1447352312. Acesso em: 10 set. 2019.

The making of: Medal Of Honor. Disponível em:

<https://web.archive.org/web/20120527113621/http://www.edgeonline.com/features/making-medal-honor>. Acesso em: 10 set. 2019.

Willem Dafoe, Ellen Page Star in BEYOND: Two Souls October 8th. Disponível em:

<https://blog.playstation.com/2013/03/01/willem-dafoe-ellen-page-star-in-beyond-two-souls-october-8th/>. Acesso em: 10 set. 2019.