



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

**O CINEMA COMO JOGO -
ARGUMENTO INICIAL PARA UMA PROPOSTA EPISTEMOLÓGICA A
PARTIR DE JOHAN HUIZINGA.**

Alexandre Teixeira de Alvarenga¹

Resumo

O presente artigo tem como objetivo o levantamento de elementos para a defesa do conceito de jogo como axioma para desenvolvimento de método de pesquisa em cinema, a partir da releitura da obra *Homo Ludens*, de Johan Huizinga. Supõe, portanto, que o estudo do cinema do ponto de vista da lógica do jogo pode contribuir para o alargamento de conceitos em vários meandros dos estudos cinematográficos, principalmente no que diz respeito ao futuro do cinema no universo digital.

Abstrat

This article aims the raising of elements to defense the concept of play as an axiom for a film research method development, based on the the work *Homo Ludens*, by Johan Huizinga. It presupposes that studying film from the play and game logic may contribute to extend concepts in various intricacies of film studies, especially with regard to the future of cinema in the digital universe.

¹ Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. xanxao.arte@gmail.com



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

Palavras-chave: cinema, jogo, *game*, Huizinga

Keywords: film, play, game, Huizinga.

Tal como aconteceu com a pintura em relação à fotografia, e com o cinema em relação a esta, os *games* para computador, projetados em ambientes cada vez mais imersivos, narrativos e multilineares, se apropriam atualmente de elementos chave da linguagem cinematográfica. Esse movimento tem levado diversos estudos a considerarem o universo virtual imersivo e interativo como o sucessor do cinema. Para Manovich (2001), assim como o filme de ficção é o maior legado do dispositivo cinema à cultura humana o *computer game* é a maior e mais exclusiva expressão do entretenimento por computador. Ora, é para este aparato (o computador, território natal do *game*) e tudo que ele representa em termos de mobilização dos sentidos que o cinema (como os demais meios) converge.

Manovich (2001:89) esclarece que, desde 1990, o *design* dos *games* evoluiu da representação de espaços bidimensionais para os tridimensionais e começou a incorporar sistematicamente a linguagem cinematográfica, inicialmente nas aberturas dos jogos e sequências (cinematics) e, logo a seguir, através de outros elementos, como pontos de vista dinâmicos, técnicas de percepção cinematográfica e demais convenções do cinema clássico Hollywoodiano. Com a ampliação da capacidade de memória e processamento dos computadores, além da criação de outros aparatos de interface, o *game* caminha para se apropriar definitivamente da fotografia em movimento (ou seu



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

equivalente) e em 3D, inaugurando possibilidades altamente imersivas e participativas (MURRAY, 2003). Por isso, Murray (2003), Santaella (2004) e Manovich (2008) denunciam uma atual situação de hibridismo, onde as fronteiras do que é Cinema e do que é *Game* encontram-se esmaecidas e turvas.

O crescimento da importância cultural e mercadológica dos videogames nos últimos anos, superando os números já astronômicos do mercado cinematográfico, fez ampliar o interesse e o estudo comparativo entre os dois meios (op. cit). Passou-se, naturalmente, a estudar e explicar o *videogame* com as já consolidadas e variadas ferramentas de análise do cinema. Essa abordagem tem gerado críticas que culminaram com a divisão dos pesquisadores dos *games* em narratólogos e ludólogos, esses últimos defendendo uma metodologia própria para o estudo dos jogos (MURREY, 2003;SANTAELLA, 2004)

A questão geral aqui colocada é: até que ponto o cinema pode usufruir dos recursos digitais dos novos meios, da hipermídia, do hipertexto e da interatividade, sem que perca as características que o definem, sem que deixe de ser “filme?” Em outras palavras, em que ponto da experiência narrativa digital e interativa um filme deixa de ser filme e passa a ser *game*?

Um dos caminhos para a compreensão das diferenças entre cinema e videogame pode ser a análise de como e em quais circunstâncias o cinema surgiu e tornou-se tal como o conhecemos, e as mudanças e adaptações que tem sofrido ao longo dos anos, principalmente a partir da emergência dos meios digitais. O mesmo deve ser realizado com o *game*, buscando suas raízes, ainda anteriores ao seu surgimento no seio dos novos meios digitais. Os dois poderiam ser rastreados enquanto ideia, desejo e



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

possibilidade latente em outros meios, até tempos muito remotos, onde ciência, arte e rito formassem ainda um elemento único. Nesse sentido, a questão inicial passaria a ser: o que há de comum entre cinema e *game*? A partir desses elementos e características comuns será mais fácil isolar suas diferenças e, assim, lançar luzes sobre suas especificidades.

Se o Videogame pode ser estudado a partir de ferramentais de estudo da poética cinematográfica, com seus planos, elipses, contrapontos sonoros, movimentos de câmera, marcação de atores, como fazem os “narratólogos”, o inverso também deve ser possível: estudar o cinema a partir da lógica do jogo.

Pode o Cinema ser considerado um Jogo? A confirmação dessa hipótese tornaria possível aplicarem-se as características ontológicas do jogo - assim como seus instrumentos de análise - ao cinema em seus diversos gêneros, ao estilos e procedimentos de produção, assim como à sua relação com a plateia e conteúdo narrativo. É provável que essa abordagem do cinema possa, portanto, contribuir para sua compreensão enquanto produto cultural ameaçado por novos meios.

Entre as evidências disponíveis de cinema como um jogo, a mais óbvia é de cunho etimológico, pois em várias línguas se “joga” (play) cinema. Nessas mesmas línguas, no caso o Inglês, encontramos também a diferenciação etimológica entre *play* e *game*, podendo esse último ser considerado como algo bastante específico do domínio do jogo (Callois, in SALEN, 2006:), apesar de não muito claramente definido. Para a língua portuguesa, assim como outras, essas duas atividades são indiferenciadas e se reduzem à uma palavra, no nosso caso a palavra *jogo*. Em suma, nem todo jogo seria *game*, mas todo *game* seria um jogo; a palavra *jogo* toma então um sentido mais próximo na



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

palavra *brincadeira*.

O historiador e filósofo Johan Huizinga (1971) faz uma extensa análise etimológica da palavra *jogo*, nas mais diversas línguas, em seu livro *Homo Ludens*, de 1938. Segundo o autor, o jogo é inerente à espécie humana. Ele é uma categoria absolutamente primária da vida, sendo anterior à própria cultura, já que outros animais também jogam. Para ele, foi a cultura que se originou do jogo e não o contrário, como costuma-se pensar. (ibid:37). Entre as categorias culturais mais detalhadamente analisadas em sua obra encontram-se o teatro, a poética e mesmo o direito e a guerra.

Para Huizinga,

o jogo tem como elementos fundamentais ser um ato carregado de significações (...), voluntário e autônomo, que se caracteriza como evasão da vida real, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o indivíduo de maneira intensa e total, ocorrendo dentro de limites de espaço e tempo próprios e criando ordem através de uma perfeição temporária e limitada (ibid: 10)

Apesar de o Cinema não estar presente especificamente em seus estudos, uma análise mais detalhada das características apresentadas por Huizinga para a definição de jogo podem ser colocadas em teste comparativo com o que se entende por cinema, de modo geral.

O autor enumera oito características básicas para a definição de Jogo. Substituiremos na compilação do texto original, a seguir, qualquer ocorrência da palavra “jogo” e seus correlatos pela palavra “cinema” ou “filme” e seus correlatos. Desse modo, será possível verificar, a partir da manutenção ou não de coerência nas assertivas, a possível plausibilidade da hipótese e, assim dar sequência à reflexão, expondo-a ao crivo de outros autores em próximos artigos:



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

1. LIBERDADE - antes de mais nada o **jogo [cinema]** é uma atividade voluntária. Jamais é imposto pela necessidade física ou pelo dever moral, e nunca constitui uma tarefa, sendo sempre praticado nas "horas de ócio". **Jogamos [assistimos a um filme]** porque queremos, porque nos dá alguma forma de prazer e gratificação até o nível da necessidade. É possível a qualquer momento interrompe-lo, adia-lo ou suspende-lo.

2. EVASÃO – O **jogo [cinema]** não é vida “corrente” ou “real”, é uma evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação própria. Qualquer **jogador [espectador]** sabe reconhecer os dois estados, no entanto, todo **jogo [filme]** é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o **jogador [espectador]** e alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade:

Esta característica de "faz de conta" do **jogo [filme]** exprime um sentimento da inferioridade do **jogo [cinema]** em relação à "seriedade" do mundo real, o qual parece ser tão fundamental quanto o próprio **jogo [cinema]**. Todavia, conforme já salientamos, esta consciência do fato de "só fazer de conta" no **jogo [cinema]** não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra "só" da frase acima. (ibd: 10)

No entanto, o **jogo [cinema]** tem, por natureza, um ambiente instável (ibd: 10), sendo possível a qualquer momento que a “vida cotidiana” venha reafirmar seu direitos e interromper o **jogo [filme]**, seja devido a um impacto exterior, uma quebra de regras, ou ao próprio afrouxamento interno do espírito do **jogo [filme]**.

3. DESINTERESSE – por não pertencer à vida “comum” (ou “real”, ou “séria”), o **jogo**



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

[filme] situa-se fora do mecanismo de satisfação imediata de necessidades e de desejos e, pelo contrário, interrompe esse desejo. É uma atividade temporária com finalidade autônoma, cuja satisfação encerra-se em sua própria realização. Serve como contraponto e parte integrante da vida em geral, por isso torna-se função vital para o indivíduo e a sociedade, situando-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos, como alimentação, reprodução e auto conservação.

4. DELIMITAÇÃO – o **jogo [filme]** é “**jogado [exibido]** até o fim” dentro de certos limites de tempo e de espaço, possuindo um caminho e um sentido próprios. Dentro dessa limitação no tempo ele fixa-se imediatamente como fenômeno cultural, podendo ser transmitido e repetido a qualquer momento.

Quanto à delimitação no espaço, todo **jogo [filme]** se processa e existe no interior de um “campo” previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Esse “campo” tem características de lugar sagrado, ou seja, interdito, isolado, em cujo interior se respeitam determinadas regras; um mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial.

5. ORDEM – **Jogo [cinema]** cria ordem e é ordem, introduz na vida uma perfeição temporária e limitada. A menor desobediência a essa ordem estraga o **jogo [filme]**. Há nele uma tendência para o belo, o ritmo e a harmonia.

6. TENSÃO – Incerteza, acaso. Há um esforço para levar o **jogo [filme]** até seu desenlace. O **jogador [espectador]** quer alguma coisa; cria tensão, que se desfaz com a



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

solução. Isso confere ao **jogo [filme]** um certo valor ético, na medida em que são postas à prova qualidades do **jogador [espectador/personagem]**, tanto físicas, mentais, como morais. Apesar do desejo de ganhar ele deve sempre obedecer às regras do **jogo [filme]**.

7. REGRAS – Todo **jogo [filme]** tem suas regras, que determinam o que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito; elas são absolutas e inquestionáveis. A quebra dessas regras implica a derrocada do **jogo [filme]** e o retorno à vida “real”. A alteração dessas regras implica na criação de um outro modelo de **jogo [cinema]**.

8. CLUBES – dentro do círculo do **jogo [cinema]**, as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade. A sensação de comungar uma situação excepcional, afastando-se do resto do mundo, conserva sua magia para além da duração de cada **jogo [filme]** e propicia o interesse em sua repetição. Os **jogadores [espectadores/]** tendem então a formar comunidades permanentes. Essa natureza extra-ordinária do **jogo [cinema]** posiciona o **jogador (espectador)** numa posição de “outro”; na duração e no ambiente do **jogo [filme]** ele vive outro papel, outra máscara.

É possível perceber a coerência revelada pelo teste acima. Cada uma das características avaliadas pode ser comentada e detalhada em relação à sua analogia com o cinema.

A primeira característica, LIBERDADE, é bastante clara. Vamos ao cinema ou assistimos a um filme porque queremos, para passar ou preencher o tempo, por distração e prazer. Isso pode tornar-se um hábito de tal forma envolvente que chega,



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

para alguns a tornar-se necessidade. A literatura, as memórias e o próprio cinema estão repletos de relatos a esse respeito, como *Anarquistas Graças a Deus* (GATTAI, 1979); *A Rosa Púrpura do Cairo* (1985) e *Cinema Paradiso* (1988).

Nesse sentido, a ideia de *cinema enquanto jogo* pode lançar novas possibilidades de interpretação em relação aos - segundo alguns autores - “nocivos” efeitos ideológicos e psicológicos, alienantes e coercitivos gerados pelo dispositivo cinematográfico (Baudry, 1983: 383-399), uma vez que, visto enquanto jogo, o cinema pressuporia uma participação mais ativa e consentida - menos passiva e imóvel - por parte do espectador. Um dos argumentos utilizados por esses autores para defender o “efeito cinema” é o processo de identificação, como na fase do espelho descrita por Lacan (Parente, 2007: 8), algo necessário e obrigatório ao desenvolvimento do indivíduo “real”. Mas, no *cinema como jogo* essa identificação, ao contrário, poderá ser vista como livre, provisória e precária. Livre, porque o jogo tem a característica da liberdade; precária, pois é parcial e pode ser distribuída entre os diversos elementos de jogo, personagens e eventos; provisória, pois insere-se na duração do filme, podendo ser interrompida a qualquer momento. Essas diferenças talvez coloquem em questão as bases do “efeito cinema”.

DESINTERESSE: O cinema interrompe o fluxo dos desejos e necessidades cotidianas, criando suas próprias, inseridas na fantasia do filme. O cinema é seu próprio acontecimento, “singular na sua materialidade sensível e não apenas um enunciado sobre algo que lhe antecede” (FRANÇA, 2002:64 apud BENTO, 2008: 240). Apesar de servir como um contraponto e evasão, o cinema é parte integrante da vida em geral, sendo, no entanto um supérfluo, pois está acima dos processos estritamente biológicos,



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

como alimentação, reprodução e auto conservação. Pode-se daí aferir que o elemento mais realista do cinema é o próprio filme, integrado, junto com o expectador, à vida real, apesar de apartado desta, como uma ilha. Esse ponto de vista poderia, portando, contribuir com novos elementos ao rico debate sobre realismo e realismos no cinema.

EVASÃO: O filme representa evasão para uma esfera temporária de atividade com orientação e sentidos próprios. É capaz de absorver inteiramente o espectador, proporcionando-lhe sentidos extremos de beleza e perfeição, sem que ele perca porém a consciência dessa imersão. Um distúrbio exterior qualquer, uma chamada telefônica, uma criança chorando, faz com que a vida real venha reclamar sua superioridade hierárquica e reafirmar seus direitos. Do mesmo modo, quebras nas regras internas do filme, como ausência de verossimilhança, ou o afrouxamento do interesse na trama ou no estilo do filme destroem o “faz de conta” e cancelam a imersão.

Essa atividade temporária e livre ocorre dentro de limites claros de tempo e espaço, a **DELIMITAÇÃO**. Quanto a delimitação no tempo, os filmes tem duração padronizada, variando de país para país, e são categorizados em curtos, médios e longos. Com o advento da hipermídia, internet e celulares, os curtas-metragens têm ganhado espaço e se tornam cada vez mais curtos.

A delimitação do espaço do filme como campo de jogo, levanta novas possibilidades de análise antropológica, entre outras, do filme. A sala de exibição, no *cinema enquanto jogo*, toma características sagradas (rituais): “um mundo temporário dentro do mundo habitual, dedicado à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 1971:23). A escuridão e o silêncio, a atitude em seu interior, o consumo de pipoca quase como uma obrigação ritual, sugerem uma reavaliação de Walter Benjamim (1987) em



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

relação à questão da “perda da aura” provocada pelo cinema.

Com a entrada do *homevideo* no mercado, a partir final dos anos 80 (SANTAELLA, 2004), esse campo do *jogo cinema* modificou-se, passando o espaço a representar menos um ritual público, entrando também na esfera do privado e confundindo-se com o espaço familiar da televisão. A participação do espectador (jogador) também modificou-se, com a possibilidade de interferência direta sobre a exibição do filme, avançando-a, retrocedendo-a, pausando-a e complementando-a com extras e *making of*.

Na virada do milênio, a partir da popularização do computador e dos meios digitais (MANOVICH, 2001; MURREY, 2003; SANTAELLA, 2004) o cinema passou a também ser exibido na tela do computador, mesmo local para onde algumas formas de *game* se transferiam e desenvolviam. Pode-se assim considerar, tendo em vista o *cinema como jogo*, que, aparentemente, apesar da transformação de seu e suporte físico e material de codificação para os bits (Op. cit), o cinema ampliou seu campo de produção e exibição para o computador, mais do que foi absorvido por ele; essa ideia contradiz os autores acima citados. O campo no interior do filme, o espaço diegético que cada filme propõe, ainda mantém basicamente os mesmos princípios que vêm sendo construídos desde a primeira década do século passado (BORDWELL, 1985; 2008), com tal sucesso, que passou a ser compartilhado também pelos *games*.

Parecem existir, portanto, três campos e três tempos no cinema, ou seja, três jogos levados sincronicamente pelos mesmos jogadores. Em primeiro lugar, o campo exterior, físico, da sala, regido pelo tempo da realização do filme, estabelecendo a noção de gêneros cinematográficos; a indústria, o *star system*, os festivais; Em segundo lugar,



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

haveria o campo da tela, regido pela duração da exibição do filme, e sua poética e linguagem, a obra, o fazer cinematográfico; e, em terceiro, o campo interior, simbólico, do jogo, regido pela fábula, pelo universo diegético do filme, com seu espaço e seu tempo próprios, e mais ligados ao sentido de ordem em Huizinga (op.cit).

Qual é o papel da plateia nesses três campos? No jogo exterior, que podemos chamar de cinema, o autor e sua equipe estão de um lado do campo e a plateia do outro. Nesse caso, a plateia é um jogador ativo, que pode influir no destino do jogo, em seu sucesso comercial, sua continuidade. O tempo desse jogo se projetaria no tempo de realização e comercialização do filme, nas escolhas estilísticas de realização, gêneros, culto às estrelas, revistas especializadas, pré-estreias. O mundo glamoroso do cinema. O próprio set de filmagem mantém essa característica de mundo à parte, interdito, sagrado, mesmo que para a equipe de filmagem seja um trabalho e, como tal, faça parte do mundo cotidiano (BENJAMIN, 1987: 178-183).

Na segunda camada está o suporte, a peça unitária e física do que chamamos de filme e que está ligada a toda a discussão em torno da reprodutibilidade técnica (BENJAMIN, 1987), tornada agora mais complexa a partir dos novos meios de distribuição e fruição das peças. A tela é o campo, o tempo é a duração do filme, com seus planos, suas regras e fundamentos de linguagem, suas convenções fruto da interação com a primeira camada. Aparentemente, esse é o campo que mais se modifica com a interação do cinema com os novos meios digitais.

Na terceira camada está o jogo interior, o elemento imaterial e simbólico: o filme, onde a plateia acompanha o jogo, que se desenrola, agora, entre os personagens da história. A plateia assume um papel vicário e poético, tendo como tarefa estabelecer



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

relações entre os planos, as cenas, investindo sua afetividade nos personagens, com suas partituras de objetivos, guiados mais ou menos explicitamente pelas mãos do autor. Essa mão do autor é que faz a ligação da terceira com a segunda camada. Podemos então supor que, quanto mais exterior o jogo, mais permeável ao mundo real, influenciando e moldando o jogo mais interior. A primeira camada influencia e determina a segunda, que faz o mesmo com a terceira. No sentido da imersão e da subjetividade poética, o caminho é inverso.

Numa analogia com o futebol, teríamos primeiramente o mundo do esporte, as regras dos campeonatos com as colocações dos times, suas tabelas, as negociações de compra e venda dos atletas, a pressão das torcidas nos clubes. Em uma segunda camada, as regras do jogo no campo, que teria a princípio 90 minutos, mas que pode se alterar de acordo com as regras do campeonato, na camada primária. Pode ter, por exemplo, o jogo de volta e assim configurar 180 minutos. Nessa segunda camada entra a torcida, o décimo quarto jogador. Entram também as táticas do jogo, o técnico, os jogadores. Tudo isso influencia e determina a terceira camada, onde está a partida, com seu desenho e coreografia únicas, sua configuração plástica, a chuva ou o sol, os fogos, os gols feitos e os perdidos, as emoções impressas na subjetividade de cada torcedor, que investe, aposta, afetivamente nos heróis de seu time. É um jogo pessoal e intransferível, ainda que regulado e moldado pela torcida como grupo. Essa percepção tem relação com a assertiva de Walter Benjamin (1987) sobre o espectador no cinema:

“O decisivo, aqui, é que no cinema, mais que em qualquer outra arte, as reações do indivíduo, cuja soma constitui a reação coletiva do público, são condicionadas desde o início, pelo caráter coletivo dessa reação. Ao mesmo tempo em que elas se manifestam, elas se controlam mutuamente.” (1987: 188)



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

Todo o processo cinematográfico está fundado na ORDEM, mesmo nos filmes mais experimentais. A estrutura interna da montagem, ou a marcação dos atores dentro do plano, os contrapontos sonoros, tudo busca esse sentido de perfeição temporária e limitada. Essa ordem necessariamente, independente de estilo e gênero, empurra o filme em direção a um desenlace onde a crescente tensão se desfaz. A ordem implica em REGRAS (ou normas) internas que, no caso do filme, estão relacionadas com ordens externas ligadas aos variados gêneros e estilos cinematográficos. Elas “determinam o que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito; elas são absolutas e inquestionáveis” (HUIZINGA: 37). A verossimilhança (AUMONT. 2006: 295-296) é uma das regras mais gerais do cinema; quando esta é quebrada a mágica do filme se parte e o jogo se acaba. Muitas vezes o que é aceito em determinado gênero não é aceitável em outro. A alteração dessas regras implica na mudança de gênero, na criação de um outro modelo de cinema ou até no estabelecimento de um outro tipo de jogo (arte).

Aqui está um elemento crítico de análise: compreender o nível de elasticidade dessas regras até o seu ponto de ruptura ontológica, quando então o *jogo cinema* passa a ser um outro jogo, um *videogame*, por exemplo.

O nível de incerteza e acaso em um filme também varia de acordo com os gêneros e estilos cinematográficos e são independentes, na maioria das vezes, do conhecimento do desfecho. O espectador sabe de antemão que é muito improvável que o herói morra no final; no entanto, ele se permite aceitar que o nível de TENSÃO vá crescendo, à medida em que o herói enfrenta e supera cada obstáculo (BORDWELL, 1985). Isso sugere a possibilidade de que há algo mais “em jogo” num filme, como também no jogo



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

(HUIZINGA:14), algo que está para além do vencer ou não vencer. E aqui poderemos ter mais um elemento de comparação entre Cinema e Videogame.

Na duração e no ambiente do filme, o espectador coloca-se na posição de “outro”, podendo vivenciar com segurança outros papéis, outras máscaras (op.cit). As leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade; essa situação excepcional conserva sua magia para além da duração de cada filme e se projeta na estrutura exterior do jogo, o mundo do cinema, criando novas identidades grupais, formando CLUBES e fã-clubes, imitando-se aparências e atitudes de atores, personagens ou filmes, consumindo objetos relacionados ao filme e ao cinema, estabelecendo o interesse em sua repetição.

A título de conclusão, é portanto possível lançar mão da teoria de Johan Huizinga, presente em seu livro *Homo Ludens*, que afirma ser a cultura humana derivada do jogo, aí incluídas atividades várias, inclusive as artes, e aplica-las ao estudo cinematográfico. Parece que o autor, apesar de muito citado, é subestimado em suas ideias, em geral tomadas parcial ou precariamente. A proposta aqui é tomá-lo mais integralmente, buscando atualizá-lo, revalidando-o em relação ao cinema e colocando-o em diálogo com outros autores. Pensar uma epistemologia que veja o cinema, antes de tudo, como um jogo e que essa lógica do jogo aplicada ao cinema possa contribuir para o clareamento ou, ao menos, para lançar novas luzes sobre as diversas questões que envolvem o fazer e o pensar cinema, nesse momento crítico para as artes, a comunicação e o entretenimento.

Bibliografia:

A ROSA Púrpura do Cairo. Dirigido por Woody Allen. New York, 1985.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

AUMONT, Jacques & MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas. Papirus. 2006.

BAUDRY, J.L. **Cinema: efeitos ideológicos produzidos pelo aparelho de base**. In XAVIER, Ismail (Org.). **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Graal. 1983.

BENTO, G. R. **O espectador e os efeitos da experiência cinematográfica**. Ciências & Cognição. Vol. 13. 2008.

Disponível em:
<http://www.cienciasecognicao.org/revista/index.php/cec/article/view/231>.

BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na Época de sua Reprodutibilidade Técnica. In: **Walter Benjamin: magia e técnica, arte e política**. São Paulo. Brasiliense. 1987.

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.
Narration in de fiction film. Madison, Univ. of Wisconsin Press. 1985.

CAILLOIS, Roger. **The definition of Play and the classification of Games**, in SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader – a rules of play anthology**. Massachusetts, The MIT Press, 2006.

CINEMA Paradiso. Dirigido por Giuseppe Tornatore. Roma. 1988.

GATTAI, Zélia. **Anarquistas, graças a Deus**. Record. São Paulo. 1979.



ANAIS DO II SEMINÁRIO NACIONAL CINEMA EM PERSPECTIVA
Volume 1, Número 1. Curitiba: UNESPAR/FAP, 2013.
ISSN 2317-8930

•HUIZINGA, J. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo. Perspectiva. 1971

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge. Mit Press. 2001

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck**. São Paulo. Unesp. 2003

PARENTE, André- **Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do Dispositivo**, in PENAFRIA, Manuela & MARTINS, India Mara (Org.) **Estéticas do digital: Cinema e Tecnologia**. LABCOM, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e arte do pós-humano**. São Paulo. Paulus. 2004