



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
CURSO DE CINEMA DE ANIMAÇÃO

Uma convergência do passado: a relação transmidiática entre filmes americanos de gênero da virada para a década de 1990 e jogos de *pinball*

Ney Freitas Loretto Júnior

Pelotas/RS
2015

Ney Freitas Loretto Júnior

Uma convergência do passado: a relação transmidiática entre filmes americanos de gênero da virada para a década de 1990 e jogos de *pinball*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Cinema de Animação da Universidade Federal de Pelotas, como requisito parcial à obtenção do título de Bacharel.

Orientador: Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas, junho de 2015.

Sumário

1. Introdução	4
2. Cibercultura, convergência e transmídia	9
2.1 Cibercultura	9
2.2 Convergência e transmídia	12
3. <i>Pinball</i> e a possibilidade de uma transmídia	15
3.1 O <i>Pinball</i>	15
3.2 Os jogos <i>The Addams Family</i> e <i>Indiana Jones: The Pinball Adventure</i>	17
3.2.1 Os elementos do jogo <i>The Addams Family</i>	18
3.2.2 <i>Indiana Jones: The Pinball Adventure</i>	19
3.3 Os jogos e os filmes e a possibilidade da transmídia	20
4. Conclusão	23
5. Referências Bibliográficas	25
6. Anexo 1	26

Lista de Figuras

Figura 1: Exemplo de máquina de jogo de <i>pinball</i> da virada para os anos 1990	6
Figura 2: Bagatelle	16
Figura 3: Detalhe do <i>playfield</i> com os personagens em <i>The Addams Family</i>	19
Figura 4: Detalhe do <i>playfield</i> de <i>Indiana Jones: The Pinball Adventure</i>	20
Figura 5: Detalhe da estante no <i>playfield</i> de <i>The Addams Family</i>	21
Figura 6: Detalhe dos aviões do <i>playfield</i> de <i>Indiana Jones: The Pinball Adventure</i>	22

Uma convergência do passado: a relação transmidiática entre filmes americanos de gênero da virada para a década de 1990 e jogos de *pinball*

1. Introdução

O presente trabalho pretende analisar a possibilidade de uma relação transmidiática entre filmes americanos de gênero da década de 1990, *A Família Addams* (*The Addams Family*, Barry Sonnenfeld, EUA, 1991) e a trilogia Indiana Jones (EUA, Steven Spielberg, 1981, 1984, 1989)¹ e seus respectivos jogos de *pinball*, antes do surgimento da cibercultura. Com essa finalidade pretende-se, inicialmente, conhecer o contexto em que os jogos de *pinball* *The Adams Family* (Williams, 1992)² e *Indiana Jones: The Pinball Adventure* (Williams, 1993) foram criados como também a possibilidade de uma relação transmidiática desses jogos com os filmes que os originaram³. A pesquisa procura perceber se essa relação efetiva-se mesmo antes do surgimento da cibercultura, conforme definida por André Lemos (2013) como um processo de convergência entre vida social e tecnologia. Tal direcionamento se deve ao fato de que a observação dos fenômenos transmidiáticos, geralmente, é feita a partir do contexto de massificação da internet, a exemplo dos casos observados no livro *Cultura da Convergência*, de Henry Jenkins (2013).

Para que essa análise seja possível, faz-se necessário compreender os conceitos que envolvem essas relações, tomando como referência Jenkins (2013), Lemos (2013) e Pierre Lévy (2003). O termo transmídia, de forma geral, pode ser conceituado como a criação de possibilidades que visam relacionar determinado conteúdo em diversas mídias. Aprofundando este conceito, segundo Jenkins, a

¹A trilogia, neste trabalho, considera apenas os filmes das décadas de 1980 e 1990. Pela proximidade com os jogos de *pinball*, fica excluída a versão mais recente.

²A WMS Industries, Inc, ou simplesmente Williams, é uma empresa de jogos e diversão eletrônica americana. Fundada em 1974 como Williams Electronics, inicialmente era um fabricante de *pinball*, que dominou o mercado por várias décadas. Posteriormente, com o declínio da indústria do fliperama, passou a desenvolver outras modalidades de jogos, como a vídeo loteria e caça níqueis.

³O jogo *Indiana Jones: The Pinball Adventure* foi criado em 1993 reúne, em uma observação empírica, elementos dos três filmes do diretor Steven Spielberg. O que não ocorre com o caso da Família Addams que possui um lapso temporal de 27 anos entre a série original e o filme *remake*. A versão do longa-metragem de 1991, traz elementos estéticos com certa diferença em relação à origem.

narrativa transmídia "desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo" (2013, p.138).

Já em relação a cibercultura, podemos entendê-la como a prática social que se origina a partir da utilização da comunicação através dos computadores e outros dispositivos, especificamente quando a vida social ordinária, o contato com os amigos, a conversação e outras práticas sociais, passam a ser mediadas pela tecnologia. Para esclarecer esse conceito, a partir de Lemos (2013), pretende-se apresentar o nascimento da cibercultura, como também relacioná-la com a sociedade, a tecnologia e a cultura. Para o autor a cibercultura é a "cultura contemporânea marcada pelas tecnologias digitais" (2013, p. 15), como consequência direta da evolução da cultura técnica moderna. Assim, a cibercultura "nasce no desdobramento da relação da tecnologia com a modernidade que se caracterizou pela dominação através do projeto racionalista-iluminista, da natureza e do outro"(p. 16). Portanto, o termo passará a produzir sentidos com o advento das tecnologias digitais, da sociedade em rede (LE MOS, 2013).

Alguns jogos de *pinball*, lançados na virada para a década de 1990 pelo mercado americano, retratam filmes de gênero como a comédia *A Família Addams* e a trilogia de aventura *Indiana Jones*. Esse jogos eram disponibilizados em uma máquina específica, no formato de uma mesa retangular, a qual é chamada de *playfield*, ou campo de jogo, composta por uma área com objetos e ícones pertencentes aos referidos filmes.

A origem do *pinball* são os jogos de azar americanos, conhecidos por *gambling*, que possuem estruturas físicas combinadas com partes mecânicas e eletrônicas. O *pinball*, na configuração presente na virada para os anos 1990, pode ser jogado por até quatro participantes que, valendo-se de suas habilidades, controlam com os dedos, pelo intermédio de botões, dispositivos chamados *flippers*. No campo de jogo, existem pequenas esferas de metal, controladas pelo jogador a partir destes dispositivos. Eles estão situados geralmente na parte inferior, nas laterais da mesa. Também completa a estrutura da máquina de jogo, um cabeçote, ou painel, na posição vertical, onde fica o placar, local em que a pontuação do jogador é marcada. Nos jogos dos anos 1990, também há um sistema de som eletrônico. O jogo consiste em acertar a bola de metal nos elementos que oferecem pontuação e desviar de obstáculos.

A escolha da temática para este trabalho está ligada com a trajetória de vida do pesquisador, uma vez que foi através de sua trajetória familiar que o fliperama⁴ chegou à cidade de Pelotas, no Rio Grande do Sul. No final dos anos 1960, Antônio Teixeira, proprietário de uma barbearia localizada na rua XV de Novembro, alugou o prédio⁵ onde hoje funciona uma agência bancária e instalou jogos como tiro ao alvo, pebolim e mesas de sinuca. Com o sucesso do empreendimento, no início dos anos 1970, adquiriu as primeiras máquina de *pinball* da cidade e assim nasceu o primeiro fliperama. No final dessa década, com a abertura de novas lojas, reside a fonte da carga empírica da escolha da investigação, considerando seu trabalho, durante muitos anos, com diversões eletrônicas.

Foi na década de 1990, com a liberação das importações, que vieram as máquinas de *pinball* dos Estados Unidos, as quais eram constituídas de micro processadores e apresentavam novos designs, algumas produzidas simultaneamente com o lançamento de filmes de gênero dessa década, como *The Adams Family* (Williams, 1992), o jogo de *pinball* mais vendido de todos os tempos⁶, e *Indiana Jones: The Pinball Adventure* (Williams, 1993).



Figura 1: Exemplo de máquina de jogo de *pinball* da virada para os anos 1990⁷

⁴ Fliperama é o nome pelo qual eram conhecidas as casas de jogos de diversões eletrônicas no Brasil. Em uma observação breve, assim como os cinemas de calçada, os fliperamas entraram em declínio a partir da configuração do acesso doméstico ao entretenimento e também da popularização dos *shopping centers*.

⁵ Nos anexos do trabalho consta uma fotografia do local, o primeiro fliperama da Cidade de Pelotas.

⁶ *The Addams Family* introduziu o conceito de um *flipper* controlado por jogo. Vendeu 20.270 unidades, quebrando o antigo recorde de 20.230 unidades detidas por Bally de 1977.

⁷ Online. Disponível em http://loja.best4all.com.br/pinball_tips/. Acesso em 7/4/2015.

O filme de humor *A Família Addams*, realizado em 1991 e dirigido por Barry Sonnenfeld, é baseado nos personagens da tirinha de mesmo nome, criada pelo cartunista Charles Addams, em 1938, para a revista *The New Yorker*. A tirinha deu origem à série de televisão que foi apresentada originalmente nos EUA pela rede ABC entre os anos de 1964 e 1966 num total de 64 episódios, divididos em 2 temporadas com exibição em preto e branco. No Brasil, *A Família Addams* estreou em 1965 pela TV Record. No final dos anos 1990 e início dos anos 2000, o *Multishow* e a TV Record reprisaram a série. Nesta reprise, os episódios foram exibidos com áudio original em inglês e legendas.

O filme, inspirado na série de TV, foi produzido pela *Orion Pictures* que, na época, detinha os direitos do programa. Produzido no ano de 1991, teve seu lançamento no Brasil em dezembro do mesmo ano. O filme teve faturamento mundial de mais de 191 milhões de dólares e orçamento de 38 milhões⁸. A Família Addams do seriado original morava num imenso castelo, quase em ruínas, cultivavam rosas que apreciavam apenas os espinhos, tinham como mascotes algumas plantas carnívoras, gostavam de tomar líquidos venenosos e relaxavam na sala de torturas. Já no filme de 1991, A Família Addams vive em uma antiga e assombrada mansão e corre o risco de perder sua fortuna quando um advogado desonesto resolve armar um golpe e fazer com que um impostor se passe pelo irmão do pai da família, desaparecido há 25 anos.

A trilogia Indiana Jones, três filmes com a direção de Steven Spielberg, teve um orçamento de cerca de 94 milhões de dólares e receita de mais de um bilhão de dólares. Os filmes contam a história de Henry Jones Júnior, um professor universitário de arqueologia que roda o mundo atrás de peças raras para museus. Na trama, estas aventuras acabam rendendo uma série de inimigos e situações perigosas.

De acordo com o *website* Terra⁹, na primeira aventura, *Os caçadores da Arca Perdida (1981)*, Indiana Jones precisa encontrar a Arca da Aliança que guardaria as pedras com os Dez Mandamentos, que também é procurada pelo exército de Adolf Hitler, pois a lenda dizia que quem pusesse as mãos na arca seria invencível. A história passa-se em 1936, quando a Alemanha nazista preparava-se

⁸Os dados foram extraídos do website Internet Movie Database (IMDb). Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0101272/business>. Acesso em 1º de abril de 2015.

⁹ Disponível em <http://www.terra.com.br/cinema/indianajones/trilogia3.htm>. Acesso em 7/4/2015.

para invadir a Europa e a Segunda Guerra ainda não havia acontecido. Segundo a mesma fonte, o sucesso de *Os Caçadores da Arca Perdida* nos cinemas, incentivou George Lucas e Steven Spielberg a darem sequência à aventura e o nome do personagem passaria a ser incorporado aos títulos dos filmes.

Os elementos da narrativa do primeiro filme - lutas, humor e romance, foram acentuados no segundo, *Indiana Jones e o Templo da Perdição* (1984), no entanto, Indy, deixa de lado as investigações arqueológicas para ajudar habitantes de uma aldeia indiana a recuperar a Pedra de Sankara, roubada por um feiticeiro. O terceiro filme da trilogia, *Indiana Jones e a Última Cruzada* (1989), encerra o primeiro ciclo de George Lucas e Steven Spielberg na franquia¹⁰ e conta as origens do herói.

Diante desse recorte, o trabalho apresenta como objetivo principal observar, a partir de elementos visuais e narrativos, o desdobramento dos filmes americanos de gênero¹¹ na virada da década de 1990 nas máquinas de *pinball*. A partir disso, são objetivos específicos perceber relações transmidiáticas entre máquina e filme a partir do recorte em dois casos de desdobramento: *The Adams Family* (Williams, 1992) e *Indiana Jones: The Pinball Adventure* (Williams, 1993). Outro objetivo é mapear elementos dos jogos que possuem relação narrativa com os filmes como estratégia de instigar o espectador e jogador e também apontar possibilidades de pensamento do fenômeno da convergência midiática entre jogo e filme antes do surgimento da cibercultura.

Para que a pesquisa alcance estes objetivos são feitos os seguintes questionamentos: o primeiro deles, verifica se é possível pensar relações transmidiáticas entre jogos e filmes antes da cibercultura. Após, intenta-se perceber se existem elementos nos jogos de *pinball* com temática a partir de longas-metragens que podem ser relacionados com questões narrativas dos filmes e, finalmente, se é possível analisar a existência de relações transmidiáticas entre máquinas de *pinball* e filmes de gênero de um determinado período do passado.

O trabalho está estruturado em duas partes. Uma primeira, consiste em uma revisão teórica a partir das noções correlatas com o objeto de pesquisa: a cibercultura (LEMOS, 2013; LÉVY, 2003) e a questão transmidiática (JENKINS, 2013). Um segundo momento consiste na análise do trabalho que, primeiramente,

¹⁰ Houve um outro filme no ano de 2004.

¹¹ De acordo com o Dicionário Teórico e Crítico, gênero pode ser definido como categoria de obras que têm caracteres comuns (de enredo, de estilo). O gênero cinematográfico está fortemente ligado à estrutura econômica e institucional da produção e (AUMONT; MARIE, 2003).

destina-se a descrever os dois jogos de *pinball* escolhidos e, posteriormente, objetiva perceber a relação entre os elementos de jogo e as narrativas fílmicas e analisar a possibilidade transmidiática entre máquina e filme.

Tendo em vista os objetivos acima expostos, o trabalho propõe como caminho metodológico uma descrição e análise dos jogos relacionados com os filmes. O estudo partirá do jogo para o filme, uma vez que estes títulos já fazem parte do imaginário midiático. Assim é possível reconstruir de forma inversa o caminho da circulação dos produtos. Ambos os filmes vieram antes dos jogos, o que, de alguma maneira, permite lançar como premissa que uma possível relação transmidiática pode não ser planejada. Então, em um primeiro momento de observação/descrição serão identificados os elementos do campo de jogo, displays eletrônicos, *flippers*, elementos do design da máquina, sons e músicas, dentre outros, que possam ter uma relação com a narrativa dos filmes. A partir disso, em um momento de interpretação, o caminho proposto é o de fazer o cruzamento entre os elementos encontrados no jogo e os textos fílmicos, considerando a possibilidade de uma transmídia.

2. Cibercultura, convergência e transmídia

Esta parte do trabalho dedica-se a revisão das principais noções teóricas definidas a partir dos interesses da investigação. Inicia-se com a cibercultura, com o objetivo de compreender o que ela significa como processo social. Após, a abordagem ocorre a partir do fenômeno da transmídia e da convergência, em vista das ideias de Henry Jenkins. Mesmo considerando que o objeto estudado não pertence à ocorrência destes fenômenos, a revisão destes conceitos torna-se relevante para que se possa situar o interesse de pesquisa em diferença histórica com este percurso.

2.1 Cibercultura

O termo tecnologia pode ser definido genericamente como todas as criações feitas pelo homem para aprimorar sua atuação no planeta e simplificar o modo de vida, abrangendo, por exemplo, desde simples ferramentas até complexos aparelhos para exploração do universo. Assim, esse processo teve início desde que o homem

surgiu no mundo. Começando pelo ato de caçar para sobreviver e a descoberta do fogo, as evoluções vêm sendo constantes e surgem para suprir as necessidades dos próprios sujeitos.

No mundo das tecnologias da informação não é diferente. O processo de evolução aconteceu com mais força partir da Segunda Guerra Mundial com as descobertas em eletrônica, especialmente com o primeiro computador e a invenção do transistor. Estes passaram a ser a essência da evolução tecnológica da informação no século XX. No entanto, somente em meados dos anos 1970 é que estas tecnologias passaram a difundir-se. De acordo com Lemos, o surgimento do computador pode ser elucidado por três circunstâncias históricas: a técnica, a social e a ideológica.

A informática será uma ciência (baseada na cibernética) de produção, organização, armazenamento e distribuição automatizada de informação, agora traduzida em *bits* códigos binários tipo 0 e 1. A informática é, assim, uma forma de aliar o conhecimento da natureza às formas de funcionamento da sociedade moderna. Cria-se a possibilidade de leitura da realidade, traduzida pela linguagem digital, automatizando a informação. (LEMOS, 2013, p. 99).

Dessa forma, a formação da microinformática deve-se ao desenvolvimento de domínios científicos a partir dos anos 1940, com a cibernética, a inteligência artificial, a teoria da auto-organização e de sistemas, a tecnologia de comunicação de massa e a telemática. Philippe Breton (apud LEMOS, 2013, p. 100) afirma que os primeiros passos no tratamento automático da informação foram dados entre 1940 e 1960, quando os fundamentos e as inovações estratégicas eram fortemente influenciados pela cibernética. O segundo, de 1960 a 1970, caracteriza-se por sistemas centralizados ligados às universidades e à pesquisa militar. Já o terceiro, de 1970 aos nossos dias, com o surgimento dos microcomputadores e das redes telemáticas. Lemos propõe uma quarta fase, que começaria na metade dos anos 1980, caracterizada pela democratização do ciberespaço e sua inclusão na cultura contemporânea. Assim, "se a terceira fase foi a do computador pessoal (PC) a década de 1990 é a fase do computador conectado (CC)". (2013, p. 100).

É na década de 1980 que Pierre Lévy propõe o termo cibercultura. No entanto, para alguns teóricos, como André Lemos, a concepção de cibercultura teria origens mais antigas, remetendo à década de 1950 com a informática e a cibernética, aos anos 1970 com os microcomputadores e teria se consolidado

apenas nos anos 1980 e 1990 com surgimento da informática de massa e popularização da internet, respectivamente. (LEMOS, 2013, p. 100). De modo geral, a cibercultura pode ser definida como a cultura que surgiu a partir do uso da rede de computadores, através da comunicação virtual, da indústria do entretenimento e comércio eletrônico. Como observa André Lemos (2013), trata-se de uma junção entre vida social e tecnologia: as técnicas são mediadoras de muitas formas de interação que ocorrem na esfera social. Etimologicamente, a palavra cibercultura provém da junção de cibernética e cultura. Ciber seria o prefixo de cibernética, uma ciência voltada ao comando e ao controle a partir das ideias de Norbert Wiener. A cibercultura relaciona a tecnologia, o virtual e a cultura. O termo abrange os fenômenos relacionados ao ciberespaço, associados às formas de comunicação mediadas por computadores.

De acordo com Lévy “a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer” (2003, p. 15). Trata-se de um “novo dilúvio” provocado pelos avanços tecnológicos das telecomunicações, em especial, o advento da internet. Essas reflexões originam-se a partir de dois conceitos básicos: cibercultura e ciberespaço:

O termo [ciberespaço] especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informação que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. Quanto ao neologismo ‘cibercultura’, especifica aqui o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 2003, p. 17).

Nesse sentido, estaríamos passando por um processo de generalização da cibercultura, na medida em que estamos mais concentrados nas novas relações de comunicação e produção de conhecimento que ela nos oferece. Essas relações acontecem no ciberespaço, no plano virtual, que, de acordo com o autor, ainda que não seja um local fixo, é uma potência do real. Porém é desterritorializado, não ocupa um espaço físico, além de nossos computadores. (LÉVY, 2003, p. 47).

De acordo com Lemos a democratização dos computadores aponta para uma discussão em relação ao uso do computador na sociedade contemporânea, uma vez que esta ferramenta, agora, permite o exercício da criatividade, da comunicação e do convívio. Antes, era encarada apenas como máquina de calcular e ordenação de

dados. "A microinformática, base da cibercultura, é fruto de uma apropriação social" (2013, p.104).

Dessa forma, o que inicialmente foi criado como uma ferramenta, com finalidade científica ou militar, em algumas décadas passou a fazer parte do cotidiano das pessoas ao influenciar comportamentos e criar novas formas de relacionamento social. A popularização do acesso à internet possibilitou a criação de ambientes virtuais de socialização, independente de tempo e espaço físico, através do correio eletrônico, das redes sociais, das conversas instantâneas, chats, blogs, jogos *online*, que são instrumentos de comunicação no ciberespaço. Estes canais podem ser considerados recursos de agregação social comunitários, podendo configurar as chamadas comunidades virtuais. Conforme aponta Lemos (2013, p. 142) "as comunidades virtuais eletrônicas são agregações em torno de interesses comuns, independentes de fronteiras ou demarcações territoriais fixas". Assim, o ciberespaço torna-se um território de vínculos sociais, um ambiente de trocas de informações, textos, imagens, experiências de vida e um meio de contato e relacionamento social, permeados pela interatividade.

2.2 Convergência e transmídia

Relacionado à essa possibilidade de estabelecimento de vínculos a partir de interesses comuns, presente na cibercultura, é possível a formação de uma relação midiática com os sujeitos que participam das redes de comunicação. Segundo Henry Jenkins, esse modo de comunicação é pautado pela ideia de convergência, uma vez que esta "ocorre dentro dos cérebros do consumidores individuais e em suas interações sociais com outros" (JENKINS, 2013,p. 30). O autor conceitua cultura da convergência como a prática de distribuir determinado conteúdo em diversos meios. Mais especificamente, afirma que:

Por convergência, refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca de experiências de entretenimento que desejam (JENKINS, 2013,p. 29).

Os diversos meios pelos quais os produtos midiáticos são distribuídos acabam por afetar de alguma forma esse conteúdo, pois cada meio tem a

possibilidade de gerar uma experiência diferenciada em quem está consumindo. Por exemplo, assistir a um filme na sala de casa, através da televisão, do computador, ou até mesmo pelo celular, é diferente de assistir ao mesmo filme no cinema, uma vez que esta vivência envolve um outro contexto. Na sala de cinema, considera-se uma experiência coletiva que ao mesmo tempo é individualizante através de um dispositivo comum a todos os frequentadores. Já na experiência de múltiplas telas, há a possibilidade de conexão com outros sujeitos e de simultaneidade no contato midiático.

Nesse sentido, Jenkins afirma que "cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana" (2013, p. 30). O autor chama este processo de cultura da convergência. Ao possibilitar o acesso de determinado conteúdo a partir de mídias diferentes, a cultura da convergência viabilizou uma nova forma de comunicação: a narrativa transmidiática. Segundo o autor:

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo (JENKINS, 2013, p. 138).

Podemos citar as interconexões e os diversos textos da trilogia Matrix¹² como exemplo da narrativa transmídia. Por exemplo, o episódio da passagem de uma carta para a tripulação da nave, dentro da história. Esse episódio é referido em três formatos: animação, game e filme. No curta-metragem *Final Flight of Osiris*¹³ (Andrew Jones, 2003), a protagonista sacrifica a própria vida para entregar a carta à tripulação da nave Nabucodonosor. Nesta carta, há informações sobre as máquinas

¹² Trilogia norte-americana de ficção científica escrita e realizada pelos irmãos Andy e Larry Wachowski. O primeiro filme, *The Matrix*, foi lançado em 1999 e as duas sequências estrearam em 2003 - *The Matrix Reloaded* e *The Matrix Revolutions*. Dados extraídos de http://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=nv_sr_1, acessado em 26/04/2015.

¹³ Curta metragem que faz parte de Animatrix, que é uma coleção de 9 contos sobre o mundo de Matrix, em parte escrito pelos irmãos Wachowski. Os contos são uma fusão de computação gráfica com o tradicional anime japonês. Dados extraídos de http://www.imdb.com/title/tt0328832/?ref_=fn_al_tt_1, acessado em 26/04/2015.

que abrem caminho em direção a *Zion*. Já o game, *Enter the Matrix*¹⁴ (Shiny Entertainment, 2003), coloca o jogador na missão de resgatar a carta e levá-la para a nave. O desfecho acontece no filme *Matrix Reloaded* (2003), onde os personagens conversam sobre temas que estavam presentes na carta. Para as pessoas que somente assistiram ao filme, as fontes de informações são desconhecidas, porém aqueles que possuem a experiência em mais de um suporte podem desempenhar um papel “ativo” na interpretação da cena, a entrega da carta e, ainda, há a possibilidade de rastrear a carta por três mídias diferentes. (JENKINS, 2013, p. 147).

Diante disso, podemos afirmar que não se trata apenas de utilizar diferentes plataformas ou mídias para divulgar uma mesma história. A narrativa transmídia é uma grande história dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias que integram-se.

Nesse sentido, mesmo considerando que a convergência é um processo que ocorre no cérebro dos espectadores, deve-se levar em conta que o aparato tecnológico potencializa essa experiência nas diversas mídias e plataformas, fazendo com que o produto não perca sua unidade. Um exemplo disso é apontado por Jenkins (2013) quando o autor analisa o universo dos fãs do *reality show Survivor*, da televisão americana. O caso dá conta da experiência dos fãs que se uniam, através de redes sociais, fóruns e *fanpages*, para conseguir descobrir informações sobre o programa e antecipar alguns acontecimentos. Essa forma de consumo coletivo de determinado produto, neste caso o *reality show*, o autor denomina inteligência coletiva, termo criado por Pierre Lévy o qual Jenkins se apropria para refletir sobre este universo.

Para Lévy, inteligência coletiva "é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências" (2007, p. 28). A partir dessa conceituação, pode-se considerar que esse processo está fortemente vinculado ao aparato tecnológico que viabiliza a interação entre os sujeitos envolvidos. Esse processo, permite que os mesmos comuniquem-se, manifestando seus pensamentos e interpretações em relação ao tema que reúne sujeitos com interesses em comum.

¹⁴ *Enter the Matrix* é um jogo de vídeo para PC, PlayStation 2, Xbox e GameCube criado por Shiny Entertainment, para a Warner Bros Interactive Entertainment. Foi projetado para ser uma parte integrante do enredo do filme *Matrix*. Dados extraídos de <http://matrix.wikia.com/>, acessado em 26/04/2015.

3. *Pinball* e a possibilidade de uma transmídia

Nesta parte, a pesquisa se detém a trazer a análise dos jogos escolhidos a partir da possibilidade de uma transmídia antes da cibercultura. O caminho proposto será o de um esclarecimento sobre a origem do jogo e, posteriormente, dois momentos de análise. Um primeiro, consiste em observar os elementos visuais e narrativos presentes nos jogos de *pinball* recortados para a investigação. Já um segundo, tem como foco o cruzamento com os filmes e a verificação da possibilidade de uma narrativa transmidiática de um tempo específico. Como observado no início, a proposta metodológica é partir de uma análise do jogo em direção ao filme.

3.1 O *pinball*

A origem do *pinball* mistura-se com a história de muitos outros jogos e, de acordo com o *website* Arkade¹⁵, há registros históricos da existência de jogos de mesa desde século XV. O mesmo *website* traz uma referência histórica sobre o jogo que utilizamos como guia nesta parte.

Na França, durante o reinado de Luis XV, foi criada uma mesa de bilhar com pinos na extremidade, os quais eram derrubados por bolas arremessadas com um bastão pelos jogadores que ficavam na outra extremidade da mesa. Posteriormente, em 1777, ainda na França, no *Chateau D'Bagatelle*, um novo jogo foi apresentado à nobreza: em uma mesa estreita e inclinada, os jogadores utilizavam tacos com os quais os atiravam bolas de marfim para a parte mais alta do tabuleiro. Em seguida, este mesmo jogo, foi popularizado e batizado de *Bagatelle*. Essa prática foi levada para a América com os soldados franceses, durante a guerra da independência dos EUA. Em 1869, um inventor britânico chamado Montegue Redgrave construiu mesas de *Bagatelle* em sua fábrica na cidade de Cincinnati, nos Estados Unidos, aperfeiçoando o jogo e patenteando-o. O taco foi substituído por um lançador com uma mola. O jogador arremessava as bolas na mesa inclinada utilizando o lançador, algo que existe nas máquinas de *pinball* até hoje. Em 1930, estavam sendo fabricadas versões de *Bagatelle* operadas por moedas, nesta época conhecidas como *Marble Games* ou *Pin Games*. A mesa ficava debaixo de um vidro e usava o lançador de Redgrave para atirar a bola para o topo do campo de jogo inclinado. Em pouco

¹⁵ Disponível em <http://www.arkade.com.br/pinball-conheca-historia-destas-maquinas-diversao/>, acessado em 19/05/2015.

tempo o jogo, que recebeu o nome de *Baffle Ball*, estava presente em todos os estabelecimentos comerciais do País.



Figura 2: Bagatelle¹⁶

Em 1932 Ray Moloney fundou a empresa *Lion Manufacturing* para produzir um jogo com seu próprio *design*, o *Ballyhoo*, nome de uma revista popular da época. O jogo também foi um grande sucesso. Com uma mesa maior e dez buracos, tornou-se mais desafiador que *Baffle Ball*. Moloney mudou o nome da companhia para Bally. Com a introdução da eletricidade, mais inovações no design dos jogos ocorreram. Em 1933 outro jogo foi lançado, o *Contact*, que contava com solenoides, condutores em formato de bobina, usados para ejetar a bola para fora de um buraco no meio da mesa e para tocar um sino. O designer de *Contact*, Harry Williams, formou em 1944 sua própria companhia, a Williams.

Durante a Segunda Guerra Mundial, todas as grandes companhias de jogos operados por fichas se voltaram para a produção de armamentos e somente no final da guerra o interesse pelo *pinball* foi retomado. Surgiram inovações como o mecanismo de *tilt*¹⁷ e os jogos gratuitos, conhecidos como *replays*. A mesa *Humpty*

¹⁶ Imagem disponível em: <http://alvanista.com/leandro/posts/2456011-a-historia-do-pinball-no-brasil-e-no-mundo>, acessado em 30/06/2015.

¹⁷ O termo origina-se das máquinas de *pinball*. Tratava-se de um indicador que avisava que a máquina fora inclinada, sugerindo uma tentativa por parte do jogador de burlar as regras do jogo. Era comum, após o surgimento das primeiras máquinas de *pinball* em 1931, inclinar ou balançar a máquina a fim de redirecionar a bola. Assim, o jogador evitava a perda de uma vida ou conseguia adquirir mais pontos. Em 1934 foi adicionado o mecanismo de *tilt* que travava o jogo caso o jogador fizesse uso deste artifício constantemente, obrigando-o a perder o jogo. Dados extraídos de: <http://www.significados.com.br/tilt/>, acessado em 27/05/2015.

Dumpty, lançada em 1947, foi a primeira a ter *flippers* controlados pelo jogador, adicionando um fator de habilidade ao *pinball* que antes inexistia. Essa grande inovação foi uma das muitas feitas pelo designer Steve Kordek, que também introduziu o primeiro *drop target*¹⁸ no jogo *Vagabon* (1962) e o *multiball*¹⁹ no jogo *Beat The Clock* (1963), conceitos que são considerados fundamentais no *pinball*.

No Brasil, a história do fliperama teve início no final da década de 1930, com Eduardo Marras, que pode ser considerado o primeiro empresário e dono de casas de diversões eletrônicas no país. Eduardo iniciou sua operação de uma loja no antigo Cine Odeon em Poços de Caldas, no estado de Minas Gerais. Até a década de 1970 as máquinas chegavam ao país por meio de importação direta ou eram montadas no Brasil.

3.2 Os jogos *The Addams Family* e *Indiana Jones: The Pinball Adventure*

As máquinas de *pinball* *The Addams Family*, fabricada em 1992 pela Bally, e *Indiana Jones: The Pinball Adventure*, fabricada em 1993 pela Williams, têm uma estrutura física bastante semelhante e característica dos jogos de *pinball*. São compostas por dois compartimentos. No primeiro, que é a base da máquina, encontra-se o *playfield* (campo de jogo), no outro, que fica na posição vertical, na parte superior traseira, o *backglass*, onde há um painel no qual é possível visualizar tanto o placar, quanto imagens temáticas do jogo.

O *playfield* é confeccionado em uma placa de madeira sobre a qual são reproduzidos diretamente em sua superfície, ilustrações impressas que remetem à narrativa dos filmes. Alguns desses desenhos são reproduzidos em placas de acrílico, as quais são impressas, recortadas e afixadas na superfície do campo de jogo. O sistema de iluminação é desenvolvido sob essa superfície através de espaços vazados, estrategicamente colocados, preenchidos com lentes coloridas através das quais passa a luz. Além dos elementos gráficos, também encontram-se dispostos sobre o campo de jogo componentes com estrutura sólida. Os exemplos principais destes componentes são estes: *bumpers*, alvos em forma de cogumelo

¹⁸ Alvos retráteis, que baixam ao nível do campo de jogo, ao serem atingidos pela bola, marcando pontos.

¹⁹ Situação em que há várias bolas em campo de jogo, o que acontece a partir de uma determinada jogada que faz com que duas, três ou mais bolas sejam liberadas ao mesmo tempo. Dados obtidos em http://en.wikipedia.org/wiki/Glossary_of_pinball_terms, acessado em 27/05/2015.

que rebatem a bola quando atingidos; *flippers*, pequenas alavancas eletromecânicas de aproximadamente 3 a 7 centímetros controladas pelo jogador e utilizadas para redirecionar a bola ao campo de jogo; *kickers*, estilingues que impulsionam a bola para longe após o impacto; *drop targets*, alvos retráteis que baixam ao nível do campo de jogo, conforme já visto; buracos *kick-out*, depressão em forma de buraco ou pires através do qual a bola é recolocada no campo de jogo e *ramps*, planos inclinados com um declive suave o suficiente para que a bola possa percorrer o caminho.

3.2.1 Os elementos do jogo *The Addams Family*

Em relação aos elementos dispostos no *playfield* que remetem à narrativa dos filmes, em *The Addams Family*²⁰ pode-se verificar imagens dos personagens Mortícia, Gomez e Tio Chico (Fester); da mansão com seus 13 quartos, representados por janelas que iluminam-se de acordo com as jogadas; as roseiras com espinhos, o pântano e o cemitério. Os personagens principais, Gomez e Mortícia, estão dispostos nos *kickers* direito e esquerdo. Gomez é representado com uma espada de esgrima na mão, já Mortícia com uma tesoura que, no filme, utiliza para cortar as rosas do jardim. No design da máquina, como é possível observar na figura 2, a imagem da tesoura imbrica-se com as rosas que estão representadas no *playfield*. Já a figura de Tio Chico, está disposta, no centro dos *flippers*, como se estivesse com uma lâmpada na boca. Sobre a mansão, é possível observar que as janelas são iluminadas por lâmpadas com informações sobre a pontuação e referências a cenas do filme. De acordo com as regras do jogo²¹, apenas se o jogador atinge determinada pontuação é possível ver referências das cenas do filme, através da música ou do *display* de pontuação que fica no *backglass*. Os personagens e a mansão são reproduzidos como gravura, em poucas cores.

²⁰ O design de *The Addams Family* foi desenvolvido por Pat Lawlor, que começou sua carreira como engenheiro da Williams em 1987, quando co-projetou uma máquina dual-campo de jogo chamado *Banzai Run*.

²¹ As regras estão disponíveis em <http://www.ipdb.org/rulesheets/20/ADDAMSFA.HTM>



Figura 3: Detalhe do *playfield* com os personagens em *The Addams Family*²²

Além desses ícones nivelados ao campo de jogo, também pode-se destacar uma mão mecânica em movimento, que caracteriza o Mãozinha²³, personagem do filme, que captura a bola de jogo através de um dispositivo eletromagnético. Há também uma cadeira elétrica que tem a função de alvo e de buraco *kick-out*. A estante ou biblioteca é um grande alvo, que, quando atingido determinado número de vezes, revela um cofre. A escadaria, que faz menção à mansão dos Addams, é uma rampa, que, quando acessada, multiplica a pontuação.

No projeto do jogo, desenvolvido por Pat Lawlor, cabe destaque ao desenho sonoro. O tema da franquia, bastante conhecido desde a série de TV, por exemplo, é reproduzido diversas vezes durante o jogo considerando o movimento dos *flippers* para pontuar dois ruídos característicos da melodia.

3.2.2 Os elementos do jogo *Indiana Jones: The Pinball Adventure*

A máquina de *pinball Indiana Jones: The Pinball Adventure* apresenta em seu *playfield* ilustrações que remetem à narrativa do filme. Inicialmente, em seu *design* criado por Mark Ritchie²⁴, pode-se observar, que em todo campo de jogo há ilustrações que remetem à vegetação da selva. No centro dos *flippers*, em destaque,

²² Imagem disponível no Website <http://www.ipdb.org/machine.cgi?id=20>, acessado em 21/05/2015.

²³ O Mãozinha, na série e no filme, é o mascote da Família Addams, caracterizado por uma mão humana com “vida própria”. Em inglês, o personagem é conhecido como The Thing, a coisa.

²⁴ Mark Ritchie é mais conhecido por seus projetos bem sucedidos de *pinball* 1982-1996. Dado obtido em <http://www.ipdb.org/machine.cgi?id=1267>, acessado em 12/06/15.

a imagem do personagem principal, Indy, com seu chapéu e chicote, cercada por imagens menores do rosto de outros personagens como Dr. Jones, Marion, Sallah, Willie e Short. Os *kickers* direito e esquerdo são ilustrados com a imagem das asas dos querubins que são os guardiões da Arca da Aliança. No campo de jogo, observa-se também ilustrações de placas que identificam os lugares por onde Indy têm que passar em referência ao enredo dos filmes, como também do Santo Grau, Pedra de Sankara e Arca da Aliança. Além das ilustrações, também encontramos elementos que estão acima do campo de jogo, como os aviões, a cabeça do macaco, a arca que tem a função de *kick out* e ainda um mini campo de jogo, controlado pelos *flippers*, que faz referência aos movimentos da ponte de cordas presente na narrativa das aventuras do cinema e também a travessia de Indy no Poço das Serpentes. O jogador tem que orientar a bola pela inclinação do mini-campo de jogo esquerda e direita com os botões dos *flippers*. O lançador de bola, situado à frente do gabinete horizontal, possui o formato de um revólver.



Figura 4: Detalhe do *playfield* de *Indiana Jones: The Pinball Adventure*²⁵

3.3 Os jogos e os filmes e a possibilidade da transmídia

Jenkins define que a narrativa transmídia é aquela que "desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira

²⁵ Imagem disponível no *website* <http://remote.kiwi.gen.nz/IJ/>, acessado em 21/05/2015.

distinta e valiosa para o todo" (2013, p.138). Nesta parte pretende-se verificar, a partir da análise de alguns elementos presentes nos jogos estudados, a possibilidade de uma relação transmidiática. Estes elementos, em diferença aos elencados na parte anterior, precisam de um conhecimento prévio da narrativa para serem compreendidos.

Em *The Addams Family* podemos observar elementos que se entrelaçam com a narrativa do filme, como por exemplo a Mãozinha, que, no filme, aparece em quase todas as cenas, pois é um mascote da família. No jogo, ela aparece no *playfield* apenas no momento de capturar as bolas, cumprindo a função específica de executar o *multiball*. Ao final de cada partida jogada, a personagem surge no *backglass* puxando um carrinho e indicando o momento do sorteio que poderá dar mais uma chance ao jogador.

Outro elemento que depende do conhecimento da narrativa é a estante que, no filme, esconde uma passagem secreta. No campo de jogo ela constitui um alvo que, quando acertado cinco vezes, libera a passagem da bola à Mãozinha que, por sua vez, prende as bolas para o *multiball*. Já a cadeira elétrica que, no jogo, tem a função de um *kickout*, no filme é utilizada como um brinquedo pelas crianças da família. Pode-se observar que estes elementos só são compreendidos plenamente pelo jogador a partir do conhecimento prévio da narrativa. No caso da estante isso é mais significativo a medida em que ela representa no filme uma passagem secreta para a riqueza da família.



Figura 5: Detalhe da estante no playfield de *The Addams Family*²⁶

²⁶ Imagem disponível no website <https://pinside.com/pinball/archive/addams-family/gallery>, acessado em 01/06/2015.

Em relação à máquina de *pinball* *Indiana Jones: The Pinball Adventure*, também é possível perceber o entrelaçamento entre o *playfield* e as histórias dos filmes, pois o jogo reúne informações de toda a trilogia inicial. O ídolo Inca, que no filme representa uma gruta de onde saem morcegos, no jogo, tem a função de capturar as bolas para a execução do *multiball*. O *miniplayfield* possui os buracos que devem ser desviados pelo jogador, assim como Indy os desvia no Poço das Serpentes em *Os Caçadores da Arca Perdida*. Já os aviões que compõem o *layout* do *playfield* possuem apenas função decorativa, mas remetem à história de *O Templo da Perdição* por representar o protagonista e seu pai em uma das cenas.

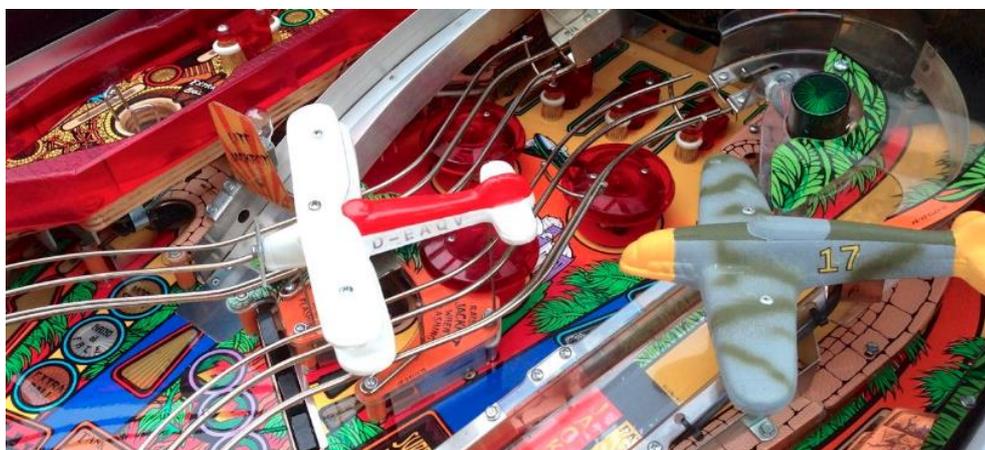


Figura 6: Detalhe dos aviões do *playfield* de *Indiana Jones: The Pinball Adventure*²⁷

De acordo com os elementos observados, percebe-se que é necessário que o jogador conheça a história para compreender as referências do filme, como também aperfeiçoar sua experiência de jogo. No entanto, o não conhecimento das narrativas não prejudica seu desempenho, uma vez que as regras do jogo de *pinball* são regulares entre os diferentes jogos, com pequenas variações. Dessa forma, percebe-se que tanto o jogo quanto o filme são mídias independentes que não se complementam. Constituem duas plataformas diferentes que divulgam a mesma história, mas não integram-se restritivamente.

Tanto a máquina de *pinball* *The Addams Family* quanto *Indiana Jones: The Pinball Adventure* possuem em seus *designs* elementos específicos dos filmes. Ou seja, as máquinas são reproduções fieis dos filmes, em relação aos elementos

²⁷ Imagem disponível no website <https://pinside.com/pinball/archive/indiana-jones/gallery>, acessado em 01/06/2015.

visuais e sonoros, o que permite ao jogador que conhece as histórias reconhecer esses elementos. O jogador que não conhece as narrativas poderá interessar-se pelas mesmas, mas isso não é uma garantia.

4. Conclusão

Os questionamentos que pautaram esta pesquisa se definiram em verificar a possibilidade de pensar relações transmidiáticas entre jogos e filmes antes da cibercultura. A partir deste cenário, foi possível observar que os jogos não eram concebidos com a intenção clara de uma transmídia, tal como ocorre a partir da popularização da internet e o advento da cibercultura.

Na cultura de *marketing* americana a prática de entrelaçar mídias é antiga e anterior à internet. Esse entrelaçamento acontece a partir do licenciamento de produtos relativos aos filmes, conforme ocorreu com as máquinas de *pinball* observadas. No entanto, neste caso, isso não caracteriza a transmídia, pois as narrativas encerram-se nas mídias utilizadas, os jogos e os filmes, considerando-se que não se trata apenas de utilizar diferentes plataformas ou mídias para divulgar uma mesma história. A narrativa transmídia é uma grande história dividida em várias partes que são distribuídas entre diversas mídias que integram-se, o que não acontece em relação ao caso estudado.

A prática de distribuir determinado conteúdo em diversas mídias estaria mais relacionada à cultura da convergência, uma vez que os consumidores dos jogos poderiam ser levados à assistirem aos filmes ou vice-versa. De acordo com Jenkins (2013,p. 30), a convergência "ocorre dentro dos cérebros do consumidores individuais e em suas interações sociais com outros". Assim, embora ainda não existisse a internet que permitiria uma interação mais ampla, a comunicação existia de uma outra forma, presencialmente, nas casas de jogos eletrônicos. Nesse sentido, a socialização das informações relativas aos jogos possivelmente ocorria durante as partidas, entre os jogadores e os frequentadores dos fliperamas.

É verdade que na experiência dos jogos das máquinas *The Addams Family* quanto *Indiana Jones: The Pinball Adventure*, privilegia-se o jogador que já conhece o filme, no subtexto das questões narrativas. No entanto, esse privilégio não isenta a possibilidade de jogo. Neste cenário, existem dois mundos: o primeiro do *pinball* com

suas regras claras e regularidades que os jogadores já conhecem. O segundo, refere-se a como esse jogo é entrelaçado com as narrativas. Em diferença a um jogo pensado como transmídia desde o início, observa-se que uma possibilidade não exclui a outra.

Essa categoria de mídia, máquinas de *pinball*, é própria de uma velocidade de fluxo comunicacional pré-internet, que provavelmente não seria possível com um processo rápido e efêmero de distribuição que se tem hoje. A vida útil de lançamento dos filmes *blockbuster*, como nos casos estudados, é muito rápida nos dias de hoje e não justificaria o investimento de fabricação de máquinas em série. Pode-se considerar o *pinball* como uma das últimas expressões do “material”, concreto, no mundo das diversões eletrônicas. A partir daí só imagens imateriais, de simulação das coisas reais.

5. Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas: Papyrus, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2013.

LEMOS, Andre. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 4 ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.

LEVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. 5 ed. São Paulo: Loyola, 2007.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2003.

Anexo 1 – Foto do primeiro fliperama na cidade de Pelotas (1962)

