

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

João Gabriel Xavier Marques

CINEMA E VIDEOGAME:
Diálogos acerca da Narrativa Clássica em contato com dois meios

Juiz de Fora
Junho, 2016

© 2011 by Vânia Pinheiro de Sousa
É proibido a reprodução total ou parcial desta obra sem autorização expressa da Editora

Studio Gráfico Editora UFJF

Supervisão Gráfica:

Thiago Berzoini, Sinval de Abranches

Capa:

Danilo Carvalho

Editoração:

Danilo Carvalho, Nathália Duque Rodrigo Duque Patrícia Mendes

Editora UFJF
Rua Benjamin Constant, 790 Centro – Juiz de Fora – MG

CEP 36015-400
Fone/Fax: (32) 3229-7645 (32) 3229-7646 secretaria@editoraufjf.com.br

distribuicao@editoraufjf.com.br www.editoraufjf.com.br

Editora UFJF
Rua Benjamin Constant, 790 Centro – Juiz de Fora – MG

CEP 36015-400
Fone/Fax: (32) 3229-7645 (32) 3229-7646 secretaria@editoraufjf.com.br

distribuicao@editoraufjf.com.br www.editoraufjf.com.br

João Gabriel Xavier Marques

CINEMA E VIDEOGAME:

Diálogos acerca da Narrativa Clássica em contato com dois meios

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção de título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

João Gabriel Xavier Marques

CINEMA E VIDEOGAME:

Diálogos acerca da Narrativa Clássica em contato com dois meios

Dissertação apresentada ao programa de Pós-Graduação em Comunicação da Faculdade de Comunicação Social da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito para obtenção de título de Mestre em Comunicação Social.

Orientador: Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga

Aprovada pela banca composta pelos seguintes membros:

Prof. Dr. Nilson Assunção Alvarenga (UFJF) Orientador

Prof^ª. Dr^ª. Gabriela Borges Martins Caravela (UFJF) Convidada

Prof^ª. Dr^ª. Ana Lúcia Menezes de Andrade (UFMG) Convidada

Juiz de Fora, _____ 2016.

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha família que sempre me apoiou nas minhas piores horas e aos meus amigos e amigas, que me deram forças e motivação para que eu pudesse chegar até aqui.

*"O cinema não tem fronteiras nem limites.
É um fluxo constante de sonho." - Orson
Welles*

*"Videogames fomentam a mentalidade que
permite a criatividade crescer" -*

AGRADECIMENTOS

Agradeço a meus pais, Antônio Jorge e Deise, além da minha irmã, Clara, por terem acreditado em mim e no meu potencial durante esta e outras caminhadas.

Aos meus colegas de mestrado, em especial o Jordane, a Livinha e a Lílian por terem contribuído com ideias às quais eu jamais chegaria sozinho.

Aos amigos, que tiveram que ouvir diversas vezes que eu não podia me encontrar com eles por motivos de trabalhar nesta dissertação.

Ao Nilson, pela bondade e tranquilidade sobre-humanas de sempre, ao acolher a mim e esse projeto, além do aprendizado sem igual.

À Gabriela, pelas lições valiosas na sala de aula e a paciência fora dela.

À Professora Ana, pela gentileza de aceitar ler e avaliar este trabalho

Aos Professores Potiguara e Vicente, pela disposição de assumirem a posição de suplentes.

À todos aqueles que torcem por mim.

RESUMO

Novas mídias estão sempre em surgimento, cada qual com suas características próprias, mas sempre com algo que remete à outra que emergiu anteriormente. Esta dissertação se propõe a analisar o desenvolvimento da Narrativa Clássica na trama de duas obras da mesma franquia (The Warriors), porém pertencentes a mídias diferentes, o cinema e o videogame. A questão principal que queremos analisar é a forma pela qual a narrativa clássica se desenvolve em ambos os meios e as demandas que ela traz a quem assiste ao seu desenrolar. Nossa hipótese é a de que mesmo uma narrativa que se desenvolva da mesma maneira, com personagens e características semelhantes, podemos encontrar mudanças na experiência em geral e nas demandas destinadas ao usuário por conta da linguagem distintas dos meios. Como ferramenta analítica, optamos por utilizar conceitos da intermedialidade, que nos ajudaram a definir o tipo de relação que nossos dois objetos possuem, a fim de tornar nossa análise comparativa no que se diz respeito à maturação da narrativa e o paralelismo entre o espectador do cinema e o *interator* do videogame

Palavras-chave: Arte; Cinema; Narrativa; Clássica; Intermedialidade; Videogame; Warriors

ABSTRACT

Key-words: art; cinema; classic; intermediality; narrative; videogame; warriors

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. A CRESCENTE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA.....	14
2.1 O CINEMA NO VIDEOGAME E O VIDEOGAME NO CINEMA.....	21
2.2 O ENVOLVIMENTO DO ESPECTADOR E DO INTERATOR.....	25
3. INTERMIDIALIDADE	38
3.1 COMBINAÇÃO DE MÍDIAS	52
3.2 REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS	53
3.3 TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA.....	54
4. A NARRATIVA CLÁSSICA APLICADA	58
4.1 THE WARRIORS- O FILME/FICHA TÉCNICA.....	58
4.1.1 PLOT EM <i>THE WARRIORS</i> - O FILME.....	59
4.2 <i>THE WARRIORS</i> - JOGO/FICHA TÉCNICA	61
4.2.1. <i>PLOT</i> EM <i>THE WARRIORS</i> -JOGO.....	62
4.3. CONCEITUANDO A NARRATIVA CLÁSSICA.....	63
4.4. A PERSONAGEM CLÁSSICA.....	77
5. ANÁLISE DO MATERIAL ESCOLHIDO	83
5.1. A INTERMIDIALIDADE ENVOLVIDA NA RELAÇÃO ENTRE OS OBJETOS....	84
5.2. A NARRATIVA CLÁSSICA APLICADA A ESPECTADOR E INTERATOR.....	88
5.2.1. ORDEM E DURACAO.....	90
5.2.2. LINEARIDADE.....	91
5.2.3 CRIAÇÃO DE RELAÇÕES CAUSAIS.....	92
5.2.4 REDUNDÂNCIA.....	93
5.2.5 <i>DEADLINE</i>	95
5.2.6 FINAL FECHADO.....	95

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS 101

7. REFERÊNCIAS 104

1. INTRODUÇÃO

O cinema sempre exerceu fascínio pela capacidade de dar asas à imaginação dos cineastas – e estes, por meio desta linguagem, retratavam seus sonhos e contavam eventos do passado, do presente e do futuro. O cinema atraiu, ao longo da sua história, todo o tipo de espectador, à medida em que ramificava seus estilos e tipos de obras.

A tecnologia que possibilitou a concretização da chamada “Sétima arte” foi desenvolvida pelos irmãos Auguste e Louis Lumière em 1895 (KEMP, 2011). Anos mais tarde, o também francês Georges Méliès, concretizou *Viagem à Lua* (1902). Nesse filme, a imagem do foguete atingindo o olho do satélite natural foi um exemplo da mistura realizada por Méliès do excêntrico com o visceral (KEMP, 2011). De imediato, reconheceu-se o ilusionismo inerente à arte: primeiro, em exibições não-roteirizadas de truques cinematográficos; em seguida, em narrativas com tramas fantásticas (BERGAN, 2010). Ao mesmo tempo, notou-se que as primeiras aventuras no cinema careciam de alguma forma de narrativa elaborada, com o foco objetivando realçar uma nova forma, ainda inexplorada, de fazer arte. O futuro, porém, reservava uma grande expansão à maneira de pensar a elaboração de um filme, com o roteiro e a narrativa obtendo um peso tão grande quanto a parte técnica.

O videogame, de uma maneira similar, foi amplamente modificado desde seu surgimento, cerca de 60 anos após o cinema. Assim como a arte cinematográfica, o videogame também carecia de narrativas elaboradas. Assim, já se vê uma das semelhanças entre as duas mídias: a emergência tardia de narrativa em suas obras e o impacto que isso causou na elaboração de produtos futuros.

O diferencial do videogame em relação ao cinema, conforme argumentaremos em nosso trabalho, é a possibilidade do *contato*, uma forma de permitir que as pessoas interajam de maneira física ao que se desenrola na tela – convidando o usuário a sair de seu papel passivo, como espectador, para o de ativo, como *interator*.

Com o avanço da tecnologia, a narrativa clássica, caracterizada por seus protagonistas únicos e progressão linear da história, se firmou em ambos os meios, que a utilizaram de maneira distinta para maximizar suas características próprias. Eventualmente, a narrativa permitiu que fossem criadas obras com universos ficcionais únicos e, com a popularidade de algumas dessas

obras, surgiu a demanda para que elas fossem transpostas de um meio a outro. Assim, houve a necessidade de reconfiguração dos meios para receber a narrativa original.

O trabalho em questão busca analisar parte da intermedialidade envolvida em dois universos ficcionais, observando os mecanismos singulares por trás de cada uma de suas adaptações, demonstrando ocorrências de combinações, referências e transposições midiáticas entre as obras escolhidas para análise, ressaltando a influência que uma pode ter na outra. Para ilustrar a dinâmica do relacionamento *game/filme*, faremos um breve relato histórico sobre a interação entre mídias em geral, culminando na influência entre os meios escolhidos para este trabalho, além de menções a como a interatividade foi sendo mesclada com a narrativa clássica e as franquias nascidas do cinema. Também será importante elucidar sobre as formas de narrativa e personagens ficcionais aplicáveis ao cinema, verificando a compatibilidade desses com exemplos vindos do universo dos videogames.

As questões principais que queremos estabelecer são: a narrativa clássica reage de maneira diferente ao ser transposta de uma mídia para outra? As demandas que o usuário recebe para interpretar a história continuam as mesmas? Como a experiência do usuário e o processo de emissão/recepção podem ser afetados? Para debatê-las, pretendemos adotar dois objetos de estudo, cada um originário de uma das mídias que visamos na Dissertação. A intenção é explorar o que acontece com o objeto real de interesse neste trabalho – a própria narrativa.

A obra cinematográfica a ser abordada é *The Warriors*. O filme estreou nos Estados Unidos em 1979, baseado em um livro de mesmo nome, que foi escrito em 1965. A trama é ambientada em uma Nova York habitada por centenas de gangues de rua que disputam o território. O filme aborda uma dessas gangues, os “Warriors”, que são acusados de matar o líder da mais poderosa gangue nova-iorquina, em meio a uma reunião que formaria uma aliança entre os grupos. Perseguidos pela polícia e por outras organizações, o protagonista do filme e seus companheiros precisam escapar de diversas situações até chegarem seguros em casa.

Oriundo dos videogames, escolhemos como objeto de pesquisa o jogo de mesmo nome *The Warriors*, lançado em 2006 e baseado no filme norte-americano. O produto expande a trama do longa original, tendo 14 de suas 18 fases destinadas a eventos que não acontecem no filme. Ainda assim, os personagens são os mesmos e alguns segmentos abordam de maneira mais profunda a história individual deles.

Desse modo, justifica-se a escolha das obras de forma a ressaltar a importância da

narrativa em cada uma delas. Conforme será relatado nas próximas seções da Dissertação, ambas tratam a narrativa, trama e desenvolvimento dos personagens da franquia de forma semelhante dentro de mídias diferentes: a posição do protagonista em meio ao desenvolvimento da história contada, que nasce a partir dele; os personagens influenciados por suas ações e vice-versa, culminando no avanço da narrativa e etc.

Nossa hipótese é a de que mesmo quando uma narrativa se desenvolve da mesma maneira, com personagens e características semelhantes, podemos encontrar mudanças na experiência e nas demandas destinadas ao usuário por conta da linguagem distintas dos meios (no caso cinema e videogame).

Consideramos importante ressaltar que as mudanças que procuramos não estão ligadas às diferenças na trama propriamente dita, já que, naturalmente, elas existem de forma natural em adaptações da mesma franquia/obra de um meio para outro. Para ajudar a conduzir nossa análise, utilizaremos conceitos da Intermidialidade, debatidos e desenvolvidos por diferentes autores, com ênfase em CLÜVER (2007) e Rajewsky (2005). Eles nos apresentam três subcategorias Intermidiáticas: “Combinação de Mídias”, “Referências Midiáticas” e “Transposição Midiática”. Cada uma dessas contém particularidades que possibilitam abranger diferentes formas de interação entre mídias. O que pretendemos será aplicar tais subcategorias às obras escolhidas, investigando a forma de como a narrativa do filme e do jogo reagirá às características intermidiáticas apresentadas por cada uma delas¹.

Portanto, temos como objetivos específicos nesta Dissertação apresentar evidências da aproximação das linguagens do cinema e videogame; detalhar a construção da trama nas obras escolhidas, aplicando-a aos conceitos da narrativa clássica; introduzir o conceito de Intermidialidade e discutir seu emprego narrativo; analisar quais subcategorias apresentadas mais dialogam com o estudo proposto; e conduzir uma análise profunda do desenvolvimento de *The Warriors* (filme e jogo), utilizando os conceitos discutidos ao longo dos capítulos da Dissertação.

Os objetivos específicos se refletem na construção do objetivo geral do trabalho, que é a verificação da forma de como a narrativa clássica se desenvolve em diferentes meios, buscando isolar os elementos que indiquem a razão para possíveis mudanças nesses processos.

¹ Nosso estudo veio a apontar que a narrativa proveniente do cinema passou por um processo intermidiático definido como “Transposição Midiática” (CLÜVER, 2007) para chegar ao videogame. O processo será melhor explicado no Capítulo 3.

2 - A CRESCENTE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA

Autores, como Lúcia Santaella (2005) e Henry Jenkins (2009), descreveram e analisaram as várias formas de convergência das mídias, além de discutirem sua influência nas artes – muitas vezes, pela fusão dos objetos artísticos com as linguagens midiáticas acima mencionadas.

Na obra intitulada *Artes do videogame*, Assis (2006) discorre sobre conceitos e técnicas aplicados aos jogos, tais como gênero, narração e realismo.

...Uma história é ‘o que acontece’, enquanto narração é ‘a sequência de eventos que exhibe o que acontece’. A mesma história pode, assim, ser a base para muitas narrações diferentes que transformam o mesmo conteúdo em um documentário linear, em um filme de suspense ou em um videogame. (ASSIS, 2006, p.27)

Em *Cultura da Convergência*, Jenkins (2009) propõe um conceito para definir as transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais percebidas no cenário contemporâneo dos meios de comunicação, a era da convergência midiática.

Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com a de outros fãs, em grupos de discussão on-line, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica. (JENKINS, 2009, p.65)

Dessa forma, Jenkins se volta para uma análise direcionada ao consumidor dos produtos criados pela convergência. Observando as ideias apresentadas pelo autor, é possível discutir que sua interpretação coloca grande ênfase no espectador, que assume papel de “caçador e coletor”. Assim, a mudança de uma obra ou franquia para outro meio é motivada pelo *feedback* do fã, bem como sua interação com outros fãs em relação ao produto, uns complementando a experiência e o repertório dos outros com a obra em questão. Além de uma estratégia de comunicação, a narrativa transmídia representa uma estratégia de *marketing*. Novas entradas em uma série de entretenimento representam uma oportunidade dos produtores reaproveitarem o universo já estabelecido e lucrar com um produto não totalmente inédito.

Há fortes motivações econômicas por trás da narrativa transmídia. A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídia. Na

era dos efeitos digitais e das imagens de alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes - pois estão reutilizando muitos dos mesmos recursos. Tudo sobre a estrutura da moderna indústria do entretenimento foi planejado com uma única ideia em mente — a construção e expansão das franquias de entretenimento. (JENKINS, 2009, p.148)

O ideal, segundo o autor, é criar uma experiência unificada e coordenada, de modo que todos os produtos transmidiáticos possuam uma entrada e saída. “Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do *game* e vice-versa” (JENKINS, 2009, p.138). O autor também chama esse fenômeno de uma espécie de narrativa sinérgica, em que cada peça da franquia acrescenta algo para o universo, provocando curiosidade nos fãs e servindo como um convite aos demais produtos.

Jenkins reconhece a convergência midiática como um fator cada vez mais presente no mundo atual, graças aos avanços na tecnologia, comunicação e recursos de portabilidade – obviamente não se restringindo apenas ao videogame e cinema, tampouco ao máximo de duas linguagens interagindo.

Na verdade, é uma tendência popular entre as empresas de entretenimento e idealizadores de franquias liberarem produtos que complementem uns aos outros espalhados por diferentes mídias. Jenkins discute, por exemplo, a franquia de *Matrix*, criada por Andy e Larry Wachovisky, em 1999. Além da trilogia de longa-metragens, foram lançados jogos, animações, gibis e livros, que não reproduzem a história do filme, mas a expandem, apresentando elementos inéditos que se ligam àqueles já existentes. O contato com essa narrativa expandida permite ao fã uma experiência mais rica ao universo da obra ficcional, além de representar ganho comercial para o autor e possibilidade de crescimento de seu trabalho.

Ao mesmo tempo, releituras de obras publicadas em diferentes mídias ganham novas interpretações ao serem recriadas. Quando Lewis Carroll publicou *Alice no país das maravilhas* e *Através do espelho* (em 1865 e 1872, respectivamente), não havia cinema. Por sua vez, quando Walt Disney adaptou o primeiro livro para o cinema de animação, em 1951, ainda não havia videogames. Posteriormente, a personagem fez sua estreia no universo dos jogos virtuais em 2000, com *American McGee's Alice*. Essa sequência de eventos garantiu uma situação única: no ano de 2007, a personagem do game, uma Alice mais madura e sinistra, volta ao cinema, pelas mãos de Marcus Nipel. Entre Lewis Carroll, Disney e American McGee, houve um movimento de tradução de um conteúdo básico para diferentes mídias. Caso também abordado por Assis em *Artes do videogame*.

Dessa maneira, é possível interpretar que as ideias de Jenkins sugerem a convergência midiática como uma forma de forçar uma mudança no modo de contar a história, ao passar de um meio a outro. Decerto, ela não apresenta nesses exemplos, à primeira vista, mudanças em suas características fechadas, que serão discutidas mais tarde. Entretanto, é notável como diferentes meios procuram expandir e promover uma reimaginação do universo ficcional. Isso, conforme Jenkins, devido à demanda mercadológica, nascida do interesse e conexão dos consumidores para o crescimento da história além do seu meio original. As ideias desse autor abrem tal panorama, que é válido. No entanto, em nossa pesquisa, objetivamos encontrar mudanças na experiência vivida pelo usuário, que surgiram pela adaptação das características de diferentes meios à narrativa – não sendo, necessariamente, iniciadas por demanda popular.

Em *Hamlet no Holodeck - O futuro da narrativa no ciberespaço* (2003), Janet H. Murray discorre sobre a narrativa sendo incorporada em novas mídias tecnológicas, observando suas semelhanças e diferenças. Assim como Jenkins (2009), utilizando-se do exemplo da franquia *Matrix* em *Cultura da convergência*, a autora ressalta a expansão do universo ficcional de uma obra quando ela é traduzida em um ambiente que permite a interação do espectador.

Uma história multiforme é aquela na qual múltiplas versões podem ser geradas a partir da mesma representação fundamental, como num jogo que pode ser repetidos de modos diversos, ou um sistema narrativo como *The Sims*, que pode oferecer muitas versões de colegas de quarto desleixados dividindo moradia com companheiros bem organizados, sendo que cada uma delas terá suas próprias peculiaridades de eventos e caracteres. Histórias multiformes podem ajudar-nos a perceber causas complexas de acontecimentos complexos, assim como a imaginar diferentes desfechos para uma mesma situação. (MURRAY, 2003, p.4)

Conforme a autora continua suas argumentações, é feita a observação de que a interação nem sempre pode ser realizada com facilidade ou sem prejudicar a experiência que a obra poderia gerar.

Oferece-se uma menção aos trabalhos do psicólogo infantil D.W Winiscott. Seus estudos sugerem que tanto adultos como crianças focalizam suas emoções e projetam seus sentimentos em histórias que possuem um universo separado e distinto do nosso, com seus próprios objetos e lugares. Esses, por mais que possam dividir aparência e nome com os da nossa realidade, precisam ser diferenciados e se manter em seu próprio lugar. A ideia entra em conformidade com as desenvolvidas por Suzanne Langer, em seu estudo da estética *Feeling and Form* (1953). No texto, a pesquisadora discorre sobre o limiar naturalmente frágil entre nosso universo e os das

obras, na medida em que todas as formas de arte devam desenvolver convenções para sustentar tal limiar.

Uma das mais importantes medidas, segundo Langer, é proibir a participação do espectador. Ela exemplifica com uma experiência pessoal por qual passou ainda criança, assistindo a uma encenação de “Peter Pan”, de James Barrie:

Era a primeira vez que eu ia ao teatro, e a ilusão era absoluta e avassaladora como algo sobrenatural. No clímax da ação (Sininho tinha tomado a bebida envenenada de Peter, para evitar que ele o fizesse, e estava morrendo), Peter voltou-se para a plateia e pediu que ela atestasse a sua crença em fadas. Imediatamente a ilusão se desfez; havia centenas de crianças sentadas em filas, aplaudindo e até gritando, enquanto [a atriz], vestida como Peter Pan, falava conosco como uma professora nos dirigindo numa peça da qual ela mesma detinha o papel principal. Eu não entendi, é claro, o que tinha acontecido; mas uma tristeza aguda apagou o resto da cena, e ela não foi totalmente dissipada até que as cortinas se abrissem diante de um novo cenário. (LANGER apud MURRAY, 2003, p.105)

Na interpretação de Murray (2003), Langer atribuiu sua aflição ao fato de a arte, segundo ela, depender do estabelecimento de uma distância. No caso da experiência com a peça teatral, ela acredita que o diretor cometera um erro ao quebrar a convenção da “quarta parede”², no momento em que os atores se dirigiram ao público. O convite do dramaturgo para que o público entrasse no círculo encantado criado pelo palco foi, para Langer, uma chocante e definitiva violação do acordo entre autor e plateia. “Buscar a ilusão, a crença e a 'participação da plateia' no teatro é negar o drama como arte” (p.319).

Logo surgiram alternativas para a imersão do público. Murray (2003) prossegue oferecendo reflexões de como a busca do espectador pelo filme interativo começa na identificação com a experiência do universo fictício ali apresentado, bem como seus personagens e dramas mais pessoais. A pesquisadora argumenta que a identificação começa no próprio processo de animação das fotos estereoscópicas originais em preto-e-branco, do movimento criado pelos múltiplos planos colocados em sequência. É sugerido que a projeção tridimensional do cinema é capaz de agir como um agente que consegue “ressuscitar os mortos”, partindo do raciocínio de que o movimento conferido às imagens funciona como o surgimento da vida – e,

² A quarta parede é uma parede imaginária situada na frente do espetáculo, através da qual a plateia assiste passiva à ação do mundo encenado. A origem da expressão é incerta, mas presume-se que o conceito tenha surgido na Idade Média com a aplicação do Teatro Saltimbanco, onde os atores atuavam em uma carroça, e assim podiam se deslocar por outros vilarejos, uma espécie de teatro ambulante, e a peça ocorria levantando uma lona lateral, criando uma abertura para visão geral do evento. A aplicação dava-se cada vez que, erguendo esta lona (a quarta parede), o espectador tinha acesso à imagem da peça encenada.

por consequência, da identificação.

A alegria de um dia especial nas praias de Coney Island torna-se palpável no modo como um casal de namorados inclina-se, um em direção ao outro, e no peso do braço que uma menina passa ao redor dos ombros da amiga, enquanto ambas riem e curtem o feriado. A impressão de ressurreição é ainda mais intensa em uma foto de três trabalhadores, cavando um túnel de metrô. Entramos pelo túnel profundo e sentimos o confinamento abalado e claustrofóbico. Olhamos a postura deles e vivenciamos o trabalho exaustivo que realizam. Essas imagens estereoscópicas adicionadas ao filme não são usadas para distanciar o público da realidade ou para apresentar ‘astros’ gigantescos e desumanizados, mas para aproximar-nos dessa gente simples e trabalhadora, cujas experiências constroem a história real, mas oculta de uma cidade grande. A tecnologia não os torna maiores do que a vida, apenas faz com que sejam mais evidentes para nós. (MURRAY, 2003, p.57)

Uma das primeiras formas de oferecer interação ao espectador, com o benefício adicional de promover lucro comercial a seus criadores, concretizou-se plenamente nas atrações de parques temáticos, baseadas em partes de filmes emulados por máquinas e equipamentos sofisticados, dando oportunidade ao público de “passear por dentro das películas”. O objetivo é vivenciar momentos dos personagens favoritos como se fossem suas próprias experiências. A primeira atração do gênero foi “Star Tours”, um passeio com quatro minutos de duração desenvolvido, no início da década de 1980, por duas grandes empresas do marketing cruzado: a *Walt Disney Company* e a *Lucasfilm*. A lógica mercadológica nos bastidores envolvia milhares de dólares para simular ambientes convincentes aos fãs com emoções reais, como o DeLorean de *De Volta para o Futuro* (chegando a 88 milhas por hora, além de viajar no tempo), o tapete mágico de *Aladdin* passeando pelo mundo, ou mesmo a encarnação do policial ciborgue de *Robocop* (perseguindo criminosos nas ruas de Detroit com sua motocicleta). Obviamente, lucro para os criadores era o objetivo maior na construção dessas atrações. Contudo, tal empreitada merece destaque como um marco histórico, que permitiu, pela primeira vez, um diferencial físico na experiência de interação com a ficção. Isso também trouxe uma nova expectativa do público que não se satisfaria apenas com fortes emoções de um passeio comum.

Uma vez que as pessoas 'entram' no filme, elas querem mais do que uma volta na montanha russa; querem uma história. Para atender às expectativas da plateia por ação dramática, os desenvolvedores recentemente expandiram a duração dos passeios e adicionaram a eles mais personagens e incidentes. Numa atitude mais ambiciosa, eles estão oferecendo ao público maior liberdade para dirigir o passeio e mais oportunidade para influenciar a história que se desenvolve. O modelo no qual o espectador é arrastado por uma sequência de ação emocionante está mudando para o de um 'convidado' visitando um lugar encantador. (MURRAY, 2003, p. 61)

Fernando Mascarello, em sua obra *História do Cinema Mundial*, afirma que a ocorrência desse fenômeno está atribuída ao período da história cinematográfica que é chamado de “Nova Hollywood”, caracterizado por romper com a aproximação com as linguagens do Cinema Europeu, que estavam em curso no final dos anos 1970.

O termo Nova Hollywood passa a designar, a seguir, exatamente a produção *mainstream* que, começando em 1975, decreta o esvaziamento do ciclo do “cinema de arte americano”: o *blockbuster* à Lucas e Spielberg. Essa produção pós-1975 se define pelo abandono progressivo da pujança narrativa típica do filme hollywoodiano até meados de 1960, e também por assumir a posição de carro-chefe absoluto de uma indústria fortemente integrada, daí em diante, à cadeia maior da produção e do consumo midiáticos (cinema, TV, vídeo, jogos eletrônicos, parques temáticos, brinquedos etc). (MASCARELLO, 2006, p.333)

Desse modo, nota-se que a interação inicial do público reservou-lhe o papel de “observador”, enquanto as mais recentes foram alteradas para que o público fosse incluído como um “convidado”, quase um personagem da trama. O maior controle da interação com a obra, que o espectador obteve com o passar do tempo, é capaz de remeter a uma transição de elementos do cinema para elementos do videogame; de observação da trama para controle da trama.

É possível, portanto, observar que Murray (2003) analisa o consumidor de uma forma diferente a de Jenkins. A “Interação do espectador”, para Murray, é diferente da “interação” no sentido de caçadores e coletores de Jenkins (2009). A pesquisadora analisa a narrativa da perspectiva da capacidade do espectador em interagir de alguma maneira direta com a narrativa desenvolvida, influenciando na história. Jenkins (2009), por sua vez, volta suas observações para o fenômeno do surgimento de ramificações da narrativa original, em diferentes mídias, por influência do *feedback* do público. De certa maneira, é possível ver tal fenômeno como uma forma mais indireta de influência, se comparada ao trabalho de pesquisa realizado por Murray (2003).

Ambos os trabalhos, apesar de considerarem abordagens distintas, são importantes para demonstrar a capacidade e o potencial de interatividade em obras que, originalmente, não eram dotadas desta característica em especial. Tais conceitos são de interesse para nós, pois podem servir como ferramentas para investigar a aproximação do cinema e do videogame, com a interatividade natural do segundo produto passando a existir também no primeiro.

Santaella (2001), na obra *Matrizes da linguagem e pensamento - Sonora, Visual, Verbal*, detalha a existência de três categorias de matrizes: sonoras, visuais e verbais, que compõem

diferentes linguagens ao se combinarem em variados modos. Ou seja, até mesmo as duas linguagens propriamente estabelecidas (videogames e filmes) foram criadas a partir da fusão de duas outras linguagens, aliadas a meios diferentes.

Costuma-se chamar o cinema, vídeo e mesmo a TV de audiovisuais. De fato, são áudio, no som em geral, música ruído e na fala dos diálogos. São também visuais, nas imagens. Entretanto, é necessário repetir que cinema, vídeo e TV têm também caráter discursivo, verbal, na medida em que são necessariamente narrativos ou descritivos. Isso quer dizer que, subjacente ao que costuma ser chamado de audiovisual, há uma camada de discursividade que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem. (SANTAELLA, 2001, p.387)

As ideias levantadas pelos argumentos de Santaella (2001) irão servir para diálogo com os conceitos de intermedialidade que serão apresentados no subcapítulo a seguir. Entende-se que mídias são construídas a partir de signos das três matrizes (Visual, Verbal e Sonora) – o que significa, portanto, que antes mesmo das fronteiras se romperem e de acontecer a combinação de mídias para formar algo inédito, há, primeiramente, uma combinação das três matrizes para a construção da primeira mídia – que poderá vir a se modificar e gerar novas ao entrar em contato com outras como ela, que igualmente foram resultado das três matrizes acima combinadas.

Tomando como base as ideias descritas por Chiel Kattenbelt (2008), em seu trabalho *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships* (2008), podemos classificar tanto o filme quanto o jogo como possuidores de linguagem Multimídia.

No nível de sistemas sógnicos, uma expressão, por exemplo, é multimidiática por consistir de uma combinação de palavras (escritas, mostradas ou faladas), imagens (paradas ou em movimento, gráficas ou fotográficas) e/ou sons (sons de ambiente, cenários sonoros, discursos, etc). (KATTENBELT, 2008, p.22)

A partir dessa definição, que trata como multimídia a combinação de pelo menos duas das linguagens citadas, podemos presumir que o cinema e o videogame encontram semelhança na condição de multimidiáticas, devido ao fato de ambos contarem com palavras, imagens e sons atuando em conjunto.

Em seu artigo, Kattenbelt (2008) também discorre sobre o conceito de intermedialidade:

Para a minha própria contribuição para os discursos de arte e mídia teórica, eu gosto de usar o conceito intermedialidade em relação às co-relações entre os diferentes meios, isso resulta em uma redefinição destes ao influenciarem uns aos outros, o que por sua vez leva a uma percepção atualizada. (KATTENBELT, 2008, p.24)

Utilizando tal definição, também é possível detectar a presença de intermedialidade na relação cinema/videogame, pelo fato de haver uma influência de linguagem entre ambos, conforme abordado a seguir.

2.1 - O CINEMA NO VIDEOGAME E O VIDEOGAME NO CINEMA

O primeiro registro de um tipo de videogame surgiu em 1947, com o experimento de Thomas T. Goldsmith Jr. e Estle Ray Mann com um tubo de raios catódicos que serviu como plataforma para um simulador de mísseis, inspirado por telas de radares da Segunda Guerra Mundial. Na época, essa forma emergente de mídia carecia de qualquer tipo de narrativa ou contexto, focando-se no seu diferencial: a interatividade com o usuário. Não diferente da própria sétima arte, novas formas de representação de jogos foram aparecendo conforme o tempo ia passando, sua popularidade aumentando e desenvolvedores surgindo (SNEAD, 2014).

Com o desenvolvimento e a sofisticação da tecnologia, começou a ser possível adaptar lentamente características narrativas dos filmes para o videogame. Pode-se verificar, de acordo com pesquisas realizadas através do *Internet Movie Database*, que existe uma tendência de convergência entre a sétima arte e o videogame. Para o órgão, que cataloga títulos e fichas técnicas de filmes já produzidos, o primeiro longa cinematográfico baseado em um jogo virtual foi a animação lançada diretamente para vídeo, “*Sûpâ Mario burazâzu: Pîchi-hime kyushutsu dai sakusen!*”, de 1986. A obra era focada nos celebres irmãos encanadores de *Super Mario Bros*, lançado seis anos antes para os videogames caseiros, após uma temporada nos fliperamas. Anos depois, em 1993, chegava a primeira adaptação aos cinemas, também protagonizada pelos mesmos personagens.

De lá para cá, as releituras de jogos para filmes registraram, segundo o IMDB, apenas 14 títulos criados de 1986 até o ano 2000; e somaram quase 100 até 2015. Os dados revelam um interesse da indústria do cinema em se apropriar de personagens, histórias e elementos do universo ficcional dos jogos, se esforçando para fazer alusões cada vez maiores ao estilo de *gameplay* das franquias adaptadas. Um exemplo é visto a seguir com um frame do filme *Doom - A Porta do Inferno*, de 2005, adaptado da popular franquia de tiro dos anos 90. No desenrolar da cena, a câmera emula o ângulo utilizado durante a versão de videogame, comumente utilizado em jogos desse gênero (Figura 1).



Figuras 1 e 2 - Comparação entre filme e jogo *Doom*

Em contrapartida, os jogos baseados em filmes de sucesso, tais como *Indiana Jones* e *ET- O Extraterrestre* já eram presença nos consoles Atari 2600, um dos primeiros videogames caseiros, em meados dos anos 70. No entanto, a contribuição do cinema aos jogos que visamos neste texto é a narrativa cinematográfica transposta aos videogames, que foi absorvida e se tornou diferencial ao longo da evolução do meio. Protagonistas, antagonistas e histórias simples eram adicionados em games como *Donkey Kong* (1981), enquanto, mais tarde, cenas que contavam o enredo do game entre um estágio e outro passaram a existir, primeiramente com *Ninja Gaiden* (1988). Outro exemplo, o jogo *Johnny Minemomic*, lançado em conjunto ao filme de mesmo nome, proporcionava ao jogador uma experiência em cinema interativo.

O jogador podia, a todo instante, clicar no ambiente e mudar a direção da narração. Mesmo com o fracasso do *game* – já que a limitada capacidade das mídias fazia com que as sequências de vídeo não fossem suficientemente variadas para dar a impressão de que o usuário estava, de fato, conduzindo a narração –, a iniciativa abriu novas portas para a assimilação de recursos cinematográficos durante a criação de jogos eletrônicos baseados em enredos, algo que vinha se tornando tendência desde os anos 1970.

No entanto, apesar da crescente popularidade das franquias de videogame, o cinema de entretenimento só começou a realizar esforços para elaborar enredos que transportassem os jogos à tela grande anos mais tarde e, inicialmente, o sucesso não foi o esperado. Conforme adiantado, em 1993 chegava às telas *Super Mario Bros*, a primeira adaptação de um enredo de videogame para as telas do cinema, utilizando, inclusive, o slogan “*This ain’t no game*” (isso não é um jogo). O fracasso do longa é frequentemente atribuído à inabilidade dos recursos tecnológicos da empresa ao reproduzir o universo do game, o que seria o maior problema enfrentado pelas

primeiras adaptações de jogos no cinema. Apesar disso, filmes como *Lara Croft: Tomb Raider* tornaram-se grandes sucessos. Inspirado no videogame *Tomb Raider* (1996), o filme estreou no cinema em 2001, com o diretor Simon West conseguindo imortalizar a atriz Angelina Jolie no papel da heroína Lara Croft.

Além das adaptações de enredo, o cinema também passou a utilizar, de forma convergente, a dinâmica do videogame nos filmes. Em *Cube* (1997), o diretor Vincenzo Natali criou um ambiente que remetia aos jogos de *puzzle*, situando os personagens do longa em diferentes “estágios”, cada qual com suas respectivas armadilhas e características, apesar de terem formatos e dimensões semelhantes. Já *Detona Ralph* (2012), é uma animação ambientada no universo dos videogames, usando de características dos jogos para criar enredo e piadas. É possível sugerir que o longa, produzido pelos estúdios Disney, está para o videogame assim como *Uma Cilada para Roger Rabbit* (1988) está para os desenhos animados, no que diz respeito à utilização da ambientação do filme, utilizando elementos de outra mídia para compor sua narrativa.

Murray (2003) afirma que, na mesma medida em que formatos lineares de narrativa, como romances, peças de teatro e histórias de ficção, têm se tornado mais multiformes e participativos, os ambientes eletrônicos também passaram a desenvolver seus próprios formatos narrativos. Inicialmente, a implementação da narrativa era feita de forma rudimentar, com o enredo servindo prioritariamente como complemento à jogabilidade do game.

A autora também desenvolve uma argumentação em que introduz outro fator surgido das mídias interativas: os “enredos multiformes”. Tal conceito aborda a possibilidade de finais múltiplos para uma narrativa, que existem devido às decisões específicas que o usuário realizou durante o desenrolar da história. Em diferentes obras do cinema, nas quais os finais alternativos possam ser elaborados pelos autores, apenas um está disponível quando o espectador assiste ao produto final. Um exemplo dessa forma de narrativa é o game *Silent Hill* (1998), que conta com cinco finais diferentes, mostrados cada qual com seus “requerimentos” - ações realizadas pelo usuário, como o salvamento de certos personagens, que impactam no avanço da história (Tais personagens, conhecidos nos games como NPC³, são passíveis de interação e podem ser vitais

³ NPC é uma sigla para *Non Player Characters*, que são personagens participantes dos jogos, mas que não podem ser controlados pelo jogador. De maneira geral, são separados entre personagens amistosos, que podem ou não sofrer interação dos protagonistas jogáveis, e elementos hostis, que tentarão impedir o desenrolar da história, sendo, na maioria dos casos, obrigatórios para confronto com o usuário.

para o andamento da trama, diferente de outros tipos de personagem, como inimigos e aliados genéricos).

A franquia foi adaptada para o cinema, com o surgimento de um longa de mesmo nome em 2011. No entanto, é oportuno observar que a interatividade presente no game – que possibilitava a manipulação do espectador para desenvolver a história rumo ao final que lhe fosse mais conveniente – desaparece completamente. Os personagens têm seu destino traçado e não podem mudar, tal e qual as fases de início, desenrolar, clímax e encerramento do filme. Isso nos mostra, mais uma vez, a diferença-chave nas mídias em questão: a interatividade envolvida.

Existem ainda outros tipos de mecanismos que permitem a existência de interatividade entre jogador e obra. Alguns jogos possibilitam a elaboração de “avatares” pelo jogador, os personagens customizados em diversos níveis pelo usuário, antes de sua aparição no universo do game. O nível de customização pode ser variado, mas consiste, de maneira geral, do físico e gostos pessoais do personagem criado. Em alguns casos, como na franquia *The Sims* (2000), até a personalidade é passível de programação pelo usuário.

Dessa maneira, nota-se que a interatividade provida pelos jogos pode definir como o protagonista vai ser, com uma gama de variedades possíveis. No cinema, estamos restritos ao protagonista designado pela história, com suas características físicas e de personalidade.

Os conceitos e mecanismos descritos acima são, segundo Murray, fatores que geram problemas na criação de adaptações cinematográficas convincentes, onde o universo tem que se modificar imensamente para que seja retirado o elemento “jogador” da nova mídia em que a história se insere. Em contrapartida, o videogame não consegue manter a consistência de um enredo complexo; logo, as primeiras apostas em melhorar a aproximação do jogador com a história do jogo envolvem investimento na identificação com os personagens e experiências dramáticas proporcionadas por eles.

No já antigo jogo de aventuras baseado em um texto chamado *Planetfall*, o protagonista é um modesto tripulante de uma nave que é destruída em uma explosão. Pousando em um misterioso planeta deserto, é possível encontrar um robô inoperante, Floyd. Uma vez descoberto como fazer com que a máquina funcione de novo, o tripulante (ou seja, o jogador) não está mais sozinho. O robô está sempre do seu lado, tagarelando afetuosamente. Na etapa seguinte, o jogador encontra a entrada de um laboratório de radiação que contém um equipamento crucial. Dentro da sala estão mutantes perigosos que emitem um som terrível. Enquanto ele fica do lado

de fora, Floyd se oferece para entrar, com uma lealdade típica das crianças. Depois de cumprir a missão, Floyd reaparece ‘sangrando’ óleo e morre nos braços do jogador. Nesse momento, o jogo adquire as características de uma verdadeira experiência dramática: a fuga do planeta prossegue, mas, sem a companhia do robô, o jogador se sente sozinho e desolado.

A morte de Floyd é um marco menor no caminho dos jogos do tipo quebra-cabeça rumo a uma expressiva arte narrativa. Ela demonstra que o potencial para criar histórias cativantes no computador não provém de animações de alta tecnologia ou de caras produções em vídeo, mas da concepção de momentos dramáticos como esse. (MURRAY, 2003, p. 63)

Desse ponto de partida, o avanço da tecnologia cuidou para que jogos proporcionassem experiências cada vez mais envolventes, utilizando sofisticados efeitos visuais e sonoros, mas sempre elaboradas ao redor de personagens ou fatos que estejam lá para se identificar com o jogador.

O tal *feedback* é realizado por meio das reações do espectador para com a narrativa que se desenrola à sua frente (a identificação com os personagens da trama e impressões cognitivas que os caminhos da história lhe causam), o que difere da demanda por expansão da narrativa, determinada pelos fãs do “lado de fora” da obra, como analisado por Jenkins.

As ideias de Murray (2003) dialogam com as de David Bordwell (1985), que dissertou sobre o envolvimento do espectador no filme clássico. Em diferentes obras, o autor explora reflexões sobre o consumidor cinematográfico e sua relação com o desenvolvimento de histórias fictícias na tela. Assim como Murray, o pesquisador canalizou o foco de suas reflexões à montagem dos filmes baseada na resposta prevista do espectador a certos estímulos. Acreditamos que essa abordagem esteja mais de acordo com a proposta do trabalho em questão. Murray também introduziu o conceito do “*Interator*”, que se diverge da figura do “Espectador” comum pela questão justamente da interação. Essa diferença já demonstra a característica inédita da narrativa que existe nos videogames, e não no cinema. As variações da construção da narrativa clássica em referência ao que se espera dos espectadores e *interatores* pode ser uma parte central na investigação que busca responder à questão principal da dissertação.

2.2 - O ENVOLVIMENTO DO ESPECTADOR E DO *INTERATOR*

Retomando o trabalho de Bordwell (1985) em *O Cinema Clássico Hollywoodiano*:

Normas e Princípios Narrativos, nos voltamos para uma parte do artigo que fala sobre o espectador cinematográfico, apresentando reflexões sobre o envolvimento que a narrativa fílmica exerce sobre quem assiste a um filme clássico.

Quando o espectador vai a um filme clássico, vai muito bem preparado. Provavelmente, a forma básica do *syuzhet* e da fábula será a da história canônica, da atividade de um indivíduo (o protagonista) voltada à consecução dos objetivos e causalmente determinada. O espectador conhece os personagens e as funções de estilos mais prováveis. Possui internalizadas as normas cênicas de exposição, de desenvolvimento da linha causal anterior, etc. (BORDWELL, 1985, p.10)

O pesquisador afirma, com isso, que o espectador clássico reage de uma maneira específica ao filme, por ser familiarizado com a estrutura linear e motivada pela causalidade que envolve o cinema de arquitrama, estabelecido por Robert Mckee em sua obra *Story* (2007). Segundo o autor, todas as maneiras diferentes de contar uma história estão inseridas em um “triângulo da história” - e esse triângulo compreende em suas pontas o Design Clássico, o Minimalismo e a Antiestrutura.

As histórias ficcionais que existem no Design Clássico apresentam a trama de uma forma que ela defina as ações do protagonista. Ela é classificada, nesse caso, como “Arquitrama”. *Arqui* no sentido de “eminente sobre outros do mesmo tipo.” Assim compreendemos como a narrativa clássica que pretendemos abordar neste trabalho.

DESIGN CLÁSSICO quer dizer uma estória construída ao redor de um protagonista ativo, que luta contra forças do antagonismo fundamentalmente externas para perseguir o seu desejo, em tempo contínuo, dentro de uma realidade ficcional consistente e casualmente conectada, levando-o a um sinal fechado com mudanças absolutas e irreversíveis. (MCKEE, 2007, p.55)

Bordwell (1985) continua o raciocínio, explicitando que a trama é construída de forma a levar quem assiste a formular hipóteses sobre o que é apresentado, prevendo a progressão da trama e a evolução dos personagens.

A motivação ‘realística’, no modo clássico, consiste em estabelecer conexões reconhecidas como plausíveis pelo senso comum (‘Um homem como esse iria naturalmente...’). A motivação composicional, por sua vez, consiste em realçar as associações importantes de causa e efeito. Já as normas mais importantes de motivação transtextual são o reconhecimento da persona de um astro de filme para filme e o reconhecimento de convenções genéricas. A motivação genérica, como vimos, tem um efeito particularmente forte sobre as normas narrativas. (BORDWELL, 1985, p.11)

O autor faz reflexões sobre o que define o protagonismo na narrativa, elegendo três dimensões de análise. Nelas, observa fatores que podem ajudar na identificação de um personagem como protagonista na narrativa clássica, ressaltando seu papel na progressão da história e, por consequência, sua relevância aos olhos do espectador. Bordwell (2007) estabelece a primeira dimensão como “O Mundo da História”, que consiste na configuração do universo ficcional em que a obra se passa, o que inclui seus agentes, circunstâncias e ambiente geral.

Bordwell se utiliza de exemplos para explicar a variedade de fatores que envolvem a identificação do protagonista no mundo da história, ressaltando o fato de que os protagonistas não necessariamente possuem características idênticas ou valores positivos de um ponto de vista ético. O personagem é escolhido como protagonista por seu lugar na trama. A identificação que o espectador tem com ele, é, portanto, não obrigatória e nem positiva.

No mundo da história que a narrativa apresenta, o protagonista é o agente a quem a história é sobre. Há muitas pistas heurísticas que nos ajudam a escolher um herói ou heroína. O protagonista pode ser o personagem com o maior poder, como o Rei David é em certos capítulos do Antigo Testamento. O protagonista também pode ser o personagem com quem tendem a simpatizar com mais intensidade, como na história bíblica de Daniel. O protagonista pode ser o personagem com cujos valores concordamos. Ou o protagonista pode ser aquele que é o mais afetado ou alterado por eventos, como em Henry James em 'Retrato de uma senhora'. Nenhuma dessas sugestões é decisiva por si só. Depois de assistir à *O Poderoso Chefão*, muitos dos telespectadores diriam que a esposa de Michael Corleone, Kay, desperta mais simpatia do que qualquer Don Vito ou Michael, e o sistema de valores dos dons é improvável que seja totalmente endossado por nós. Michael especialmente parece um protagonista frio. (BORDWELL, 2007, p.6, Tradução livre)

É possível aplicar tal raciocínio às obras que usaremos para análise na Dissertação. Em *The Warriors*, tanto no jogo quanto no filme, os personagens centrais que compõem a gangue nunca são mostrados como moralmente corretos, entrando em conflitos e provocando danos a outros sem motivo aparente. Mesmo os personagens centrais com mais desenvolvimento ou destaque, como Swan no filme e Cleon no game, não demonstram simpatia ou vontade de ajudar algum personagem que não esteja ligado a eles diretamente.

Em seguida, Bordwell define a segunda dimensão, chamada por ele de “Estrutura de Plot”. O pesquisador explora o arranjo de diferentes partes da narrativa na construção da trama, que é estruturada por uma série de ações e reações acontecidas dentro do universo ficcional. O exemplo do filme *O Poderoso Chefão* é reutilizado para explicar a segunda dimensão:

Don Vito e Michael também recebem destaque da Estrutura do Plot. A principal porção do filme gira em torno deles, a da tentativa de assassinato a Don Vito à fuga de Michael para a Sicília. Se fôssemos dividir o filme em duas partes, ou capítulos longos, os intervalos entre estes iriam refletir mudanças importantes em seus destinos. Além disso, as ações desses dois homens, ambas proativas e reativas, ditam o caminho global da trama. A decisão de Don Vito em não aderir ao negócio da venda de drogas, instituído por Sollozzo desencadeia a guerra de gangues que se segue, e, por consequência, a decisão de Michael em assumir o lugar do pai no negócio da família, que guia os acontecimentos ao longo do curso que eles tomam na segunda metade do filme. (BORDWELL, 2007, p.7, Tradução Livre)

De acordo com as reflexões de Bordwell acerca da segunda dimensão, seria possível considerar a aplicação do conceito da “Estrutura do Plot” nas obras escolhidas para análise de narrativa neste trabalho.

A segunda dimensão é aparente na construção dos protagonistas de *The Warriors*. Como no exemplo citado por Bordwell, a narrativa se desenvolve a partir de eventos ocorridos com os personagens, que resultam na aparição de um elemento perturbador, que deve ser solucionado a partir de ações tomadas pelos protagonistas. Com isso, podemos estabelecer uma linha de raciocínio que sugere a diferença entre eles e os demais personagens que, apesar de estarem envolvidos na trama e nos eventos que ela desencadeia, não estão colocados no centro.

Bordwell continua suas reflexões expondo exemplos da última dimensão, que é chamada por ele de “Narração”. De acordo com o autor, tal dimensão dispõe sobre o fluxo de informação da história, ou seja, os momentos que compõem a trama, amarrados de maneira a formar o andamento dos eventos que, juntos, constituem a obra. Mais uma vez, o pesquisador retoma o longa *O Poderoso Chefão*, para expor seu raciocínio.

Em *O Poderoso Chefão* os desenvolvimentos de enredo são realmente desencadeados pela decisão de Sollozzo para iniciar um negócio de drogas, e Don Vito meramente responde a essa iniciativa. Por que não é Sollozzo o protagonista? Da mesma forma, a evolução do enredo posterior são respostas à decisão de Sollozzo para acabar com Don Vito. Nossa intuição, é claro, é que Sollozzo não é um protagonista, mas um antagonista, mas como podemos justificar essa impressão? Aqui podemos utilmente invocar a nossa terceira dimensão da construção narrativa, a de narração. *O Poderoso Chefão* é projetado para concentrar a nossa atenção sobre os feitos dos Corleone, não da gangue Sollozzo. Significativamente, nós não vamos gastar muito tempo com Sollozzo quando um Corleone não está presente. Uma medida rápida de como a narração pode sugerir quem é um protagonista envolve registrar quanto tempo uma personagem é no palco.(...) colocá-lo livremente, a ação de *O Poderoso Chefão* é apresentada do ponto de vista dos Corleone, e na maioria das vezes a de Michael. No espírito de *Rosencrantz e Guildenstern Estão Mortos*, poderíamos imaginar que reformula a narração do filme para criar uma história contada a partir do lado de Sollozzo e seus aliados, em que os Corleones são figuras distantes. Mas isso não é o filme que nós temos. (BORDWELL, 2007, p.9)

Da mesma forma detalhada por Bordwell em sua explicação, o protagonismo dos personagens principais de *The Warriors* envolve, em parte, o tempo que eles dominam as aparições nas tramas em questão. Como levantado pelo pesquisador, os personagens que tem tanta importância na trama como os protagonistas, os chamados antagonistas, não são colocados na posição de destaque por não obter tanto tempo em tela como os personagens que recebem o protagonismo. Assim, é possível sugerir que antagonistas são menos propícios a receber identificação, não totalmente pela sua posição antagônica, mas também pelo tempo menor passado em contato com o espectador.

Bordwell (2007) aborda, como em outros trabalhos, a participação do espectador no processo de elaboração da história, citando a criação de uma “taxonomia” da narrativa, que envolve a análise e classificação de efeitos narrativos e seus efeitos no observador da trama. O autor faz alusão às ideias do pesquisador Meir Sternberg, que argumentou sobre a importância do espectador e a criação de efeitos que estratégias narrativas conseguem causar nos mesmos.

Meir Sternberg tem sido o defensor mais eloquente e persistente para tratar de categorias taxonômicas funcionalmente. Ele argumentou que o que importa é que todas as estratégias traçadas pelos taxonomistas devem ser aferidas em relação às suas capacidades para criar efeitos distintivos sobre o observador. Por exemplo, um flashback não é apenas um rearranjo ou resumo dos incidentes da história. Sua função é despertar o interesse em descobrir o que se desenvolveu e levou até o momento que vemos. Sternberg sugere que, considerando três aspectos de nossos apetites narrativos, podemos oferecer boas explicações funcionais para dispositivos específicos. Curiosidade decorre de acontecimentos passados: O que o levou até o que estamos vendo agora? Suspense nos aponta para a frente: O que vai acontecer a seguir? Surpresa frustra nossas expectativas e demandas que encontramos explicações alternativas para o que aconteceu. (BORDWELL, 2007, p.18, Tradução Livre.)

De acordo com os argumentos de Sternberg, é possível estabelecer que a narrativa pode se valer de diferentes recursos para cativar a atenção do espectador. Dessa maneira, podemos estabelecer uma reflexão de que a trama é pensada, visando tal identificação do observador/espectador. Isso vai de acordo com ideias levantadas por Bordwell em *O Cinema Clássico Hollywoodiano: Normas e Princípios Narrativos* (1985), já abordadas neste trabalho.

Naturalmente, as obras que terão sua narrativa exposta e analisada em capítulos futuros deste trabalho contém diferentes estratégias para causar reações aos espectadores, bem como causar suspense, curiosidade e surpresa. Na versão cinematográfica de *The Warriors*, o observador é deixado, por grande parte da trama, no escuro quanto à motivação do antagonista para cometer o assassinato que iniciou o elemento perturbador da história. Embora o personagem

responsável pelo ato seja estabelecido desde cedo no plot, apenas é explicado o que o levou a agir desta maneira quando o clímax chega.

O game, por outro lado, se utiliza de um recurso temporal, mostrando a deflagração do tal elemento perturbador (assassinato de Cyrus, líder da maior gangue da cidade) na primeira cena; mas logo depois, a narrativa volta três meses no tempo. Ao longo da progressão da trama, o observador recebe diferentes informações e conhece personagens que estarão envolvidos em tal evento, e se desenvolvem no decorrer deste tempo – o que, podemos pressupor, alimenta ainda mais a curiosidade do espectador para conhecer a verdade completa, maximizando a surpresa do desfecho quando este, eventualmente, chegar.

Bordwell prossegue em seus estudos acerca de personagens reforçando o fato de sua inserção na configuração da narrativa clássica – com o surgimento do objetivo e elemento perturbador a ser solucionado bem como suas mudanças ao longo da trama – estarem todos ligados.

Mais uma vez, expressões faciais, gestos e outros sinais para a leitura da mente são apresentadas a nós através da narração, como é o maior padrão de atividade em que os personagens participam. No cinema *mainstream*, que a atividade é definida através de desejos e intenções, um personagem procura alcançar um objetivo, encontra esse objetivo frustrado e, portanto, é mergulhado em algum tipo de conflito. (BORDWELL, 2007, p.34, Tradução Livre)

Conforme já abordado, o protagonista da narrativa clássica, não diferente dos pertencentes às obras escolhidas para análise, possui a característica de se posicionar ao centro da narrativa. Dessa forma, tanto seu objetivo como o elemento perturbador que surge, estão automaticamente conectados e se desenvolvem de maneira contínua ao longo da história que vai sendo contada. Ao mesmo tempo, como veremos a seguir, o comportamento do personagem principal, assim como o de outras figuras importantes para a trama, influi diretamente para mudanças tanto nos objetivos quanto na definição do que é o elemento perturbador principal. Tudo isso é ligado a possíveis mudanças que podem ser experimentadas pelo protagonista e outros personagens. Tais mudanças, por consequência, podem modificar totalmente os objetivos do protagonista, bem como o que ele considera um elemento perturbador.

Os personagens podem mudar seus papéis sociais (por exemplo, um policial pode entrar no clero), as suas capacidades sensoriais (um homem cego pode recuperar a vista), e os seus estados emocionais (um homem medo pode tornar-se calmo). O que costumamos

dizer com isso, porém, é que os personagens mudam seus pensamentos ou seus traços. Em um grande número de narrativas, personagens alteram as suas crenças, desejos, atitudes, opiniões e estados de conhecimento. Chamamos essa mudança de “epistêmica” (...) Esta dinâmica leva a uma forma particular nos meios de arte de contar histórias, em que o caráter pode pegar até um juízo equivocado. Manuais de roteiro de Hollywood sugerem fortemente que haja um “arco de personagem”, pelo qual uma pessoa basicamente boa trata de reconhecer o que eles têm errado e tentar melhorar. (BORDWELL, 2007, p.37)

Ao refletir sobre a ideia da mudança epistêmica, proposta por Bordwell, é possível sugerir que a trama e os elementos propostos ao início de uma obra não são obrigatoriamente os mesmos ao final, podendo alterar-se em meio ao desenvolvimento da história. Tais ideias são aplicáveis às obras escolhidas para análise neste trabalho.

Em *The Warriors*, o personagem principal do filme e da segunda metade do *game*, Swan, demonstra uma mudança clara de pensamento em mais de uma ocasião, tanto em sua opinião sobre a personagem Mercy (quando o clímax se aproxima), como em toda a sua visão do que ele quer para sua vida (quando a história se encerra). Isso faz com que aconteça, naturalmente, divergências nos seus objetivos iniciais e no que ele reconhece como fatores que impedem a realização deles.

Segundo apontado por Bordwell em seu raciocínio, a mudança epistêmica oferece uma capacidade de mudança de alguns fatores da personalidade e das convicções dos personagens que têm um papel relevante na história. No entanto, não são possíveis mudanças drásticas o suficiente para alterar a essência do personagem. Partindo disso, torna-se seguro deduzir que os personagens principais da narrativa clássica não se desprendem de seus papéis de protagonista. Por mais que seja possível os personagens se revelarem como portadores de uma característica antes desconhecida (ocasionando uma mudança na posição em que se inserem na narrativa), isso difere do desenvolvimento da característica em si. Um protagonista central jamais se tornará antagonista ao desenrolar da trama clássica, mesmo que isso possa acontecer com outros personagens.

Retomando os pensamentos desenvolvidos por Bordwell em *Poetics of Cinema*, podemos encontrar reflexões feitas baseadas nos pensamentos do autor e de outros pensadores acerca da dinâmica entre filme e espectador. De acordo com o texto, os pesquisadores dos anos 60 e 70 se voltavam, cada vez mais, a pesquisar o que causava o “prazer cinematográfico” - estudando o ato de assistir a uma história contada nas telas utilizando teorias de psicanálise, ideologia e cognitivismo.

Mais recentemente, os estudos sobre o cognitivismo envolvido no processo de se assistir a um filme têm, de acordo com o relato de Bordwell, voltado ao ponto em que se pergunta “O que é feito para que filmes – particularmente filmes narrativos – sejam entendidos?”. De acordo com o pesquisador, as hipóteses formadas se afastaram daquelas que formavam os estudos da Semiótica.

As hipóteses que têm sido propostas recentemente diferem acentuadamente dos envolvidos na pesquisa semiótica. O paradigma cognitivista emergente sugere que é improvável que os espectadores aplicar um conjunto de “códigos” para um filme, a fim de fazer sentido. Em vez disso, os espectadores participam de um complexo processo de elaboração ativamente o que o filme apresenta. Isto não implica que a compreensão de cada espectador do filme torna-se absolutamente único, para vários padrões de elaboração são compartilhadas por muitos espectadores. (BORDWELL, 2007, p.136)

Entende-se, pelos argumentos descritos na obra, que não seria adequado admitir a existência de um código único para o entendimento da narrativa fílmica clássica. Assim, seria impossível determinar como cada espectador único reagiria ao desenrolar da trama inscrita no filme em questão, pelo fato de o repertório e o conhecimento geral de cada um, bem como sua capacidade de interpretação, serem distintas e individuais. No entanto, pelo texto, ainda é possível afirmar que, apesar disso, existem padrões de elaboração do pensamento, que interpretam a trama de certa maneira e, por consequência, realizam previsão do que está por vir. Desse modo, entende-se que há a sugestão de que vários espectadores tenham conhecimento e repertório com elementos similares o suficiente para que um mesmo filme cause entendimento e sensações parecidas a, pelo menos, uma grande parcela de quem passar pela experiência de assisti-lo.

Partindo disso, não é exagerado supor que o próprio cinema e, por extensão, outras mídias que explorem formas da narrativa clássica para operar em suas obras, se retroalimentam. Ou seja, um filme, livro ou jogo semelhante a outro, pode levar a reações igualmente semelhantes por parte da plateia – reações esperadas por parte deles, como já discutido anteriormente por Bordwell. À primeira vista, isso nos remete às sequências ou continuações de franquias já estabelecidas. O universo ficcional e os personagens já são os mesmos, facilitando a identificação do público, por conta da familiaridade com os fatores já estabelecidos em uma edição anterior da obra ficcional em questão. Contudo, ainda seria limitado restringir tal retroalimentação a edições subsequentes dentro de uma mesma franquia. Com o que foi levantado, é possível sugerir que esse potencial seja capaz de se estabelecer em produtos

totalmente distintos uns dos outros. Tanto filmes quanto jogos, e outras mídias dotadas de narrativa, possuem obras com tantos detalhes semelhantes umas das outras, que foram estabelecidas subdivisões por gênero (ação, terror, romance etc). Quando o espectador se depara com um produto do mesmo gênero que algum outro que já tenha sido visto, as comparações e reações semelhantes são perfeitamente naturais.

Bordwell se utiliza de um exemplo para explicar a essência do raciocínio apresentado sobre o ponto de equilíbrio, no estudo da percepção do espectador, ao que é mostrado na narrativa clássica cinematográfica; ou seja, o fato da experiência, ao mesmo tempo, não ser totalmente única a todos os observadores e também não ser totalmente distinta, pelo fato de pessoas compartilharem conhecimento e informação. Umas mais comuns do que outras.

Você está dirigindo pela estrada. Você vê um carro com um pneu furado; um homem está apenas abrindo o porta-malas do carro. Totalmente sem deliberação consciente, você assume que ele é o motorista, e que ele vai tirar uma ferramenta ou um pneu sobressalente ou ambos. Como somos capazes de determinar uma ação tão prosaica ainda é, em grande parte, um mistério, mas parece improvável que isso aconteça em virtude de um código. Em sentido estrito, um código é um sistema arbitrário de alternativas. É regido por regras de sucessão ou substituição, e aprendido mais ou menos explicitamente. O sistema de semáforos é um código: vermelho, verde, amarelo e estão correlacionados com significados distintos (pare, vá, e proceda com cautela), e os motoristas devem aprendê-los através de uma mistura de exposição e tutela. No entanto, não há nenhum código para entender o comportamento na cena da troca de pneus. (BORDWELL, 2007, p.138, Tradução Livre)

Partindo do que foi deduzido por Bordwell nesse trecho, há certos conhecimentos que são introjetados ao longo da vida pela sociedade em que vivemos. Tomando o exemplo acima como base para raciocinar a respeito, é seguro afirmar que não há ensino formal que nos faça compreender que um homem abrindo o porta-malas de um carro, com o pneu furado, possa significar, provavelmente, que ele está procurando uma ferramenta para efetuar a troca do pneu defeituoso pelo estepe do veículo para que possa seguir viagem – diferentemente do sistema formal de códigos que ensina as regras de trânsito, ilustradas pelo sistema de semáforos na explicação do pesquisador.

Embora seja uma informação não ensinada por ninguém, mas aprendida via exposição ao dia-a-dia, o conhecimento sobre a cena da troca de pneu sugerida por Bordwell é visto como uma informação comum em nós. O que aponta um possível fator que causa identificação e desperta reações do espectador a diversas situações encontradas pelos personagens (nas tramas construídas pela narrativa clássica), não necessariamente é advindo de informações difundidas

por meio de códigos e regras pré-estabelecidos. Dessa maneira, é possível entender mais claramente o pensamento de Bordwell e de outros pesquisadores citados por ele no que refere-se ao fato de o raciocínio se desviar do pensamento semiológico. A possibilidade de identificação do espectador com algum elemento da trama, que seja não obrigatoriamente ligado a uma absorção de informação pelo repertório do observador via algum tipo de código existente e pré-estabelecido, não permite uma análise completa do fenômeno, visto que faltarão dados que não são provenientes de signos e códigos.

O autor resume o argumento da interação entre espectador e filme, baseado na perspectiva cognitiva apresentada ao longo de seu texto. “Visto desta perspectiva, a compreensão de filmes narrativos pode ser vista, em grande parte, como uma questão de ir além da informação dada, o que envolve categorizar ‘cognição’ com base em conhecimento prévio; fazendo inferências informais provisórias; e levantando a hipótese de que é provável que aconteça em seguida.” (BORDWELL, 2007, p.137). A partir disso, elabora-se a imagem do espectador, que se utiliza de seu repertório, tanto baseado em códigos e regras quanto em conhecimento geral, para entender o que se passa diante dele na tela – além de buscar identificação com a trama e personagens e, ainda, criar hipóteses sobre o andamento da história.

Bordwell também elenca normas narrativas, na tentativa de identificar padrões que obras dotadas de narrativa clássica possuem em comum. O estudo é baseado no contexto em que foram montadas, a época e os costumes que foram sendo definidos, no jeito de se montar narrativas no local onde ela foi produzida. O texto ilustra com um exemplo de como os filmes gravados dentro de estúdios são montados em Hollywood, se baseando em um padrão que foi estabelecido no começo do século XX.

Uma norma de gravação em estúdio de Hollywood desde meados da década de 1910 é que a ação dramática ocorre em um espaço coerentemente unificado, como de um quarto, uma rua, ou no convés de um transatlântico. Esse espaço é retratado através de meios como a edição continuidade, constância de itens de configuração, ambiente de som mais ou menos consistente, e assim por diante. (BORDWELL, 2007, p.139, tradução livre)

Por meio dessas normas, é possível debater que padrões de montagem narrativa podem ser identificados pelo espectador que já tenha tido uma experiência com alguma outra obra, construída com o mesmo padrão. Assim, tornam-se passíveis de identificação, já que, pelo menos, alguns elementos serão, de maneira inescapável, os mesmos – facilitando o raciocínio do

observador no entendimento da trama e na formulação de hipóteses sobre o que vai acontecer, já que ele não estará vendo tais elementos pela primeira vez.

Bordwell estabelece que o entendimento do filme depende de “deixas” que a narrativa oferece ao espectador, que estimulam o processo de elaboração de hipóteses. É sugerido que o espectador utiliza as “deixas”, ligando-as a conhecimentos relevantes para a situação que está em seu repertório. Voltando ao exemplo da situação do carro com pneu furado, podemos determinar que a cena diante do observador não provê a informação sobre o homem ser o motorista do carro procurando o estepe e as ferramentas no porta-malas. No entanto, o conhecimento prévio do observador permite que ele explore a cena além do que é mostrado: um carro quebrado com um homem mexendo no porta-malas passa a ser visto como o motorista executando ações para que possa colocar o veículo em movimento novamente. Bordwell afirma que os teóricos cognitivistas chamam esse tipo de informação de “conhecimento baseado em *Schema*”, definido assim: “o *Schema* é uma estrutura de conhecimento que permite ao observador extrapolar além da informação dada” (BORDWELL, 2007, p137, Tradução Livre).

É argumentado pelo pesquisador que o exercício de compreensão da narrativa clássica dispõe da utilização constante de conhecimento baseado em *Schema* e “deixas” funcionando de maneira conjunta com a percepção do espectador. Por consequência, reafirma o fato de a experiência ser ao mesmo tempo diferente entre cada espectador, mas não totalmente única, já que o conhecimento *Schema* varia de indivíduo para indivíduo – mesmo com várias informações sendo vistas como um saber coletivo, conforme argumentado anteriormente. Além disso, as “deixas” também não são obrigatoriamente vistas da mesma maneira por todos os observadores que estão vendo o desenrolar da história. Também estabelecido anteriormente, todavia, existem conhecimentos e informações que estão disponíveis no repertório de grupos de pessoas, o que faz com que não seja difícil se identificar ou refletir sobre uma cena específica que utilize questões abrangentes ao repertório popular.

Compreender um filme convida a se utilizar de pistas e esquemas constantemente. Por exemplo, uma série de fotos que mostram caracteres posicionados e enquadrados em modos particulares normalmente deixa o espectador a inferir que esses personagens estão localizados em uma localidade específica. Uma cena que começa com um plano detalhe de um abajur de mesa pode levar o espectador a enquadrar hipóteses no sentido de que a cena terá lugar em uma sala de estar ou quarto. Essas inferências e hipóteses não conseguiriam sair do chão sem *Schemas*. O espectador de um filme de Hollywood é capaz de entender que um espaço seja coerente porque em algum nível de atividade mental, ela ou ele possui um conhecimento baseado em *Schemas* para locais típicos, tais como salas de estar ou salões de bilhar. Da mesma forma, na busca do espectador para a essência, ele ou ela deve possuir alguma noção rudimentar de estrutura narrativa que

permite que determinadas informações sejam tomadas como garantidas e outras entendidas como, por exemplo, uma revelação importante. Quando vemos um personagem sair de um local e entrar em outro, nós facilmente assumimos que a segunda cena segue a primeira em ordem cronológica e que o que aconteceu no intervalo suprimido não é de importância para a ação da história. (BORDWELL, 2007, p.140)

Baseado nas definições apresentadas, bem como na descrição do processo de identificação do espectador com a narrativa clássica, é possível sugerir que essa imagem do espectador não se restringe ao cinema, sendo capaz de se comportar de maneira semelhante sempre que diante de uma narrativa em desenvolvimento. Essa hipótese se baseia no fato de que o processo é muito mais descrito em volta do encontro do observador com a narrativa da obra do que do formato em que ela se insere.

Voltando nossa atenção aos argumentos de Janet Murray em *Hamlet no Holodeck*, discutiremos a figura do *Interator*, apresentada pela autora. Murray expõe o *interator* para os jogos em paralelo ao leitor dos livros, o que faz dele um espectador dentro desse meio. A pesquisadora explicita o elemento que o torna diferente dos demais espectadores ao evocar e discutir o conceito de *Agencia*:

Na pista de dança de um baile, nós podemos, no máximo, influenciar nosso parceiro, mas os músicos e o resto dos dançarinos não são afetados totalmente. Dentro do mundo do computador, no entanto, quando o arquivo certo se abre (...), podemos sentir como se toda a pista estivesse sob nosso comando. Quando coisas funcionam no computador, podemos ser tanto o dançarino como o condutor da dança. Esse é o sentimento de *Agencia*. (MURRAY, 2003, p.128)

Dessa maneira, Murray (2003) estabelece que o *interator* se utiliza da *Agencia* quando realiza ações no ambiente do *game*, e observa mudanças que ocorreram por conta dessa escolha específica. A autora chama atenção para o fato de que a *Agencia* somente se constitui quando a ação escolhida é verdadeiramente feita pelo *interator*. Nesse ponto, observa-se uma distinção entre o *interator* e o espectador cinematográfico – lembramos que esse último possui a capacidade de reagir à “deixas” do filme, baseando-se no seu repertório e conhecimentos para reagir de acordo com o que vê. O *interator*, entretanto, tem influência direta sobre o universo ficcional com o qual ele está interagindo, podendo, dentro de certas barreiras, não apenas se identificar ou criar hipóteses sobre o desenrolar da história, mas também influenciar fatores adicionais ou não.

Somente atividade não é *Agencia*. Por exemplo, em um jogo de azar, jogadores podem

se ocupar jogando dados, mexendo peças e trocando dinheiro, mas podem não ter *Agencia* de verdade. Suas ações tem efeito, mas as ações não são escolhidas e os efeitos não são relacionados às intenções dos jogadores. (MURRAY, 2003, p.129)

Observando as últimas ideias discutidas, podemos sugerir que o *interator*, assim como o espectador cinematográfico, é submetido a um envolvimento planejado pelo criador da obra. No caso dos jogos, isso é potencializado pela *Agencia*, que coloca as ações do protagonista nas mãos do jogador, amplificando sua conexão e identificação. Segundo a definição apresentada por Murray, é possível sugerir que apenas a interação direta com a trama (permitida pelo videogame) não é suficiente para caracterizar totalmente a *Agencia*; o jogador precisa representar mais ao jogo do que o protagonista virtual que ele controla. Assim, ações perpetuadas pelo *interator* precisam extrapolar as fronteiras das capacidades do personagem jogável e chegar ao universo ficcional proposto pelo jogo.

Os conceitos apresentados neste capítulo serão reutilizados quando fizermos a análise das obras propostas vindas dos universos de jogos e filmes. Serão analisadas características narrativas e formas de envolvimento do espectador/*interator*, e aplicados os conceitos discutidos nas narrativas clássicas presentes em cada uma delas. O que pretendemos realizar, portanto, será um paralelo entre a experiência do espectador cinematográfico e o *interator* de videogame, seguindo a narrativa de uma mesma franquia (*The Warriors*). Outra questão analisada será como que o processo cognitivo se dá em cada uma das etapas de desenvolvimento da narrativa clássica presente nas duas mídias.

3 - INTERMIDIALIDADE

As reflexões sobre o conceito de Intermidialidade, os inúmeros estudos aplicados às mais diversas áreas do conhecimento, além de vasta publicação sobre o tema, demonstram de forma inequívoca sua centralidade para a produção artística. Com vistas a alcançar nosso objetivo nesta Dissertação, iremos historicizar e problematizar os conceitos de Intermidialidade, através de autores de destaque que contribuíram para o estudo desse fenômeno.

Dick Higgins foi o primeiro autor a utilizar o termo e sistematizar o conceito em um ensaio no ano de 1966, publicado no boletim da *Something Else Newsletter*, editora criada por ele. Sua motivação dava-se pela frequência, cada vez maior, com que obras de arte não conseguiam ser analisadas nas categorias usuais. Essas novas produções artísticas, que se avolumavam a partir da década de 1950, e que se distinguiam das categorias da pintura, escultura, teatro e dança, receberam de Higgins o termo *intermídia*. “... parecem estar entre mídias...” (HIGGINS, 2012, p.41)⁴

Para o autor, historicamente na análise do objeto da arte, perdurava uma visão mecanicista, ao que chamou de conceito feudal da “Grande Cadeia do Ser”. A pintura e escultura representavam um pensamento social e expressavam uma categorização e divisão da sociedade. Higgins entendeu que, a partir dos problemas sociais surgidos em sua época, não seria mais possível uma abordagem tão compartimentalizada.

Higgins analisou que “...parte do motivo pelo qual os objetos de Duchamp⁵ são fascinantes enquanto a voz de Picasso está sumindo, é que as peças de Duchamp estão verdadeiramente entre mídias, entre a escultura e algo mais, enquanto um Picasso é prontamente classificável como ornamento pintado (2012, p.43) “.

⁴ Estas manifestações “entre mídias”, que não se encontravam categorizáveis nas ordinárias manifestações artísticas e mídias já conhecidas, recebiam a genérica nomenclatura de “arte de vanguarda”. Higgins, no intuito de desmistificar o que era, até então, assunto de especialistas, criou a editora *Something Else Newsletter* e publicou este ensaio. Acreditava que se enviasse o mesmo para alguma editora especializada, acabaria por ter uma circulação restrita. Tratou de imprimir 10 mil cópias do ensaio e o enviou para os setores interessados em arte. A editora recebeu contribuições de diversos movimentos artísticos.

⁵ *Marcel Duchamp* foi um importante pintor e escultor francês, nascido em 1887, que ainda jovem, após os estudos de arte na academia Julian, iniciou trabalhos de influência cubista. Em 1913, criou o *ready-made*, manifestação artística que rompeu com o tradicional, utilizando objetos do cotidiano em obras de arte. Icônico desta fase é a transformação de um urinol, em 1917, na obra “Fonte”. Em 1916, já residindo em Nova York, participou ativamente do movimento Dadaísta.

Ainda no ensaio, Higgins utilizou o exemplo de diversos pintores que, a partir da década de 1950 vão abandonando posições ligadas ao expressionismo abstrato e migrando para uma produção que se utilizava de elementos intermidáticos. Robert Rauschenberg, nos Estados Unidos, começou a incluir objetos incongruentes em suas obras, além de elementos de colagem. Denominou essas construções com o termo “combines”.

Já Allan Kaprow, refletindo sobre as relações do objeto artístico com o indivíduo espectador desenvolveu uma obra em que espelhos em torno dela pudessem envolver fisicamente aquele que a observa – a isso chamando de “ambientes”. Passo seguinte, em 1958 passou a incluir pessoas vivas numa espécie de colagem, definindo como “happening”⁶.

Em relação ao teatro, Higgins propôs rupturas radicais. Roteiros com sequências de eventos no sentido tradicional, pouco ou nenhum espaço para improvisação pelos autores e passividade do público, foram substituídos por inovações na forma e conteúdo:

Em 1958 escrevi uma peça, *Stacked Deck*, em que qualquer evento pode tomar lugar a qualquer hora, até uma deixa aparecer. As deixas são produzidas por luzes coloridas. Uma vez que as luzes coloridas poderiam ser utilizadas sempre que fossem colocadas, as reações da audiência também eram deixas, a separação entre performance-audiência foi removida e uma situação de happening foi estabelecida, apesar de menos visualmente orientada em seu uso do ambiente e imagens. Assim o happening se desenvolveu como uma intermídia, uma terra inexplorada que fica entre a colagem, a música e o teatro. Ele não é governado por regras; cada obra determina seu próprio meio e forma de acordo com suas necessidades. O próprio conceito é melhor entendido pelo que ele não é, mais do que pelo que ele é. É claro, um conceito como este é muito perturbador para a mentalidade compartimentalizada. (HIGGINS, 1966, p.20)

Importante também foram as contribuições de Irina O. Rajeswsky sobre o tema. Para a autora, devemos sistematizar nossa reflexão sobre o tema entendendo seu sentido amplo e restrito. Assim, é possível observar que o conceito se ampliou, passou a se relacionar com uma

⁶ O *happening* constitui um tipo de obra onde a espontaneidade ou improvisação são fundamentais. As apresentações raramente se repetem e, além da imprevisibilidade, quase sempre há envolvimento do público. Na música, teve no compositor John Cage um expoente. Ele dizia que os *happenings* eram “eventos teatrais espontâneos e sem trama”. Na *pop art*, artistas como Kaprow e Jim Dine, programavam *happenings* com o intuito de “tirar a arte das telas e trazê-la para a vida”. Robert Rauschenberg, em *Spring Training* (traduzido do inglês, “Treino de Primavera”), alugou trinta tartarugas para soltá-las sobre um palco escuro, com lanternas presas nos cascos. Enquanto as tartarugas emitiam luzes em direções aleatórias, o artista perambulava entre elas vestindo calças de jóquei. No final, sobre pernas-de-pau, Rauschenberg jogou água em um balde de gelo seco preso a sua cintura, levantando nuvens de vapor ao seu redor. Ao terminar o *happening*, o artista afirmou: “As tartarugas foram verdadeiras artistas, não foi?”

variedade maior de disciplinas e desenvolveu teorias de Intermidialidade gerais. No texto *A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade* (2012), ela discorre sobre diferentes formas de estudo intermídias.

...Os objetivos típicos das disciplinas em que se dá o estudo da Intermidialidade (por exemplo estudos da mídia, estudos literários, estudos de teatro, estudos fílmicos, história da arte, musicologia, filosofia ou sociologia) variam consideravelmente entre si. Enquanto algumas dessas abordagens põem em foco os progressos midiático-históricos ou as relações genealógicas entre mídias diferentes, os processos de transformação midiática, a formação de uma determinada mídia ou o processo de midiatização enquanto tal, outras tratam das questões relativas ao reconhecimento de uma mídia ou pretendem explicar as funções da mídia em geral... (RAJEWSKY, 2012, p.8)

A autora entendeu que, independente desta grande variabilidade de abordagens, existe um certo consenso de que Intermidialidade, em sentido amplo, refere-se às relações entre mídias, interações e interferências de cunho midiático. Por esse motivo, não é impossível que o termo em si seja considerado muito genérico, podendo ser associado a todo e qualquer fenômeno que envolva mais de uma mídia.

Para Werner Wolf, em sua obra de 1999, *The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of Intermidiality*, é possível afirmar que a intermidialidade seria capaz de englobar qualquer fenômeno que, conforme o prefixo “inter” indica, ocorra num espaço entre uma mídia e outra. Para Rajewsky (2012), por sua vez, o cruzamento de fronteiras midiáticas vai constituir uma categoria fundadora da Intermidialidade:

“Um conceito amplo de intermidialidade admite distinções fundamentais entre fenômenos intra, inter e transmidiáticos, ao mesmo tempo em que representa uma categoria transmidiaticamente proveitosa. Tal conceito amplo, todavia, não nos autoriza a deduzir uma teoria única, e cuja adoção uniforme daria conta do assunto heterogêneo que as várias concepções de intermidialidade contemplam; tampouco nos auxilia a caracterizar, com mais precisão e nos termos da sua distinção formal própria, um fenômeno individual. Assim, a fim de abranger e teorizar uniformemente acerca de manifestações intermidiáticas *específicas*, introduz-se concepções mais restritas (e, com frequência, mutuamente contraditórias) de intermidialidade, cada qual com suas premissas, métodos, interesses e terminologias explícitas ou implicitamente próprias.”(RAJEWSKY, 2005 p.43-65)

Na obra *Poetics of Cinema* (2007), Bordwell tece uma linha de raciocínio acerca do surgimento da narrativa, atribuindo o início tardio de seu desenvolvimento como área de estudo

ao fato de ser identificada por bastante tempo como uma parte contida na língua falada. O pesquisador disserta sobre essa mudança, ligando-a ao avanço e desenvolvimento da linguagem. O autor menciona que, eventualmente, a narrativa passou a se diversificar ao longo dos anos, começando a ser utilizada em diferentes meios além da língua falada ou escrita. Em determinado momento, segundo Bordwell, ela passou a ser considerada um “fenômeno transmídia”.

Podemos abordar esse fator de evolução e diversificação da narrativa como algo que foi, possivelmente, o início de um canal de diálogo entre a intermedialidade e a narrativa clássica, que pretendemos explorar ao longo da Dissertação.

Uma das razões pela qual a narrativa surgiu como uma área distinta de estudo bastante tarde é que durante séculos foi identificado em grande parte com a língua falada. De acordo com antiga tradição, uma narrativa era uma história contada, enquanto uma história que foi promulgada foi considerada drama. A ascensão do filme, histórias em quadrinhos, e os teóricos, como incentivados a repensar as coisas. Agora narrativa é geralmente considerada um fenômeno *transmedium*. A história pode ser apresentada não só na língua, mas também em pantomima, dança, imagens, e até mesmo música. Minha piada de advogado poderia manifestar-se em uma história em quadrinhos, um esquete de rádio, ou um esboço TV. Em certos aspectos, podemos pensar da narrativa como um fenômeno pré-verbal. (BORDWELL, 2007, p.3, Tradução Livre)

Bordwell exemplifica seu raciocínio utilizando uma piada sobre advogados introduzida pouco antes no texto. Dessa forma, de acordo com ele, tal como a piada, que contem um pequeno enredo, toda história é passível de poder fazer com que sua narrativa seja transposta de um meio para outro. Mantendo essa linha, é possível retomar os conceitos das matrizes verbais, sonoras e visuais, elucidado anteriormente por Santaella (2001), e traçar uma reflexão, podendo sugerir que a narrativa não está sujeita a se ater a nenhuma das três matrizes principais, tampouco a nenhuma combinação delas. Seria, dessa maneira, capaz de transitar entre todas, se adaptando conforme a necessidade.

Tal raciocínio também retoma ideias discutidas por Jenkins (2009), que menciona a adaptabilidade da mesma história para diferentes meios, com a narrativa se expandindo para acomodar a chegada na nova mídia. No entanto, é importante realizar uma distinção entre conceitos. O autor trabalha a ideia de “*transmedia storytelling*” (narrativa transmídia), que se trata de um fenômeno onde múltiplos textos, espalhados por mídias distintas, se integram e somam suas narrativas para formar um universo ficcional mais amplo e detalhado – tal universo, por conta de fatores como tamanho e características próprias de cada mídia, não poderia ser visto com a utilização de apenas uma dessas mídias.

Tal conceito se difere do proposto para a intermedialidade, já que a narrativa transmídia de Jenkins afirma a existência de uma expansão do universo ficcional criado, que passa por adaptações para poder suportar novas funcionalidades que a mídia escolhida para hospedar o conteúdo pode oferecer. A história anda conjuntamente em todos os meios utilizados. Portanto, não há, como no caso de algumas categorias da intermedialidade, quebra de barreiras entre diferentes mídias que utilizam o mesmo conteúdo, mas adaptam suas características para conduzir a narrativa de maneira única.

Grosso modo, todo produto transmidiático é, em parte, uma prática intermediática. A capacidade de transposição para múltiplas plataformas midiáticas está presente nas categorias de intermedialidade. Porém, é possível ressaltar que a intermedialidade é um conceito com variações amplas de combinações e interações entre diferentes mídias. Por consequência, é seguro afirmar que tal conceito não se resume apenas à adaptação de uma mídia a outra e pode ser classificada em um sentido mais abrangente ou mesmo restrito (RAJEWSKI, 2005 e WOLF, 2008).

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 (JENKINS, 2009, p.138)

Apesar disso, o fato dos dois conceitos não impedirem a existência um do outro faz com que ainda seja possível notar intermedialidade em meio a um produto que apresenta a narrativa transmídia. Decerto, os dois conceitos podem coexistir em uma mesma configuração, narrativa e universo ficcional. Afinal, ambos trabalham com a transposição de conteúdos para diferentes suportes midiáticos, com a existência de aprofundamentos e especificidades em cada um. A profusão desses termos dentro dos estudos de mídia está, também, associada a uma questão regional, segundo mencionado por Francisco Rodrigues em seu artigo “Intermedialidade e Transmídia: o Desdobramento da narrativa em *Assassin 's Creed 2*” (2014) - a transmídia foi conceituada primeiramente nos Estados Unidos e sendo amplamente usada em tal país. A intermedialidade e seus desdobramentos, por sua vez, são um conjunto de conceitos mais popular para utilização nos países europeus.

Assim, é possível sugerir que ambas as obras escolhidas para análise neste trabalho (lembrando, as versões cinematográfica e de videogame de *The Warriors*) poderiam funcionar como outras

mídias – não seria impossível criar um jogo que só fizesse menção aos eventos do filme, como também seria totalmente cabível a existência de um filme que falasse sobre os eventos exclusivos do jogo. Todavia, é importante ressaltar, mais uma vez, que esse fato não satisfaz nossa pergunta principal. É preciso analisar mais a fundo para determinar o que essa transposição de narrativa entre meios ocasiona na morfologia e configuração da narrativa em si. Para perseguir essas respostas, introduziremos os conceitos da Intermedialidade e suas subcategorias, buscando a ferramenta adequada para tal análise.

De maneira geral, as pesquisas sobre Intermedialidade apresentam diferentes perspectivas entre os estudiosos. Não é incomum que pensamentos de pesquisadores distintos explorem de maneira diferente a inter-relação de textos ou obras específicas. No entanto, ainda é possível identificar uma convergência no que diz respeito a tangir o significado geral de intermedialidade. Isso pode ser observado a partir das ideias de Rajewski (2005), que sugerem em sua obra *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* a existência um certo consenso quando se refere ao termo intermedialidade: “Em termos gerais, e de acordo com o senso comum, ‘intermedialidade’ refere-se às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático” (RAJEWSKI, 2005,p.52).

A intermedialidade ainda é vista como um conceito novo. Apesar disso, Claus Clüver (2007), em sua obra *Intermedialidade*, ressaltou que apenas o termo é recente, com o fenômeno sendo recorrente através da história.

“Intermedialidade” é um termo relativamente recente para um fenômeno que pode ser encontrado em todas as culturas e épocas, tanto na vida cotidiana como em todas as atividades culturais que chamamos de “arte”. Como conceito, “intermedialidade” implica todos os tipos de inter-relação e interação entre mídias; uma metáfora frequentemente aplicada a esses processos fala de “cruzar as fronteiras” que separam as mídias. (CLÜVER, 2007, p.2)

De acordo com Clüver (2007), conferir um conceito à “mídia” não é uma tarefa simples ao se tratar de algo amplo, pois “o significado de ‘mídia’ como ‘mídia de comunicação’ que fornece a base de todo discurso sobre mídias e assim também sobre a intermedialidade.” (p.9) O autor utiliza, como ponto de partida, uma definição proposta por três filósofos alemães: “Aquilo

que transmite um signo (ou uma combinação de signos) para e entre seres humanos com transmissores adequados através de distâncias temporais e/ou espaciais” (BOHN, MÜLLER, RUPPERT apud CLÜVER 2007, p.9).

Clüver (2007) ressalta que as ideias apresentadas pelos autores citados reforçam a transmissão do signo como um processo que é tão dinâmico quanto interativo, ao envolver a produção e recepção dos signos em questão por diferentes seres humanos. Partindo dessa definição, é possível integrar tanto cinema como videogame no conjunto do que é considerado uma mídia, sobretudo de comunicação. Como já estabelecido em seções anteriores do trabalho, ambos os meios, cada qual com suas particularidades, transmitem sua mensagem aos espectadores (ou *interatores*) por meio de uma narrativa desenvolvida em tela. Apesar do afastamento do pensamento semiótico na análise do processo cognitivo de ligar o observador a tal narrativa, não deixa de se tratar, por certo olhar, de signos que são transmitidos por transmissores a seres humanos.

Portanto, o autor considerou oportuno afirmar que os estudos da intermedialidade se restringem à raça humana. Dessa forma, devem ser excluídas dos estudos as linguagens dos animais, e as comunicações entre eles e também com seres humanos. “Os ‘cantos’ do rouxinol não são considerados, pelo menos nas culturas ocidentais, dentro dos parâmetros da mídia ‘música’ (senão metaforicamente)” (Clüver, 2007, p.9).

O processo de desenvolvimento da narrativa clássica que pretendemos analisar no trabalho, além dos meios usados para tanto, são, obviamente para humanos e feitos por humanos, o que também coloca tais mídias no conjunto de objetos passíveis de análise pela intermedialidade, segundo Clüver.

O pesquisador prossegue seu raciocínio, realizando reflexões acerca do significado de mídia. Argumentando que a definição apresentada pelos pensadores alemães pode remeter exclusivamente à mídias como rádio, cinema e televisão, que transmitem conteúdo de forma indireta, através de características adaptadas presentes nos próprios meios – a TV com imagens e sons formadas pelos circuitos do aparelho e sinais enviados, assim como o rádio que transmite sons recebendo sinais específicos enviados de outro lugar – Clüver (2007) ressalta que a metáfora da transmissão de signos de um emissor a um receptor também se aplica aos demais meios, como uma figura de *outdoor*, um recital de balé ou uma apresentação musical:

Parece soar mais aceitável dizer que a mídia “TV” transmite signos televisivos do que dizer que a mídia ‘dança’ transmite um balé, simplesmente porque estamos acostumados a nos referirmos à TV como mídia com seus próprios transmissores, e não à dança. Mas a nova abordagem implica exatamente a reconceitualização da dança, da música e das artes plásticas como mídias. O que importa constatar é que, enquanto a teoria trata das mídias como conceitos coletivos e abstratos, a nossa relação com a mídia “música”, por exemplo, se dá através do nosso contato com signos emitidos pela performance de uma peça musical — de um produto ou uma configuração da mídia “música”. É a partir da nossa experiência com textos musicais que abstraímos noções da materialidade e das outras propriedades da mídia “música” e suas submídias e gêneros. (CLÜVER, 2007, p.6)

A reflexão apresentada por Clüver reforça o questionamento sobre o que é possível ser entendido como uma mídia de comunicação, sendo ela dependente ou não de aparatos eletrônicos e tecnológicos para realizar o contato e transmissão de informações com o espectador. No caso do cinema e do videogame, de qualquer maneira, não há como desacreditar a forma de ambos os meios como mídia, se formos de acordo com as definições discutidas acima. No entanto, é oportuno refletir sobre o emprego da narrativa clássica em linguagens que podem não ser reconhecidas como mídias segundo os filósofos alemães. Segundo as discussões sobre a narrativa em forma clássica que foram realizadas anteriormente, a narrativa está naturalmente inclinada a alcançar seu espectador, promovendo um exercício deste em buscar identificação e familiaridade na história apresentada. Apesar de estarmos estudando mais a fundo apenas as linguagens do cinema e do videogame junto à narrativa, pode-se imaginar que sua essência de transmissão de uma trama e, por consequência, signos e informação ao espectador, permanece intocada. Assim, acreditamos ser possível reconhecer a tal transmissão de informações independente da mídia, ainda que elementos tecnológicos estejam ausentes. Portanto, é possível, com base no modo em que a narrativa é construída e operacionalizada, nos inclinarmos a ficar com a definição de CLÜVER sobre mídias.

Prosseguindo no desenvolvimento de suas ideias, Clüver (2007) afirma que o processo de transmissão e recepção de signos nas variadas mídias é ligado ao desenvolvimento cultural, já que signos textuais ou dependentes do aprendizado de linguagens específicas não podem ser interpretados de forma imediata e espontânea.

A determinação da mídia é um ato interpretativo que antecipa a interpretação do texto. A recepção de uma imagem como pintura e não como serigrafia depende da percepção das diferenças das texturas resultantes do tipo de tinta aplicada, dos instrumentos e processos da aplicação e da superfície (tela ou muro em vez de papel ou tecido); a percepção de texturas, além do sentido visual, envolve o sentido tátil e possivelmente

também o olfativo. Mas a qualificação de um texto visual como “pintura”, quer dizer, uma configuração da mídia “pintura”, depende também de contextos, convenções e práticas culturais. o próprio conceito de “pintura”, da mesma forma que o conceito de “mídia”, é uma construção cultural, resultado de circunstâncias históricas e ideológicas. (CLÜVER, 2007, p.7)

Aplicando as ideias difundidas por Clüver ao nosso trabalho, é possível refletir, além dos sentidos visuais e sonoros estimulados pelo cinema, e a inclusão do tato no caso dos videogames, não basta como reconhecimento total da mídia que está à frente do usuário. Também se emprega o conhecimento, presente no repertório do espectador, da configuração cultural que permite identificar a mídia que está diante dele.

Também é possível refletir sobre a aplicação do conceito à narrativa clássica, mesmo que não se trate de uma mídia. Na abordagem anterior de Bordwell, ela funciona, essencialmente, como um processo de transmissão e recepção de informações entre narrativa e espectador. Assim, o mesmo mecanismo se aplica, com o espectador identificando os artifícios que a narrativa aplica, fazendo interpretações e previsões sobre o desenrolar da trama. O repertório do observador presta um trabalho vital aqui, ao decodificar os signos apresentados pela narrativa e, a partir do nível de experiência adquirido (por ter em tal repertório informações sobre o formato da história apresentada), o espectador reage conforme o conteúdo presente na sua bagagem cultural. Assim como no conceito descrito por Clüver, a experiência de estar diante da obra causa ativamento dos sentidos, mas só se torna completa a partir da aplicação do conhecimento inserido no repertório do observador.

Clüver também montou um exemplo com o objetivo de ilustrar o cruzamento de diferentes fronteiras midiáticas, o que implica, segundo o autor, em uma relação intermediática – ou seja, abordar o conceito ao realizar a composição de uma análise que trata sobre o cruzamento em uma performance musical. Ao mesmo tempo, o pesquisador realizou a distinção entre o que caracteriza um fenômeno Intermediático e um fenômeno Intramediático:

A performance de uma composição que justapõe ou sobrepõe música viva instrumental com trechos de música eletrônica gravada pode facilmente criar a impressão de um cruzamento de delimitações midiáticas, com a presença dos aparelhos técnicos e seus manipuladores reforçando visualmente a mudança de uma mídia para outra — mas ainda dentro das fronteiras mais amplas da mídia abrangente “música”. Todas essas considerações têm primeiramente um valor teórico: um cruzamento de fronteiras midiáticas implica uma relação intermediática ao invés de um fenômeno intramediático, como, por exemplo, uma mistura de gêneros. (CLÜVER, 2007, p.12)

As definições lançam novas reflexões sobre como devemos realizar a classificação das mídias que estudaremos no que tange à sua construção. Retomando os argumentos de Santaella, podemos sugerir que a própria existência do cinema e do videogame como mídias é resultante do rompimento de barreiras nas fronteiras entre linguagens visuais, sonoras e verbais, permitindo sua combinação. É possível, dessa forma, postular que seu processo de criação, aliando tais linguagens, pode ser considerado um fenômeno intermediário. De maneira equivalente, também não é impossível enxergar a formação de fenômenos intramidiáticos, quando dois gêneros se misturam dentro de uma mesma mídia, como é o caso de filmes de drama com elementos de comédia (por exemplo, *Os Intocáveis* (2012) e, no mundo dos videogames, jogos de aventura com elementos de RPG, observados em *Kingdom Hearts* (2007)).

Os conceitos lançados por Clüver na análise devem, no entanto, beneficiar nosso estudo se forem aplicados na narrativa clássica que se desenvolve a partir dos objetos selecionados para análise. Ainda que a narrativa não seja uma mídia, ela existe por meio da ligação entre ela própria e as diversas mídias. A proposta principal do trabalho é, afinal, a busca pela mudança que ocorre na narrativa quando as barreiras entre duas mídias se quebram e ela se transpõe de um meio a outro, bem como o impacto disso na participação do observador, que interage com ela. Logo, é possível presumir que o conceito de fenômeno intermediário nos será mais útil do que o de fenômeno intramidiático; não significando que esse último conceito não será usado, pois os exemplos de narrativas clássicas contidas no *corpus* do trabalho contêm influência de diferentes gêneros de ficção na construção da narrativa clássica que forma a história do filme/*game*.

Clüver (2007) ainda fez a exposição de duas obras de arte para ilustrar a intermedialidade presente entre a mídia escrita e a mídia verbal. Desse modo, o pesquisador buscou demonstrar como uma obra é construída com elementos de diferentes meios.

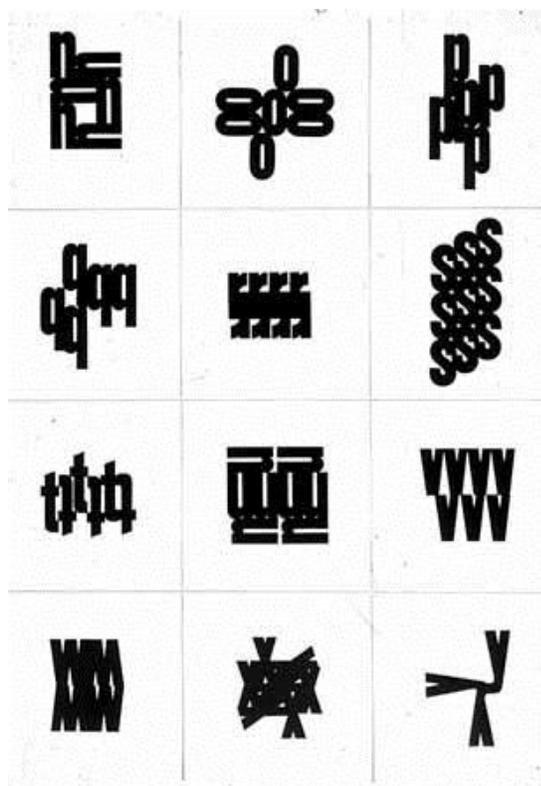


Figura 3 - “Letras n-y de alphabet”, (1963)

Utilizando a obra “Letras n-y de alphabet”, (1963) (figura 3), do tipógrafo alemão Hansjorg Mayer – a parte de uma série de 26 poemas, cada um formado por uma constelação de repetições de cada letra do alfabeto sem repetir a organização – CLÜVER (2007) demonstrou a ligação do texto escrito com a mídia verbal. Nesse caso, a comunicação intermediática foi feita apenas no sentido visual, sem uso possível dos textos sonorizados. Podemos afirmar que se trata, no exemplo, de um fenômeno intermediático, com as mídias verbais e visuais se unindo. Também é oportuno observar que toda combinação de mídias pode ser considerada um fenômeno intermediático, não sendo preciso, necessariamente, que haja presença de elementos verbais, sonoros e visuais todos ao mesmo tempo.

Em outra obra, o autor utilizou-se da capacidade de leitura do observador, e reforçou a importância de um repertório adequado para receber o conteúdo: a introdução do código Morse à equação (figura 4). Isso não difere do processo de ligação do espectador à narrativa clássica, descrita anteriormente por Bordwell, em que o conhecimento prévio sobre a forma de narrativa utilizada, bem como de seus recursos, é importante para uma imersão maior na obra. Naturalmente, possibilita que o espectador reaja de maneira a entender o que está sendo proposto

o autor propôs na obra, possuindo capacidade de assimilar todas as informações presentes no produto em questão.

Não muito diferente da situação cinematográfica envolvendo o homem que trocava o pneu do carro, abordada no capítulo anterior, o conhecimento prévio do espectador em determinado assunto é necessário para a compreensão completa da cena que se forma em sua frente. Esse conhecimento não é fornecido pela obra, que é construída já exigindo essa informação disponível na mente de seus futuros observadores.

Todavia, por conta do caráter subjetivo das artes, não é impossível sugerir, em ambos os exemplos, que alguma interpretação alternativa por parte do observador, possa surgir da interação com a obra que está diante dele, mesmo sem deter o conhecimento que permita que ele tenha compreensão total do produto. A falta de tal conhecimento não significa que ele não possa aplicar outras informações presentes em seu repertório, para encontrar algum tipo de razão e entendimento da obra que observa, constituindo sua interpretação própria

Retomando as ideias discutidas por Clüver (2007), exalta-se a grande variedade de possibilidades de peças passíveis de criação com o uso da intermedialidade; variedade que pode abranger aspectos conjuntos de mídias, mas também tratar de relações e condições específicas e individuais. O que aponta a não existência de um caráter generalizado para textos intermediários, assim como o sugerido em outros campos por Jenkins e Bordwell. Existem características fechadas sobre o que determina a intermedialidade, mas não necessariamente todas elas estão em funcionamento para cada produto em que a intermedialidade se realiza.

A teorização dos vários aspectos da intermedialidade e dos conceitos, termos e métodos usados no seu estudo trata geralmente das mídias no sentido coletivo. Mas a maioria dos estudos de intermedialidade explora relações e condições de textos individuais e específicos ao invés de aspectos mais generalizados e abstratos das inter-relações entre mídias. (CLÜVER, 2007, p.15)

Dessa forma, a variedade de possíveis entrelaçamentos e combinações que rompem as barreiras distintas das mídias se torna grande, sendo apropriado instaurar divisões de categorias. Clüver discorre sobre três subcategorias de peças de intermedialidade, desenvolvidas por Rajewsky (2005), sob uma das quais se insere o conteúdo apresentado anteriormente. Cada uma das quais possuem suas próprias características que, existindo em um objeto de análise específico, o classificam de acordo com seu uso único de intermedialidade. Para Rajewsky, entender a Intermedialidade enquanto categoria crítica para a análise da produção artística,

quando apresentam configurações midiáticas, impõe reconhecer a heterogeneidade de composições entre as diversas manifestações de arte e suas mídias. O cruzamento entre fronteiras seja na música-poema, no cinema-videogame, no romance-filme, *sound art*, ópera, quadrinhos, instalações etc, caracterizam intermedialidade em sentido amplo. Todavia, essas transposições não são comparáveis em sentido mais restrito. Então, a autora irá propor as divisões nas tais subcategorias individuais de intermedialidade e descrever, de certa forma, uma teoria para cada uma delas.

Em seguida, discutiremos as subcategorias, apresentando exemplos aplicáveis a cada uma das variações. Conforme argumentado anteriormente, nem todas as características pertencentes a uma das subcategorias podem estar presentes em cada um dos exemplos escolhidos para análise, bem como podem estar contidas neles características de subcategorias distintas, ao mesmo tempo. O objetivo se torna, portanto, verificar qual vai se adequar melhor à proposta de verificar a reconfiguração da narrativa clássica, em resposta às características intermidiáticas que existem na configuração de cada um dos objetos selecionados.

De acordo com as ideias da pesquisadora Marie Laure Ryan, em seu trabalho *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, o maior dos desafios de quem está por trás do desenvolvimento de novas narrativas em um mesmo universo é expor a temática e enredo propostos por meio da mídia ideal, que ofereça vantagens com suas propriedades particulares (RYAN, 2004). A transição ocorrida em tramas que são contadas em livros para meios multimídia, por exemplo, proporcionaram novas possibilidades narrativas. É possível sugerir que novas tecnologias não adaptaram antigos modos de narrativa, mas desenvolveram suas próprias formas.

A sobrevivência da narrativa não depende de sua capacidade que adaptar-se a novos meios de comunicação; narrativa tem sido em torno tanto tempo que ele tem pouco a temer de computadores. Pelo contrário, é o futuro dos novos meios de comunicação como uma forma de entretenimento que depende de sua capacidade de desenvolver suas próprias formas de narratividade.(RYAN, 2004, p.356)

Assim, podemos reafirmar que a narrativa é passível de existência em qualquer meio, sendo as configurações do meio usadas para aproveitar de maneira única a narrativa que foi inserida. Desse modo, voltamos à pergunta inicial da Dissertação, que busca entender o aproveitamento único do cinema e do videogame no uso da narrativa clássica.

Jurgen E. Muller, em seu artigo *Intermediality and Media Historiography* (2010), elucida

o processo por detrás da transposição de franquias ficcionais criadas do videogame para o cinema. O autor argumenta que a mudança necessária para que o produto se adapte à nova linguagem está ligada à quebra do caráter de participação e controle vividos pelo jogador.

Os atos individuais no jogo são, assim, gerados por um conjunto de regras que permitem aos jogadores uma escolha de várias opções de ação, para que eles possam concluir o jogo à sua maneira. A versão cinematográfica do jogo, ou outros jogos, deve transformar estes princípios configurativos em uma nova configuração e forma de narrativa linearidade (pelo menos se o filme seguir padrões narrativos tradicionais de Hollywood). Em relação ao nosso eixo de investigação intermídia, isso nos leva a um conflito entre opções narratológicas, que só pode ser solucionado alterando os padrões da narrativa, fazendo com que o filme abrace processos intermídia altamente complexos que levam, entre outras coisas, a redução de inúmeras possibilidades de jogo, a fim de permitir uma forma narrativa coerente - sem destruir o fascínio sobre o tema. (MULLER, 2010, p.31)

3.1 - COMBINAÇÃO DE MÍDIAS

A combinação de mídias, segundo Clüver e Rajewsky, engloba grande parte dos produtos culturais. Colocam-se, por definição, em textos ou gêneros de texto que “recorrem a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis” (CLÜVER apud RAJEWSKY, 2005).

Podem estar intimamente ligadas, portanto, ao conceito de “plurimedialidade”, que se refere à presença de várias mídias dentro de uma mídia como ocorre em certas obras do cinema ou da ópera. Conceito este que, por sua vez, se liga ao fundamento que chamamos de “multimedialidade”. Esse último, portanto, se refere a presença de mídias diferentes dentro de um texto individual, inserida em uma mídia qualquer.

Em configurações midiáticas que caem nessa subcategoria, temos a presença de, pelo menos, duas mídias em sua materialidade, em várias formas e graus de combinação. Podemos distinguir entre textos multimídias, que combinam “textos separáveis e separadamente coerentes, compostos em mídias diferentes. (CLÜVER, 2007, p.17)

Dessa maneira, é possível interpretar, segundo os pensamentos de Clüver, que se encaixam nesta subcategoria as mídias que, quando combinadas, formam um novo tipo de linguagem ou mídia, distinta daquelas que se juntaram para sua formação. Sendo assim, passível da sugestão de que tal mídia possa conter outras mídias, também podendo ser plurimidiática ou

multimidiática. No entanto, torna-se obrigatório para a existência da mídia nova que suas duas (ou mais) “mídias materiais” estejam presentes para que ela possa manter sua existência intacta.

Voltando aos exemplos anteriores, podemos observar que cada um dos 26 poemas alfabéticos de Mayer apresenta uma constelação visual, que podemos tomar como figuras diferentes daquelas as quais a obra apresentada foi baseada. Contudo, também é igualmente possível notar sua origem, baseada numa letra tipográfica. Assim, observa-se que, apesar das mídias visuais e verbais que compõem as obras serem passíveis de existência separadamente, os poemas em si só podem existir pela combinação das tais mídias citadas.

No segundo exemplo, é possível chegar à conclusão de que não podemos ler “Forsythia” sem, simultaneamente, perceber a representação do arbusto desenhado através do posicionamento das palavras e das letras, tanto comuns como em código Morse.

3.2 - REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS

Em seguida, é mencionada pelo autor a segunda subcategoria de intermedialidade, formada por referências intermidiáticas. Dessa maneira, pode se afirmar que tal categoria se refere, basicamente, à construção de uma mídia tomando referências em outra. O produto midiático usa seus próprios meios para se referir a uma obra específica e se constitui parcial ou totalmente em relação à obra referida.

Clüver (2007) ressalta que a variedade da categoria, “se trata de textos de uma mídia só (que pode ser uma mídia plurimidiática), que citam ou evocam de maneiras muito variadas e pelos mais diversos motivos e objetivos, textos específicos ou qualidades genéricas de outra mídia”(p.17).

Dessa forma, todos os tipos de texto podem possuir referências (citações e alusões) a aspectos e textos em outras mídias. Clüver (2007) utiliza exemplos do cinema, HQs e estruturas musicais para ilustrar a subcategoria – ressaltando, porém, que as referências sejam adequadas à linguagem que as realiza. “Romances modernos e histórias em quadrinhos muitas vezes imitam técnicas e convenções cinematográficas, mas sempre dentro das delimitações de suas próprias possibilidades.” (p.17)

3.3 - TRANSPOSIÇÃO MIDIÁTICA

A terceira subcategoria é a “Transposição Midiática”. Nesses casos, o texto original, tal como um filme ou um conto, é a fonte inspiradora de uma nova peça criada para uma nova mídia.

Nessa qualidade intermediária ocorre a transformação de um determinado produto de mídia em outra mídia/ intermedialidade “genética”/ processo de transformação específico da mídia. O conceito de transformação midiática aplica-se claramente ao processo que chamamos de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, cinema para o videogame, videogame para o cinema etc.). Nesse caso, o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista etc) (CLÜVER, 2007).

Rajewsky (2005) fala desse processo como “obrigatoriamente intermediário”. CLÜVER (2007), por sua vez, o conecta com o processo de “adaptação”, seguindo por explicar tal processo e, mais tarde, apresenta sua diferenciação da Referência Midiática.

Normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, conto de fadas para o balé, etc.), onde o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc. A mídia verbal faz parte das mídias integradas no cinema, teatro e ópera. Peças teatrais e óperas podem ser adaptadas para o cinema, processo distinto da filmagem de uma encenação, outra instância da transposição midiática que preserva muito mais do texto-fonte: enquanto o palco e a performance permanecerem iguais, incluindo o cenário e os figurinos e também a música e a dança, se fizerem parte, o olhar fixo de um espectador sentado no auditório é substituído pelo olhar da câmera cinematográfica, móvel e com acesso ao próprio palco e apoiando-se em todas as técnicas e convenções da nova mídia. A adaptação de um conto de fadas para a dança, por outro lado, é um processo mais complexo e normalmente acontece através de uma composição musical, o que resulta numa produção plurimidiática: a música criada para um balé se orienta pelo enredo da narrativa verbal, incluindo os personagens e os momentos mais destacados de sua interação, e a coreografia, possivelmente orientada por um conhecimento do texto-fonte verbal, oferece uma interpretação da música e seu programa, que muitas vezes contém episódios de dança só ligeiramente ligados à ação principal. Frequentemente, tal tipo de balé é mais uma referência intermediária do que uma adaptação. (CLÜVER, 2007, p.18).

Em texto publicado em revista científica da UFVJM (2015) Camila Figueiredo se refere à Transposição Midiática, exemplificando-a com os processos de adaptação usuais na literatura e cinema. Acredita que trata-se de uma forma de retornar algo ao público modificando o texto

anterior (texto-fonte) em nova mídia (texto-alvo), que guarda relação com a anterior, criando algo que designou como “eco intertextual”. Nele o público reconhece a fonte, se satisfaz com elementos familiares, a despeito das modificações impostas à narrativa pela forma da nova mídia. Linda Hutcheon (2016) denominou esse fenômeno como “repetição com variação”. A indústria da arte tem se utilizado cada vez mais dessa categoria intermediária, considerando o forte apelo comercial que muitas transposições indicam a partir de textos-fonte de grande sucesso. Para que exista a transposição midiática, portanto, se faz necessário certo grau de fidelização da obra final, mídia que contem o texto-alvo com sua fonte. Figueiredo (2015) chama atenção ainda para o uso quase exaustivo da transposição literatura-cinema:

Em qualquer processo de transposição, além dos elementos circunstanciais – valores e normas culturais da época de produção da nova obra – é necessário também atentar para o tipo de mídia envolvida no processo, uma vez que cada mídia possui qualidades midiáticas distintas. Quando certas particularidades das duas mídias não são observadas, a transposição de um romance para o cinema, por exemplo, pode fracassar, mesmo que o texto-fonte seja um texto de sucesso entre os leitores e críticos. Mas, quando encontra um parceiro midiático e reinterpretações midiáticas adequadas, o texto-fonte pode se tornar um filme que será sucesso de bilheteria. Apesar de teóricos e críticos dos estudos da adaptação terem se debruçado sobre vários casos de adaptações, tais esforços, com raras exceções, permaneceram por muitos anos limitados ao estudo de transposições midiáticas de romances tradicionais para o cinema. Consequentemente, predominava uma metodologia de análise comparativa que privilegiava o texto literário como fonte sobre as outras artes e mídias. E, quase que invariavelmente, essa análise se resumia a um modelo binário de comparação entre romances e filmes. Assim, o processo da transposição midiática de um texto-fonte qualquer para o cinema costumava envolver apenas essas duas mídias, num empreendimento midiático de “texto-para-texto”. Ou seja, um texto-fonte encontrava apenas uma nova corporificação midiática. Por muito tempo, esse tipo de produção encontrou grande receptividade por parte do público, que se satisfazia em usufruir da experiência binária de ler o livro e ver o filme, o que em muitos casos acabava consagrando a adaptação em um *blockbuster*, termo comumente dado a um filme que é sucesso de bilheteria. Ou seja, apesar da grande variedade de mídias que podem fazer parte do processo de adaptação, havia uma clara tendência a se privilegiar aqueles casos em que o texto-fonte era a literatura e, com algumas exceções, aquelas em que o texto alvo era o cinema. Acreditava-se, talvez, que a finalidade e predisposição da adaptação fosse a de transpor um texto de uma mídia menos para uma mais popular. (FIGUEIREDO, 2015)

A transposição da narrativa do *game* para o meio cinematográfico fez com que fosse necessário o cinema adaptar suas características para receber a narrativa clássica abordada nos jogos em sua própria linguagem. Embora ambos os meios se configurem como multimidiáticos, sua relação evoca a necessidade de alterações adaptativas, o que a torna Intermediária e Transmediária. No caso, o produto original recebe mudanças em sua liberdade natural de fazer alterações pontuais no desenrolar dos fatos, garantindo que a narrativa seja fechada, sem

capacidade de quaisquer alterações. Kattenbelt ilustra esse contexto em sua obra *Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships*, já mencionada neste trabalho.

(...) as características específicas do meio fonte se perdem no processo de transposição. Notavelmente, a maioria dos filmes que são baseados em livros são transposições de histórias, que não levam em conta as características literárias específicas da narração inicial. (KATTENBELT, 2008, p.23)

Dessa maneira, observa-se que os processos de transposição retêm essa propriedade independente do meio fonte e do meio destino que a adaptação possui, o que se justifica pela incompatibilidade entre certas características e ferramentas das quais a fonte é possuidora; portanto, a história ficcional tem que ser reconstruída, com base nas características que sua nova linguagem possa apresentar.

Também notável para nosso estudo da quebra entre fronteiras de mídias, é o conceito de remediação, cunhado por Jay David Bolter e Richard Grusin, no seu trabalho colaborativo *Remediation – Understanding New Media* (2000). Essencialmente, os autores montaram uma argumentação com base na ideia de que as novas mídias visuais só são capazes de alcançar seu significado cultural quando homenageiam, rivalizam e remodelam diferentes meios de comunicação anteriores como pintura em perspectiva, fotografia, cinema e televisão. Os pesquisadores chamam esse processo de remodelar e reutilizar características de “remediação” - observando que até mesmo as mídias anteriores, que foram usadas para formação de novas, também sofreram tal processo, se remodelando ao longo da história: fotografia remediando pintura; filme remediando produção de palco e fotografia; e televisão remediando filme e rádio, por exemplo. Bolter e Grusin utilizam argumentações desenvolvidas por McLuhan em *Understanding Media* (1964), para demonstrar como a remediação é um fenômeno que existe desde formas midiáticas muito antigas.

Na página de abertura de *Understanding Media* (1964), Marshall McLuhan observou que o “conteúdo” de qualquer meio é sempre um outro meio. O conteúdo da escrita é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo de impressão e de impressão é o conteúdo do telégrafo (23-24). Como seus exemplos problemáticos sugerem, McLuhan não estava pensando em simples redirecionamento, mas talvez de um tipo mais complexo de empréstimo em que um meio é em si incorporado ou representado em outro meio. Pintores holandeses incorporam mapas, globos, inscrições, letras, e espelhos em suas obras. Na verdade, todos os nossos exemplos são caracterizados por este tipo de empréstimo, como também é antiga e moderna *ekphrasis*, a descrição literária de obras

de arte visual, que W. J. T. Mitchell (1994) define como “a representação verbal de representação visual” (151-152). Mais uma vez, nós chamamos a representação de um meio em outro de remediação, e vamos argumentar que a remediação é uma característica que define as novas mídias digitais. O que pode parecer à primeira vista, uma prática esotérica é tão difundida que podemos identificar um espectro de diferentes maneiras em que a mídia digital remediar seus antecessores, um espectro, dependendo do grau de percepção concorrência ou de rivalidade entre os novos meios de comunicação e da antiga. (BOLTER E GRUSIN, 2000, p.45)

De acordo com Adriana Braga, autora do artigo *McLuhan entre conceitos e aforismos* (2012), o que Marshall McLuhan entende por meio pode ser definido como tecnologia. E o conteúdo de um meio consiste nos meios anteriores. Assim, o rádio incorporou o jornal; a televisão incorporou o rádio e o cinema; e a internet incorporou todos os meios anteriores. O efeito de “remediação”, proposto por Bolter e Grusin foi, então, reafirmado.

Tais conceitos nos servem para estudar de maneira mais completa a configuração das mídias cinema e videogame. Aliadas às ideias de intermedialidade discutidas pelos autores citados neste capítulo, além dos pensamentos de Jenkins sobre narrativa transmídia, tentaremos verificar como o cinema e o videogame foram construídos e que elementos foram tomados emprestados de outras mídias para que isso pudesse ocorrer. Dessa forma, investigaremos de que maneira isso afeta a narrativa clássica quando ela se liga aos meios estudados.

Explorar as variadas classificações básicas do processo de intermedialidade é necessário para que possamos compreender as possibilidades de diálogo entre as duas mídias e objetos escolhidos para a presente Dissertação.

4. A NARRATIVA CLÁSSICA APLICADA

Partindo da proposta de análise comparativa de narrativa e estética entre dois produtos provenientes de linguagens midiáticas distintas, é necessário explorar conceitos e características provenientes do material escolhido, no que diz respeito à maneira como sua história se apresenta ao espectador.

Dentre as formas de apresentar personagens e enredos, uma popular estrutura narrativa é conhecida por autores como Bordwell (1985), como “Narrativa Clássica”. Utilizada como ferramenta de “contar histórias” em diferentes mídias, tais como HQs, séries televisivas, livros de ficção e, sobretudo, videogame e cinema. Discorrendo sobre a narrativa clássica, Bordwell (1985) afirma:

No cinema ficcional, um modo de narração alcançou a predominância. Independente de chamarmos de comum, dominante ou cinema clássico, conseguimos reconhecer um filme que é facilmente compreendido. (...) A tradição clássica depende na coesão mais forte e nas normas extrínsecas que mais prevalecem (BORDWELL, 1985, p.157)

Saber detalhar as características de tal forma de estrutura parece vital para a análise conjunta do material de pesquisa escolhido (*The Warriors* – filme e jogo), ao estarmos possibilitados a aplicar suas características às narrativas descritas, exemplificando-as em meio à análise, ilustrando suas classificações, estruturações e funções. Em primeiro momento, tentaremos ilustrar exemplos de características da narrativa clássica voltadas aos objetos de nossa pesquisa.

4.1. *THE WARRIORS* - O FILME /FICHA TÉCNICA

The Warriors é um filme de 1979 de ação dirigido por Walter Hill e com base no romance de mesmo nome, de Sol Yurick, escrito em 1965. Os direitos de filmagem do romance literário original foram comprados em 1969 pela *American International Pictures*, mas não houve nenhum resultado até que os direitos foram, então, obtidos pelo produtor Lawrence Gordon que encomendou David Shaber para escrever um *script*. Gordon enviou o roteiro para o diretor Walter Hill, com uma cópia do romance de Sol Yurick.

The Warriors estreou em 9 de Fevereiro de 1979, em 670 salas de cinema, sem uma campanha promocional e arrecadou 3.500.000 dólares em sua semana de estreia.

No fim de semana seguinte o filme foi relacionado a surtos esporádicos de vandalismo e três mortes - duas no sul da Califórnia e uma em Boston - envolvendo os espectadores em seu caminho para ou a partir de exibições. Isso levou a Paramount a remover anúncios de rádio e televisão completamente e exibir anúncios na imprensa reduzidos ao título.

Além disso, 200 cinemas adicionaram equipes de segurança nas exibições. Devido a preocupações de segurança, os donos de cinema foram dispensados de suas obrigações contratuais se não quisessem mostrar o filme, e a Paramount se ofereceu para pagar os custos de segurança adicional e danos devido a vandalismo.

Obtendo sucesso comercial leve no seu lançamento inicial, o filme recebeu avaliações negativas por parte de muitos críticos que o classificaram como explorador e superficial. Em sua revisão para o *Chicago Sun-Times*, Roger Ebert deu-lhe duas de quatro estrelas e disse que, apesar da habilidade cinematográfica de Hill, o filme era implausível em um estilo maneirista que priva os personagens de profundidade e espontaneidade: "Não importa que impressão os anúncios dão, isso não é nem remotamente concebido como um filme de ação. É um *ballet* da violência masculina estilizado."

Nos últimos anos, *The Warriors* adquiriu o status de filme *cult*, e foi reavaliado por alguns críticos de cinema. A partir de 19 de fevereiro de 2015, o filme tem atraído um índice de aprovação de 94% na avaliação do site *Rotten Tomatoes*, baseado em 33 opiniões. Ao longo dos anos, o longa desenvolveu um culto de fãs significativo.

4.1.1. PLOT EM *THE WARRIORS* – O FILME

Cyrus, o líder do mais poderoso grupo em Nova York, os Gramercy Riffs, chama nove representantes de cada gangue da cidade. Sua intenção é propor uma trégua entre os grupos e dominar a cidade, apontando que existem 60.000 deles e apenas 20.000 oficiais de polícia.

A maioria das gangues elogia a sua ideia, mas os membros do grupo Rogues e seu líder Luther, que contrabandearam uma arma para dentro da reunião, matam Cyrus. O pânico começa. Luther é visto no ato por Fox, um dos membros do grupo protagonista, os Warriors.

Durante o caos, Luther grita que os Warriors são responsáveis pela morte de Cyrus, provocando uma reação contra o grupo e a morte de seu líder, Cleon. Os outros oito membros escapam da confusão e debatem seu próximo passo, sabendo que eles têm que atravessar a cidade para chegar a seu território.

Enquanto isso, os outros grupos se reorganizam em suas respectivas sedes. Masai, segundo em comando dos Riffs, assume o comando como seu novo líder, e oferece uma recompensa sobre os Warriors. Assim, todas as gangues da cidade declaram guerra aos protagonistas. Uma D.J. de rádio aparentemente onisciente é apresentada e, sem atuar diretamente na trama, aparece entre as cenas, fazendo relatórios sobre os eventos que transcorrem.

Reagrupando-se no Cemitério de *Woodlawn*, os guerreiros começam a sua longa viagem a partir do *Bronx* volta para *Coney Island*. O segundo em comando, Swan, assume o comando, embora o seu companheiro, Ajax, expresse abertamente seu desejo de liderar. O grupo atravessa lentamente por perigosos territórios, escapando da polícia e de outras gangues. No Bronx, eles se deparam com uma gangue chamada Orphans. E se deparam com Mercy, uma menina mal-humorada que convence os Orphans a lutar. Mercy, impressionada com a atuação do grupo, em especial de Swan, segue os Warriors por impulso.

Quando os personagens chegam na 96th Street Station, em Manhattan, eles são separados em uma perseguição policial. Vermin, Cochise e Rembrandt escapam pelo trem da Union Square. Fox e Mercy não conseguem alcançá-los, e o rapaz acaba morrendo.

Chegando na estação de Union Square, Vermin, Cochise e Rembrandt são seduzidos por membros de uma gangue só de mulheres chamada Lizzies. No apartamento das garotas, elas os atacam, mas os três escapam. Saindo do parque, Ajax se separa de seu grupo para tentar seduzir uma moça. A mulher é uma policial disfarçada que prende o personagem. Swan chega de volta na estação da rua 96 e reúne-se com Mercy que lhe conta sobre o destino de Fox.

O grupo se reúne na Union Square e trava uma luta com outro grupo da cidade, os punks. Ao nascer do sol, os protagonistas finalmente chegam em casa, mas encontram Luther e os Rogues esperando por eles. Os dois grupos se encontram na praia, onde o antagonista revela que ele não tinha nenhuma razão para matar Cyrus, além de sua própria vontade de ver o que aconteceria. Swan sugere uma luta mano a mano entre os líderes do grupo. Luther, rejeitando a proposta, saca a arma, mas Swan rapidamente atira uma faca no pulso do antagonista. Antes que

a briga aumente, os Riffs chegam, descobrindo a verdade. Masai elogia os Warriors restantes e os deixa ir. Swan reflete sobre o futuro e se quer continuar nessa vida de violência na qual não há nada em casa quando se chega lá.

A D.J. faz sua aparência final e informa a todos que os primeiros relatórios estavam errados. Ela toca uma música para os protagonistas, como forma de se desculpar. O filme termina com os protagonistas andando pela praia.

4.2. *THE WARRIORS* - JOGO/FICHA TÉCNICA

The Warriors é um jogo de vídeo *beat em' up*⁷ publicado pela *Rockstar Games*. Foi lançado em 17 de outubro de 2005, tanto para o *PlayStation 2* e *Xbox*, e em 12 de Fevereiro de 2007, para *PlayStation Portable*. O jogo é baseado no filme de mesmo nome (que, por sua vez, é baseado no romance de 1965 de mesmo nome) e coloca o jogador em ambientes 3D, intercalando eventos ligados ao filme com outras atividades. As versões para console do jogo foram desenvolvidas pela *Rockstar Toronto*, enquanto a versão portátil foi desenvolvida pela *Rockstar Leeds*. O jogo foi lançado virtualmente para o *PlayStation 3*, em 28 de maio de 2013 nos EUA e 29 de maio de 2013 na Europa através da *PlayStation Network*.

O jogo se passa nos anos 1970 na cidade de Nova York. A história segue uma gangue de rua, os Warriors, em uma recriação dos eventos do longa, acompanhada por uma parte da história original, que se passa três meses antes dos eventos do filme. Devido ao jogo conter a violência forte, linguagem, tema sexual, etc, foi lançado com uma classificação "*Mature*".

Os atores do filme em si reprisaram seus papéis para desempenhar as vozes de seus personagens originais. Após o seu lançamento, *The Warriors* recebeu resposta crítica positiva.

Como a maioria dos jogos da *Rockstar Games*, vários elementos de jogabilidade menores são misturados na experiência, como a capacidade de usar tinta spray para marcar território ou para insultar outras pessoas. Os personagens jogáveis são o líder Cleon, Swan o segundo em comando, além dos demais membros da gangue que aparecem no filme. Cleon, Swan, Ajax e

⁷ Conhecidos também como brawlers ou briga de rua em português são jogos eletrônicos focados no combate corpo a corpo contra múltiplos inimigos. Geralmente estes jogos se desenrolam em cenários urbanos, onde a trama gira em torno do combate ao crime ou na vingança do protagonista, embora também há jogos com temas fantasiosos e históricos. Os jogos tradicionais tomam forma em cenários renderizados em duas dimensões com vários planos de movimentação, porém os mais recentes geralmente são totalmente em três dimensões. Este gênero é notado devido a sua jogabilidade simples e a constante presença de modos cooperativos de dois a quatro jogadores.

Rembrandt são os personagens que recebem maior destaque. O jogador só pode controlar um personagem específico em cada missão, enquanto outros membros do grupo são controlados por computador. Estágios de um a 13 ocorrem três meses antes da reunião, enquanto os níveis de 14 a 18 abordam o filme em si. O jogo também inclui cinco níveis de bônus chamados "Flashbacks", o que cria uma história por trás da criação do grupo e como cada membro se juntou.

Neste segmento, que acontece antes dos eventos do filme, a sede dos Warriors serve como uma base para o jogador. De dentro, você pode treinar a força física, conversar com membros de gangues além de conferir a arte do jogo e outros materiais bônus. Do lado de fora da base, nas ruas de Coney Island para missões extras, ou começar o próximo nível da história. O jogador é apresentado com os objetivos da missão, tais como bater em um certo número de membros de gangues inimigas ou roubar certa quantidade de itens.

O jogo progride linearmente de um evento para o próximo, geralmente apresentado como uma cena pequena. Combate em *The Warriors* ocorre em tempo real e envolve apertar botões para iniciar ataques do personagem na tela. Ao pausar, o jogo acessa as estatísticas de seus personagens e controla som e imagem. Este menu é manipulado usando o analógico direito, enquanto o movimento é controlado no ambiente 3D usando o *joystick*.

Missões e eventos começam normalmente na sede de Coney Island, que também é usada como um ponto de partida ao longo do jogo (exceto após a reunião do capítulo 14), e o jogador também pode viajar para outros territórios.

4.2.1 PLOT EM *THE WARRIORS* - JOGO

O jogo segue o enredo do filme *The Warriors*, com foco em uma gangue de rua de Coney Island, os Warriors, liderados por Cleon. A história abre com a deflagração do assassinato de Cyrus, que movimenta a fuga da gangue protagonista pela cidade. Porém, a narrativa se transporta para 90 dias antes disso, com o recrutamento de Rembrandt para os Warriors. Por mais 13 capítulos, o game expõe situações a que o grupo passa nos três meses antes dos eventos do filme. O enredo divide o foco entre membros da gangue, com situações de cada personagem liderando missões, que incluem Rembrandt participando de um concurso de grafite, Ajax

cobrando uma dívida de um rival e Cleon protegendo lojas de seu bairro contra uma gangue inimiga.

Apesar da divisão de foco, o jogo segue uma trama principal nestes 90 dias que antecedem a reunião, focadas nos esforços de Cleon para erradicar os Destroyers, uma gangue que disputa o território de *Coney Island*, além de procurar uma forma de fazer os Warriors aumentarem a sua reputação o suficiente para serem convidados para a reunião. Isso ocorre quando eles fazem uma aliança com a gangue Saracens, e os ajudam a livrar sua vizinhança de uma gangue inimiga e de policiais corruptos.

Daí para frente, o enredo segue o do filme, com certas mudanças sendo aplicadas para que o game possa utilizar seus recursos próprios de mídia, em meio à narrativa pré-estabelecida.

O jogo também oferece, fora da narrativa principal, histórias separadas, que trazem à luz como cada membro se juntou ao grupo.

4.3 - CONCEITUANDO A NARRATIVA CLÁSSICA

A estrutura da narrativa, em geral, se constrói ao redor de um protagonista, proporcionando os elementos que fazem a narrativa se desenrolar e se cumprir, conforme as ações das personagens inseridas nela.

O enredo que nos é apresentado, não é nada mais que uma série de acontecimentos da vida do protagonista que causam, de uma forma ou de outra, mudanças significativas no universo ficcional onde a narrativa acontece. Um filme não trata apenas de momentos de conflito ou atividade, personalidade ou emoção, conversas sagazes ou símbolos. O que o escritor procura são “eventos”, pois um evento contém tudo acima e mais.

David Bordwell, em seu artigo “O cinema clássico hollywoodiano: normas e princípios narrativos”, indica que o roteiro do filme clássico apresenta uma fórmula constante. A trama é composta por um estágio de equilíbrio, sua perturbação, a luta e a eliminação do elemento perturbador (BORDWELL, 1985, p. 279). Tal fórmula é observada em ambos os objetos de pesquisa considerados nesta dissertação.

Na versão cinematográfica de *The Warriors*, o filme se inicia com um ambiente turbulento, com uma reunião misteriosa das 100 maiores gangues de Nova York, convocadas pelo líder da mais poderosa de todas. No entanto, não há nada que ameace essa rotina, até o

surgimento do elemento perturbador: o assassinato de Cyrus, o tal líder e a acusação aos protagonistas de terem perpetuado o ato. No desenrolar da trama, a batalha entre os protagonistas e sua perturbação termina com o esclarecimento de quem realmente cometera o atentado. Isso ocorre na parte final do filme, destinando o resto da narrativa a estimular a curiosidade do espectador quanto ao destino dos personagens.

A fórmula também é aplicável ao *plot* da versão de videogame. Além de conter o elemento perturbador principal e único da versão cinematográfica, o jogo se divide em capítulos, cada qual com um elemento perturbador tomando o foco central e tendo de ser resolvido antes que a narrativa possa avançar.

Em outra de suas obras, *Narration in the fiction film*, Bordwell (1985) apresenta, detalha e discorre sobre variados tipos de narrativas ligadas ao cinema. Em diversos pontos do livro, o autor faz menção ao trabalho do filósofo grego Aristóteles, na Poética Aristotélica. Nesta obra, o pensador aborda a narrativa, em geral, como um conjunto de ações que se associam e criam entendimento. Desta forma, devem estar organizadas em padrões específicos, de maneira a que estimulem a compreensão do que ocorre, através do meio escolhido para tal.

“(…) a ‘narrativa’ (roteiro) é a imitação da ação, uma vez que uso o termo “narrativa” (roteiro) para designar a construção dos atos, caráter para designar aquilo em função do que atribuímos determinadas qualidades aos agentes, enquanto “pensamento” abrange tudo aquilo que no discurso falado permite que demonstrem alguma coisa ou que declarem o que pensam. (ARISTÓTELES apud BORDWELL, 1985 , p.49).

Partindo de tal raciocínio, Aristóteles divide o ato da imitação da ação em camadas distintas: “meios de imitação” (a mídia, como pintura ou linguagem), “objeto de imitação” (algum aspecto da ação humana) e “modo de imitação” (como algo é imitado).

Ao se utilizar desta divisão, o autor chega à elaboração de duas concepções importantes no que se diz respeito à narração. Aristóteles distingue o processo narrativo em duas teorias distintas: a “teoria mimética” e a “teoria diegética”. A primeira “apresenta a narração como a apresentação de um espetáculo: uma mostra” (BORDWELL,1985, p.278). Enquanto a segunda “apresenta a narração como consistindo tanto literalmente quanto analogicamente de atividade verbal: contar história” (BORDWELL, 1985, p.278). Nos utilizando dessas definições, podemos imaginar as diferentes mídias nas quais cada uma dessas teorias melhor se encaixa, sendo a teoria mimética possivelmente próxima do cinema e teatro, devido à sua natureza de

imitação/espetacularização do real. Assim, é também possível ligar a teoria diegética à literatura e discursos, visto seu caráter voltado ao direcionamento do texto ao leitor em um formato de história contada.

No entanto, Bordwell (1985) interpreta, se utilizando de alguns exemplos, que ambas as teorias podem ser aplicadas em qualquer mídia, dependendo do ângulo usado.

“ É possível utilizar a teoria mimética em um livro, se for possível de acreditar que os métodos narrativos daquela ficção são semelhantes ao do drama. Também é possível ligar a teoria diegética à uma pintura, se você postular que o espetáculo visual é análogo à transmissão linguística” (BORDWELL, 1985, p.3)

Tomado o pensamento aristotélico como base, Bordwell aplica sua própria divisão à narrativa clássica. Separando-a, distintamente, entre “fábula”, ”*syuzhet*” e “estilo”. O autor também se distancia das duas teorias narrativas distintas, elaboradas pelo filósofo grego.

A teoria que proponho vê a narração como atividade formal, uma noção comparável à retórica da forma de Eisenstein. Trabalhando com uma aproximação cognitiva de percepção ao trabalho do espectador, essa teoria trata narração como um processo não ligado a nenhum tipo de mídia, em nível básico. Como um processo dinâmico, a narração se utiliza dos materiais e procedimentos de cada tipo de mídia como meios para seus fins. Pensando a narração desta maneira, nos permitimos obter uma área considerável para investigação, enquanto ainda nos permite construir as possibilidades específicas da narração na mídia do filme (BORDWELL, 1985, p.49)

Além do pensamento aristotélico, Bordwell se utiliza de ideias desenvolvidas por pensadores provenientes do Formalismo Russo, mais especificamente dos conceitos de fábula, *syuzhet* e estilo. Ele discorre sobre a fábula, exemplificando seu funcionamento ao traçar um paralelo com histórias de detetive, contos que necessitam demonstrar certas conexões entre diferentes eventos da narrativa, para conseguir avançar. Dessa maneira, ao fim da história, todos os eventos da narrativa podem ser colocados no mesmo padrão de tempo, espaço e causalidade.

O construto imaginário que criamos progressiva e retroativamente foi chamado pelos formalistas de ‘A fábula’(traduzido, às vezes, como ‘A história’). Mais especificamente, a fabula personifica a ação como uma corrente de eventos cronológica de causa e efeito, ocorrendo durante dentro de uma duração específica e um campo de espaço (BORDWELL, 1985, p.49)

A fábula, pode ser, então, segundo Bordwell (1985), vista como um padrão de narração, que é criado pelos espectadores da história, através de inferências e intuição. É o resultado

desenvolvido ao se analisar o conteúdo que a narrativa disponibiliza, testando hipóteses do desenrolar e prevendo ações. Idealmente, a fábula pode ser vista como a encarnação da sinopse verbal da história de ficção, tanto de maneira geral, quanto detalhada, dependendo das circunstâncias.

Em seu livro *Digital stotyelling: the narrative power of visual effects in film*, a autora Shilo T. McClean concorda com Bordwell em relação à sua definição do conceito de fábula, ressaltando como a ideia pode se ligar à narrativa clássica hollywoodiana.

Bordwell aborda isto ao descrever os princípios da narração, referindo-se ao trabalho dos formalistas russos. Esta escola de teoria define história como "uma ordem cronológica, uma cadeia de eventos de causa e efeito ocorridos dentro de um dado período e campo espacial" referida como fábula. [...] Narração clássica é a que mais se aproxima do modelo de construção de histórias de Hollywood. (McCLEAN, 2007, p.24-25).

Ambos os objetos de pesquisa escolhidos para este trabalho operam desta maneira. Os eventos que compõem as histórias de ambas as obras de ficção são totalmente relacionados uns com os outros, as situações que são apresentadas primeiramente fornecem explicações para as seguintes. Todas as cenas da versão cinematográfica de *The Warriors* dependem de situações e relações entre personagens pré-estabelecidas anteriormente na trama. Como exemplo podemos citar a prisão de Ajax por ele escolher se separar dos amigos para cortejar uma policial disfarçada em uma cena anterior.

Encontramos exemplos dessa propriedade de causa e efeito como instrumento de explicação também no game. Além dos já demonstrados em filme, a parte inicial do game, ilustram a conquista da reputação dos Warriors. Sem isso, eles não poderiam ter acesso à reunião das gangues e toda a perseguição que compõe a trama não existiria.

Syuzhet, por sua vez, é um termo geralmente traduzido aproximadamente como “*Plot*”. A ideia por trás de tal conceito é abordada pelo autor como a configuração e apresentação da fábula no filme. Ele define o *syuzhet* como um sistema, que coloca cada componente - eventos da história e o estado da ação que acontece - de acordo um com o outro. É nesta ferramenta, o “plot” que se concentram as características principais que compõem o estilo clássico. Neste raciocínio é possível caracterizar o clássico como uma grande cadeia de causas e consequências. Além da montagem dos longas, que promovem cenas interligadas que explicam as anteriores, também é possível causar uma espécie de “ativação” no espectador através desta mesma cadeia

de ações de lógica consecutiva. Em vista dessas relações, o espectador é levado a prever – ao menos mentalmente – o que poderá ocorrer no decorrer da história a qual está assistindo. Com a linguagem cinematográfica, a narrativa é desenvolvida culminando num final determinado, predominantemente previsível, tratando-se da narrativa clássica.

Novamente, os exemplos escolhidos para a pesquisa se enquadram no conceito proposto. Além de seguir uma narrativa de causa e efeito, certos mecanismos são utilizados para estimular que o espectador manifeste previsões, dúvidas ou teorias quanto ao desenrolar da trama.

Em *The Warriors* - o filme, um exemplo do *Syuzhet* atuando sob a fábula se dá nos momentos em que Rembrant, Vermin e Cochise, três membros dos Warriors que se separam do resto são convidados a adentrar o apartamento de uma gangue composta somente por mulheres, as Lizzies. Em uma cena anterior, vimos Ajax ser preso por participar de uma situação semelhante, o que já nos deixa desconfiados das verdadeiras intenções das mulheres, desconfiança partilhada por Rembrant. Ainda assim, não podemos afirmar com certeza o que vai acontecer, mas já é possível prever que repercussões negativas para os personagens de destaque seriam mais prováveis.

Na versão de videogame, podemos extrair um exemplo a partir do momento em que jogamos a missão que conta como Cleon formou os Warriors. Neste momento no game, já sabemos sobre a rivalidade do protagonista com Virgil, o líder dos Destroyers, uma gangue inimiga. Na missão, vemos Cleon como um antigo membro dos Destroyers, mandado por Virgil para realizar uma entrega de material a outra gangue. Pelo comportamento de Virgil na cena, além de já sabermos detalhes da presente relação dos dois personagens, o interator é levado a imaginar e prever que haverá algum tipo de traição durante a tarefa. Não se sabe, no entanto, como ela irá ocorrer.

Retomando o trabalho de Bordwell, em “O Cinema Clássico Hollywoodiano: Normas e Princípios Narrativos”, nos voltamos para uma parte do artigo que fala sobre o espectador cinematográfico, apresentando reflexões sobre o envolvimento que a narrativa fílmica exerce sobre quem assiste a um filme clássico.

Quando o espectador vai a um filme clássico, vai muito bem preparado. Provavelmente, a forma básica do *syuzhet* e da fábula será a da história canônica, da atividade de um indivíduo (o protagonista) voltada à consecução dos objetivos e causalmente determinada. O espectador conhece os personagens e as funções de estilos mais prováveis. Possui internalizadas as normas cênicas de exposição, de desenvolvimento da linha causal anterior, etc. (BORDWELL, 1985, p.10)

O pesquisador afirma, com isso, que o espectador clássico reage de uma maneira específica ao filme, por ser familiarizado com a estrutura linear e motivada pela causalidade que envolve o cinema clássico.

Bordwell (1985) continua seu raciocínio, explicitando que a trama é construída de forma que leva quem a assiste a formular hipóteses sobre o que é apresentado, prevendo a progressão da trama e a evolução dos personagens.

A motivação ‘realística’, no modo clássico, consiste em estabelecer conexões reconhecidas como plausíveis pelo senso comum. (‘Um homem como esse iria naturalmente...’) A motivação composicional, por sua vez, consiste em realçar as associações importantes de causa e efeito. Já as normas mais importantes de motivação transtextual são o reconhecimento da persona de um astro de filme para filme e o reconhecimento de convenções genéricas. A motivação genérica, como vimos, tem um efeito particularmente forte sobre as normas narrativas. (BORDWELL, 1985, p.11)

Conforme Bordwell (1985), o desenrolar da estória na obra cinematográfica clássica tende a ser elaborado baseado em sinais e elementos narrativos colocados em ordem para despertar raciocínios e envolvimento específicos do espectador. Logo, pode-se sugerir que tal envolvimento específico do espectador é pensado quando a trama é construída, uma demanda de percepções e reflexões é imposta a quem assiste.

O sistema de narrativa clássica e o envolvimento de espectador que ele promove sugere que é possível promover outros tipos de envolvimento a quem assiste, se aplicarmos ferramentas narrativas diferentes, como Bordwell (1985) exemplifica neste trecho:

O que é raro no filme clássico, portanto, é o ‘corredor do logro’ de Henry James: o uso da narração para levar-nos a conclusões incorretas. A conduta de evitar a desorientação, que vimos ser operante no estilo clássico, mantém-se ativa de um modo mais amplo. As hipóteses ‘de suspense’ voltadas para o futuro são mais importantes do que as ‘de curiosidade’ voltadas para o passado, e a surpresa é menos importante que ambas. (BORDWELL, 1985, p.11)

O pesquisador também cita o autor russo Boris Tomashevsky, ao abordar a diferença entre a fábula e o *Syuzhet*. “A fábula se opõe ao *Syuzhet*, que é construído a partir dos mesmos eventos, mas respeita sua ordem na montagem do trabalho e a série de processos de informação

que os definem” (TOMASHEVSKY apud BORDWELL, 1985, p. 50)

Desta forma, o *Syuzhet* arquiteta os meios de apresentação da fábula durante a narrativa. Bordwell também ressalta que o conceito é aplicável a qualquer meio que transmita uma história, por ser adaptado à fabula.

O “estilo”, segundo Bordwell, também constitui um sistema em que são mobilizados componentes - usos particulares de técnicas cinematográficas - de acordo com os princípios de organização empregados na construção do filme.

Há outros usos para o termo ‘estilo’, pode ser usado para designar características de estrutura ou textura em um grupo de filmes, como ‘estilo neorealista’. Mas neste contexto ‘estilo’ significa simplesmente o uso sistemático de mecanismos cinematográficos. “Estilo” é, então totalmente ligado à mídia. (BORDWELL, 1985, p.50)

É possível, mais uma vez, encontrar os conceitos abordados por Bordwell no material pesquisado, *The Warriors*. A narrativa clássica utilizada pelo longa mostra mecanismos como o plano detalhe, para demonstrar o simbolismo de uma ação. Nas cenas com a personagem D.J. que também serve como narradora personagem, são utilizados planos detalhes em suas mãos e boca, para realçar a importância de seus gestos, enquanto ainda é valorizado seu anonimato à audiência do filme.

Na versão de videogame, por ser um jogo, utiliza vários recursos para fortalecer a experiência do *interator*. No entanto, por hora, iremos nos ater aos condizentes com recursos fora do *gameplay* principal, em *Quick Time Events*, que é um recurso aplicado em cenas em que o *interator* tem controle limitado do personagem, e tem que pressionar botões corretamente para se livrar do perigo. Um caso no material de pesquisa escolhido, se mostra na perseguição que a gangue sofre do ônibus da gangue AC Turnbulls, quando se é necessário apertar botões corretamente para evitar obstáculos, manter o personagem correndo e evitar que os inimigos cheguem.

Conforme Bordwell (1985), o estilo atua juntamente com o *syuzhet* de várias maneiras, mas são conceitos distintos.

O *syuzhet* consiste de padrões de eventos em um filme (ações, cenas, pontos de virada e reviravoltas) (...), o mesmo filme, no entanto, pode ser descrito como um fluxo seguro de aplicações de técnicas cinematográficas - *mise-en-scène*, cinematografia, edição e som (BORDWELL, 1985, p50).

O autor continua seu raciocínio, implicando que os conceitos são capazes de coexistir em uma mesma narrativa ficcional. Cada um sendo ligado a diferentes aspectos do processo narrativo. “O *Syuzhet* incorpora o filme como um ‘processo dramaturgico’; estilo o incorpora como um processo técnico” (BORDWELL, 1985, p.50)

Prosseguindo, também são feitas associações do *syuzhet* com a fábula. Bordwell faz asserções sobre três modos de associação entre os dois conceitos, baseados em princípios que podem fazer com que sua relação seja criada de maneiras distintas.

Primeiramente, Bordwell (1985) discorre sobre a “lógica narrativa”, que implica o *Syuzhet* agindo como um “facilitador” às associações feitas pelo espectador com o desenrolar da fábula, ainda assim mantendo sua capacidade de agir com efeito contrário.

Na construção da fábula, o espectador define fenômenos como eventos, enquanto constrói relações entre eles. Essas relações são, primeiramente, causais. Um evento vai ser pensado como consequência de outro evento, de uma característica de um personagem, ou de alguma lei em geral. O *Syuzhet* pode facilitar esse processo por sistematicamente nos encorajar a fazer inferências lineares causais. Mas também pode rearrumar os eventos de maneira a bloquear ou complicar a construção de relações causais” (BORDWELL, 1985, p.51)

Em seguida, o autor aborda a relação do “Tempo”, implicando que a representação temporal da trama varia de acordo com convenções históricas e o contexto individual do filme.

O *syuzhet* nos permite construir eventos da fábula em qualquer sequência, (uma questão de ordem). O *syuzhet* pode sugerir eventos da fábula acontecendo em qualquer quantidade específica de tempo (duração). E o *Syuzhet* também pode sinalizar eventos da fábula acontecendo várias vezes (frequência). Esses aspectos podem ou ajudar ou bloquear a construção feita pelo espectador em relação ao tempo da fábula. (BORDWELL, 1985, p.51)

Completando a tríade, Bordwell discorre sobre a relação do *Syuzhet* e Fábula quando colocada para reagir com o princípio do “espaço”, ressaltando que também é possível utilizar tal relação para informar ou desinformar o espectador.

Eventos da fábula precisam ser representados como ocorrendo em um local específico no espaço, uma referência que pode ser vaga ou abstrata. O *Syuzhet* pode facilitar a construção do espaço usado pela fábula ao nos informar sobre o entorno relevante da trama, além das posições assumidas pelos agentes da história (BORDWELL, 1985, p.51)

De acordo com o autor, dependendo da forma como o *syuzhet* apresenta a fábula, acontecerão efeitos distintos ao espectador. “Se estivermos armados com as noções de diferentes princípios narrativos, e os conceitos de distorção que o *syuzhet* causa à fabula, nós poderemos começar a entender a base concreta de narração de qualquer filme” (BORDWELL, 1985)

O pesquisador, em determinado momento, determina uma relação entre a narrativa clássica e o cinema hollywoodiano, em que a estrutura em questão foi utilizada para construir o enredo e dar vida aos longas metragens produzidos nos estúdios de Hollywood. De acordo com o autor, “A narração clássica pode ser definida como uma configuração em particular de opções normalizadas para realizar representação da fábula, além de manipulação do *syuzhet* e do estilo”, (BORDWELL, 1985). O pesquisador afirma que tal tipo de estrutura narrativa visa causar maior dinamismo perante o espectador no que se refere ao envolvimento deste em relação à compreensão do enredo ficcional contado.

A autora Kristin Thompson concorda com vários argumentos colocados por Bordwell a respeito da narrativa clássica cinematográfica. Em seu livro *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*, Thompson ressalta vários aspectos da narração baseando-se também no pensamento aristotélico, incluindo seu aspecto estrutural com início, meio e fim bem delimitados, e ressalta que, no caso da narrativa clássica, essas etapas se desenvolvem através de uma cadeia de eventos de causa e efeito. Thompson também aborda o tema do *high concept*, demonstrando como tal conceito alterou as estruturas de manufatura hollywoodianas em relação às funções econômicas e de mercado. A autora utiliza-se de vários filmes para exemplificar o pensamento de que a narrativa clássica continua presente em produções contemporâneas.

Em vez disso, alguns dos diretores mais jovens ajudaram a reavivar o cinema clássico, dirigindo filmes que foram descontroladamente bem-sucedidos. Os três mais significativos destes foram *O Poderoso Chefão*, *Tubarão* e *Guerra nas Estrelas*, e é difícil imaginar filmes mais clássicos em suas narrativas. Eles exemplificam perfeitamente como Hollywood continua a ter sucesso através de sua habilidade em contar histórias fortes baseadas em ação rápida e em personagens com claros traços psicológicos” (THOMPSON, 1999, p.8).

Prosseguindo nos estudos demonstrados na obra, Bordwell (1985) aprofunda sua abordagem das formas em que a narrativa cinematográfica clássica se apresenta, detalhando diferentes características que são representadas com frequência comum nas tramas do cinema clássico.

A relação espaço-temporal: segundo as ideias apresentadas por Bordwell, as narrativas clássicas se passam em um espaço-tempo pré-definido. Dessa maneira, fatos acontecidos durante a trama estão restritos ao universo ficcional ali exposto. Tal universo, bem como seus personagens, possui a capacidade de operar em sua própria forma de lógica, fugindo das leis que governam o mundo real, desde que tal configuração seja estabelecida ao espectador durante a trama.

A fase de introdução inclui tipicamente uma tomada que estabelece os personagens no espaço e no tempo. À medida que os personagens interagem, a cena é dividida estreitando as visões de ação e reação, enquanto a iluminação, música, composição e movimento de câmera conduzem ao processo de formulação de metas, luta e decisão. (BORDWELL, 1985, p.162).

As primeiras cenas que compõem o material escolhido para estudo nesta pesquisa também contribuem para o estabelecimento do universo ficcional de cada uma. Tanto o filme quanto o jogo abrem com os personagens comentando a reunião de gangues que se aproxima. Esse fato, ligado à próxima cena, que mostra diferentes gangues convergindo para o evento, serve para ilustrar o contexto da cidade de Nova York neste universo ficcional em particular, em que centenas de gangues habitam a cidade e se tornam rivais umas das outras em razão de ampliar seu domínio e proteger seu bairro original.

O autor prossegue seu raciocínio, abordando as cenas subseqüentes como formas de consolidar a narrativa, cada uma se utilizando das ideias fixadas pela anterior e apresentando novas, criando uma seqüência de causa e efeito.

A seqüência montada tende a funcionar como um resumo transicional, comprimindo um desenvolvimento causal único, mas a cena de personagens em ação – edifício central da dramaturgia hollywoodiana clássica – é construída de maneira mais intrincada. Cada cena apresenta etapas distintas. Inicialmente temos a exposição que especifica o tempo, o lugar e os personagens relevantes – suas posições espaciais e seus estados mentais atuais (geralmente resultado de cenas anteriores). (BORDWELL, 1985, p. 158).

Com esses exemplos a questão da amostragem espaço-temporal se enquadra na argumentação de Bordwell (1985) em relação ao modo com que o espaço específico da fábula e a descrição/identificação de seus personagens entram em funcionamento. A apresentação dos locais e das relações entre os personagens dá início à característica de causalidade durante a trama.

A relação causal: característica abordada tanto por Bordwell (1985) como por Thompson. Para ambos os autores todas as ações da narrativa clássica compõem uma cadeia de eventos de causa e consequência, ou seja, uma determinada ação que resultará, posteriormente, em uma reação.

Na construção clássica da fábula, a causalidade é o princípio unificador primário. As analogias entre personagens, cenários e situações fazem-se certamente presentes, mas no plano denotativo qualquer paralelismo é subordinado ao movimento de causa e efeito [...]. A causalidade também motiva princípios temporais de organização: o syuzhet representa a ordem, frequência e duração dos eventos da fábula de uma forma que revela as relações causais mais salientes. (BORDWELL, 1985, p.157).

Assim como os exemplos anteriores, é possível encontrar essa característica em *The Warriors*. Praticamente toda a narrativa e ações dos personagens são criados a partir de causa e efeito. Em parte dos casos, isso se deve à ação do elemento perturbador inserido na narrativa da trama.

Podemos retirar um exemplo no filme ao voltarmos nossa atenção à cena em que o antagonista Luther acusa os Warriors de terem cometido o assassinato de Cyrus. Enfurecidos pelo ato que tirou a vida de seu superior, ainda que sem provas (causa), os membros da gangue atingida atacam Cleon, o líder dos Warriors, e o matam (efeito).

Na narrativa do game, podemos extrair um exemplo durante uma cena que não existe no filme, em que Ajax e Snow entram em um território ocupado por uma gangue rival. Os dois são atacados e tem seus uniformes de Warriors roubados (causa), o que faz com que ambos tenham que enfrentar os adversários e coletar pistas para saber o destino dos mesmos (efeito).

Em qualquer meio, uma narrativa pode ser pensada como uma cadeia de eventos que ocorrem no tempo e no espaço, e são ligados por causa e efeito. O sistema clássico narrativo é um conjunto de diretrizes flexíveis que foi inicialmente desenvolvido durante a era antes de 1918. Essas diretrizes têm sido utilizadas desde então, apesar de terem sido expandidas através da introdução de influências de outras práticas cinematográficas. (THOMPSON, 1999, p.10.).

Portanto, na narrativa clássica sempre se encontrarão elementos causais que resultarão em algum efeito posterior, seja negativo ou positivo. Ressaltando que tais eventos, procedentes da fábula poderão ser apontados como meras coincidências, embora – logicamente – não sejam.

Linearidade: O efeito de causa e consequência cede à narrativa clássica o efeito de linearidade. Ao final de um filme, todas as informações são compreendidas pelo espectador. A trama foi iniciada, desenvolvida e finalizada, com o elemento perturbador resolvido, mesmo que, às vezes, não cronologicamente. É graças a essa linearidade, representada pela montagem dos planos, que o espectador pode atingir o entendimento sobre a trama.

No curso de sua ação, a cena clássica prossegue, ou conclui os desenvolvimentos de causa e efeito deixados pendentes em cenas anteriores, abrindo, ao mesmo tempo, novas linhas causais para desenvolvimento futuro. Uma linha de ação, ao menos, deve ser deixada em suspenso para servir de motivação á próxima cena, que retoma a linha deixada pendente (frequentemente por meio de um “gancho de diálogo”). Daí a famosa ‘linearidade’ da construção clássica [...]. (BORDWELL, 1985, p.158)

Caso alguma informação seja omitida, ela será logo revelada, mesmo que seja nos minutos finais do filme. Não é característico de a narrativa clássica deixar assuntos iniciados em aberto.

As narrativas escolhidas para análise neste trabalho são totalmente lineares. Os segredos e dúvidas impostos são revelados ao longo da trama em ordem cronológica. Mesmo que na narrativa de *The Warriors*, os personagens se separem em determinados momentos da progressão histórica e enfrentem situações adversas de maneira individual, tais situações sempre são resolvidas depois de serem estabelecidas em cenas anteriores.

No game, há a presença de segmentos de *flashback*, que oferecem explicações de como fatores já estabelecidos foram iniciados, tal como a própria fundação da gangue. No entanto, esses segmentos são totalmente opcionais, logo, não condizem com a narrativa principal presente na obra. Bordwell ressalta que a ausência de detalhes na narração no clássico é, em grande maioria das vezes, temporária. Uma ação futura sempre explicará o que deixou de ser tratado de maneira tão perceptível, anteriormente.

A comunicabilidade da narração clássica é patente na forma como o *syuzhet* lida com as omissões. Ao ocorrer um lapso temporal, uma montagem ou sequência ou algumas linhas de diálogo entre os personagens nos informam. Do mesmo modo, se uma causa é omitida, logo seremos informados de que está faltando alguma coisa. (BORDWELL, 1985, p.160).

Conforme Thompson, quando a informação falta à trama e não é diretamente colocada para o espectador, o mesmo tende a buscar conexões dentro do *syuzhet* que possam relacionar as

imagens mostradas. Dessa maneira, a “ativação” do espectador é feita não apenas pela cadeia de causa e consequência, mas também pela iniciativa de correlacionar os diferentes fatos de dentro da fábula.

Devemos entender que a forma do filme não é uma entidade contínua; em vez disso, é um conglomerado de blocos, representado por tomadas e cenas. Estes blocos têm a tendência de se desmoronar, interrompendo assim a continuidade da história de uma forma decisiva. Para superar estas pausas devemos buscar elementos dentro da história que a conectem. Se os elementos da história se sobrepõem as quebras causadas pelas subdivisões técnicas, podemos alcançar a conexão. (THOMPSON, 1999, p.18).

Redundância: A redundância, segundo Bordwell (1985), é utilizada no cinema clássico para orientar e controlar a compreensão do espectador, ou seja, para que fique claro para ele determinadas situações colocadas pela trama. A redundância se dá através de repetições de cenas ou diálogos dos personagens. Assim, este autor avalia:

A redundância mantém a atenção sobre o problema atual, ainda que uma sutil ausência de redundâncias possa permitir a ocorrência de pequenas surpresas posteriormente. No conjunto, a narração clássica administra o ritmo de fruição do filme solicitando ao espectador que elabore o *syuzhet* e o sistema estilístico de uma única forma: construindo uma fábula denotativa, unívoca e integral. (BORDWELL, 1985, p.165)

A redundância é utilizada nas obras escolhidas para este trabalho, de maneira a reforçar características dos protagonistas. Durante toda a narrativa da versão cinematográfica de *The Warriors*, Swan, que é indicado como o protagonista central, reafirma diversas vezes seu desejo de chegar em casa, repetindo em mais de uma ocasião que o grupo só estará seguro ao chegar em Coney Island. Ele reforça isso ao priorizar o foco no caminho a ficar com os companheiros, como é o caso da cena em que ele se recusa a permanecer com Ajax quando este resolve se desviar do caminho em busca de cortejar uma mulher.

No videogame, o foco de protagonista se volta a Cleon. Mesmo com Swan assumindo o protagonismo durante as partes do game que refletem o filme, o líder dos Warriors é focado durante a maioria da narrativa do jogo. Também é utilizada a redundância para reforçar o aspecto mais marcante da personalidade de Cleon: Sua valorização do grupo que lidera. Mais que seus membros individuais, Cleon foca todos seus esforços para que a gangue, de modo geral, seja respeitada e tenha sua reputação aumentada com outros grupos da cidade. Isso se mostra diversas vezes com suas elaborações de planos para fortalecer os Warriors e ameaças a membros que

fazem ações que podem trazer problemas para a gangue.

Estrutura narrativa: a narração clássica, segundo Bordwell e Thompson, é composta por seguimentos estruturais que podem envolver tanto a esfera sentimental como também a esfera psicológica dos personagens da trama. Na narrativa clássica existem metas e objetivos a serem cumpridos/alcançados. Tais objetivos, na maioria dos casos, colocam as personagens em situações decisivas, gerando conflitos dentro da narrativa.

Geralmente o *syuzhet* clássico apresenta uma estrutura causal dupla, duas linhas de enredo: uma que envolve o romance heterossexual (rapaz/moça, marido/mulher), e outra que envolve uma outra esfera – trabalho, guerra, missão ou busca, relações pessoais. Cada linha possui um objetivo, obstáculos e um clímax. [...] A trama pode ser complicada por diversas linhas, tais como objetivos [...] ou múltiplos romances. [...]” (BORDWELL, 1985, p.157).

Desta maneira, a narrativa pode apresentar *syuzhets* secundários, que complementam o objetivo e direção centrais da trama. Tanto na versão cinematográfica quanto no game, a narrativa se divide entre o objetivo central (eliminação do elemento perturbador) e na crescente demonstração das personalidades de cada personagem que compõe a gangue e como elas os afetam nas situações que enfrentam individualmente.

Deadline: O *deadline*, no cinema, é utilizado para estipular um prazo final para a ação ou para demonstrar que o tempo está “passando”. O cinema clássico utiliza-se de vários artifícios simbólicos para demonstrar ao espectador que o tempo sugerido para a fábula está terminando, ou seja, o tempo necessário para se alcançar determinado objetivo está se esgotando. De acordo com Bordwell, este tempo limite pode ser representado de diversas formas.

O prazo final/último momento pode ser medido por calendários (*A volta ao mundo em 80 dias*, Michael Anderson e Kevin McClory, 1956), relógios (*Matar ou morrer*, Fred Zinneman, 1952), estipulação (“Você tem uma semana e nem um minuto a mais”), ou simplesmente por indicações de que o tempo está passando (o resgate no último minuto). Que o clímax de um filme clássico seja frequentemente um prazo final demonstra a força da estrutura em definir a duração dramática como o tempo que se gasta para alcançar ou deixar de alcançar um objetivo (BORDWELL, 1985, p.280).

Exemplos de *deadline* podem ser encontrados em ambas as versões de *The Warriors* que escolhemos para análise. No caso do filme, os personagens precisam evadir a polícia e outras gangues até que o verdadeiro culpado pelo assassinato seja descoberto e eles sejam inocentados, o que salvará suas vidas. No jogo, existem determinadas missões que são dependentes de limites

de tempo, como Rembrandt tendo que terminar um trabalho de grafite antes de seus adversários, ou os membros da gangue tendo que reunir uma quantidade de dinheiro para comprar uma passagem de trem, antes do mesmo sair em quatro minutos.

Final Fechado: A narrativa clássica favorece o “final fechado”, que responde a todas as questões levantadas pela trama, uma experiência fechada. Embora não seja muito presente em outros tipos de narrativa, “o final feliz parece mais característico de Hollywood do que de outros classicismos” (BORDWELL, 1985). De acordo com o autor, na narração clássica um epílogo é sempre reforçado por um final concreto, mesmo que não seja mostrado um final satisfatório para todos os personagens. Mesmo assim, o final fechado pode não ser total, apenas se concentrando em resolver as estruturas centrais da trama, podendo deixar de lado outros possíveis finais que seriam consequentes de outros blocos ou núcleos.

O final clássico pode ser um ponto sensível em outro aspecto. Mesmo que o fim resolva as duas linhas causais principais, algumas questões relativamente menores ainda podem ser deixadas dependuradas. [...] Pode-se argumentar que, na resolução do principal problema, esquecem-se as questões menores, mas isto é apenas uma explicação parcial (BORDWELL, 1985, p.159).

Em se tratando de finais fechados, os objetos escolhidos para análise neste trabalho agem de maneira igual, por dividirem o mesmo desfecho. Em *The Warriors*, o final atende a maioria das questões vitais propostas pela narrativa. Descobrimos o motivo do assassinato de Cyrus e vemos quais dos membros conseguiram sobreviver à noite de fuga pelas ruas de Nova York. No entanto, questionamentos ainda são possíveis, com o fechamento do longa sugerindo que Swan adquira ideias para sair de Coney Island, o que, provavelmente impactará todo o grupo.

4.4 – O PERSONAGEM CLÁSSICO

A origem da palavra “personagem” vem do grego *persona*, a máscara usada pelos atores do teatro para disfarçar sua aparência conforme o papel exigido pelo roteiro e assim se fazer passar por outra pessoa. Essa ideia remete ao personagem como um ser, real ou não, representado por uma história. Pessoas que existem ou existiram na vida real podem ser considerados personagens ao serem representados pela obra de algum autor. São chamados de “personagens reais”. Há também os que são originalmente criados para fazer parte de uma história fictícia. Os “personagens ficcionais”.

Anatol Rosenfeld afirma no capítulo “Literatura e personagem”, inserido na obra *O personagem da Ficção* (ROSENFELD, 1998) que o personagem ficcional não é obrigatoriamente humano. No entanto, ela só existe se tiver características humanas. De acordo com o mesmo autor, a descrição de uma paisagem, de um animal ou de objetos quaisquer pode resultar, talvez, em excelente ‘prosa de arte’. Mas esta excelência resulta em ficção somente quando a paisagem ou o animal se ‘animam’ e se humanizam através da imaginação pessoal (ROSENFELD, 1998).

Diferentemente da personalidade e dos aspectos psicológicos, características físicas dos personagens são reveladas no momento exato de sua aparição. O que representa uma diferença entre o personagem cinematográfico e o literário. É o que Paulo Emilio Sales Gomes argumenta no capítulo “A personagem cinematográfica”, inserido no livro *O personagem da ficção*.

Em regra generalíssima, as personagens são encarnadas em pessoas. Essa circunstância retira do cinema, arte de presenças excessivas, a liberdade fluida com que o romance comunica suas personagens aos leitores. Um inquérito limitado e fortuito foi suficiente para me levar à conclusão de que o leitor médio moderno visualiza Carlos da Maia sem barbas; entretanto, no texto de Eça de Queirós, o herói não só as possui, como elas têm função dramática pelo menos numa cena aflitiva com a Condessa de Gouvarinho. Esse exemplo de deformação indica a margem de liberdade de que dispomos diante de uma personagem que emana apenas de palavras. (GOMES, 1998, p. 86)

Existem diferentes tipos de personagens envolvidos em uma história. Cada qual com sua aparência, personalidade e razão de existência na estória. O protagonista se encontra no centro dos outros personagens, cada qual contribuindo de alguma maneira para que ele manifeste suas diferentes características. Podemos observar no diagrama apresentado, no qual Mckee (2007) sintetiza bem as interferências dos personagens com o protagonista.

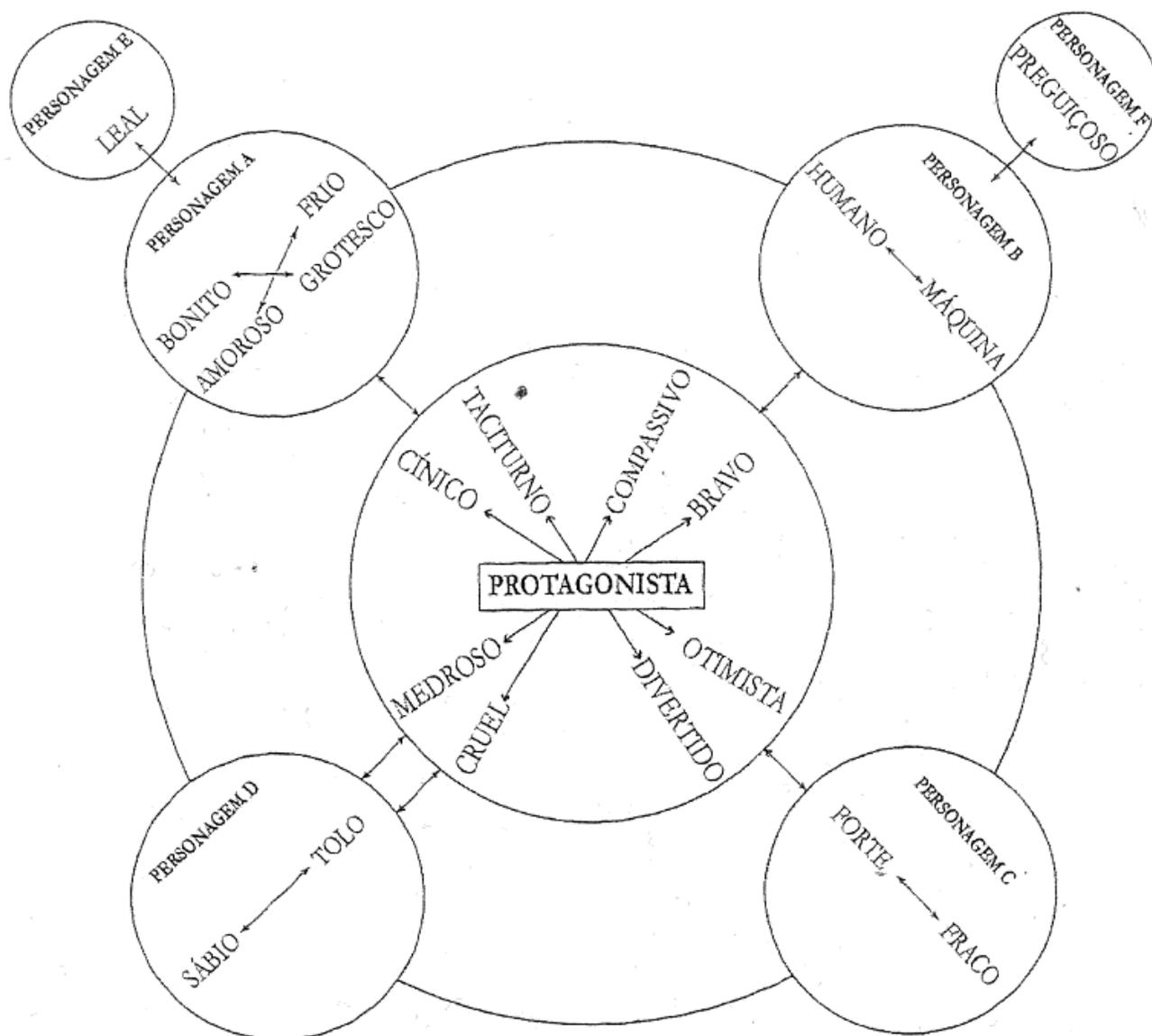


Figura 5 - Diagrama de Mckee

O protagonista hipotético do diagrama reúne uma grande diversidade de características. Ele é divertido e otimista, taciturno e cínico, compassivo, cruel, bravo e, enfim, medroso. Essa diversidade exige a presença de outros personagens, cuja interação com o protagonista desperta diferentes facetas da sua personalidade. A quantidade de coadjuvantes varia, deve ser um número que torne sua complexidade tanto consistente quanto crível.

O protagonista essencialmente cria o resto do elenco, pois todos os outros personagens interagem com a história iniciada pelo protagonista de alguma maneira. Eles são criados, então, com características que contribuam para o crescimento do protagonista e avanço da história.

No exemplo, vemos o personagem A provocando sentimentos de tristeza e cinismo, o personagem B, por sua vez, levanta seu lado sagaz e esperançoso, o personagem C contribui com inspirações de compaixão e coragem, enquanto isso, o personagem D força a sentir medo e ao mesmo tempo despertar em fúria. Pode-se dizer que a razão da existência dos personagens A, B, C e D na história foi ditada pelas necessidades do protagonista.

No diagrama (figura 5), podemos observar como o número de características varia de um personagem para o outro. O motivo disso é a “dimensão”, conceito que significa a existência de múltiplos traços de personalidade no personagem, ainda que um deles seja predominante. Mckee (2007) exemplifica analisando o personagem MacBeth, da obra homônima de Shakespeare.

Um famoso dogma acadêmico argumenta que, na verdade, grandes personagens são marcadas por um traço dominante. A ambição de Macbeth é frequentemente citada. A ambição vaidosa, segundo esse dogma, faz de Macbeth uma ótima personagem. Essa teoria está muito errada. Se Macbeth fosse meramente ambicioso, não haveria a peça. Ele simplesmente derrotaria os ingleses e mandaria na Escócia. Macbeth é uma personagem brilhantemente criada por causa da contradição entre sua ambição, de um lado, e sua culpa do outro. Dessa profunda contradição interna surge sua paixão, sua complexidade, sua poesia. (MCKEE, 2007, p. 353)

Mckee argumenta que a dimensão está ligada à contradições que as características da personagem proporcionam ao espectador. “Dimensão significa contradição: ou dentro da verdadeira personagem (ambição culpada) ou entre a caracterização e a verdadeira personagem (um ladrão charmoso)”(MCKEE, 2007, p. 354).

Os protagonistas, antagonistas e co-protagonistas tendem a possuir o maior número de características e os figurantes menos. É possível notar, por exemplo, que os personagens E e F possuem apenas uma característica cada um. O primeiro é um personagem leal e o segundo é preguiçoso. Tais personagens são unidimensionais, possuindo uma característica, apenas. Neste caso, suas características nem sequer produzem uma contradição. Por outro lado, a personagem A possui duas características que são marcadas por contradições: amoroso/frio e bonito/grotesco. Pode-se imaginar, a partir disso, uma personagem bidimensional, que é bonita fisicamente e se mostra amorosa, mas, na verdade, é internamente grotesca e fria.

A diferença na quantidade de características das personagens relaciona-se com as ideias de E. M. Forster em sua obra *Aspects of the Novel* (1927). O autor separa as personagens fictícias em dois grupos: as “planas” (*flat characters*) e as “redondas” (*round characters*). As primeiras são caracterizadas por serem criadas em torno de apenas uma ideia ou qualidade. Daí deriva sua falta de profundidade em termos de caracterização psicológica e em consequência disso, não evolui durante o desenvolvimento da história. São normalmente personagens figurantes ligados a estereótipos. Como um personagem que é dono de armazém, que é caracterizado como um português de bigodes, vestido com uma camisa do Vasco da Gama e portando um lápis atrás da orelha. Partindo desse raciocínio, é possível concluir que o personagem E do diagrama pode ser classificado como personagem plana, visto que ele é criado em torno de uma única ideia (lealdade). A personagem redonda, por outro lado, é caracterizada como tendo várias faces e características complexas em seu perfil psicológico.

Tais personagens tornam-se passíveis de mudança ou revelação durante o desenrolar da história. No diagrama podemos destacar como redonda, a personagem A ou o protagonista, cuja variedade de características proporciona maior desenvolvimento do personagem. Daniel Pinna, em seu artigo *Curta a narrativa: contos, curtas e personagens animadas* (2005), ressalta o papel das personagens planas para a construção da narrativa.

Personagens planas são agradáveis ao espectador por serem familiares a ele: reconhecíveis e previsíveis. Não são complexas porque não há necessidade de que sejam. Um carteiro que apareça em um filme de animação para entregar uma carta à personagem principal está ali unicamente para desempenhar a ação de entregar a carta, representando a entrega da carta e a profissão de carteiro. De que adianta o autor do curta-metragem de animação desenvolver a personagem a ponto de ter o conhecimento de que este carteiro é, na realidade, um engenheiro agrônomo aposentado, que cresce uma cidade de Praga e fala cinco idiomas diferentes, se ele participa da história por apenas cinco segundos, somente para entregar uma carta?(PINNA, 2005, p. 15)

Um exemplo de personagem plana importante na narrativa de *The Warriors* é a D.J. Quase nada se sabe sobre a personagem, além de algumas características físicas e seu trabalho. No entanto, ela serve como uma narradora personagem da história, situando o espectador ou *interator*, dependendo da versão, do que está acontecendo naquele momento no desenrolar da trama.

No videogame, temos a presença de vários personagens NPCs, que não possuem sequer

algum traço de personalidade, porém têm sua importância em conferir missões para o jogador melhorar os personagens e praticar sua execução do game.

Como pudemos observar, a criação da personagem constitui uma gama infinita de possibilidades criativas. Cada qual com o seu propósito na história, refletido em suas características e na ideia usada em sua criação. No entanto, para que um personagem cumpra seu propósito, é necessário que haja interação do mesmo com outras e com o próprio espaço e tempo do universo em que estão inseridos. Tais fatores fazem parte da estrutura da história.

5- ANÁLISE DO MATERIAL ESCOLHIDO

Neste momento, entramos na fase final de nosso trabalho. Aqui busca-se fazer uma análise mais detalhada do jogo e filme que representam a franquia de *The Warriors*.

Para ilustrar nossa análise da maneira mais profunda possível, revisitamos conceitos anteriormente abordados neste trabalho. Ao fazer isso, buscamos conceituar as mídias do cinema e videogame, e fazer um trabalho expositivo da experiência do *interator* do videogame em contraparte àquela do espectador do cinema. Para isso, abordamos cenas presentes em ambas as obras, que servem como exposição de características chave da narrativa clássica. É importante, neste ponto, responder aos seguintes questionamentos: que demandas a narrativa clássica faz ao espectador em *The Warriors* (filme)? Que demandas a narrativa clássica faz ao *interator* em *The Warriors* (game)? Torna-se claro para nós, baseado nos conceitos já abordados nesta dissertação que tais demandas, do ponto de vista cognitivo, feitas a quem interage com a obra em suas diferentes versões, podem ser semelhantes, mas não obrigatoriamente iguais.

Como antes abordado por Ryan (2004), trabalharemos com o conceito de que a narrativa clássica permanece imutável, sendo que os meios se configuram de maneira distinta, baseado em suas características próprias para acolher a narrativa clássica e utilizar suas características de maneira a maximizar seu aproveitamento da forma e fatores que compõem esta narrativa. Assim, pretendemos fazer uma seleção de cenas que não apenas detectem as demandas feitas a parte adaptada pelo game, no que diz respeito às cenas que são partilhadas entre ambas narrativas, mas também visamos identificar demandas exclusivas ao *interator*, que não são feitas ao espectador cinematográfico.

Primeiramente, nosso objetivo é aplicar os conceitos da intermedialidade em nossa análise, utilizando-os como uma ferramenta metodológica, destinada a investigar o funcionamento da relação entre as narrativas clássicas presentes em *The Warriors* (filme) e *The Warriors* (jogo). Visamos, também, identificar quais das subcategorias apresentadas em capítulos anteriores (combinação de mídias, referências midiáticas e transposição midiática) mais favorecem nosso estudo, representando de maneira mais adequada a relação entre os dois produtos que visamos analisar.

5.1 – A INTERATIVIDADE ENVOLVIDA NA RELAÇÃO ENTRE OS OBJETOS

Neste ponto, voltamo-nos para a aplicação de outros conceitos aos nossos objetos de pesquisa, utilizando as discussões sobre intermedialidade e outros conceitos de interatividade, abordados anteriormente, para ilustrar a relação intermediária entre a versão jogo e a versão filme de *The Warriors*. Alguns aspectos de tais conceitos serão revisitados, com o objetivo de especificar a melhor ferramenta para análise dentre as leituras que realizamos durante a construção desta dissertação. Feito isso, iremos buscar diálogo em três lados, abordando *The Warriors*, a narrativa clássica junto à dinâmica *interator/espectador* e a intermedialidade.

É importante ressaltar, mais uma vez, que tanto o videogame quanto o cinema, na qualidade de mídias que assim, como observado anteriormente nas ideias de Clüver contrapostas a outros pensadores, por possuírem a capacidade de transmitir signos e informações a um receptor por meio de uma linguagem própria, além de serem compostas por signos visuais, verbais e sonoros, são passíveis de interagir uma com a outra de mais de uma maneira. Além disso, remetemos o conceito de remediação, elaborado por Bolter e Grustin, que aborda a construção de novas mídias por elementos que foram originados em mídias precursoras. Como visto anteriormente, tanto o cinema quanto o videogame exibem possibilidades de interatividade um com o outro. O cinema, com sua capacidade de reinvenção, não anexando somente as características de outros meios surgidos antes de sua invenção e o videogame, por sua vez, mostrando compatibilidade com a narrativa clássica antes acomodada no cinema.

Dessa forma, podemos ver no surgimento da franquia de games em *The Warriors*, quase 25 anos depois da estreia do filme, representações das ideias elucidadas por Murray e Jenkins. O jogo ter nascido tanto como forma de proporcionar ao fã do filme interação com a trama, como observado por Murray, como também possa ter seu surgimento analisado como uma forma de resposta de demanda a expandir o universo ficcional com o motivo de cativar os usuários a buscar as diferentes versões para completar sua experiência, como proposto pelos argumentos de narrativa transmídia de Jenkins, corrobora com ambos os conceitos sendo aplicáveis em nossos objetos.

No entanto, mesmo conjuntamente, tais conceitos falham em abordar as relações e interação entre as duas mídias que abrangem a franquia, bem como a narrativa clássica presente

em cada um deles e as figuras do espectador e *interator* que fazem uso de forma distinta de tal narrativa.

A partir de que elegemos a intermedialidade como método analítico a ser empregado para investigar a quebra de fronteiras entre videogame e cinema, se abordando, naturalmente, a franquia escolhida para estudo, voltamos nossa atenção para as três subcategorias intermediáticas elaboradas por Rajewsky e abordadas por Clüver, anteriormente nesta dissertação. Como vimos, cada qual representa um espectro de diferentes relações entre mídias. A nossa pergunta agora é qual delas melhor se identificaria e abrangeria a ligação entre *The Warriors* (filme) e *The Warriors* (jogo). Naturalmente, é possível que alguns elementos de todas as três possibilidades estejam presentes na relação entre as duas obras. Por isso, teremos que avaliar qual delas alcança mais identificação com este relacionamento.

Abordaremos, primeiramente, a Combinação de Mídias, categoria definida como aquela que abrange as mídias que juntam suas características de tal maneira que tornam seus signos inseparáveis e indissociáveis. Dessa maneira, formam uma mídia que, mesmo não sendo inteiramente nova, se torna distinta daquelas que se juntaram, mesmo que as mídias que a formam ainda sejam passíveis de existência individualmente. Tal subcategoria remete ao conceito de remediação de Bolter e Grusin, por também favorecer a assimilação de características de outras mídias. Ao aplicarmos tal conceito na relação entre filme e jogo da franquia *The Warriors*, vemos que para a criação do game, elementos chave da linguagem cinematográfica do filme foram incorporados. Além de todas as cenas do longa serem transcritas para os gráficos do videogame, também foram utilizados planos de imagem e movimentos de câmera condizentes com tais cenas para retratar os demais momentos exclusivos do game, fazendo, essencialmente, que seja um jogo de videogame que teve suas características combinadas com àquelas do cinema. O filme, por sua vez, utiliza-se de elementos visuais remetentes às histórias em quadrinhos, como balões de texto que complementam as imagens para criar transições entre cenas, mantendo a continuidade intacta.

Tal subcategoria é considerada insuficiente para nossa análise, por considerar aspectos e características de uma das mídias se combinando a outra, mas não abordando a configuração que as mídias têm que assumir perante o recebimento da narrativa clássica adaptando suas características para melhor usufruir dela. Em resumo, nos interessa estudar as características separadas de cada meio reagindo à narrativa de *The Warriors*, bem como os aspectos únicos de

da experiência de tal história como espectador e como *iterator*. Isso não é possível se combinarmos os aspectos de ambos os meios.

A segunda subcategoria trata das Referências Intermidiáticas. Neste grupo, são abordadas, basicamente, citações e alusões feitas dentro de uma mídia a outra. Dependendo da linguagem da mídia em questão, diferentes medidas são utilizadas para se referir a uma obra específica.

Um exemplar desta categoria pode ser encontrado logo no início do longa, com a história da Batalha de Cunaxa sendo referenciada. A batalha que, segundo os livros de história trata de uma luta entre um príncipe chamado Cyrus que enfrentou seu irmão mais velho para tentar reclamar o trono da Pérsia. A batalha em questão se tornou famosa por conta do exército de Cyrus ser bem menor, sofrendo ataques de todos os flancos. No final, mesmo com a diferença esmagadora nas tropas, a batalha acabou sendo considerada um empate. Cyrus, no entanto, não sobreviveu. Alguns paralelos com a trama são traçados: a existência de um personagem chamado Cyrus, que tem a ambição de tomar um grande território para ele. No caso, a cidade de Nova York, mas acaba morrendo antes de cumprir seu objetivo. Além disso, o fator do exército menor sendo atacado por todos os lados faz um paralelo óbvio com a situação dos Warriors durante o filme, precisando se destacar e usar de qualidade sobre quantidade para sobreviver aos ataques de seus inimigos mais numerosos. No jogo, um exemplo acontece durante uma das missões em que os Warriors são colocados contra o personagem Chatterbox, líder de uma gangue rival, que os ataca por não aceitar a vitória de Rembrandt em um concurso de grafite. O clímax da luta acontece na galeria de arte do antagonista, onde várias obras de arte famosas, como a Mona Lisa, foram alteradas para ter o rosto de Chatterbox. Tais referências servem para compor o personagem como um artista egocêntrico e pouco criativo, características que não despertam emoções positivas e o situam como oposto de Rembrandt.

Ambos exemplares só existem em cada uma das versões, se ausentando da outra. Isso impede que seja feita alguma relação entre as duas obras nos baseando na categoria das Referências Intermidiáticas. Soma-se a isso o fator de ambos os exemplos terem sua relevância limitada em frente a história em geral. São detalhes que enriquecem apenas se há conhecimento prévio das obras de outras mídias representadas. Elas contribuem, mas não são necessárias para o desenvolvimento das narrativas em questão.

Finalmente, voltamos nosso olhar para a terceira subcategoria, a Transposição Midiática.

Segundo Clüver e Rajewsky, tal subcategoria se foca na transformação de um produto de uma mídia em um produto novo de outra mídia. O texto original é utilizado de maneira única pela nova mídia, que se utiliza de suas características para potencializar a narrativa surgida na mídia antiga, se adaptando a ela e a seu universo ficcional. De acordo com a abordagem de Camila Figueiredo, sobre a subcategoria há a existência de um conceito conhecido como “eco intertextual”, que discorre sobre a relação do texto alvo (mídia nova) com o texto fonte (mídia anterior). Os argumentos da autora afirmam que tal relacionamento existe na base do reconhecimento da fonte pelo usuário que testemunha o novo texto, estabelecendo, automaticamente uma relação com a fonte. Neste ponto, partindo destes conceitos, podemos encontrar evidências claras desse tipo de subcategoria nos nossos objetos de estudo: filme e jogo de *The Warriors*. Tornando-a adequada para analisar o relacionamento proposto por nós para pesquisa. A narrativa originária do cinema foi transposta para o videogame, com seus detalhes mudando apenas quando o videogame se utilizava de seus recursos para criar uma identidade própria na sua versão.

Conforme Kattenbelt afirma, características base de um meio são perdidas durante a transposição midiática, para que o novo meio possa se utilizar das suas próprias e utilizar o universo ficcional proposto de maneira única. Isso acontece na relação entre as versões filme e jogo de *The Warriors*, principalmente quando comparamos o tipo de contato que o *interator* do videogame tem, se comparado ao espectador do filme. O game, que veio depois do longa, rompeu com a passividade do cinema, onde se assiste os personagens agindo para a interatividade do videogame, onde as ações de tais personagens são moldadas, a certo ponto, pelo jogador.

Conforme abordaremos na seção seguinte deste capítulo, as várias cenas que o jogo divide com o filme, como a narrativa em geral, são operadas de maneira distinta e mais ampla, por conta da diferença chave da interação, que permite muito mais controle sobre o universo ficcional ao *interator* do que ao espectador. É possível controlar quando a história avança, quanto ela se desenvolve, o destino de certos adversários e se todos os elementos perturbadores serão resolvidos.

Como elucidado por Figueiredo, no entanto, a existência da transposição midiática é dependente de um necessário certo grau de fidelização da obra final, mídia que contem o texto alvo, com sua fonte. No caso de *The Warriors*, notamos que, enquanto a experiência e o controle

pelo desenvolvimento da história é diferente em ambas as versões, por conta das características únicas do cinema e do videogame, em especial, a interatividade, a narrativa clássica principal que foi transposta junto com a transposição da trama para os videogames continua intacta. Por mais que o jogo ofereça uma expansão na história do universo ficcional e aumente a complexidade de seus personagens, ela, assim como a trama que aborda os eventos do longa, são imunes ao controle do *iterator*. Ele pode escolher retardar o desenvolvimento delas e cumprir os eventos que culminam em sua ocorrência de formas diferentes, o que é possibilitado pela liberdade de controle que o *iterator* tem, considerada por nós a diferença chave entre cinema e videogame. Todavia, assim que o momento das cenas que desenrolam a história surge, elas acontecem sempre da mesma maneira, em uma maneira totalmente em conformidade com a narrativa clássica do cinema. Isso vai de acordo com a ideia estabelecida por Ryan, de que a narrativa clássica nunca se altera, o meio que se configura para tirar o melhor dela utilizando seus recursos próprios.

5.2 A NARRATIVA CLASSICA APLICADA A ESPECTADOR E ITERATOR

Para iniciar nosso trabalho de análise, voltamo-nos para os pensamentos de Jay David Bolter e Richard Grustin acerca das mídias cinema e videogame. Primeiramente, movimentamos nosso foco para os pensamentos dos autores considerando o cinema. Aplicando seu conceito de remediação, os autores afirmam que o cinema só alcança seu potencial por homenagear, em suas características, mídias que vieram antes dele, tais como a fotografia e o teatro. Também ressaltando a tendência do cinema de absorver características de outras mídias que surgiram posteriormente em busca de renovar sua linguagem e ampliar seu alcance, uma tendência também seguida pela fotografia.

Sem dúvida a forma de arte popular, mais importante do século XX, o filme é especialmente desafiado por novos meios de comunicação. Ele está respondendo como tem a fotografia, tentando absorver computação gráfica em sua estrutura tradicional. Além disso, assim como jogos de computador procuram pegar emprestado o prestígio do cinema, denominando-se como filmes interativos o cinema de Hollywood está tentando cooptar o fascínio de nossa cultura com as novas mídias usando gráficos digitais de remodelar o tradicional filme linear (BOLTER E GRUSTIN, 2000, p. 142)

Em nosso trabalho, até o presente momento, é possível identificar essa tendência de

reinvenção. O objeto de pesquisa que escolhemos corrobora com os pensamentos dos autores, visto que suas transições em forma de quadrinhos podem ser vistas como uma forma de revitalizar e inovar a narrativa clássica que existe no meio cinematográfico, bem como sua linearidade presente.

Também não é exagerado interpretar a própria escolha de perseguir a extensão de franquias do cinema com outras mídias ou ações visando o consumidor, das maneiras distintas ressaltadas por Murray e Jenkins anteriormente no trabalho, como uma forma de renovação e diálogo do cinema com outras mídias tanto anteriores quanto posteriores a ele, como, em nosso caso, o vídeo game. Os pesquisadores também abordam a existência de cenas de narrativa cinematográfica presentes no desenrolar de jogos de videogame.

O jogador como personagem é abordado por outros personagens nas cenas, e suas escolhas mudam o curso dos acontecimentos. Normalmente, as cenas de filme tratam de estabelecer a linha narrativa, enquanto a ação do jogador em vários pontos de decisão irá determinar qual cenas filmadas serão apresentadas a seguir. Embora a interação entre o jogador e a cena filmada não seja completa, o objetivo desta ferramenta é fechar essas lacunas e dar ao jogador a sensação de que ela tenha "caído em um filme: (BOLTER E GRUSTIN, 2000, p.88)

Partindo do raciocínio desenvolvido por Bolter e Grustin, podemos iniciar uma reflexão acerca da influência da narrativa cinematográfica nos jogos, ao mesmo tempo que observamos o videogame como uma mídia que usa os seus recursos próprios para utilizar tal narrativa de uma maneira que o cinema não é capaz. Inserindo a interação do usuário na equação.

Dessa maneira, podemos exemplificar uma ocorrência do controle do jogador na narrativa do jogo que escolhemos para a análise. Como abordado anteriormente, a linearidade é uma marca da narrativa clássica cinematográfica, com a versão cinematográfica da franquia selecionada sendo totalmente voltada para desenvolvimento baseado em causa e efeito, com o assassinato de Cyrus ocasionando todos os eventos subsequentes da fuga do grupo protagonista por Nova York. No entanto, em *The Warriors*, apesar de o jogo seguir, predominantemente, uma narrativa linear, já que as tarefas obrigatórias do game seguem uma ordem estabelecida, com eventos cronológicos em sequência, é permitido que o *interator* faça tarefas extras não obrigatórias, que desencadeiam suas próprias cenas e desenvolvimentos de narrativa.

5.2.1. ORDEM E DURAÇÃO

Nesse caso, portanto, o jogador está efetivamente influenciando na ordem e, principalmente, na duração que será necessária para que a história se desenvolva, puramente por uma escolha pessoal. Isso demonstra o controle maior que o *interator* tem sobre o meio, se comparado ao espectador cinematográfico, que fica à mercê do que os desenvolvedores do filme têm em mente para o desenrolar e duração da história. Assim, podemos concluir que um filme sempre terá uma duração fixa, que jamais será alterada, independente de que tipo de espectador assistir e de quantas vezes a história for exibida.⁸

A duração da história de um jogo, pelo contrário, sempre será imprevisível, dependendo das escolhas que o *interator* faz para com as ofertas não obrigatórias que o jogo disponibiliza e sua familiaridade com o mesmo. Nas figuras 5 e 6, podemos verificar o personagem Cleon realizando uma atividade não obrigatória para o desenrolar do jogo. Ela é recompensada com atributos melhorados, que facilitarão a passagem do usuário por estágios mais difíceis, mas só é realizada se ele assim desejar.



Figuras 6 e 7 – The Warriors (Jogo)

Dessa forma, por consequência, podemos sugerir que o *interator* também executa um papel de decidir se sua história vai contar com a existência de *plots* secundários, comum no

⁸ É oportuno pontuar, no entanto, que tratamos essa comparação na situação de exibição do longa no cinema. O tempo de espectadorialidade do usuário pode variar mesmo no filme se tomarmos em consideração a exibição caseira, por meio de vídeo ou DVD, que permite controle sobre a execução mecânica da obra, através de ferramentas que permitem parar a exibição ou avançar/retornar a outro ponto distinto. Nesse pensamento, é possível considerar estes aparelhos caseiros como uma espécie de meio termo entre assistir a narração de uma história e interagir com ela.

syuzhet clássico. Novamente, no caso de *The Warriors*, vemos acontecer o desenrolar da história principal, que trata da jornada dos personagens que compõem a gangue do título em escapar da morte motivada por uma acusação falsa.

No entanto, paralelo a isso, vemos o grupo se separar e se deparar com outras situações, que servem para realçar as características de cada personagem. Tal como a luxúria de Ajax, que se arrisca ao se separar de seus amigos para cortejar uma moça, em meio ao contexto de fuga.

Apesar de não estar envolvendo todos os personagens do filme diretamente, diferente do assassinato/fuga, tal cena faz parte do filme e não pode ser ignorada pelo espectador cinematográfico. Em contrapartida, as acima mencionadas tarefas extras incluem missões especiais que, como a cena de Ajax com a moça, não envolvem todos os personagens, mas desenvolvem sua história individual, além de contribuir para que se conheça mais detalhes sobre sua personalidade e seu papel no contexto do universo ficcional em questão. Porém, no videogame, elas só entrarão em desenvolvimento se o *interator* assim desejar, pois elas não são obrigatórias para a conclusão do game. Assim, é dependente do *interator* o número de subplots contidos na trama, no caso dos videogames.

5.2.2 LINEARIDADE

Nesta dinâmica da narrativa clássica realizando demandas únicas dependendo do meio utilizado, podemos colocar a característica da linearidade, que acabamos de analisar, em proximidade com a característica de relação causal, também pertencente à narrativa clássica e abordada anteriormente. A relação causal, na narrativa cinematográfica, estabelece demanda da trama a acontecimentos que possam dar continuidade e desenvolvimento a eventos passados em cenas anteriores no filme. No material estudado, utilizamos o exemplo da cena em que Luther, personagem que assume o papel do antagonista do longa, comete o assassinato de Cyrus, líder da maior gangue da cidade, em meio a uma reunião que visava unificar os grupos. O antagonista, em seguida, consegue colocar a culpa do ato nos Warriors (causa) fato que desencadeia a perseguição de todas as gangues da cidade aos protagonistas (efeito), motivando sua fuga pela cidade. Embora a trama ainda seja capaz de impor relações causais quando nos voltamos para analisar a versão de videogame, é possível perceber um novo desdobramento, nascido da capacidade de interação trazida pelas categorias do meio. O *interator*, sendo capaz de controlar

seu personagem no jogo pode optar ou não por criar situações de causa e efeito. Assim, podemos citar, novamente, as missões opcionais. Elas são executadas essencialmente como opções feitas pelo jogador. Se, por exemplo, ele escolher ajudar um grupo de moradores de rua a se alimentar (causa), ele recebe sua gratidão (efeito) e poderá contar com a ajuda deles futuramente em missões do enredo principal, bem como outras paralelas.

5.2.3 CRIAÇÃO DE RELAÇÕES CAUSAIS

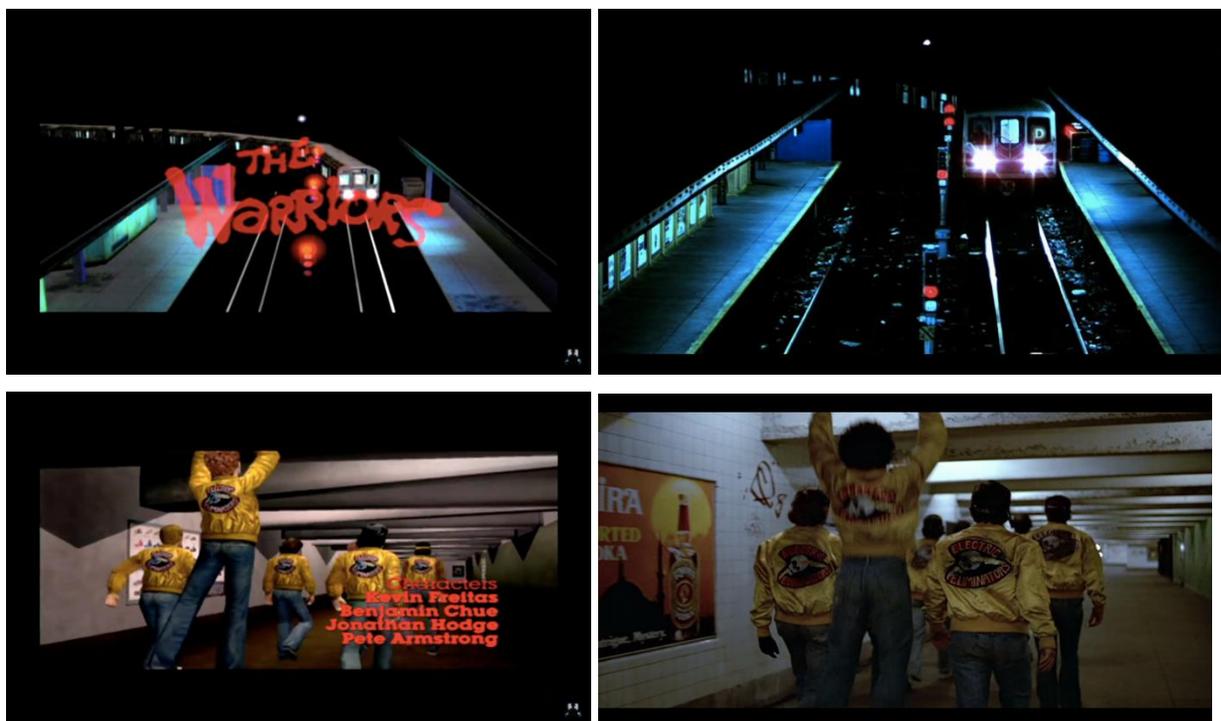
Desta forma, nota-se que o *interator* é, também, de certa forma um produtor de relações causa e efeito na trama do videogame. O efeito causado pela ação citada, não irá influenciar no desenrolar da história, mas poderá auxiliar o jogador a provocar tal desenrolar com mais facilidade, ao contar com seus novos aliados. A capacidade de controle do personagem, executada pelo *interator* também abre espaço para que ele seja o causador de tais relações somente se assim desejar. Embora existam em meio à narrativa, relações causais obrigatórias e impostas pela história, como a cena do assassinato, acima citada, o *interator* pode, baseado em como controla o personagem, iniciar outros procedimentos semelhantes. Em perseguição a seu objetivo, em determinadas missões, o *interator* tem a capacidade de decidir ignorar adversários e ir direto para o local estabelecido pelo jogo.

Um exemplo dessa ocorrência é na missão que reflete o início da fuga dos Warriors, quando são perseguidos pela gangue AC Turbolls. O jogador controla Swan, que pode optar por passar despercebido por seus rivais ou iniciar uma luta contra eles. Isso implica que o jogador pode iniciar ações de causa e efeito ao resolver atacar o inimigo (causa) e receber retaliação (efeito) ou escapar sem despertar suspeitas. Assim, estabelecendo uma escolha que determinará sua estratégia em vencer o estágio.

Mesmo que a cena culmine nos inimigos eventualmente percebendo a movimentação dos protagonistas, a decisão daquela parcela da história deste fragmento em particular enaltece a capacidade de escolha do jogador. Ao fazer um paralelo com o filme, percebemos que nesta mesma cena, a opção feita pelo grupo é evitar a luta e escapar. Culminando em uma perseguição. Mesmo que o jogador resolva lutar, a cena termina da mesma maneira, com a perseguição feita pelos inimigos sendo mostrada quando os objetivos impostos são cumpridos. Independente disso o jogo, mais uma vez, dá ao *interator* a possibilidade de escolher seu próprio caminho e eleger ações que lhe são convenientes para atingir tal desfecho, ainda que este desfecho, em si, não seja

controlável.

É preciso ressaltar, no entanto, que por mais que o *interator* possa assumir o papel de um “criador” de causa e efeito, sua área de influência é limitada e jamais poderá ultrapassar a do verdadeiro narrador da trama. Ou seja, as escolhas do jogador não podem criar uma nova trama. Seus efeitos não podem afetar o desenrolar da história de maneira drástica. Abaixo, na figura vemos a homenagem do jogo ao filme ao recriar a cena inicial. Neste caso, ela irá se cumprir exatamente como no longa, sem possibilidades de mudanças feitas pelo *interator*. Vemos, assim, que o conceito de Agencia estabelecido por Murray em nosso objeto, não se cumpre, dada a limitação do controle do *interator*, ainda que tal controle exista, inegavelmente.



Figuras 8,9,10 e 11 – The Warriors (filme e jogo).

5.2.4 REDUNDÂNCIA

A redundância, ou reiteração de informações é outra característica da narrativa clássica cinematográfica. Abordada de forma diferente quando se insere a capacidade de interação e controle exercida pelo *interator* no videogame. No filme, tal característica é utilizada como forma de reforçar detalhes na personalidade dos personagens, assim como a situação em que o

filme se insere. Como mencionamos anteriormente, a versão cinematográfica e o game utilizam personagens diferentes como protagonistas e, em ambos os casos, reforça suas características próprias através de comportamentos recorrentes. No filme, Swan, que é reafirma diversas vezes seu desejo de chegar em casa, repetindo em mais de uma ocasião que o grupo só estará seguro ao chegar em Coney Island. Utilizamos a cena em que ele se recusa a permanecer com Ajax quando este resolve desviar do caminho em busca de cortejar uma mulher, para reforçar tal característica. Assim como fizemos com Cleon no jogo, citando sua valorização do grupo que lidera o que fica emblemado com suas elaborações de planos para fortalecer os Warriors e ameaças a membros que fazem ações que podem trazer problemas para a gangue. Além disso, existe a presença de um elemento visual de redundância nos vários trens que o grupo usa para se locomover pela cidade, visando voltar para casa. É possível sugerir que o uso frequente dos trens remete ao objetivo dos personagens.

Além disso, é notável que o jogo traz uma perspectiva diferente para a redundância. Como o *interator* precisa conduzir os personagens pela história, que aumenta em dificuldade conforme ele progride, é necessário que haja uma forma dele melhorar suas habilidades. O jogo é pensado, então, com repetições de vários tipos de ações e atividades que o jogador usa para se aperfeiçoar, por meio da recorrência de realizar diferentes comandos, como lutar, coordenar seu time, realizar grafite e roubar rádios de veículos. Todas essas ações são importantes de serem aprendidas e aperfeiçoadas para que o jogador consiga passar pelas missões mais complicadas. Portanto, o jogo utiliza a redundância dessas ações, situando-as na narrativa, como forma de dar ao interator uma chance de se aperfeiçoar.

Neste ponto, é oportuno fazer a distinção dentre redundância e repetição. A redundância, no caso narrativo, é a reafirmação de dados e isto em geral pode vir em imagens (como os trens que são utilizados pelos personagens para se mover, corroborando com a ideia da necessidade de se chegar a Coney Island) e em diálogos, (como no caso de Swan expressar seu desejo de voltar para casa repetidas vezes.)

No caso do jogo, mesmo que se refere presença visual do trem como instrumento de transporte, ele segue menos uma lógica de representação de uma ideia e mais uma de ser uma forma pela qual o jogador acessa suas missões. A qualidade de contribuição para o andar da história continua presente, mas seu uso encontra outra finalidade.

5.2.5 DEADLINE

Ao retomar as definições propostas por Bordwell sobre *deadline* como uma das características da narrativa clássica, é possível detectar seu uso em ambos os objetos estudados.

No caso do filme, os personagens protagonistas precisam evadir confronto com a polícia e outras gangues até que o verdadeiro culpado pelo assassinato seja descoberto. Apesar de não ser uma situação que represente o *deadline* no sentido da palavra, que implicaria nos protagonistas precisando resolver uma situação em um limite de tempo, é inegável a existência de uma relação temporal que influencia na trama: o fato de que se os personagens sobreviverem tempo suficiente, seu objetivo será alcançado.

No jogo, existem determinadas missões que são dependentes de limites de tempo, como Rembrant tendo que terminar um trabalho de grafite antes de seus adversários, ou os membros da gangue tendo que reunir uma quantidade de dinheiro para comprar uma passagem de trem, antes do mesmo sair em quatro minutos, o que demonstra a utilização do *deadline* em seu sentido usual da narrativa clássica, funcionando ao mesmo tempo junto ao plot e como uma característica do game que aumenta o desafio das missões, ao adicionar o tempo às preocupações do *iterator*, que já incluem saúde do personagem e gerenciamento da sua equipe.

Ao aprofundarmos nosso pensamento, é possível sugerir que cenas individuais no filme clássico são marcadas por “*deadlines* parciais”. Ou seja, mesmo que num espectro maior exista um grande *deadline* com que os protagonistas devam lidar (no caso, sobreviver até que os verdadeiros culpados sejam identificados), cada cena apresenta uma situação de adversidade que precisa ser superada a tempo para que a história possa prosseguir. No jogo, isso é ressaltado, na medida em que muitas das missões e objetivos que o jogador cumpre estão marcados por essa característica, mesmo com a existência de um *deadline* maior no desenrolar da trama.

5.2.6 FINAL FECHADO

Já abordamos a característica narrativa do final fechado e sua relação com o material que escolhemos para pesquisa. As duas versões, no que tange ao desenrolar da história, agem de maneira igual, por dividirem o mesmo desfecho. Em *The Warriors*, o final atende à maioria dos questionamentos estabelecidos em momentos iniciais do longa. Descobrimos o motivo do

assassinato de Cyrus por Luther e vemos quais dos membros do grupo protagonista conseguiram sobreviver até que o antagonista fosse desmascarado. Ressaltamos, no entanto, que apesar das perguntas principais serem respondidas, ainda há base para outras, como a identidade da pessoa com quem Luther se gaba ao telefone de ter cometido o assassinato e as ideias que Swan adquire para sair de Coney Island, no final do longa o que, provavelmente impactará todo o grupo.

Apesar da narrativa principal terminar do mesmo jeito do que no filme, o jogo de videogame permite que o progresso do jogador continue salvo. Ao terminar a história principal, o *interator* retorna ao QG dos Warriors, onde novas modalidades para jogar e personagens são desbloqueados. Também é possível para ele retornar em qualquer uma das missões já cumpridas, visando fazer mais pontos, agora que conta com mais experiência. Esses detalhes nos permitem sugerir que o final da história principal não significa o término do jogo. Mesmo que agora os dispositivos da narrativa clássica sejam mais escassos, ainda há a possibilidade de desenvolvimento dos personagens, com as missões extras que abordam seu passado. Basicamente, é diferente do cinema no sentido de que quando o filme acaba, não há mais nada que possa ser feito. Revisitar a história implicaria em assistir ao longa todo novamente. Normalmente, nos videogames, revisitas podem ser feitas em qualquer parte da história que o jogador quiser, inclusive com o personagem contendo habilidades novas, podendo mudar a experiência, tanto daquela missão em específico como da narrativa que abrange o jogo em geral.

Como pudemos observar na primeira parte da análise, é possível reafirmar que a estrutura narrativa da narração clássica se desenvolve tanto na composição estrutural do *plot* clássico, como no desenvolvimento dos personagens, que percorrem a trama em busca da resolução de suas metas e objetivos, eliminando, no processo, o elemento perturbador estabelecido. Tais características são capazes de se construírem, como visto, na narrativa e no desenvolvimento do *plot* em si, bem como na própria execução do *gameplay*, conduzida pelo *interator*. Foram detectadas possibilidades de tais características serem ajustadas ao fator que mais se destaca na comparação da experiência de se assistir a um filme e jogar um jogo: a capacidade de interação direta da narrativa do *interator* se comparado ao espectador cinematográfico, passivo de escolhas.

Neste ponto, retomaremos as ideias de Bordwell sobre seguimentos estruturais que podem envolver tanto a esfera sentimental como também a psicológica de quem testemunha o desenvolvimento da narrativa. Assim, pretendemos sugerir uma abordagem a verificar o que

acontece quando o *iterator* recebe esse tipo de demanda.

Voltando aos argumentos de Bordwell sobre a identificação do espectador com certos elementos do filme clássico, a ferramenta do conhecimento prévio, abordada pelo autor se reflete na narrativa cinematográfica do material escolhido para análise. No filme, os protagonistas são parte de uma gangue de rua, que comete crimes e causa caos na cidade de Nova York. Apesar de serem os protagonistas, os personagens principais não se enquadram nas características de bondade, respeito à lei e perseguição do correto que está presente na ideia geral de protagonista do filme clássico hollywoodiano.

Nem o filme nem o jogo, em momento algum, realizam explicações sobre tal fato, buscando no repertório dos usuários sobre o funcionamento da sociedade e papel da polícia. Desse modo, espera-se que os próprios espectadores e *iteratores* façam uso de tal conhecimento prévio, nascido tanto da vida fora do cinema e dos videogames quanto do contato passado com outras narrativas para fazer o julgamento dos personagens principais, refletindo que, apesar do lugar deles como foco principal da história, a dor genuína pela morte de seu líder e a injustiça a que foram submetidos ao serem culpados de um crime que não cometeram, os personagens não se enquadram no arquétipo altruísta de heróis, comum na narrativa clássica, desprovidos de desvio de caráter, ou pelo menos, redimíveis no fim da história.

Como os objetos que estamos analisando fazem parte da mesma franquia e detalham um desenrolar de eventos praticamente iguais, somado a detalhes extras sobre o universo ficcional e seus personagens na edição de videogame, é oportuno ressaltar que um usuário poderia adentrar uma delas com conhecimento prévio da outra. Dessa forma, iremos sugerir que tal conhecimento faria com que fosse possível prever todos os acontecimentos de cada uma das obras que refletem os eventos a partir do começo da narrativa do filme, com o assassinato de Cyrus, pois tais acontecimentos existem em ambas as versões. No entanto, outro fator possível de existir na aplicação do conhecimento prévio sobre o universo ficcional. Como alguns personagens tem suas personalidades expandidas pelo jogo e suas missões de origem, espectadores que migram da versão cinematográfica para o game podem ser surpreendidos por exemplo, por um Rembrant mais agressivo e preparado para lutar do que sua representação passiva e não confrontacional apresentada no longa metragem. Obviamente, o contrário também é possível de ocorrer. Quanto às demandas exclusivas para o *iterator* em relação ao fator do conhecimento prévio, argumentamos que tal conhecimento seja relevante na operação do jogador ao sistema do

videogame em questão, sendo novo ao jogo, mas não à configuração e design dos controles e mecanismo de salvamentos próprios daquele formato de console específico.

Focamos nossa atenção, neste momento, nas pesquisas de Nelson Zagallo, em sua obra *Emoções Interativas – do Cinema para os Videojogos* (2009), onde são feitos variados estudos sobre o espectro de emoções humanas, que podem ser despertadas por interação e contato com o cinema e os jogos. Zagallo utiliza, para sua análise, um modelo conhecido como “Diagrama de Russel” ou “Modelo Circumplexo de Emoções”, criado por Russel em 1980.

“(…) descrito como um espaço formado por duas bipolaridades, mas com dimensões independentes, o grau de Prazer e o grau de Activação. Prazer-Desprazer (ou Valência) é uma dimensão da experiência que se refere ao tom hedónico. A Activação é a dimensão da experiência que se refere ao sentido de mobilização ou de energia, que pode ser visto como um contínuo, indo do dormir, zozzo, relaxado ao alerta, hiperactivo e finalmente excitação” (BARRET e RUSSEL apud ZAGALLO, 2009, p.51).

O diagrama, montado por grandezas independentes, mostra diferentes emoções sendo ativadas com base em fatores de surpresa, costume com a situação e o fato de ser uma situação agradável ou não.



Figura 12 – Diagrama de Russel (1980)

Como é possível observar na figura 12, emoções se formam diferentemente em níveis diversos de ativação e desativação de surpresa ou costume com a situação. Vemos, por exemplo, que elementos negativos mais próximos da surpresa podem evocar tensão, nervosismo, stress, medo e raiva, enquanto elementos positivos próximos da desativação da surpresa ou costume com a situação podem trazer serenidade, relaxamento e calma.

Não é difícil aplicar tal modelo em toda a narrativa clássica que compõe as versões distintas de *The Warriors*. Na cena em que uma parcela dos personagens é atraída para a armadilha dentro do apartamento das Lizzies, é possível sentir, por meio da desconfiança de Rembrant, que alguma surpresa ruim está chegando, apesar de não se saber o momento. Vemos aí proximidade com a surpresa desagradável das emoções nervosismo e tensão.

Do outro lado do espectro, vemos a chegada da gangue de Cyrus, os Riffs, no final do filme, para vingar seu líder caído. Vemos que descobriram o verdadeiro culpado e o medo de Luther em ser punido por seus atos, que iremos sugerir ser pensado para causar uma catarse no espectador. Sentimentos de boa surpresa, tais como felicidade e excitação aparecem na cena neste momento.

Se aplicarmos essas ideias ao fator da interação permitida pelo videogame, podemos sugerir que a transição de um protagonista que é assistido na tela de cinema para um que é jogável na tela de um videogame contribui para satisfazer ainda mais os anseios emocionais do usuário, já que o controle das ações do protagonista pode realizar a ação da maneira pretendida pelo *Interator*. É possível que, por exemplo, no filme, o espectador fique insatisfeito da maneira como um personagem resolve um problema, não trazendo emoção o suficiente ou punindo um vilão. No jogo esses fatores estão sob responsabilidade direta do jogador.

Zagallo faz menção ao trabalho de Lazzaro (2004), em que é abordada a capacidade dos jogos, aliados a qualquer outra emoção que possa ser provocada pelo momento na narrativa, a estar sempre relaxando os usuários por meio da interatividade.

A autora constatou também que ‘os efeitos relaxantes dos jogos são muito apelativos e alguns aplicam os seus efeitos terapêuticos para acalmar ao final de um dia de trabalho duro, ou para construir a auto-estimativa’ defendendo aqui a existência da sugestão de emoções como a Calma e o Relaxamento. (ZAGALLO, 2009, p.282)

Também é possível ligar os pensamentos do pesquisador com os conceitos das personagens planas e redondas, abordadas por Forster e consideradas neste trabalho anteriormente.

Deste modo, a importância de um acontecimento, determinará a intensidade da emoção que, por sua vez, determinará a capacidade de memorização desse mesmo acontecimento. Isto explica o porquê de recordarmos acontecimentos que nos marcaram, com pormenores e detalhes de grande precisão em relação a outros acontecimentos menos importantes. (ZAGALLO, 2009, p.41)

Podemos, assim, afirmar que personagens mais cativantes, que proporcionam as situações que causam as emoções acima citadas são, obrigatoriamente, menos ignoráveis e mais lembrados por quem presencia a trama. Sendo muito mais fácil lembrar de um membro central da gangue, como Swan, do que um que tem menos participação na trama, como Vermin. No videogame, no entanto, tal aproximação com os personagens é, de certa forma, maior, pois o *interator* tem que controlar os movimentos de todos os personagens do grupo, durante o andamento da história.

Assim, mesmo que a contribuição do personagem acima citado para o *plot* continue mínima, o fato dele estar por algum momento na posição central da atenção do usuário aumenta sua relevância.

Percebe-se que a utilização da narrativa clássica como suporte estratégico para envolvimento do *interator* é eficaz. No entanto, há de se observar que o estudo de outras relações entre filme e jogo se faz necessária para se obter dados sobre outros tipos de experiência criados por tal relacionamento.

6- CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo de nosso trabalho, procuramos estabelecer conexões entre o videogame e o cinema. Assim, é possível determinar que tal relação, antes de tudo, nasce de uma relação anterior que culmina na criação dessas duas mídias que escolhemos para analisar neste trabalho. Ao explorar as ideias de Santaella (2005) fomos capazes de notar que o cinema e o videogame nasceram da interação entre matrizes sonoras, visuais e verbais, assim como vários outros meios. Bolter e Grusin (2000), por sua vez, nos apresentaram o conceito de “remediação”, que também demonstra como as mídias, naturalmente, nascem ao tomar características de mídias anteriores a elas e remodelando-as, de forma a utilizar dessa remodelagem para construir sua própria identidade, existente graças a essa quebra de fronteiras entre meios midiáticos.

A metodologia para abordar a relação entre mídias explorada por nós, a intermedialidade, foi utilizada para estabelecer o paralelo entre as obras escolhidas para análise (*The Warriors* – filme e jogo). Utilizando ideias de diferentes autores tais como Muller (2010), Wolf (1999), Rajewsky (2005) e Clüver (2007), foi possível realizar um paralelo entre nossos objetos de pesquisa e as três subcategorias de intermedialidade. Neste ponto, determinamos que a “Transposição Midiática” melhor se enquadrava para representar o diálogo entre cinema e videogame em nosso exemplo estudado.

Esta dissertação teve como objetivo geral a verificação de como os dois meios estudados apropriam-se da narrativa clássica, que foi explorada neste trabalho por meio dos estudos de diferentes autores como Bordwell (1985), Mckee (2007) e Thompson (1999).

Como explicitado por Ryan (2004), a narrativa clássica não se transforma ao ser transposta de um meio para outro. Os meios é que utilizam suas características próprias para empregar o máximo possível a narrativa clássica, construindo obras que consigam dialogar tanto com o que é proposto pela narrativa como com o que é próprio da mídia em si. Como, no exemplo estudado, o universo ficcional de *The Warriors* se expande para prover os jogadores com mais tempo de experiência. Apesar de o tempo de execução da história ser diferente, a narrativa segue da mesma maneira em ambas as obras, apresentando, por exemplo, o elemento perturbador aos protagonistas, que é solucionado conforme o andar da história. Isso nos demonstra, mais uma vez, as características das mídias sendo adaptadas para garantir o funcionamento da narrativa clássica de maneira a que ela não perca sua essência, mas também a mídia possa manter seu

modo de operação.

Em nossa investigação, foi possível determinar que os meios estudados destoam um do outro, principalmente, pela introdução, no videogame, da figura do *interator*, que se mantém em paralelo como usuário da mídia ao espectador do cinema. A introdução de tal fator permite um controle muito maior sobre o desenrolar da história em contraste com o papel de observador totalmente passivo empregado pelo espectador. Nossa hipótese inicial propunha que mesmo que uma narrativa se desenvolva da mesma maneira em ambos os meios, a forma como isso é feito diverge, para acomodar as características únicas de cada meio em que a obra em questão se desenvolve.

É importante ressaltar, novamente que as mudanças passíveis de ocorrência no processo não se restringem somente ao desenvolvimento da trama, apesar de isso ter acontecido de certa forma nos objetos estudados, com a adição de elementos a mais no game em comparação àqueles que foram abordados no longa, mas também a forma com que os eventos se desenrolam durante cada cena. O que é evidenciado nessa comparação pela presença do *interator* e do controle que possui sobre o início e o final de certa parte da história, momento o qual tal controle retorna para a própria obra. Assim, observa-se que, no exemplo estudado (*The Warriors*), o controle não pertence ao usuário na totalidade da articulação da obra, (característica da narrativa clássica do cinema), mantém-se no game que foi inspirado no filme, lançado décadas antes. Dessa forma a interatividade, não se mostra total.

Sendo assim, retomamos as ideias de Kattenbelt, que disserta sobre o fator das características base de um meio serem perdidas em meio à transposição midiática, para que o novo meio possa utilizar as suas próprias e utilizar o universo ficcional proposto de maneira única. Apesar de isso acontecer no exemplo que utilizamos na dissertação, está claro que a transposição que estudamos ainda mantém os elementos da narrativa cinematográfica passivos em certas partes do desenvolvimento de sua narrativa.

Embora a transposição midiática, por definição, determinar que alguns elementos do texto fonte se mantenham na nova obra, consideramos aberto para debate se tais elementos são considerados chaves. Por um lado, a narrativa clássica cinematográfica está presente, nas partes em que o *interator* não tem controle sobre o que acontece, com todos os elementos aqui discutidos, inclusive o cognitivo apresentado por Bordwell. Por outro, não são pedaços frequentes do game, que funcionaria independentemente da existência de tais momentos e cenas.

De maneira geral, a anexação desse tipo de elemento em jogos é um indício da aproximação entre filmes e games, realçado por estarmos aqui tratando de uma franquia que foi transposta de um meio a outro. Porém, como estabelecido previamente, a narrativa clássica não se limita, em todos os seus elementos a cenas cinematográficas.

Elementos perturbadores e protagonistas podem ser estabelecidos sem que o jogador perca o controle da ação. Mesmo com esse raciocínio, devemos considerar o nosso objeto de estudo, que possui tais fragmentos de passividade do usuário no desenrolar da narrativa.

Contudo, nossa hipótese se mantém no sentido de que mesmo que uma narrativa que se desenvolva da mesma maneira, com personagens e características semelhantes, mudanças são efetuadas pela presença de elementos da outra linguagem. No caso, a interatividade do videogame e o controle sobre o desenrolar da trama, a possibilidade de reviver momentos já resolvidos e influenciar nas maneiras a que a resolução final é obtida, ainda, que no caso estudado, ela sempre termine da mesma forma.

Gostaríamos de finalizar com uma reflexão, partindo do pressuposto de que analisamos um filme clássico, dotado de narrativa clássica e um game que espelha tal narrativa. É possível que filmes de outras matrizes narrativas, não clássicas, possam ter relações diferentes com outros meios, dadas suas diferentes características estruturais. É interessante questionar que tipo de interatividade um game poderia oferecer para realizar paralelos com tipos de narrativas distintas. Assim sendo, nosso trabalho aqui poderia servir de porta de entrada para novos estudos.

7- REFERENCIAS

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2006.

BERGAN, Ronald. **Ismos para entender o cinema**. Rio de Janeiro: Globo, 2010.

BRAGA, Adriana. **McLuhan entre conceitos e aforismos**. 2012 Disponível em <http://revistaalceu.com.puc-rio.br/media/Artigo%204_24.pdf> Acesso em 05/02/2016

BOLTER, Jay David; GRUSTIN, Richard. **Remediation – Understanding New Media**, Cambridge: First MIT Press, 2000.

BORDWELL, David. **O cinema clássico hollywoodiano, normas e princípios narrativos**. In: RAMOS, Fernão, **Teoria Contemporânea do Cinema**. São Paulo: Senac, 2005

_____ **Poetics of Cinema**. Abington: Routledge, 2007

_____ **Narration in the Fiction Film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985

CANDIDO, Antônio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Décio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Salles. **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Editora Perspectiva, 5ª edição, 1976.

CLÜVER, Claus. **Intermedialidade**. In: **Revista de PPG Artes (EBA/UFMG)**. Pós: Belo Horizonte 2007.

FORSTER, E.M. **Aspects of the novel**, Cambridge: Edward Arnold, 1927.

FIGUEIREDO, Camila. **Em busca da Experiência Completa: revisitando a adaptação por meio da narrativa transmídia**. 2015. Disponível em <<http://www.ufvjm.edu.br/vozes>>

FORSTER, E.M. **Aspects of the novel**, Cambridge: Edward Arnold, 1927.

HATA, Masami. **Sûpâ Mario burazâzu: Pîchi-hime kyushutsu dai sakusen!** Internet Movie Data Base. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0469611/>> Acesso em 09/11/2015

HIGGINS, Dick. **Intermedialidade**. In.: **Intermedialidade e Estudos Interarte: Desafios da Arte Contemporânea**, Belo Horizonte, Rona, 2012.

JENKIS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

KATTENBELT, Chiel. **Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships**. Utrecht: Utrecht University, 2008

KEMP, Philip. **Tudo Sobre Cinema**. Rio de Janeiro: Sextante, 2011

MASCARELLO, Fernando. **História do Cinema Mundial**, Campinas, Papirus, 2006.

MCCLEAN, Shilo T. **Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film**. Cambridge: The MIT Press, 2007.

MCKEE, Robert. **Story**. Curitiba: Arte e Letra, 2007.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.

MULLER, Jurgen. **Intermediality and Media Historiography**. Transylvania: Scientia Kiadó, 2010

PINNA, Daniel. **Curta a narrativa, contos, curtas e personagens animados**. Rio de Janeiro: PUC-RJ, 2005.

RAJEWSKI, Irina. **Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A literary Perspective on Intermediality**. Montreal: Intermédialités/Intermedialities 2005.

_____ **A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade**, in intermedialidade. In.: **Intermedialidade e Estudos Interarte: Desafios da Arte Contemporânea**, Belo Horizonte: Rona, 2012.

RODRIGUES, Francisco. **Intermedialidade e Transmídia: o Desdobramento da Narrativa em Assassin's Creed 2**. 2014. Disponível em <http://www.abciber.org.br/simposio2013/anais/pdf/Eixo_5_Entretenimento_Digital/25807arq06295785670.pdf> Acesso em 13/10/2014

RYAN, Marie Laure. **Narrative across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln: Nebraska Press, 2004

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique**. Cambridge: Harvard University Press, 2001.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento - Sonora, Visual, Verbal**. São Paulo: Paulus, 2001.

THE WARRIORS. Direção: Walter Hill. Paramount Pictures, 1979

THE WARRIORS. [DVD ROM]. Rockstar Games, 2005

VIDEOGAME the movie. Direção: Jeremy Snead. Variance Films, 2014

WOLF, Werner. **The Musicalization of Fiction: A Study in the Theory and History of**

Intermediality. Amsterdam: Rodopi, 1999

_____ **(Inter)mediality and the Study of Literature.** West Lafayette: Purdue University Press, 2011

ZAGALLO, Nelson. **Emoções Interactivas: do cinema para os videojogos.** CECS/UM. Portugal: Coimbra, 2009.