

**NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS E DIGITAIS:  
APROXIMAÇÕES**

Marcel Alvaro de Amorim (UFRJ)  
[marceldeamorim@yahoo.com.br](mailto:marceldeamorim@yahoo.com.br)

**Hoje, nos contratos de autor, cláusulas prevêm as diferentes mutações possíveis do texto que vai se tornar inicialmente um livro, mas que pode ser em seguida uma adaptação cinematográfica, televisiva, um cd-rom, um texto eletrônico etc.**

(Roger Chartier)

**INTRODUÇÃO**

Este trabalho busca analisar uma importante relação entre mídias na indústria do entretenimento: o diálogo entre o cinema e os jogos eletrônicos, ou seja, suas intertextualidades. Cada vez mais essas duas engrenagens da indústria cultural estreitam o laço entre si produzindo criações *híbridas* nos dois formatos. Essas criações são desde jogos baseados em filmes – é sabido, por exemplo, haver sempre o lançamento de um jogo da série *Harry Potter* junto à estréia do filme homônimo nos cinemas – a filmes que utilizam o material provido do mundo dos games para a criação não só de suas narrativas – *Street Fighter*, *Resident Evil*, entre outros –, como também de suas especificidades visuais, como o caso do recente filme *Doom*, baseado no jogo de mesmo nome, que opta por reproduzir seqüências em primeira pessoa como uma referência direta ao game que é um de seus textos fonte.

No artigo *Os jogos eletrônicos e o cinema: diálogo de mídias*, Givaldo Reis lembra que o trabalho de adaptação entre os diferentes formatos apesar de comum, nem sempre é fácil. As dificuldades comecem logo na criação da idéia. Os estúdios cinematográficos precisam adquirir as licenças adequadas para explorar os contextos e os personagens na tela, isso depois de uma pesquisa de mercado avalia que personagens ou quais os jogos que tem a maior simpatia do público e suas potencialidades de funcionamento nas telas do cinema.

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04**

Por parte da indústria dos games, as dificuldades também são imensas. Pode-se citar como exemplo uma recente matéria publicada no web site brasileiro especializado em cinema *Omelete* sobre o motivo da falta de uma adaptação para os games do filme *Batman – O cavaleiros das trevas*. Segundo o web site, os problemas enfrentados na produção do game – as constantes mudanças no projeto, a tentativa de se utilizar técnicas ainda não totalmente desenvolvidas e o curto prazo para expiração da licença com direitos de uso dos personagens – resultou em demissões, perda dinheiro e a quase falência da empresa que desenvolvia o produto.

Reis (2006) lembra ainda que, passadas as dificuldades da pré-produção, resta ainda outro grande desafio, o de agradar o público consumidor desses formatos, pois “o público não aceitará que seus personagens favoritos façam parte de uma produção sem fundamento, que fuja totalmente dos parâmetros...” (p. 65). Na história de ambas as mídias, diversos são os exemplos de produções que não agradaram ao público e transformaram-se em grandes fracassos. Produções como a primeira baseada no jogo de enorme sucesso *Super Mario Bros* resultaram em retumbantes fracassos de bilheteria e crítica por serem construídas sob “falhas no roteiro, na produção” (p. 67), sendo incapazes de causar no expectador do cinema as emoções causadas pela narrativa em seu formato original.

Tendo como base as reflexões levantadas acima, opta-se por construir um texto teórico que tem como objetivo principal o de caracterizar e discutir as especificidades narrativas das duas mídias selecionadas como corpus e, como objetivo secundário, o de discutir suas semelhanças e diferenças, bem como o modo em que uma influencia a outra.

Para atingir os objetivos traçados, primeiramente pretende-se caracterizar, de forma breve, a arte de narrar como inerente ao homem para, na segunda parte, apresentar o cinema e os jogos eletrônicos como formas narrativas, ressaltando características e particularidades dos gêneros. Por fim, na análise, pretende-se ressaltar a influência de um gênero sobre o outro, atentando-se para suas relações e possíveis formações híbridas.

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04**

### **1. Duas formas narrativas: o cinema e os jogos eletrônicos**

O gênero narrativo é, provavelmente, a mais antiga das manifestações literárias. Atribui-se seu surgimento a necessidade do homem pré-histórico de relatar suas experiências centradas em batalhas, na luta pela sobrevivência em um mundo, como imaginamos, hostil e ameaçador. Porém, é necessário pontuar, que mesmo em seus primórdios, a narrativa já era um ato puramente ficcional, sendo os causos contados por esses homens primitivos, manifestações ficcionais de suas vidas diárias.

Segundo o *Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa*, a palavra ficção vem do latim “fictionem (fingere, fictum), ato de modelar, criação, formação; ato ou efeito de fingir, inventar, simular; superposição; coisa imaginária, criação da imaginação”. A narrativa seria então aquela que contém uma história inventada ou fingida, ficção, imaginada, resultado de uma invenção imaginativa, com ou sem intenção de enganar. A essência da ficção é, pois, a narrativa. Sendo até mesmo a narrativa baseada em fatos reais, apenas uma visão artística da realidade. Com tal visão, corrobora D’Onófrío (1995, p. 37):

Entendemos por narrativa todo discurso que nos apresenta uma história imaginada como se fosse real, constituída por uma pluralidade de personagens, cujos episódios de vida se entrelaçam num tempo e num espaço determinados. Nesse sentido amplo, o conceito de narrativa não se restringe apenas ao romance, ao conto e a novela, mas abrange o poema épico alegórico e outras formas menores de literatura.

Concordar com D’Onófrío em considerar outras estruturas narrativas como formas menores de literatura, ou não, encontra-se fora dos objetivos deste trabalho. Mas é sabido que com a evolução dos tempos, novas formas de Arte apareceram e, com elas, novas formas narrativas.

Os estudos preliminares sobre a narrativa começaram na *Poética* de Aristóteles, escrita em torno de 334 a. C. Nessa obra, ou ao menos nas partes dela que chegaram intactas até os dias atuais, o filósofo analisou a tragédia, as formas épicas e a epopéia, gêneros comuns à época. Com a evolução do gênero narrativo, novas teorias narrativas surgiram, sendo a atual tipologia adotada, formulada por Vladimir Propp que, analisando contos de fadas russos, lançou os alicerces da atual narratologia.

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04**

Na teoria de Propp, o gênero narrativo é visto como uma variante do gênero épico, enquadrando, neste caso, as narrativas em prosa. Dependendo da estrutura, da forma e da extensão, as principais manifestações narrativas são: o romance, a novela, o conto e a fábula, este último, sendo considerado o mais antigo gênero narrativo por certos autores, como Barthes, coincidindo seu aparecimento com o da própria linguagem.

A Narrativa está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história (...). A Narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a Narrativa começa com a história da humanidade, não há, nem nunca houve, em nenhum local, um povo sem narrativa, todas as classes, todos os grupos humanos têm suas narrativas (...). (BARTHES, 1972, p. 19)

Já que é consenso que toda sociedade é impregnada de formas narrativas, apresentaremos então as duas formas narrativas, em nível de mídias, que acreditamos serem duas das mais difundidas entre a sociedade contemporânea, o cinema e o os games, procurando entender como essas se entrelaçam, quais as características de ambas e a importância de uma para a outra.

### **1.1. A narrativa no cinema**

Segundo Barros (2007), a ideia do cinema, por ele definida como “flagrar o momento, o acaso” é antiga, sendo anterior ao próprio conceito de arte. Já na China feudal usava-se luz para produzir imagens refletidas em uma tela, manipuladas por pessoas escondidas atrás dessas chamadas *Sombras Chinesas*.

O cinema tal como conhecemos só é possível a partir de 1885, com o surgimento do *Cinematógrafo*. Inicialmente, o advento de Louis e Auguste Lumière reproduzia espécies de fotografias animadas, registros de atividades corriqueiras, sem real conteúdo narrativo aparente. Foi Georges Méliès, ilusionista francês, o primeiro a chamar atenção para a capacidade de se narrar histórias com as imagens projetadas pelo aparelho. Sendo assim, somente em 1902, sete anos depois da primeira exibição das imagens em movimentos dos irmãos Lumière, o cinema surge como arte narrativa, como linguagem, com a exibição do filme *Viagem à lua* de Méliès. A montagem dinâmica, utilizada pela primeira vez em 1915, por David Griffith, veio a con-

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

tribuir para o caráter narrativo dos filmes, atribuindo um maior sentido ao possibilitar uma melhor estruturação da história contada.

Nas duas primeiras décadas do século XX, segundo Skylar (1975), o cinema foi o mais influente meio de comunicação em massa dos Estados Unidos. Diferentemente do imaginado, a arte cinematográfica atingiu as classes mais pobres da população. Com o passar do tempo, as salas de cinemas se expandiram por todos os Estados Unidos, atingindo nos dias atuais o status de, provavelmente, a segunda forma de entretenimento mais consumida pela população mundial, logo atrás da televisão.

O fascínio pelo cinema é resultado do antigo fascínio do homem em capturar imagens. O cinema não é mais do que a arte de capturar imagens que paradas, mas em projeção contínua, podem narrar fatos, criar ilusões e até mesmo concretizar fantasias.

O cinema utiliza imagens imóveis, projetadas em uma tela com certa cadência regular, e separadas por faixas pretas resultantes da ocultação da objetiva do projetor por uma paleta rotativa, quando da passagem da película de um fotograma ao seguinte. Ou seja, ao espectador de cinema é proposto um estímulo luminoso descontínuo, que dá uma impressão de continuidade, e além disso uma impressão de movimento interno à imagem por meio de movimento aparente que provém dos diversos tipos de efeito phi (AUMONT, 1995, p. 51).

Ou seja, a arte do cinema baseia-se em imagens temporalizadas, como em blocos. Os filmes são reuniões de blocos de imagens que, em certas condições de ordem e duração por meio da técnica da montagem, narram histórias, histórias fundadas em tempo e espaço definidos pela necessidade dos mesmos para o desenvolvimento do filme. Aumont (1995) afirma ainda que imagens fixas e narrativas podem ser encontradas em outros exemplos, como nas histórias em quadrinhos, que poderiam, até certo ponto, serem comparadas à sequência fílmica. O que difere as artes é, então, o conhecimento de que as relações temporais entre imagens sucessivas são muito mais marcadas no discurso cinematográfico, sendo neste um dispositivo mais impositivo.

A fabricação desse tempo do cinema foi, segundo Aumont (1995, p. 170), “um dos traços que mais levou o cinema em direção a narratividade, em direção à ficção”. Fatores técnicos como som, cor, luz, cenário, efeitos especiais surgem para auxiliar a organização

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, N° 04***

dessa narratividade, de forma a alcançar verossimilhança e admiração do público espectador.

Porém é importante ressaltar que o cinema, enquanto imagem em movimento, já seria uma arte por si só, podendo abrir mão da narratividade para imprimir algum tipo de expressão além da já impressa pela arte imagética. Porque então o apropriar-se das imagens para por meio delas contar histórias? Segundo Ray (2000), os filmes se tornaram, por fatores sociais e históricos, quase que exclusivamente narrativas ficcionais. Lendo Noel Burch, Ray aponta que a necessidade de se alcançar a camada burguesa da população, camada esta com conhecido gosto pelo representacional, guiou as produções cinematográficas em direção aos romances e ao drama.

Ray mostra ainda a necessidade do cinema em neutralizar traços da narrativa, possibilitando maior encontro entre o filme e o espectador. O que vemos nos filmes não parece ser obra de alguém. Os filmes são voltados para a produção do prazer, escondendo a continuidade, na medida em que apagam as marcas retóricas da enunciação. O telespectador identifica-se com o filme à medida que este se identifica com a ideologia cultural dominante na qual o espectador é constituinte. E é pelo prazer que, segundo Agel (1972, p. 07), que o espectador vai ao cinema, eles “vão ao cinema pelo cinema, isto é, em busca de um prazer que nenhuma outra arte lhes pode proporcionar”.

Segundo Walter Benjamin (2000) o cinema representa de modo conciso o momento em que as técnicas de reprodução passaram a denominar a produção e a fruição da obra de arte. A partir do reconhecimento do cinema como produto artístico, a arte perde sua áurea como produto único e original levando os historiadores do campo a procurarem novas formas de entendimento sobre o objeto por eles pesquisado. Dentre as inúmeras mudanças trazidas pelas possibilidades da reprodução técnica, Benjamin destaca que as condições técnicas da filmagem, da captura de movimentos em tempo real, permitem ao cinema a realização de feitos antes improváveis:

A câmera penetra, com todos seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez, ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente coletivo (2000, p. 247)

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04**

Para Benjamin por ser feita de imagens e sons a narrativa cinematográfica nos revela um modo de ver o mundo completamente artificial, criado por meio do olhar das câmeras e de suas técnicas de produção. Para Coutinho (2008), a linguagem cinematográfica atual é resultado das inúmeras possibilidades do olhar que a câmera criou, sendo assim,

A linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global que é hoje. Por isso, talvez o procedimento da montagem do filme é chamado de específico fílmico, ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e separa (COUTINHO, 2008).

Como toda narrativa, o roteiro clássico cinematográfico também é organizado por meio do tripé narrativo formado pelo começo, meio e fim. Segundo Coutinho (2008), essa estrutura é a forma do roteiro composta de três partes ou três atos que dão forma ao roteiro, sustentando todos os elementos do enredo no lugar. A parte central da ação dramática onde a ação se passa é denominada *plot*, “onde todas as personagens estão interligadas por problemas, conflitos, intrigas, temas”. Segundo Comparato (2000), uma história sempre contém um *plot* principal, que é reforçado por *subplots* ou histórias secundárias. Há casos de roteiros que possuem duas ou mais histórias da mesma importância, são usados *plots* paralelos, e, por último, o *multiplot*, que além do *plot* principal, é construído por meio de histórias diversas que evoluem paralelamente à principal.

A linguagem cinematográfica obviamente tem evoluído e está gerando novas maneiras de narrar as histórias, podemos citar como exemplo as novas narrativas digitais. No caso dos jogos eletrônicos, por exemplo, as narrativas são ambientadas em hipertextos na forma de histórias multimídias.

### **1.2. A narrativa nos jogos eletrônicos**

Segundo Santaella (2004), a história dos games é a que se desenvolveu de modo mais rápido dentre todas as mídias. Tendo seu início nos meados da década de 1950 com a criação do primeiro game, inicialmente para computadores, os jogos eletrônicos tornaram-

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

se uma febre mundial culminando, em menos de 60 anos, numa das indústrias mais lucrativas do mundo.

De acordo com a comunicóloga, os games se dividem basicamente em três grandes tipos, sendo esses: jogos para consoles; jogos para computador; e os jogos para arcades – normalmente denominados Fliperamas -, preferindo a autora denominar os três tipos de games sob o rótulo de jogos eletrônicos.

Para Santaella, o que diferencia os jogos eletrônicos dos demais é sua natureza participativa. Não há jogo se não houver participação ativa e concentrada do jogador. Para o efetivo sucesso de um jogo eletrônico, o desenvolvedor deverá apostar, então, em suas características de interatividade e imersão. Segundo a autora, a interatividade é uma propriedade intrínseca da comunicação digital e varia nos games. Há games com alto nível de interatividade como também existem os com baixos níveis de interatividade, podendo a reação do usuário ser interativa ou somente reativa. A interatividade, segundo Santaella, deve existir não só em nível de ação e reação, como também como possibilidade de cocriação de uma obra aberta e dinâmica, em que a narrativa do jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

A imersão, segundo Santaella, também é uma propriedade intrínseca a comunicação digital e apresenta graus, do mais leve ao mais profundo. A capacidade de imersão acentua-se na medida da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade do usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual. Santaella classifica a capacidade de imersão dos jogos eletrônicos como intermediária, pois esses se constituem no paradigma da construção espacial do mundo digital.

Jannet Murray, em seu livro *Hamlet no Holodeck* (2003), procura estudar as perspectivas para a criação de roteiros em ambientes virtuais e o futuro da narrativa no ciberespaço. Para essa autora, vivemos o início de uma nova cultura, a cibercultura, onde computadores e videogames são as mais avançadas manifestações da tecnologia, sendo capazes de proporcionar ambientes virtuais imersivos e sofisticados processos de interação.



## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

Os jogos eletrônicos se destacam, segundo a autora, por estar entre os formatos digitais para o roteiro ficcional que mais evoluem nos dias atuais. As possibilidades narrativas desse tipo de mídia dão grandes saltos de acordo com a evolução da tecnologia, basta comparar os antigos jogos para Atari, como *Pacman*, com os atuais jogos para Playstation III, como *Resident Evil IV*, para percebermos a evolução da narrativa nos games.

Apesar dessa evolução, Murray (2003) disserta que os jogos como os de ação ainda têm que desenvolver melhor suas histórias, sendo que sua estrutura de labirintos e níveis nos submete apenas a violência dos tiros e ataques, sem que vivenciemos as situações de conflitos e os momentos climáticos da narrativa, que aumentam o envolvimento de jogadores na imersão de cada partida. Analisando outros gêneros de jogos, Murray nota que gêneros como os jogos de enigma utilizam recursos avançados de gráficos e sons para criar ambientações, possibilitando engajamento mais lento na história que, geralmente, possui maior poder dramático levando o jogador a dedicar-se na resolução dos enigmas, tornando a narrativa desse tipo de jogo mais complexa e envolvente.

Nesses jogos, a narrativa também se encontra organizada – a exemplo da cinematográfica – pelos princípios de começo, meio e fim. A grande diferença é o planejamento da narrativa baseada em hipertexto. Conforme a autora, as histórias que compõem um jogo são segmentadas em unidades genéricas de informação, denominadas *leixias*, essas conectadas entre si através de palavras-chave que remetem o leitor a outro lugar. A organização em hipertextos permite aos escritores experimentar com as linhas narrativas: as histórias podem ter diferentes começos, trilhas medianas variadas e finais (quase) infinitos. As narrativas do hipertexto são extremamente intrincadas, formando uma rede com várias linhas de execução ligadas por determinados links, permitindo uma organização que foge da linearidade, tomando a forma de multinarrativas. Quando o jogador experimenta diferentes links, ele experimenta um ambiente de simulação.

Segundo Murray (2003) ao criar narrativas hipertextuais os roteiristas não se preocupam em antecipar todas as possibilidades de locomoção e todas as ações possíveis de serem executadas pelos jogadores. No ato de criação, esses roteiristas preocupam-se em elabo-

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

rar os eventos do roteiro de forma não específica, apresentando uma relação de todas as regras das ações, criando um caminho coerente, uma estrutura concreta. A preocupação aqui não é a de elaborar uma seqüência de eventos, mas multiformas de enredos que permitirão uma participação efetiva do jogador ao interagir com a história que está sendo contada.

Apesar de possuir, como mencionado acima, começo, meio e fim, o roteiro não linear dos jogos não estrutura as partes da narrativa de maneira lógica, linear, e essa característica é suportada pela existência de conflitos e suas possíveis resoluções, dando movimento aos personagens e ampliando o ambiente. A multiplicidade de começos, meios e finais nessas narrativas se dá na medida em que diferentes jogadores interagirão com a história que será contada do seu jeito, a partir de suas ações.

Murray acredita que os escritores contemporâneos têm utilizado pouco das vantagens de se escrever para ambientes hipertextuais e espera que na próxima geração o formato do hipertexto seja mais aceito e que se aumente sua capacidade de expressão.

### ***2. A narrativa no cinema e nos jogos eletrônicos: intertextualidades***

Como visto acima, tanto o cinema quanto os jogos eletrônicos partem de uma estrutura híbrida sonoro-verbal-visual: ambas as mídias partem da necessidade de narrar, essa narração é desenvolvida com o auxílio do som e das imagens que se organizam de maneira a completar o sentido da história a ser contada. Ambas as mídias desenvolvem sua narrativa com começo, meio e fim, mas é aí também que reconhecemos sua principal diferença.

O filme pode, como o game, nos apresentar uma história de maneira não linear, ou ao menos não ordenada, como os vários filmes que começam pela cena final, voltando no tempo para demonstrar as causas de tal situação. Partir de recortes é comum no cinema, mostrar as diversas possibilidades de acontecimento, porém, para concretizar-se enquanto filme, ele precisará iniciar-se a partir de um ponto real e imutável e terminar num clímax previsto. Nos jogos eletrônicos, o jogador é agente em uma história com diversas possibili-

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04**

dades narrativas, diferentes começos, meios e finais. E essas possibilidades tornam praticamente impossível prever o fim de um game que só se concretiza na interação com o jogador, ou simplesmente não se concretiza, o jogador pode desistir de jogar o jogo ou perder antecipando o final da narrativa.

Os jogos eletrônicos, ao contrário do cinema, são dependentes da interação com o jogador para se realizarem. Um filme fracassado não deixa de existir por completo – começo, meio e fim – mesmo não sendo visto. Um game jamais se constituirá sozinho em uma narrativa. Como apontado por Santaella, para concretizar-se enquanto game narrativo é necessário que haja a imersão e interação entre o jogo e seu jogador. É o jogador que vai decidir o primeiro caminho a seguir e, a partir daí suas bifurcações, encaminhando a personagem para diversas situações possíveis e, assim, finais possíveis. Ao iniciarmos uma partida do popular e supracitado jogo *Resident Evil* podemos, por exemplo, optar por destruir a maior quantidade possível de zumbis ou nos atermos ao mistério proposto pelo jogo, procurando pistas e reproduzindo passagens, sendo essas apenas duas possibilidades dessa narrativa hipertextual (Cf. MURRAY, 2003).

Associações entre esses dois tipos midiáticos também são comuns e altamente rentáveis. Como relatado acima, muitas das experiências de adaptação de jogos para o cinema e vice-versa não foram satisfatórias em termos de apreciação pública, porém são poucos os filmes provenientes dessa junção que não renderam grandes quantias aos estúdios envolvidos.

Os motivos para a depreciação pública são vários, dentre os principais há a crítica da fidelidade: o público-alvo de filmes baseados em games e de games baseados em filmes sempre questiona por maior semelhança com o original. Pontuamos, nesse momento, essa crítica como falha, pois cada narrativa depende, primordialmente, do meio no qual é desenvolvida do mesmo modo que diferentes leitores – ou jogadores, telespectadores – produzem diferentes sentidos sobre um mesmo texto.

Não podemos falar de exatidão absoluta já que se admite que o processo de adaptação ocorra em uma mudança de meio, o que é denominado por estudiosos como Robert Stam (2000) como *diferenciação automática*. Por *diferenciação automática* entendemos, por

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

exemplo, os processos ocorridos durante as filmagens da obra cinematográfica: ângulos são explorados, inseridos, suprimidos; objetos em cena ou detalhes da história são esquecidos; ocorrem mudanças na edição, etc. No caso das adaptações do cinema para os jogos complica ainda o fato de que, atendo-se ao texto base, o desenvolvedor teria que se limitar a uma única possibilidade narrativa, suprimindo o contexto de hipertextos, pois o texto original, cinematográfico, não permite a criação de links e menos ainda a navegação entre eles motivada por escolhas tomadas por uma espécie de interator.

É necessário considerar que as tentativas de relações entre o cinema e os jogos contribuem para a evolução da linguagem dessas mídias: a linguagem do cinema se modifica com a influência exercida pelos games, tornando os filmes – principalmente os baseados em jogos – mais dinâmicos, rápidos e abertos a novas experiências no campo temporal – e nos games as tentativas bem sucedidas de relações com o cinema devem-se ao fato da busca do simulador pelo referencial cinematográfico. Jogos com seqüências pré-gravadas – muitas vezes com atores de cinema – e que buscam narrativas cinematográficas como fonte são cada vez mais comuns e apresentam-se como verdadeiros filmes, com a diferença que necessitam de um jogador para desenrolar seu enredo.

Jogos como *Enter the Matrix* apontam para um novo caminho na relação entre as mídias. Esse jogo, lançado num lapso de tempo entre o segundo e o terceiro filme da trilogia cinematográfica *Matrix*, continha, além de inúmeras características de jogos cinematográficos – seqüências pré-gravadas, diferentes ângulos de câmera, histórias paralelas, etc. -, um diferencial em relação a outros games adaptados de filmes: o jogo funcionava como uma nova fonte de informações sobre a narrativa cinematográfica. Ao atravessar etapas da ação, os jogadores eram brindados com pequenas cenas – gravadas pelos atores e diretores da série cinematográfica – que traziam informações a mais, periféricas, da narrativa cinematográfica. Não era necessário jogar o jogo para entender o filme, porém o conhecimento de fatos detalhados no jogo aumentava, sem dúvida, o prazer de assistir ao filme.

Os jogos cinematográficos geralmente são formulados para um jogador por vez – como no já citado *Resident Evil* – pois desse

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

modo o jogador experimenta o ambiente pelo seu ponto de vista único, imergindo como uma personagem nessa história a ser contada. No cinema a situação não é diferente, geralmente os grandes filmes tem em meio a seus protagonistas um personagem que guiará a história, que narrará os fatos, ou ainda que sofrerá todos os infortúnios necessários até o clímax do enredo.

Ainda não é possível avistarmos o dia em que o cinema também se tornará interativo e imersivo, porém com o surgimento de novas plataformas como o DVD e o BluRay, cada vez mais avistamos a aproximação entre as mídias. Tais plataformas, ou formatos permitem que o telespectador, no meio do filme, mude o ângulo da câmera, escute um áudio diferente ou ainda assista a finais alternativos para o mesmo filme. É necessário pontuar que não estamos afirmando aqui que tais formatos se encontram em paralelo com as potencialidades narrativas do game, mas sim que já são influenciados por elas.

Conforme afirmado por Roger Chartier na epígrafe deste trabalho, não podemos mais falar em diferentes histórias para diferentes mídias, e sim em diferentes mídias para uma mesma história. As narrativas cinematográficas, as dos games, entre outras, encontram-se cada vez mais implicadas, cada vez mais inter-relacionadas, formando elas próprias sua própria rede de intertextos (ou hipertextos).

Entendemos que os novos leitores, espectadores ou jogadores devem estar abertos e ao mesmo tempo preparados para as novas experiências narrativas, os novos intercâmbios entre diferentes mídias que se encontram cada vez mais inseparáveis, intertextuais, hipertextuais.

### ***3. Considerações finais***

Pudemos verificar, de uma maneira geral, o encontro do cinema com os jogos eletrônicos por meio da narrativa, entendendo ambas as mídias como propulsoras do ato de contar histórias, relatar fatos e proporcionar entretenimento ao seu público-alvo.

Verificamos também que devido a questões financeiras e comerciais, os filmes tomaram o enredo de games como texto-base, as-

## **Cadernos do CNLF, Vol. XIII, N° 04**

sim como os games se inspiram em narrativas cinematográficas instaurando um longo diálogo entre o cinema e os jogos eletrônicos, tornando as adaptações, como também verificamos, comuns e frequentes até os dias atuais.

Procuramos também apresentar as especificidades de cada tipo de narrativa – cinematográfica e digital – para depois discutirmos de que modo essas narrativas se encontram e a influência exercida entre si. Concluímos que no mundo atual cada vez mais as formas narrativas se encontram, produzindo formas híbridas dotadas de significação. Os games hoje já se tornaram cinematográficos, assim como o cinema tende cada vez mais a se tornar interativo, imersivo. Resta-nos então, como leitores, aproveitarmos dessas novas possibilidades enxergando as mesmas não como benéficas ou maléficas e sim como formas diferentes e diversas de se contar histórias e entreter as multidões.

### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AGEL, H. *O cinema*. Porto: Civilização, 1972.

ARISTÓTELES. *Poética*. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

AUMONT, J. *A imagem*. São Paulo: Papirus, 1995.

BARROS, A. C. da S. *A literatura na tela grande: obras de Rubem Fonseca adaptadas para o cinema*. (Dissertação de mestrado em Literatura). Brasília: UnB, 2007.

BARTHES, Roland. *Análise estrutural da narrativa*. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1972.

BENJAMIN, w. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: LIMA, L. C. (Org.). *Teoria da cultura de massa*. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CHARTIER, Roger. *A aventura do livro: do leitor ao navegador*. São Paulo: Unesp, 1998.

COMPARATO, Doc. *Da criação ao roteiro*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

## ***Cadernos do CNLF, Vol. XIII, Nº 04***

COUTINHO, L. M. Diálogos cinema escola. Disponível em: <<http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2002/dce/dce0.htm>>.

Acesso em: 05 out. 2008.

D'ONOFRIO, Salvatore. *Teoria do texto: prolegômenos e teoria da narrativa*. São Paulo: Ática, 1995.

MURRAY, J. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itáu Cultural, 2003.

RAY, R. B. The field of "literature and film". In: NAREMORE, J. (org). *Film Adaptation*. New Jersey: Tutgers University Press, 2000.

REIS, Gilvado. Os jogos eletrônicos e o cinema: diálogo de mídias. In: GOTTARDI, Ana Maria. *A retórica das mídias e suas implicações ideológicas*. São Paulo: Arte e Ciência, 2006.

SANTAELLA, L. *Games e comunidades virtuais*. Trabalho apresentado na exposição Hiper-relações eletro-digitais. Porto Alegre: [s.e.], 2004.

SKYLAR, R. *História social do cinema americano*. São Paulo: Cultrix, 1975.

STAM, R. Beyond fidelity: the dialogics of adaptation. In: NAREMORE, J. (Org). *Film Adaptation*. New Jersey: Tutgers University Press, 2000.