

## **Expandindo a Lenda: Narrativas Intermediáticas e Interação Videogame/Cinema em “A Bruxa de Blair”<sup>1</sup>**

João Gabriel Xavier Marques<sup>2</sup>

Universidade Federal de Juiz de Fora - UFJF

### **RESUMO**

Apresenta-se no artigo, uma reflexão sobre as formas de se expandir o universo ficcional de um produto específico, no caso “A Bruxa de Blair”. Serão exploradas as formas de intermedialidade que a franquia oferece, principalmente as faces reveladas por um jogo de videogame baseado na lenda mostrada no longa metragem. Para tal, serão apresentados conceitos de diferentes autores, além de um breve histórico da relação videogame/cinema.

**Palavras-chave:** Arte; Blair; Cinema; Intermedialidade; Narrativas

### **INTRODUÇÃO**

“A Bruxa de Blair” (original “*The Blair Witch Project*”) é um filme americano de 1999. O longa, dirigido e editado por Daniel Myrick e Eduardo Sánchez, é diferenciado por seu estilo de exibição, que mostra todos os eventos da produção pelas lentes de uma câmera que é carregada pelos protagonistas.

O filme relata a história de três estudantes (Heather Donahue, Michael C. Williams e Joshua Leonard, vividos por atores de mesmo nome) que desapareceram nas montanhas perto da cidade de Burkittsville em outubro de 1994, enquanto

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Mercado do Entretenimento e da Música na Cibercultura, do VIII Simpósio Nacional da ABCiber, realizado pelo ESPM Media Lab, nos dias 03, 04 e 05 de dezembro de 2014, na ESPM, SP.

<sup>2</sup> João Gabriel Xavier Marques, graduado em Comunicação Social na UFJF em 2012 e mestrando em curso do Programa de Pós Graduação em Comunicação da UFJF - Linha "Estética Redes e Linguagens" Tel-(32) 8824-1887 E-mail- jgxmarques@gmail.com

filmavam um documentário sobre uma lenda local, “A bruxa de Blair”. É falado ao espectador que os três nunca mais foram vistos, apesar de seu equipamento de audiovisual ter sido encontrado um ano depois, com o conteúdo gravado ainda intacto. Os eventos mostrados durante a exibição fazem parte de tal conteúdo.

Os autores desenvolveram o projeto durante o ano de 1994, 68 páginas de script foram escritas, com a sugestão de que os diálogos fossem improvisados. Três anos depois, o processo de gravação do longa começou. Durante oito dias, cenas foram filmadas em um Parque Estadual de Maryland, onde se localiza a cidade de Burkittsville. Lá, também foram feitas algumas gravações e entrevistas.

Um dos diferenciais da produção foi o método de gravação. Os atores foram instruídos em como operar câmeras e nunca sabiam o que ia acontecer, com a produção dando poucas instruções, de maneira individual a cada um e dicas de onde eles deveriam ir a seguir. A equipe ficava observando a ação, sem ser vista pelos artistas, fortalecendo o aspecto de improvisado.

Quase 19 horas de filmagem bruta foi feita e editada para os 90 minutos do produto final. O filme foi recebido positivamente em todo o mundo, rendendo mais de 248 milhões de dólares, sendo assim, considerado um dos filmes independentes mais bem-sucedidos de todos os tempos.

Os criadores se inspiraram em diversas referências para criar o misticismo e mitologia do filme. Nomes de figuras ligadas à bruxa no filme foram inspirados em figuras místicas da história real.

O lançamento do filme contou com diversos materiais e estratégias de divulgação, além de ter gerado mídias complementares, inspiradas na franquia. Uma trilogia de jogos de videogame, cujo primeiro episódio será abordado nesse artigo foi lançada nos anos seguintes ao longa original.

O trabalho em questão busca analisar parte da intermedialidade envolvida no universo ficcional de “A Bruxa de Blair”, utilizando, principalmente, um dos jogos baseados nele para ilustrar a convergência entre diferentes meios e linguagens. Para este fim, será discutida a aproximação das duas linguagens, apresentados exemplos e conceitos de diferentes autores.

## **A CRESCENTE CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA**

Nas últimas décadas, tem sido constatado cada vez mais a presença do videogame no cinema e vice-versa. Pode-se, de acordo com pesquisas realizadas através da história, verificar que existe uma tendência de convergência entre a sétima arte e videogame. 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 das mídias acima mencionadas (SANTAELLA, 2005 e JENKINS, 2009).

Assis (2006) em sua obra intitulada “Artes do Videogame” 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)

Santaella (2001), em sua obra, “Matrizes da Linguagem e Pensamento - Sonora, Visual, Verbal”, detalha a existência de três categorias de matrizes: sonoras, visuais e verbais que compõem as diferentes linguagens ao se combinarem em diferentes modos. O que, antes da combinação de duas linguagens propriamente estabelecidas (videogames e filmes), nos mostra que elas próprias são 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)

Em “A 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. )

A convergência midiática, cada vez mais presente no mundo atual, graças aos avanços na tecnologia, comunicação e recursos de portabilidade, obviamente não se restringe apenas a 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 liberar produtos que complementem uns aos outros espalhados por diferentes mídia. Jenkins (2009) 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 estória do filme, mas a expandem, apresentando elementos inéditos que se ligam àqueles já existentes. O contato com essa narrativa expandida permite ao fã um contato mais rico ao universo da obra ficcional, além de representar ganho comercial para o autor e crescimento de seu trabalho.

Ao mesmo tempo, releituras de obras publicadas em diferentes mídias ganham novas interpretações ao serem recriadas em novos meios. Quando Lewis Carroll publicou “Alice no país das maravilhas” e “Através do espelho” (em 1865 e 1872, respectivamente), ainda não havia cinema. Por sua vez, quando Walt Disney adaptou o então já clássico para o cinema, em 1951, não havia videogames. Posteriormente, a personagem fez sua estréia no universo do videogame em 2000 com o jogo “American McGee’s Alice”. Essa sequência de eventos e adaptações levou a uma situação única, que só existiu graças a reinvenção da estória em diferentes mídias: 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 abordado por Assis em “Artes do Videogame”.

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 que com suas semelhanças e diferenças. “A invenção de um novo meio de expressão significa um aumento em nossa habilidade de criar histórias. Significa uma dimensão a mais para expressar a experiência multidimensional da vida.” Como Jenkins, 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. Winnicott. 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. Estes, por mais que dividam aparência e nome com os da nossa realidade, precisam ser diferenciados e se manter em seu próprio lugar. Essa ideia entra em conformidade com as desenvolvidas por Suzanne Langer, em seu estudo da estética “Feeling and Form”, no qual a pesquisadora explora o limiar entre nosso universo e os das obras são naturalmente frágeis, na medida de que todas as formas de arte devam desenvolver convenções para sustentar tal limiar. Uma das mais importantes sendo a proibição da 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 platéia 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, Langer atribuiu sua aflição ao fato de a arte depender do estabelecimento de uma distância. No caso da experiência com a peça teatral em questão, ela acredita que o diretor cometeu um erro ao quebrar a convenção da "quarta parede", 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 platéia. "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 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 histórias 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 que o cinema é capaz de agir como um agente que consegue “ressuscitar os mortos”, partindo do raciocínio que o movimento conferido às imagens funciona como o surgimento da vida e, 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 metro. 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 que são capazes de serem emuladas por máquinas e equipamentos sofisticados, dando oportunidade ao público de “passear pelos filmes”, vivendo momentos de seus 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 por trás de tais investimentos envolvia milhares de dólares investidos para simular ambientes convincentes aos fãs com emoções reais, como o DeLorean de “De Volta para o Futuro” chegando a 88 milhas por hora e viajando no tempo, o tapete mágico de “Aladdin” passeando pelo mundo ou mesmo encarnando o 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 em tal passeio.

"Uma vez que as pessoas 'entram' no filme, elas querem mais do que uma volta na montanha russa; querem uma história. Para atender as expectativas da platéia 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)

Desse modo, nota-se que a interação inicial do público foi mais direcionada ao papel de observador, enquanto as mais recentes foram alteradas de forma que ele fosse incluído como um "convidado", quase um personagem da trama, quebrando completamente a "quarta parede". 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 video game, de observação da trama para controle da trama.

## **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.

Com o desenvolvimento e a sofisticação da tecnológica, começou a ser possível adaptar lentamente características narrativas dos filmes para o videogame. 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). Em 1995, o jogo "Johnny Mnemonic", 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 seqüências de vídeo não fossem suficientemente variadas para dar a impressão de que o usuário estava de fato conduzindo a narração, a iniciativa abria novas portas para a assimilação de recursos cinematográficos aos videogames, também demonstrando a capacidade de criação de jogos eletrônicos baseados em enredos cinematográficos, algo que vinha se tornando tendência desde os anos 80.

Em contrapartida, com a crescente popularidade das franquias de videogame, o cinema entretenimento começou a buscar no mundo dos jogos, inspirações para roteiros. Em 1993 chegava às telas “Super Mario Bros” a primeira adaptação de um enredo de videogame para o 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 época em 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, o diretor Simon West conseguindo immortalizar 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. O longa, produzido pelos estúdios Disney, é considerado estar para o videogame assim como “Uma Cilada para Roger Rabbit” (1988) está para os desenhos animados.

Murray (2003) afirma que na mesma medida que formatos lineares de narrativa, como romances, peças de teatro e histórias de ficção tem 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. O que, segundo a autora, gerava problemas em criar adaptações cinematográficas convincentes com tal trama, onde o universo teria que se modificar imensamente para que fosse retirado o elemento “jogador” da nova mídia inserida. Em contra-partida, o video-game não conseguia manter a consistência de um enredo complexo, logo, as primeiras apostas em melhorar a aproximação do jogador com a história do jogo envolviam investimento na identificação com os personagens e experiências dramáticas proporcionadas por eles. No já antigo, mas carinhosamente lembrado, jogo de aventuras baseado em 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 descobrindo como fazer com que a máquina funcione de novo, você não está mais sozinho. Ele está sempre do seu lado, tagarelado afetuosamente. Em uma parte seguinte do jogo, o jogador encontra a entrada de um laboratório de radiação que contem um equipamento crucial. Dentro da sala estão mutantes perigosos que emitem um som terrível. Enquanto você fica do lado de fora, Floyd se oferece para entrar com uma lealdade típica de crianças. Depois de cumprir a missão, Floyd reaparece ‘sangrando’ óleo e morre em seus braços. Neste 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)

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

## **O FILME**

O filme abre com um texto introdutório afirmando que em Outubro de 1994 três estudantes de cinema desapareceram na floresta perto de Burkittsville, Maryland, durante a gravação de um documentário. Um ano mais tarde, a sua filmagem foi encontrada em meio a uma aula de antropologia da mesma universidade que os produtores do filme durante um estudo no campo. O material foi então entregue à polícia como prova, que, acreditando que aquilo não passava de uma piada, liberou ao público.

No primeiro dia de documentário os estudantes de cinema conduziam entrevistas sobre a lenda da Bruxa de Blair. Os moradores da cidade mencionaram Rustin Parr, um ermitão que seqüestrou sete crianças na década de 1940 e trouxe-os para sua casa na floresta, onde torturados e assassinados eles. Parr trouxe as crianças ao porão de sua casa em pares, forçando uma delas a encarar o canto e ouvir os gritos enquanto assassinava a outra. Eventualmente, ao se entregar à polícia, Parr alegou insanidade, dizendo que o espírito de Elly Kedward, uma bruxa enforcada no século 18, vinha aterrorizando-o durante algum tempo e prometeu deixá-lo sozinho, se ele matasse as crianças. Ele foi enforcado depois de ser interrogado pela polícia e repórteres.

No segundo dia, os estudantes começam a explorar a floresta no norte Burkittsville para procurar evidências para provar que a Bruxa de Blair existe. Ao longo do caminho, dois pescadores avisá-los que as madeiras são assombrada e lembram que, em 1888, uma jovem chamada Robin Weaver desapareceu, e quando ela voltou três dias depois, ela falou sobre "uma mulher velha, cujos pés nunca tocaram o chão. Os alunos caminharam para Coffin Rock, onde cinco homens foram encontrados assassinados em um ritual no século 19, e depois montam acampamento para a noite. No dia seguinte, eles se movem mais profundamente dentro da floresta, apesar de sua localização exata no mapa ser incerta. Eles finalmente encontram o que parece ser um antigo cemitério com sete pequenos montes de pedras. Montaram acampamento nas proximidades e, em seguida, retornar para o cemitério depois de escurecer. Josh perturba acidentalmente um monte de pedras e Heather apressadamente deixa tudo como estava antes. Mais tarde, eles ouvem sons na

escuridão que parecem estar vindo de todas as direções, mas eles assumem que os ruídos são de animais ou moradores.

No terceiro dia, eles tentam retornar ao seu veículo, mas não conseguem encontrar o seu caminho. Eles tentam até o anoitecer, quando eles são forçados a montar acampamento novamente. Naquela noite, eles voltaram a ouvir barulhos, mas não conseguem enxergar nada. Na manhã seguinte (a quarta), eles descobrem três estruturas que foram construídas em torno de sua tenda durante a noite. Heather percebe que seu mapa está faltando e Mike mais tarde revela que ele chutou-o em um riacho da frustração do dia anterior. Josh e Heather atacam Mike em um acesso de raiva intensa. Eles percebem que estão agora irremediavelmente perdidos e decide simplesmente “seguir o sul”. Eles descobrem figuras humanóides suspensas nas árvores. Naquela noite, eles ouvem ruídos ainda mais estranhos, incluindo sons de crianças. Quando uma força desconhecida sacode a tenda, os jovens fogem em pânico e se escondem na floresta até o amanhecer.

Começa o quinto dia. Ao retornar à sua tenda eles acham que seus bens foram vasculhados e os equipamentos de Josh aparecem cobertos com lama, fazendo com que eles questionem por que somente os seus pertences foram afetados. À medida que o dia passa eles passam um registro sobre um córrego que era idêntico a outro visto mais cedo, apesar deles ter viajado diretamente para o sul durante todo o dia.

No sexto dia, Josh desaparece. Depois de tentar encontrá-lo, eles eventualmente decidem seguir em frente. Naquela noite, eles ouvem Josh gritando na escuridão, mas não são capazes de encontrá-lo.

Ao raiar do sétimo dia, Heather encontra um feixe de varas e de tecido fora de sua tenda. Uma inspeção mais detalhada revela que ele contém pedaços sangrentos de camisa de Josh, além de dentes e cabelo, mas ela não fala isso para Mike.

Naquela noite, Heather se filma, pedindo desculpas com os co-produtores de seu projeto, bem como suas famílias e começa a chorar. Mais tarde, eles voltaram a ouvir os gritos agonizantes de Josh por ajuda, mas desta vez eles conseguem segui-los e descobrem uma casa abandonada, abandonada na floresta. Mike corre ao andar de cima, seguindo o que soa como a voz de Josh, enquanto Heather tenta seguir. Mike então afirma ter ouvido Josh no porão. Ele desce as escadas e depois do que parece ser uma luta rápida fica em silêncio e deixa a câmera. Heather grita para Mike, mas

não obtém resposta. Ela entra no porão gritando de medo, enquanto a câmera pega um vislumbre de Mike frente para o canto, assim como as vítimas de Parr. Heather então solta um grito final como ela e a câmera cai no chão. O filme termina em silêncio e estática.

## **O JOGO**

A trilogia de jogos baseados em “A Bruxa de Blair” não se propõe a fazer releitura de nenhum aspecto do filme, diferente da maioria dos jogos inspirados em longa-metragens. Ao invés disso, cada um deles foca em expandir algum aspecto da narrativa da produção original, bem no módulo de outros materiais da franquia, com a única referência à produção cinematográfica sendo a própria lenda da bruxa. Cada um dos três exemplares se foca em um aspecto mencionado brevemente no filme. A narrativa do primeiro aborda Rustin Parr, o segundo a locação de Coffin Rock e o terceiro fala sobre Elly Kedward.

A narrativa do game conta a história do personagem Rustin Parr, um homem que vivia nas montanhas perto de Burkittsville. O homem era descrito como amigável e reservado pelas pessoas da cidade. Um eremita, ele visitava a cidade somente para comprar suprimentos, preferindo sua vida no campo.

No início dos anos 1940, no entanto, a história conta que Rustin começou a ver aparições de uma mulher que, passou a atormentá-lo, fazendo com que pouco a pouco sua sanidade se perdesse. Por fim, ela o obrigou a sequestrar sete crianças da cidade. Ele as levava para o porão em pares, forçando uma a ficar virada para um canto enquanto matava a outra (semelhante à maneira de como Mike estava no final do filme). Por razões desconhecidas, ele não matou apenas uma criança, chamada Kyle Brody. Depois disso, ele se entregou, falando que “tinha acabado o que tinha que fazer”. O crime chocou a cidade.

O jogo se inicia em 1941, com o jogador encarnando a cientista Elspeth “Doc” Holliday, que é mandada por uma organização secreta do governo, encarregada de investigar crimes paranormais para descobrir se algum tipo de entidade influenciou Parr a cometer os crimes.

O estilo do game se divide em segmentos de investigação, que envolvem

entrevistar habitantes da cidade e analisar pistas. Sequências de ação acontecem em determinados momentos da narrativa, na floresta onde dizem viver a lendária bruxa e em pesadelos que a protagonista sofre durante os quatro dias em que acontece a trama do jogo. O universo da franquia é expandido de forma em que o verdadeiro antagonista se revela não como a bruxa, mas um demônio chamado Hecaitomix. Durante o jogo, é explicado que a entidade tem ligação com diversos eventos que são mencionados no longa original e outras mídias que abordam o universo. Possuindo e controlando personagens chave como Elly Kedward e Kyle Brody, além de influenciar outros, como Rustin Parr

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Uma das marcas da franquia, sem dúvida é a sua intertextualidade. O filme é considerado apenas uma parte da história. No ano do lançamento, um documentário falso, além de um site, um dossiê falso com informações fabricadas sobre o incidente com os estudantes e o diário de Heather Donahue estavam entre os materiais lançados. Em seu ensaio *“Nothing That is Not There and The Nothing That is - Language and The Blair Witch Phenomenon”*, contido na obra *“Nothing That is - Millennial Cinema and the Blair Witch Controversies”* (2004), James Keller argumenta que a experiência do filme só pode ser completa com o uso de toda a mídia destinada à franquia.

“O espectador consegue apreciar todas as partes da história que são colocadas em mistério no filme, como o significado de Coffin Rock, as crianças desaparecidas e até mesmo a cabana da bruxa. Geralmente quando se vai ao cinema, espera-se encontrar uma narrativa ficcional, mas nunca se espera que a ficção que se expanda para o contexto cultural do filme. Assim, “A Bruxa de Blair” não começa nem termina na sala de cinema, o filme é parte de uma narrativa maior”. (KELLER, 2004, p.73)

A narrativa intermídia da franquia analisada demonstra o potencial de expansão de um produto ao contar com diferentes experiências em mídias diferentes. O caso específico investe na interação do espectador, não somente nos jogos que revelam novas faces do universo, mas na busca envolvida em investigar detalhes em diferentes meios.

## **REFERÊNCIAS BIBLOGRAFICAS**

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.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009

KELLER, JAMES. **Nothing That is Not There and The Nothing That is - Language and The Blair Witch Phenomenon**. Detroit: Wayne State University Press, 2004

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**. Da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2005.

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