



THE WARRIORS: UM ESTUDO ACERCA DA INTERMIDIALIDADE CONTIDA EM UMA FRANQUIA¹

João Gabriel Xavier Marques²

Palavras-Chave: Cinema; Videogame; Intermidialidade; Narrativa; Arte

Resumo: O presente trabalho tem como objetivo conduzir uma análise de dois objetos pertencentes à mesma franquia: The Warriors. Utilizaremos conceitos oriundos da Intermidialidade para investigar a relação entre um filme, lançado em 1979 e um jogo de videogame, desenvolvido em 2005, que representam a mesma história em mídias distintas. Para tanto, apresentaremos breve histórico sobre os dois meios, bem como fichas técnicas referentes aos objetos estudados e detalhamento de diferentes categorias da Intermidialidade, para uso na análise.

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,

¹ Artigo apresentado ao eixo temático Ciência colaborativa e a perspectiva do fazer científico contemporâneo.

² Mestre em Comunicação (PPGCOM/UFJF). Formação em Comunicação Social pela UFJF. Email: jgxmarques@gmail.com

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 exposições 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*/jogador.

Com o avanço da tecnologia, a narrativa clássica, caracterizada por seus protagonistas únicos e progressão linear da história (BORDWELL, 2005) 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.

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. 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).

Portanto, temos como objetivos específicos neste trabalho apresentar evidências da aproximação das linguagens do cinema e videogame; introduzir o conceito de Intermedialidade e discutir seu emprego narrativo; analisar quais subcategorias apresentadas mais dialogam com o estudo proposto; e conduzir uma análise do relacionamento intermediário entre *The Warriors* (filme, e jogo) utilizando os conceitos discutidos ao longo do texto.

2. OBJETOS PARA ANÁLISE

2.1. *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 significativa.

2.2. *THE WARRIORS* - JOGO/FICHA TÉCNICA

The Warriors é um jogo de vídeo *beat em' up*³ 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

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

³ 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.

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.

3. INTERMIDIALIDADE

As reflexões acerca 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.

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)

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 Duchamp 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) “.

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 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)

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. Da mesma maneira que grandes exposições e festivais investem em obras de mídias diferentes para atingir espectadores de jeitos alternativos.

CLÜVER (2007) e Rajeswsky (2005) 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 apresentar e aplicar tais subcategorias às obras escolhidas, investigando a forma de como a narrativa do filme e jogo reagirá às características intermidiáticas apresentadas por cada uma delas.

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 “plurimídia”, 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 “multimídia”. 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.

3.2 REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS

Em seguida, é mencionada pelo autor a segunda subcategoria de intermidialidade, 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 intermediática 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 intermediática, 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 reinterpretções 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)

Dispondo dos conceitos aqui apresentados, iremos, a seguir, aplica-los aos objetos de estudo, buscando verificar qual dessas categorias melhor ilustra a relação entre os mesmos.

4. A INTERMIDIALIDADE ENVOLVIDA NA RELAÇÃO ENTRE OBJETOS

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. Ao aplicarmos este 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, 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 exercito 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 (2008) 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*/jogador 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.

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 contém o texto alvo, com sua fonte. No caso de *The Warriors*, notamos que, enquanto a experiência e o controle pelo desenvolvimento da história são diferentes 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 *interator*. 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 *interator* 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.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

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 Kattenbelt (2008), Figueiredo (2015), 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 enquadrou para representar o diálogo entre cinema e videogame em nosso exemplo estudado.

REFERENCIAS

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

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

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

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

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

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

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.

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

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