

## **CINEMA + GAMES + HQ: UMA ANÁLISE DAS MULTILINGUAGENS NO FILME SCOTT PILGRIM VS THE WORLD**

**MARTINS, Bruce William; FARIA, Mônica Lima de**

Centro de Artes, Design Gráfico; Centro de Artes, Colegiado dos Cursos de Design Gráfico e Digital.  
bruxo\_william@yahoo.com.br

### **1 INTRODUÇÃO**

Scott Pilgrim é uma série de quadrinhos escrita pelo canadense Bryan Lee O'Malley; é composta por seis volumes, sendo o primeiro lançado em 2004 e o último em 2010. Neste mesmo ano, foi lançada a versão da série para o cinema, sendo nomeado *Scott Pilgrim VS The World* (Edgar Wright, 2010). A HQ (história em quadrinhos) de Scott Pilgrim conta com a linguagem narrativa e elementos de videogames. Estes três tipos de linguagens e mídias diferenciadas: cinema, quadrinhos e games, presentes em *Scott Pilgrim VS The World*, fazem deste um filme que merece uma análise mais aprofundada, se tornando, assim, meu objeto de estudo. Este ensaio tem por objetivo identificar os elementos de HQ e videogames presentes no filme e analisar como estas diferentes formas de linguagem e mídia interagem no mesmo, relacionando também com a conversão da narrativa dos quadrinhos para o cinema.

### **2 METODOLOGIA (MATERIAL E MÉTODOS)**

Para esta pesquisa teórica utilizei principalmente os autores Scott McCloud com seus livros *Desvendando os Quadrinhos* (2005) e *Reinventando os Quadrinhos* (2006) para embasamento teórico nesta área; e Daniel Gularte, autor de *Jogos Eletrônicos: 50 anos de Interação e Diversão* (2010), com o propósito de melhor identificar tais elementos de quadrinhos e videogames no filme. Utilizei também um artigo de Rahde e Cauduro (2005), em que discursam sobre as características das imagens pós-modernas. O filme também serve de referencial para análise, a partir de onde observei os elementos dos quais discuto nesse trabalho. Além disso, tive a oportunidade de ler a história em quadrinhos *Scott Pilgrim* e fazer essa relação da conversão desta mídia para o cinema.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

#### **3.1 NARRATIVA DE GAME**

Scott Pilgrim é um canadense de 22 anos que namora uma colegial de 17 anos, porém não é feliz com o relacionamento e parece nunca saber o que realmente quer. Até conhecer Ramona Flowers, garota que vê em seus sonhos mas descobre que é real. A partir daí Scott fica obcecado por ela e faz de tudo para conseguir ser seu namorado. O que temos aqui descrito parece ser uma história de romance qualquer, porém é muito mais do que isso. Para poder ficar com Ramona, Scott tem de derrotar a “Liga dos Sete Ex-Namorados do Mal” dela, além disso, cada um dos ex-namorados parece ter poderes sobre-humanos e planeja aprisionar a garota. Tal enredo é muito similar ao de vários games e tem a mesma forma

narrativa: o personagem principal, Scott, tem um objetivo (ficar com Ramona), porém para isso tem de enfrentar um grande desafio, a Liga dos Sete Ex-Namorados do Mal. Este desafio corresponde a fases de um jogo de videogame com um chefe final em cada estágio (os sete ex-namorados do mal) com a promessa de um prêmio caso o desafio seja cumprido, no caso o relacionamento com Ramona.

Daniel Gularte (2010) define certas características dos jogos eletrônicos (games) que se aplicam no enredo de nosso filme analisado. Uma delas é o **foco**, que o autor define como “a capacidade do jogador de se concentrar nos objetivos e ações principais” (GULARTE, 2010, pg.27). Tal característica é comum à maioria das narrativas, incluindo a de Scott Pilgrim, que tem por objetivo derrotar a Liga dos Ex-Namorados e ficar com Ramona. Outra característica essencial é o **conflito**, que é um fator importante em qualquer jogo e/ou história. O autor fala que foco e conflito não são antagônicos, eles se completam: *a criação de um conflito ajuda não somente no entendimento da situação, mas também na melhor aceitação da realidade em que o jogador vive* (GULARTE, 2010, pg.31). E finalmente, a característica que constitui o jogo em si: o **desafio**.

Outro fato importante nos games é de o jogador ou espectador se colocar no lugar do protagonista do jogo, quase como uma relação de ator-personagem. No caso do filme, Scott Pilgrim se coloca no papel de jogador, se submetendo às regras do desafio, envolvendo-se nos conflitos desse esquema e com o foco principal estabelecido, que é derrotar a Liga e ficar com Ramona. Temos neste filme, então, uma narrativa típica de games.

### 3.2 DOS QUADRINHOS PARA O CINEMA

Adaptar quadrinhos para o cinema implica em converter um tipo de mídia basicamente visual e estática para outra mídia que é audiovisual e animada. Pode-se dizer, porém, que a linguagem gráfica e narrativa dos quadrinhos perde muito com esta conversão. Onomatopéias se tornam sons, a disposição dos quadros não é mantida, a capacidade interpretativa do espectador diminui, etc.

Scott McCloud (2005) discursa sobre um fenômeno ao qual ele denomina **conclusão**, que se refere à capacidade de observar as partes, mas perceber o todo. No mundo fragmentado dos quadrinhos a conclusão é um fator primordial no quesito de juntar as partes e produzir significado. McCloud fala também sobre a **sarjeta**, que é o espaço entre um quadro e outro. É neste espaço que a conclusão se dá. Por exemplo, em um primeiro quadro temos um sujeito que dispara um tiro de revólver, em um segundo quadro vemos apenas sangue; através da conclusão juntamos estas duas imagens distintas e concluímos que o tiro acertou algum ser vivo.

Entretanto, ao serem adaptados para o cinema, os quadrinhos perdem este recurso interpretativo. Não há sarjetas no cinema e, embora haja montagem, o que torna o cinema sequencial, a conclusão ocorre em 24 quadros por segundo, se tornando praticamente imperceptível. Nesse quesito, os quadrinhos, por serem estáticos, ganham um ponto a favor, permitindo que o leitor interprete da maneira que quiser o que ocorre entre um quadro e outro, garantindo uma maior participação do mesmo na narrativa.

Contudo, no filme *Scott Pilgrim VS The World*, a maioria dos elementos gráficos e narrativos da história em quadrinhos em que é baseado é mantida, pois é exatamente este seu propósito: ser um filme explicitamente influenciado pelas HQs.

Neste sentido, a equipe de direção de arte de *Scott Pilgrim* fez um excelente trabalho, mantendo o filme fiel à HQ.

A peça cinematográfica apresenta onomatopéias acompanhando alguns sons, como campainha de porta e instrumentos; efeitos representados graficamente; personagens apresentados por barras de informação; telas com texto de passagem de tempo e espaço; os créditos de abertura apresentam elementos gráficos de quadrinhos; onomatopéias nos golpes das lutas; sequências de quadros com texto e imagem interagindo; os flashbacks dos personagens são partes da própria HQ em que o filme é baseado, entre outros.

Sendo assim, a HQ de O'Malley só teve a ganhar com sua adaptação para o cinema, inclusive pela abordagem sonora que a história apresenta. Como na mídia dos quadrinhos sons são ausentes, estas partes ficavam vagas na HQ, como por exemplo, as apresentações da banda Sex Bob-Omb em que o autor tinha que desenhar as cifras para o leitor poder se contextualizar sonoramente. Já no cinema, esta necessidade desaparece; agora o som, tanto das bandas como dos temas de games que a história apresenta, é possível.

### 3.3 ESTÉTICA E ELEMENTOS DE GAMES

Como já foi dito anteriormente, *Scott Pilgrim* se diferencia de outras histórias em quadrinhos por adicionar narrativa e elementos de videogames em sua trama. Sua adaptação para o cinema não é diferente. Além disso, os elementos de games estão ainda mais presentes na versão audiovisual da história.

Logo no início, quando é apresentada a distribuidora do filme, Universal Pictures, notamos esta influência dos games explicitamente. Tanto o logo, como a vinheta da Universal apresentam uma estética de games clássicos, compostos por pixels e música 8-bits. A abertura do filme é uma citação direta do jogo *The Legend of Zelda: A Link to the Past* (Nintendo, 1991). A banda de que Scott faz parte, "Sex Bob-Omb", é uma referência ao personagem em forma de bomba, presente na franquia *Super Mario*. Outro elemento de games muito presente no filme são as barras de *status*, que mostram energia, saúde ou informações sobre os personagens, geralmente presentes em jogos estilo RPG (Role Playing Game), em que o jogador assume o papel de um personagem. Aos sete minutos e meio de filme, Scott leva Knives, sua namorada de 17 anos, na loja de *arcades* e conta a história por trás do nome do jogo *Pac-man* (Namco, 1980), outra referência aos games clássicos. Young Neil, amigo de Scott, sempre está com seu *Nintendo DS* e usando camisetas com temas de games.

Estas são apenas algumas referências que o filme faz ao mundo dos games, porém é nas lutas contra a Liga dos Ex-Namorados do Mal que a estética dos games se mostra realmente inserida em *Scott Pilgrim VS The World*. Na primeira batalha, elementos de games de luta, principalmente dos *arcades*, como *Street Fighter II* (Capcom, 1991) predominam na cena. Ações oriundas desse tipo de jogo são comuns no filme: super poderes, golpes especiais, *reversal* (contra-ataque), *hits* (golpes), *combos* (sequência de hits), e textos de condição de batalha como *versus* (contra) e *KO* (nocaute). Além disso, quando os vilões são derrotados por Scott, desaparecem deixando em seu lugar moedas, pontuação e prêmios, tal como num game (especialmente do gênero plataforma). Nas lutas que se seguem, notamos referência a games de skate (esportes), como a série *Tony Hawk's Pro Skater* (Activision, 1999) e games musicais, a exemplo de *Guitar Hero* (Harmonix, 2005).

Ao vencer a quinta batalha, Scott ganha uma vida (1UP), talvez uma das características mais significativas dos games do gênero plataforma como *Super Mario World* (Nintendo, 1990). A batalha final se dá contra o criador da Liga dos Ex-Namorados do Mal e é totalmente influenciada pelas lutas contra chefes finais de RPG. Scott ganha uma espada que aumenta seu *level* (nível de habilidades), tal como em um game desse gênero. Nesta batalha de espadas estão presentes barras de vida, *combos*, ataques especiais em grupo, etc. Ao ser derrotado, o vilão final se torna um ser digital que explode em milhares de moedas, garantindo a Scott a pontuação máxima e seu objetivo conquistado: salvar Ramona.

Um pouco antes do final do filme, Scott se encontra com seu lado sombrio, *Nega Scott*, uma apologia clara à *Link* e *Dark Link* da franquia *The Legend of Zelda*. O filme termina com uma tela de *Continue* proveniente dos games de luta, e então entram os créditos finais com músicas 8-bits.

#### 4 CONCLUSÃO

*Scott Pilgrim VS The World* é um ótimo exemplo de que diferentes linguagens podem interagir em uma mesma mídia e gerar resultados interessantes. O filme recebeu várias críticas positivas e agradou aos fãs, apesar da baixa bilheteria nos cinemas. Uma história em quadrinhos que narra as fases da vida de Scott (fases de videogame), uma celebração à era 8-bits, uma narrativa sobre bandas canadenses e relacionamentos complicados, um filme baseado nos quadrinhos com temática de games, um épico pós-moderno para a geração criada dentro de casa. É difícil definir o que é *Scott Pilgrim*, mas de uma coisa podemos ter certeza: nunca uma mistura de três linguagens diferentes foi tão bem executada, inovadora, inteligente, ou simplesmente divertida como em *Scott Pilgrim VS The World*.

#### 5 REFERÊNCIAS

McCLOUD, Scott. **Desvendando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2005

McCLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos**. São Paulo: M.Books, 2006

GULARTE, Daniel. **Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão**. Rio de Janeiro: Novas Idéias, 2010

RAHDE, Maria Beatriz e CAUDURO, Flávio V. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista FRONTEIRAS-Estudos Midiáticos**, VII (3), 2005, p. 195-205

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim Contra o Mundo**. São Paulo: Companhia das Letras, 2010

SCOTT PILGRIM VS THE WORLD. Direção e Produção: Edgard Wright. Universal Pictures. Big Talk Productions, 2010

Érico Borgo. **Crítica: Scott Pilgrim Contra o Mundo**. Acesso em 19/06/2012. Disponível em: <http://omelete.uol.com.br/cinema/critica-scott-pilgrim-contra-o-mundo>