

(Re)pensar o jogo: análise comparativa entre Batman Begins e Batman Arkham Asylum¹

Pedro Henrique Trintini Ferreira²

João Carlos Massarolo³

Leonardo Antônio de Andrade⁴

Universidade Federal de São Carlos - UFSCar

Resumo

Através de análise de conteúdo qualitativa comparou-se a configuração narrativa do filme Batman Begins (2005) e do jogo Batman Arkham Asylum (2009), com embasamento teórico em Bordwell, Thompson e Smith (2024) e Jenkins (2004, 2008). Os resultados indicam que o filme traz temas universais que apelam a novos públicos, enquanto o jogo traz uma narrativa complexa com várias camadas de conteúdo para aquele que queira se aprofundar. Concluindo que pode-se repensar o jogo como mídia capaz de unir as outras, envolvidas no processo de consumo transmidiático, em um único suporte.

Palavra-chave: Narrativa transmídia; Batman; Cinema; Jogos digitais; Análise de conteúdo.

O universo ficcional de Batman, iniciado nos histórias em quadrinhos (HQs) em maio de 1939, tem sido expandido em diversas mídias ao longo de 86 anos. Recentemente, duas trilogias se destacam, como filme: A Cavaleiro das Trevas (2005-2012) ganhadora de sete prêmios de melhor diretor para Christopher Nolan; e como jogo: Arkham (2009-2015) com oito indicações a jogo do ano para o diretor Sefton Hill. Configurando-se como importantes obras do universo transmidiático do herói (Jenkins, 2008). Este trabalho se propõe a investigar a introdução das primeiras obras destas para entender como diferentes suportes configuram suas narrativas para introduzir o sujeito ao universo ficcional.

A análise comparativa entre Batman Begins (2005) e Batman Arkham Asylum (2009) demonstra que o filme aborda valores universais, como a superação do luto e do

¹ Trabalho apresentado no GP Cinema, do 25º Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 48º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando no Programa de Pós Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. E-mail: pedrotrintini@estudante.ufscar.br.

³ Doutor em artes, professor do Programa de Pós Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. E-mail: massaro@ufscar.br.

⁴ Doutor em computação, professor do Programa de Pós Graduação em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. E-mail: landrade@ufscar.br.

medo, tornando o universo ficcional mais atraente a um público que o desconhece. Enquanto o jogo permite ao sujeito aprofundar seus conhecimentos sobre o universo ficcional de acordo com seu interesse, através de manifestações narrativas diegéticas: encenadas pelos personagens e escondidas no cenário, em arquivos de áudio e diálogos, cujo consumo é opcional (Jenkins, 2004) ou em *cutsscenes*⁵; e extra diegéticas: nas telas de pausa e interfaces, com informações sobre acontecimentos ou prévios ao jogo ou ocorridos apenas nas HQs.

Historicamente, o lançamento de filmes aumenta o interesse do público em consumir conteúdo do seu universo transmidiático em outros suportes (Buesing, 2021). Mas, através da complexidade narrativa e potencial de condensar grandes volumes de informação (Murray, 2003), é necessário repensar o jogo quanto à sua capacidade de concentrar conteúdos e, consequentemente, o processo de consumo transmidiático em um único suporte.

REFERÊNCIAS

BATMAN: Begins. Direção: Christopher Nolan. Produção: Charles Roven, Emma Thomas, Larry Franco. Estados Unidos: Warner Bros. Pictures et. al., 2005. (140 min.)

BATMAN: Arkham Asylum. Direção: Sefton Hill. Produção: Daniel Bailie, Nathan Burlow. América do Norte: Rocksteady Studios, 2009.

BORDWELL, D.; THOMPSON, K.; SMITH, J. Film Art: An Introduction. New York, NY: McGraw Hill LLC, 2024.

BUESING, D. Do Marvel Movies (MCU) Lead To Actual Comic Book Readers? 2021. Disponível em: <https://www.comicbookherald.com/do-marvel-movies-mcu-lead-to-actual-comic-book-readers/>. Acesso em: 18 jun. 2025.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In: _____. First Person. New Media as Story, Performance, and Game. Massachusetts: Mit Press, 2004.

_____. Cultura da convergência. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

⁵ Sequências audiovisuais não-interativas.