

O Cânone como entendimento de Conteúdo em modelos de transposições audiovisuais de franquias midiáticas: *Resident Evil*<sup>™</sup> e *Silent Hill*<sup>™</sup><sup>1</sup>

Allison Vicente Xavier Gonzalez<sup>2</sup>

Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, Universidade Federal de São Carlos (PPGIs-UFscar)

## RESUMO

É possível que exista algo como um cânone nas transposições<sup>3</sup> diegéticas de jogos eletrônicos? Este artigo pretende resolver um impasse a que chegou uma dissertação de mestrado. O objetivo aqui é destrinchar o que se chama de cânone/ canônico: passando por teorias literárias, por teorias sobre adaptações audiovisuais, até as franquias de mídia. Parece ter havido um desenvolvimento da definição de cânone no que diz respeito a seu entendimento. Cânone deixa de se referir apenas a uma listagem ou norma de seleção da literatura, passa a se referir a um conteúdo em forma fundamental nas adaptações audiovisuais e então adquire o sentido de algo como um conteúdo que, descolado de forma fundamental, possibilita o regimento no desenvolvimento de um mundo em diferentes mídias e formas nas franquias de mídia. Esta última concepção do entendimento de cânone parece se destacar nas transposições de jogos eletrônicos para outras mídias.

## PALAVRAS-CHAVE

Resident Evil; Franquias audiovisuais; Mídia; Silent Hill; Videogames;

## CORPO DO TEXTO

As transposições de jogos eletrônicos em diferentes mídias não são aqui consideradas adaptações audiovisuais, porque as definições de adaptação audiovisual nas diferentes teorias acessadas (Stam, 2008; Hutcheon, 2013; Baty, 2020; Flanagan, 2017) não permitem a compreensão da complexidade de múltiplas produções baseadas em uma mesma propriedade intelectual (IP). Tal complexidade pôde ser entendida e analisada

---

<sup>1</sup> Exemplo: Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho (GT) Games e Entretenimento Digital, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025.

<sup>2</sup> Graduado em Filosofia pela Universidade Federal de Mato Grosso Sul (UFMS), Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGIs), pela Universidade Federal de São Carlos (UFScar), com pesquisa sobre as peculiaridades entre diferentes Mídias, sob orientação do professor João Carlos Massarolo.

<sup>3</sup> O termo “transposição” é empregado aqui como neutro em relação as teorias das adaptações audiovisuais e franquias de mídia. É utilizado ao longo deste texto para se referir ao movimento de transpor uma história que aparece originalmente em um jogo eletrônico em outra mídia, ou, posteriormente na mesma mídia.

apenas através da ideia de franquias midiáticas (Johnson, 2009), e de produções transmidiáticas (Jenkins, 2009). Assim, jogos eletrônicos são aqui tratados como franquias de mídia e podem ou não se postar de maneira transmidiática.

A discussão aqui é teórica, mas apresenta-se uma segunda parte do texto como uma análise dedicada as franquias, *Resident Evil* e *Silent Hill* com o intuito de exemplificar mais precisamente como o entendimento de cânone como um conteúdo sem forma fundamental – ou, que seja, o entendimento de conteúdo sem forma fundamental como canônico – pela franquia pôde produzir diferentes diegeses através de aspectos específicos de cada mídia.

Do grego antigo, *canon*, cânone se referia a um canudo reto de madeira que carpinteiros costumavam usar para medir algum espaço. O desenvolvimento do termo passou por uma lista referencial - as obras que deveriam servir à educação, mas cânone se estabeleceu com o significado de leis ou normas de conduta. Por volta do século III, cânone se referia às leis ou normas de conduta religiosa, se distinguindo das leis e normas de conduta da vida civil (comum) e iniciando uma função de contraste social que perdura até os dias atuais. Moreira (2003) retoma esse histórico filológico do termo cânone e destaca que à palavra ficaram dois significados fundamentais por volta do século XVIII: “[...] entendido como norma ou regra e, por consequência, transforma-se em modelo.” (Moreira, 2003, p. 90). Assim é que os séculos posteriores passaram a chamar de cânone ou canônico um conjunto de autores e obras, mas também os títulos atrelados ao seu formato original quando houve suas aparições em outros espaços, como o teatro, o cinema no século XX, e com os jogos eletrônicos atualmente (séc. XXI).

Moreira realiza um movimento em seu artigo. A autora passa por definições de cânone em diferentes autores, do mais tradicional como Harold Bloom (1998) em que um cânone é inevitável e necessário para que não se perca o vislumbre do que são as boas práticas literárias e acadêmicas; até chegar em Wendell V. Harris (1998), que analisa o o cânone ou a canonicidade nas literaturas inglesa e americana já como não fixos, isto é, o cânone, para o autor, diz respeito as leituras cumulativas, algo dinâmico que reflete uma seleção de leituras influenciadas por valores e necessidades socioculturais, bem como as abordagens de uma crítica. O cânone é entendido por Harris como algo fluído: o cânone deixa de ser estático e apenas normativo, e passa a poder ter funções categóricas que permitem expor e justificar as variações de entendimento de um objeto, isto é, indicam um movimento configurativo pelas mudanças de leituras sobre um mesmo texto.

O cânone ao que se referem Hutcheon (2013) e Stam (2008) parece ser sutilmente diferente. Hutcheon define adaptação audiovisual como um processo deliberado de revisitação. O cânone aparece na discussão através da crítica. O mesmo ocorre no texto de Stam. Argumenta-se que muitas vezes uma obra adaptada é criticada como infiel em relação a obra canônica. Assim, a justificativa para a discussão sobre as adaptações audiovisuais se assentam, no autor e na autora, na distância que aparece no processo de adaptação em relação a obra adaptada (Hutcheon), ou entre a leitura e o texto-fonte (Stam).

Nota-se, todavia, uma mudança sutil no uso do termo. O que é canônico não mais é um regime ou uma norma que pretende listar certas obras e não outras. O termo também não se emprega com a função de compreender as diferentes leituras sobre um texto. Há nessas teorias sobre as adaptações audiovisuais, como dado, que o texto original tem preferência canônica em relação a sua adaptação, mas a importância maior é a história propriamente. O processo de adaptação indica como um cânone é lido e, por consequência, os aspectos de fato relevantes nas adaptações audiovisuais aparecem. Segundo Stam, porque a compreensão de como um texto é lido quando adaptado permite entender e analisar mudanças e necessidades, movimentos socioculturais. Já em Hutcheon, as diferentes abordagens, escolhas, mudanças, continuidades, extensões, resumos e afins, no processo de adaptação entre duas mídias escancaram a existência de aspectos fundamentais e próprios à cada mídia. Em ambas as teorias, o que é canônico diz respeito primordialmente a história que é contada, mas a forma passa a ter função secundária em relação ao conteúdo, isto é, a história originalmente escrita como livro não mais é um livro, mas um conteúdo que pode ser aproveitado de outras maneiras em outras formas.

O cânone assim, se apresenta com referência ao conteúdo que é adaptado entre diferentes mídias. W. J. T. Mitchell (Cf. 2005. **In.** Hutcheon, 2013, p. 61) define mídia como algo entre um emissor e um receptor, isto é, como leitura que varia conforme seu consumo. Isto significa que uma mídia se define pelo seu uso que pode variar de acordo com a maneira como é utilizada pelo mercado em relação a como é recebida pelo consumo. Mas ao que Hutcheon se refere como canônico, ainda que exista uma preferência na forma original, a obra que foi adaptada, há mais atenção e preocupação sobre como o conteúdo adaptado aparece nas distintas mídias envolvidas no processo de adaptação, em vista das possibilidades particulares a cada uma. Nesse caminho, uma adaptação não apresenta falta, mas extensão de um conteúdo.

A mudança no entendimento de cânone é ainda sutil até aqui. Na teoria literária, Harris expõe a possibilidade de entender cânone como o acúmulo de leituras de um texto, não apenas o texto em sua forma original, ou apenas uma lista referencial obrigatória, mas este conjunto necessariamente, o que corrobora no cânone como conceito que detém uma função de refletir movimentos culturais. Em Stam, não é a definição de cânone que detém essa função, mas a adaptação é que expõe movimentos culturais e socioculturais, ficando ao cânone a função de contrastar o que é adaptado. Em Hutcheon, algo semelhante a Stam acontece, mas com alguma ênfase no conteúdo que ganha alguma importância em relação a sua forma original: ao atravessar diferentes mídias, uma história pode indicar diferenças fundamentais entre essas mídias, além de também oferecer a percepção de como essa história é lida em outros contextos socioculturais.

De acordo com o exposto até aqui, é possível pensar em algo canônico nas transposições de jogos eletrônicos? Talvez. O que se descreve até aqui é uma aproximação no entendimento de cânone ao conteúdo, mas de maneira ainda muito superficial. Isto parece se intensificar quando a discussão aparece nas franquias de mídia e/ou audiovisuais, e, ainda mais quando apresentado como as franquias de jogos eletrônicos se desenvolveram ao longo dos anos.

Para as franquias de mídia, a recepção do consumo de suas produções se torna quase mandante, visto se trabalhar em função de uma cultura colaborativa que precisa ser cuidada. Nesse sentido, as franquias de jogos eletrônicos encontraram em seu público de jogadores e jogadoras o engajamento que esperavam. Na primeira década do século XXI, fãs criavam fóruns online, sites de debates e troca de informações sobre os jogos que estavam jogando. Textos e vídeos com dicas e tutoriais para fazer tudo o que um jogo permitia, seus finais alternativos, itens escondidos, mapas secretos, mecânica específicas e afins. Em muito, a experiência de jogar um jogo foi um ótimo exemplo do que se chama cultura colaborativa. A inevitável comparação entre um filme produzido a partir de um jogo eletrônico levou a uma desconfiança dessas produções. Acusações de infidelidade foram feitas aos montes com relação a uma mesma história em duas mídias distintas, assim como aconteceu com as adaptações audiovisuais da literatura. Stam e Hutcheon, por exemplo, conseguiram discutir o assunto através de conceitos como cânone e adaptação propriamente. Nos jogos eletrônicos, isso parece um tanto distante, visto que

estes sofreram até mesmo acusações de uma incapacidade em configurar uma história.<sup>4</sup> Os jogos eletrônicos e suas transposições participam de um modelo de mercado denominado de franquia de mídia. Uma Franquia de mídia é o termo utilizado para compreender movimentos geridos por propriedades intelectuais que perpassam diferentes estruturas formais, setores da indústria e espaços midiáticos. (Johnson, 2009, p. 23). O sistema de franquias existe em diversos âmbitos do comércio e, mesmo no caso de uma franquia compreender as mídias digitais, isto não significa necessariamente que ela é transmídia, tão menos resume sua produção a conteúdos midiáticos.

Sobre *Resident Evil*, por exemplo, Scolari comenta:

Dado que *Resident Evil* nunca foi pensado como uma franquia que se expandiu através de múltiplas mídias, e que esta expansão se realizou apenas para obtenção de benefícios econômicos, com o decorrer dos anos, a narrativa foi mutilada e estendida de forma pouco coerente. Apesar dessas confusões, Capcom criou um universo de sua propriedade que devemos considerar uma das primeiras e mais significativas franquias transmídias. (Scolari, 2013, p. 141).

Títulos em sequência começaram a ser produzidos a partir dos anos 2000<sup>5</sup>, mas ainda regidos sob um domínio, uma propriedade intelectual gerida por um estúdio ou produtora que detém direitos de produção e distribuição.<sup>5</sup> O primeiro jogo é categorizado como horror/sobrevivência em que se conhece as personagens Chris Redfield e Jill Valentine, membros de uma força tarefa de elite, que vão a *Raccoon City* para investigar uma série de assassinatos nos arredores da cidade, mas logo são aprisionados em uma mansão com um número massivo de zumbis. *Resident Evil: o hóspede maldito* (2002) foi a primeira transposição da série de jogos em longa-metragem. O filme conta a história de um laboratório que libera um vírus mortal, matando as pessoas do local e os ressuscitando como os mortos-vivos. Com apenas três horas para Alice e sua equipe desligarem o supercomputador do laboratório e fecharem as instalações antes que o vírus se espalhe pelo planeta. O filme apresenta uma narrativa completamente diferente de seus jogos, uma protagonista até então inexistente, Alice, Milla Jovovich, mas no mesmo mundo, em que embates militares contra mortos vivos aparecem repentinamente. Ao que parece, a narrativa fílmica não é apenas uma leitura ou interpretação da obra original, mas uma apresentação muito diferente do mundo em desenvolvimento nos jogos. Se torna muito difícil entender o que é canônico: é como se houvesse o cânone se descolasse

---

<sup>4</sup> Diferente do que aconteceu com as adaptações audiovisuais, as pesquisas que envolviam os jogos eletrônicos não questionam inicialmente o que é canônico ou não a um jogo eletrônico, ou a importância de haver um cânone nessas produções. Questionou-se primordialmente se é possível a um jogo eletrônico contar uma história. Cf. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Front Cover. MIT Press, 2004.

<sup>5</sup> Assim, a franquia *Resident Evil*, se referênciava como *Resident Evil*<sup>™</sup> (Capcom, 1996-).

completamente do formato textual original e passasse a se referir a outras normas, sem conseguir suprir a ideia de modelo. Se há algo de canônico aqui, este algo está mais fundamental e profundamente inserido entre as diversas produções midiáticas em produção até hoje.

Outra transposição do mesmo período é *Silent Hill*<sup>TM</sup> (Konami, 1999-), com diversos títulos produzidos nos jogos eletrônicos que buscou alguma expansão cinematográfica (2006; 2012). Essas duas produções parecem ter gerado um modelo desse movimento de transposição no mercado: filmes que retratavam aspectos contextuais de mundos em desenvolvimento, com personagens distintos e semelhantes, mas sem coesão narrativa entre mídias, muitas vezes reunindo diferentes jogos da franquia em uma só narrativa fílmica. Curiosamente, essa função que o cânone exerce em uma franquia de mídia é retratada por Madeira (2019, p. 18-19): o cânone, ou o aparente desrespeito a ele, fomentam a investigação e o consumo das produções.

O que se pode chamar de cânone aqui não diz respeito apenas a personagens e a narrativa, mas a diretrizes fundamentais que regem um mundo em desenvolvimento. O cânone está não apenas presente, como parece mais versátil que nas adaptações audiovisuais ou nas teorias da literatura. Nessas franquias, o conteúdo parece desenfreado, adquire forma conforme haja necessidade ou desejo de consumo, e, nesse sentido, o cânone o rege, o permitindo variar e se adaptar sem se tornar outra coisa e completando ainda mais o mundo em desenvolvimento. O conteúdo aqui existe em completo descolamento de forma.

## REFERÊNCIAS

BATY, Sydney, "The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games" (2020). Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English. 167. <https://digitalcommons.unl.edu/englishdiss/167>.

DE TOLETO, Glauco Madeira. **CANONICIDADE FICCIONAL, ESPALHABILIDADE E PERFURABILIDADE: análise audiovisual de Game of Thrones e as manifestações de um fandom engajado e fiel**. Repositório Anhembi Morumbi, 2019.

FLANAGAN, Kevin M. **Videogame Adaptation: some experiments in method**. Wide Screen. vl.6, n.1. Subaltern Media, 2016.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação. Tradução de André Cechinel**. 2ª ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

\_\_\_\_\_. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação. Tradução de Susana Alexandria.** 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture.** University of Wisconsin-Madison, 2009.

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação.** Belo Horizonte, Editora UFMG, 2008.