

As Diferentes Mesmas Histórias: Como Cada Mídia Muda a Forma de Contar Uma Narrativa¹

Arthur Marques Pedreira Tavares²

Ana Carolina dos Reis de Moraes Trindade³

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN

RESUMO

Essa pesquisa tem como objetivo analisar como uma narrativa pode mudar a forma que é passada em diferentes mídias, assim, nosso objeto de pesquisa é a franquia *Sonic The Hedgehog*. Além disso, busca-se entender como somos impactados pelas técnicas presentes na criação de narrativas, investigando os diferentes meios de cada mídia como cinema, quadrinhos e videogames; a análise se dá a partir das obras presentes nessas mídias. Como percurso teórico, tomamos como base estudos sobre mídia, desenvolvimento de roteiros e histórias. Concluímos que a diferença em cada mídia não são necessariamente as narrativas em si, mas sim a forma que os meios as passam.

PALAVRAS-CHAVE: Cinema; Adaptação; Narrativa; Mídia; Roteiro

AS DIFERENTES MESMAS HISTÓRIAS

Meios como o cinema, quadrinhos e videogames evoluíram de forma expoente nos últimos anos e continuam mudando, porém, em sua base como mídia, cada uma delas possui suas formas e técnicas para contar uma história. Seja no cinema onde somos os espectadores passivos do que acontece na tela, nos quadrinhos onde precisamos imaginar e interpretar as imagens e balões de fala com voz e movimento, e nos videogames onde saímos da posição passiva de espectador e agimos ativamente dentro da história.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Cinema e Audiovisual e Interdisciplinaridade, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Estudante de Graduação do 7º semestre do Curso de Comunicação Social Audiovisual da UFRN, e-mail: arthurpedreira75@gmail.com

³ Doutora em Estudos da Mídia pelo Programa de Pós-graduação em Estudos da Mídia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Professora Substituta do Curso de Comunicação Social Audiovisual da UFRN, e-mail: carolinareeis@gmail.com.

Cada vez mais, as narrativas estão se tornando a arte da construção de universos, à medida que os artistas criam ambientes atraentes que não podem ser completamente explorados ou esgotados em uma única obra, ou mesmo em uma única mídia. O universo é maior do que o filme, maior até, do que a franquia – já que as especulações e elaborações dos fãs também expandem o universo em várias direções (Jenkins, 2008, p. 158).

Esta pesquisa tem como objetivo identificar as técnicas usadas por cada mídia, o porquê dessas diferenças existirem, como elas evoluíram através dos anos, como cada meio acabou influenciando a outra, e, principalmente, como o público é impactado por cada uma delas. Sendo um recorte de uma pesquisa maior de um trabalho de conclusão de curso, para Comunicação Social Audiovisual.

Utilizando as obras que já foram adaptadas para estes três meios do cinema, quadrinhos e jogos, podemos perceber como cada uma se difere, assim como os pontos onde suas estruturas narrativas convergem, de forma que não necessariamente percebemos, mas que afetam o nosso inconsciente ao consumir estes produtos.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversão (Jenkins, 2008, p.135).

Como um exemplo do que é aprofundado nesta pesquisa, podemos citar a franquia *Sonic The Hedgehog*. Sendo uma criação da desenvolvedora japonesa de games Sega, o primeiro jogo do ouriço azul super-veloz foi lançado em 1991 para o console Mega-Drive⁴. No jogo, Sonic é um ouriço veloz e carismático que precisa correr por diversos cenários enquanto enfrenta as invenções robóticas do maligno Doutor Robotnik, que está escravizando os animais de South Island para se tornarem suas máquinas.

Para essa análise foi investigado a forma que o produto é desenvolvido e a forma que o público reage a tal obra. Através da internet, foi criado um novo espaço de

⁴ Disponível em:

<[https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_\(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1991\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sonic_the_Hedgehog_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_1991))>. Acesso em 15 de maio de 2025.

discussão e compartilhamento de experiência das pessoas sobre os produtos que consomem. De forma que podemos entender o impacto que tais obras e narrativas podem causar, seja em um nível pessoal quanto em episódios sócio-culturais de maior escala, que podem até mesmo escapar do ambiente virtual. Para entender os diferentes impactos que um filme, quadrinho ou jogo podem causar, podem ser analisados sites de críticas e notícias profissionais de cada meio, onde é possível ter uma visão mais fundamentada de profissionais que estão inseridos em cada meio, como jornalistas e até mesmo produtores. Sites de agregadores de críticas, como *Rotten Tomatoes*⁵ e *Metacritic*⁶, reúne tanto textos de profissionais especializados quanto do público geral. As redes sociais como Reddit, Instagram, X e entre outros, que não são apenas o meio de comunicação dos produtores com o seu público, mas também são espaços onde é extremamente prolixo a criação de movimentos denominados de *Fandom*, que cria uma união de grupos que discutem e consomem, em conjunto, as mais diversas obras. Segundo Jenkins (2008, p. 135), “Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo”.

Com isso, graças ao acesso ilimitado de informações na internet, também podemos definir fatores que podem definir o sucesso ou o fracasso dos produtos desenvolvidos, com dados como números de vendas, público atingido, orçamento, etc. Unindo todos esses dados em análise, podemos definir e entender o impacto e como as pessoas reagem com as narrativas e obras que consomem, não importa qual seja a mídia.

Partindo agora para os produtos em si, foi realizada uma análise narrativa, explorando os elementos dentro de suas histórias como o mundo em que ocorre, personagens, contexto, narrador, efeitos e etc. A partir da análise foram definidos como os temas das narrativas espelham as questões das sociedades em que surgiram, os tornando produtos culturais que carregam uma identidade própria dada por aqueles que produziram. Também a questão da estrutura narrativa, ou seja, como a história se desenvolve, como os personagens reagem a ela, quais são suas consequências e até mesmo qual a mensagem final que ela pode querer passar para o espectador. Algo que se conecta com o último elemento analisado, que é a performance da narrativa ao ser

⁵ Disponível em: <<https://www.rottentomatoes.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2025.

⁶ Disponível em: <<https://www.metacritic.com/>>. Acesso em 15 de maio de 2025.

lançada para o mundo, como o público reagiu a elas, quais foram seus marcos dentro de sua indústria, como a presença do próprio público foi capaz de mudar a forma que certos produtos estavam sendo produzidos e principalmente como as pessoas são impactadas ao consumirem tais obras, mesmo inconscientemente.

O que o move [o personagem] através da ação? O que deseja o seu personagem principal? Qual a sua necessidade? Se você conhece a necessidade dramática do seu personagem, pode criar obstáculos a essa necessidade, e a história torna-se uma série de obstáculos após obstáculos, que seu personagem deve ultrapassar para alcançar (ou não) sua necessidade dramática” (Field, 1995, p. 5).

Para alcançar as respostas para as questões levantadas por esta pesquisa, os elementos de análise citados acima foram aplicados de forma única para cada uma das mídias estudadas, cinema, quadrinhos e videogames, já que a forma de consumir cada uma das três se diferem tanto, sendo necessário prestar atenção em elementos que não estão presentes em outra necessariamente. Em relação aos aspectos em comum das três, serão analisadas de forma semelhante dentre todas a narrativa, personagens e o impacto cultural. Segundo Xavier (2002, p. 129), "Tudo se empobrece quando se fala do cinema sem falar dos filmes. Não se pode resenhar conceitos dos grandes autores e observar os filmes Tateando com uma bengala e fazendo ouvidos de mercador."

Além das próprias obras analisadas, também foram analisados diversos livros e artigos que trouxeram o referencial e conhecimento necessário para a possibilidade de análise de como as narrativas foram desenvolvidas em cada mídia, sendo o cinema, quadrinhos e videogames.

O ponto principal deste estudo é a análise de obras que possuem versões nas três mídias aprofundadas, cinema, quadrinhos e videogames. Entendendo como a história que surgiu na sua mídia de origem, se adapta e se modifica ao ser levada para outro formato, utilizando as ferramentas, técnicas e com a visão de diferentes criadores especializados em cada mídia. Ao analisar os filmes serão levados em consideração coisas como enquadramentos, fotografia, direção, som, trilhas sonoras, montagem, atuação, duração, roteiro, entre outros. Já para os quadrinhos, trazemos à tona elementos como o roteiro, quadrinização, colorização, texto, arte final e edição.

Para os games citados, analisaremos roteiro, *level design*, *game design*, jogabilidade, som, trilhas sonoras, dublagem, atuação, direção, animação e a participação ativa dos jogadores na experiência narrativa. Além de também ser analisada a história recente dos últimos anos das três mídias, para uma maior compreensão do ponto atual de cada indústria e de como estão cada vez mais próximas.

A convergência das mídias torna inevitável o fluxo de conteúdos pelas múltiplas plataformas de mídias. Na era dos efeitos digitais e das imagens em alta resolução, o universo dos games pode ter quase exatamente a mesma aparência do universo dos filmes - pois estão reutilizando muitos dos mesmos recursos; (Jenkins, 2008, p. 148).

A seleção de autores e textos estudados também levou em consideração as três mídias citadas acima, com obras onde o objetivo de pesquisa é o cinema e roteiro no geral, como “O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência” de Ismail Xavier (2008), “Narrativa Cinematográfica: Contando histórias com imagens em movimento” de Jennifer Van Sijll (2017), “Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro” de Robert McKee (2006) e “Manual do Roteiro” de Syd Field (2001).

Para entender o mercado e estrutura dos quadrinhos foram analisados os livros “Quadrinhos e Arte Sequencial” de Will Eisner (2010) e “Escrevendo para quadrinhos: A arte e o mercado de roteiros para HQs e Graphic Novel” de Brian Michael Bendis (2020). Além dos textos para entender a história e os videogames como um todo, sendo eles “The Game Debate: Video Games as Innovative Storytelling” de Melissa Somerlin (2016), “Narrative Reformulated: Storytelling in Videogames” de Dave Jones (2008), “Video Games and Storytelling: Reading Games and Playing Books” de Souvik Murkherjee (2015) e “The Video Game Explosion: A History from PONG to PlayStation and Beyond” de Mark J. P. Wolf (2007). Além dos estudos do conceito de transmídia presentes em “Cultura da Convergência” de Henry Jenkins (2006).

Este rótulo implica que os jogos têm uma relação especial entre o agente e o utilizador – ou entre o jogo e o jogador – que dá a este último muito mais agência do que qualquer outra forma de mídia pode oferecer. Dentro dos

parâmetros da programação ou regras prescritas, os jogadores podem tomar decisões em situações importantes para seguir o caminho que desejarem⁷ (Sommerdin, 2016, p. 70, tradução nossa).

Esta pesquisa tem como contribuição o maior entendimento como a prática de escrever narrativas possui suas próprias formas de impactar o público que as consome, sendo universais em suas etapas, desde a concepção da história e personagens, desenvolvimento de arcos e conclusão, não importa qual mídia estejam. O que cria a diferença em como percebemos as histórias em cada mídia não são necessariamente as narrativas em si, mas sim a forma que os meios as passam, com o cinema a contando de forma que somos espectadores passivos com todos nossos sentidos sendo estimulados, os quadrinhos nos convidando a complementar a história com nossa própria mente dando o movimento e som para as imagens e textos, e os videogames sendo onde nos colocamos como alguém ativo dentro da narrativa, não apenas assistindo ela, mas vivendo e passando pelos desafios dela.

REFERÊNCIAS

BENDIS, Brian Michael. **Escrevendo para quadrinhos**: a arte e o mercado de roteiros para hqs e graphic novel. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2020.

EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**: princípios e práticas do lendário cartunista. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2010.

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**: os fundamentos do texto cinematográfico. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

JONES, Dave. **Narrative Reformulated**: storytelling in videogames. The Cea Critic, Greeley, v. 70, n. 3, p. 20-34, maio 2008. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/44378365>. Acesso em: 15 maio 2025.

⁷ “This label implies games have a special relationship between the agent and user—or game and player—that gives the latter much more agency than any other form of media can offer. Within the parameters of prescribed programming or rules, players can make decisions in nodal situations in order to pursue whichever path they desire” (Sommerdin, 2016, p.70).

MCKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba: Arte & Letra, 2006.

MUKHERJEE, Souvik. **Video Games and Storytelling**: reading games and playing books. Nova Iorque: Palgrave Macmillan, 2015. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=AUrXCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR6&dq=Video+Games+and+Storytelling:+Reading+Games+and+Playing+Books&ots=PbFVESHWFH&sig=9sFbhjVmHQm4dwGtJHAMtIC5Mtc#v=onepage&q=Video%20Games%20and%20Storytelling%3A%20Reading%20Games%20and%20Playing%20Books&f=false>. Acesso em: 15 maio 2025.

SOMERDIN, Melissa. **The Game Debate**: video games as innovative storytelling. The Oswald Review: An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English, St. Louis, v. 18, n. 7, p. 69-82, set. 2016. Disponível em: <https://scholarcommons.sc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1165&context=tor>. Acesso em: 15 maio 2025.

VAN SIJLL, Jennifer. **Narrativa Cinematográfica**: contando histórias com imagens em movimento: as 100 convenções mais importantes do mundo do cinema que todo cineasta precisa conhecer. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2017.

WOLF, Mark J. P. **The Video Game Explosion**: a history from pong to playstation and beyond. Westport: Greenwood, 2007. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?hl=pt-BR&lr=&id=iOXEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR5&dq=The+Video+Game+Explosion:+A+History+from+PONG+to+PlayStation+and+Beyond&ots=OJfgNBTqoS&sig=f2VyuEhTZ2oKaSYS81HAz35L2SU#v=onepage&q=The%20Video%20Game%20Explosion%3A%20A%20History%20from%20PONG%20to%20PlayStation%20and%20Beyond&f=false>. Acesso em: 15 maio 2025.

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico**: a opacidade e a transparência. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz & Terra, 2008.