

Convergências entre linguagem cinematográfica, quadrinhos e *games* em “Scott Pilgrim Contra o Mundo”¹

Gabriel de Souza OLIVEIRA²
Ítala Clay de Oliveira FREITAS³
Universidade Federal do Amazonas, Manaus, AM

Resumo

No atual panorama comunicacional de convergência das mídias e das linguagens que transitam por elas, a linguagem cinematográfica se modifica a partir de seus cruzamentos e influências de outras linguagens, como as histórias em quadrinhos e os *videogames*. O filme “Scott Pilgrim Contra o Mundo” (2010), de Edgar Wright, é representativo desse contexto, e, a partir dele, buscamos analisar como ocorrem esses cruzamentos entre linguagens. Como base teórica para essa análise, recorreremos ao conceito de linguagem cinematográfica e utilizamos como ferramenta a semiótica, na perspectiva de Charles S. Peirce.

Palavras-chave: comunicação; linguagem; cinema; semiótica; linguagem cinematográfica.

Introdução

O presente artigo é um recorte da pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso “Linguagens e Convergências: Cinema, Quadrinhos e *Games* em ‘Scott Pilgrim Contra o Mundo’”, sintetizando algumas das discussões expostas na monografia e se detendo principalmente na análise do objeto de estudo selecionado. A pesquisa foi realizada com o objetivo de analisar como, no contexto atual de convergência das mídias, a linguagem cinematográfica se modifica de maneira dinâmica, a partir de suas interações com as linguagens de outras mídias, como, no caso em questão, as histórias em quadrinhos e os *videogames*.

Para tanto, escolhemos como objeto de estudo o filme “Scott Pilgrim Contra o Mundo” (“*Scott Pilgrim vs The World*”, 2010), de Edgar Wright, que, com suas referências vindas diretamente do universo das HQs e dos *games*, funciona como um símbolo de todo o panorama midiático atual da indústria do entretenimento, em que *blockbusters* adaptados das páginas dos quadrinhos dominam o cinema norte-americano e os estúdios procuram investir cada vez mais no conceito de narrativas transmidiáticas.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (Ufam). E-mail: gabriel.oliveira92@gmail.com

³ Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da Universidade Federal do Amazonas (Ufam), Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade de São Paulo (PUC-SP). E-mail: iclayfreitas@hotmail.com

O longa-metragem é baseado numa *graphic novel*⁴ publicada em seis volumes, de 2004 a 2010, e escrita pelo canadense Bryan Lee O'Malley. Apesar de contar uma história que parece bem pueril à primeira vista – para ficar com sua amada Ramona Flowers, o personagem-título deve antes enfrentar uma “liga do mal” formada pelos sete ex-namorados dela –, “Scott Pilgrim Contra o Mundo” se sobressai por ser uma adaptação que busca um diferencial em relação às demais: em vez de meramente transpor a narrativa de uma mídia para a outra, o diretor Edgar Wright procura trazer para a linguagem do filme elementos característicos dos quadrinhos e dos *videogames*, operando, assim, uma convergência não só de conteúdo, mas também de forma. Nesse sentido, portanto, o filme sugere novos rumos para o desenvolvimento da linguagem cinematográfica, cada vez mais imersa em tempos de convergência.

Para exercitar a análise desse novo cenário e desse objeto de estudo, buscamos, antes, discutir brevemente o conceito de linguagem cinematográfica e, em seguida, o de semiótica, principal fundamento teórico utilizado na proposta do trabalho. Por fim, apresentaremos a análise do filme, sob a perspectiva da semiótica peirceana, em diálogo com outros conceitos das teorias do cinema e fundamentos teóricos de apoio.

1. Cinema como linguagem

Em relação às artes clássicas, como a pintura e a escultura, o cinema ainda é uma arte de história recente, embora já tenha mais de um século de existência. Durante esse rápido percurso de desenvolvimento, sobre o qual temos a vantagem de poder estudar todos os seus principais marcos históricos, por termos uma origem bem definida, o cinema sempre se caracterizou principalmente por seu aspecto multifacetado, se constituindo não só como arte, mas também como meio de comunicação, mídia, entretenimento, propaganda, indústria e até mesmo ideologia. O pesquisador Arlindo Machado, por exemplo, ressalta que é justamente a pluralidade do cinema que faz dele um objeto de estudo tão enriquecedor:

Ainda hoje, em certos meios intelectuais, há uma controvérsia sobre se o cinema seria uma arte ou um meio de comunicação de massa. Ora, ele é as duas coisas ao mesmo tempo, se não for ainda outras mais. [...] Se em tempos heroicos, como aqueles da escola de Frankfurt, por exemplo, a distinção entre um bom e um mau objeto de

⁴ *Graphic novel* (ou “romance gráfico”, em português) é um formato de histórias em quadrinhos caracterizado por ser uma história normalmente mais longa e fechada, em um formato análogo ao romance ou novela. Embora não seja necessariamente voltado ao público adulto, o termo é comumente associado a obras de cunho mais complexo do que os quadrinhos tradicionais, popularizadas a partir de 1978, com o título “Um Contrato com Deus”, de Will Eisner. Entre exemplos clássicos, estão títulos como “*Watchmen*”, “*V de Vingança*”, “*Os 300 de Esparta*”, “*Do Inferno*”, “*Sin City*” e “*Maus*”.

reflexão era simplesmente axiomática, nestes nossos tempos de ressaca da chamada “pós-modernidade”, a cisão entre os vários níveis de cultura não parece tão cristalina. Em nossa época, o universo da cultura se mostra muito mais híbrido e turbulento do que o foi em qualquer outra época. (MACHADO, 2004, p. 10)

Como podemos notar, Machado nos lembra ainda que o cinema está inserido numa época em que a cultura se mostra cada vez mais híbrida, em que os meios de comunicação, as artes e suas linguagens estão tão próximos que se confundem entre si. Essa perspectiva nos permite entender o cinema tanto como expressão artística quanto veículo midiático e, logo, vinculá-lo ao conceito de linguagem.

Afinal, como já aparecia no trabalho de Walter Benjamin, a arte só se pode ser reconhecida como arte ao ser considerada também linguagem, já que “a linguagem da arte só poderá ser compreendida nas suas relações mais profundas com a teoria dos signos” (BENJAMIN, 1994, apud COLOMBO; OLIVEIRA, 2014). Logo, se cada expressão artística é articulada através da linguagem, do seu “modo de dizer algo”, infere-se, então, a existência de uma dita “linguagem cinematográfica”, composta por elementos que se inter-relacionam e determinam a materialização da obra fílmica.

De fato, a noção de “linguagem cinematográfica” seria estudada por diversos teóricos, até mesmo nos tempos prematuros de desenvolvimento do cinema (caso dos estudiosos Riccioto Canudo, Louis Delluc e Abel Gance, por exemplo), segundo nos conta o francês Jacques Aumont. Para ele, o debate em torno do termo servia justamente para consolidar o cinema como uma arte diferente da literatura e do teatro, dotada de uma linguagem oposta.

O desafio teórico desses debates nada tem de acadêmico. Trata-se de saber como o cinema funciona como meio de significação com relação às outras linguagens e sistemas expressivos; a ideia constante dos teóricos será, então, opor-se a qualquer tentativa de assimilação da linguagem cinematográfica pela linguagem verbal. (AUMONT, 1995, p. 158)

Assim, a linguagem cinematográfica seria objeto de estudo de diferentes abordagens e correntes teóricas com o passar do tempo, seja de um ponto de vista normativo, psicológico, estruturalista, narrativo, linguístico ou descritivo. Aqui, nos utilizamos da definição mais abrangente do ensaísta Marcel Martin, autor justamente da primeira obra intitulada “A Linguagem Cinematográfica” (“*Le Langage Cinématographique*”, 1955), que aborda essa linguagem a partir dos conceitos e técnicas novos trazidos ao cinema pelas experiências de seus realizadores:

Tornado linguagem graças a uma *escrita* própria, que se incarna [sic] em cada realizador sob a forma de um *estilo*, o cinema transformou-se, por esse motivo, num

meio de comunicação, de informação, de propaganda, o que não constitui, evidentemente, uma contradição da sua qualidade de arte. [grifos do autor] (MARTIN, 2003, p. 22)

Esse conceito de Martin encontra eco na própria história do cinema. Quando o autor fala em “escrita”, por exemplo, podemos relacionar o termo diretamente às inovações técnicas e narrativas trazidas por cada cineasta a seu filme, deixando marcas na linguagem cinematográfica a longo prazo. No caso do cinema norte-americano, o maior exemplo que se tem é o caso de D.W. Griffith, considerado ainda hoje como “pai” da linguagem cinematográfica clássica, por conta de seu trabalho em “O Nascimento de uma Nação” (“*The Birth of a Nation*”, 1915). Já no contexto do construtivismo russo, Sergei M. Eisenstein e seu “O Encouraçado Potemkin” (“*Bronenosets Potyomkin*”, 1925) seriam responsáveis por consolidar a ideia de montagem paralela, considerada por estudiosos como Jean Mitry e Christian Metz como o fundamento básico da linguagem cinematográfica. Afinal, se, na linguagem verbal, palavras se organizam em frases e orações, no cinema, é a montagem que se encarrega de reger planos e imagens a fim de que componham sentido. Esse princípio aparece claro no conceito de linguagem cinematográfica de Mitry:

É evidente que um filme é algo bem diferente de um sistema de signos e de símbolos. Pelo menos, não se apresenta como sendo *apenas* isso. Um filme, *em primeiro lugar*, são imagens e imagens de *algo*. Um sistema de imagens cujo objeto é descrever, desenvolver, narrar um acontecimento ou uma série de acontecimentos qualquer. Mas essas imagens, dependendo da narração escolhida, organizam-se em um sistema de signos e de símbolos; tornam-se símbolos ou podem também tornar-se símbolos. Não são unicamente signos como as palavras, mas, antes de mais nada, objetos, realidade concreta: um objeto que tem (ou ao qual damos) uma significação determinada. É nisso que o cinema é uma linguagem: *torna-se* linguagem na medida em que é, *em primeiro lugar*, representação e por meio dessa representação; é, se quisermos, uma linguagem em segundo grau. [grifos do autor] (MITRY, 1963, apud AUMONT, 1995, p. 174)

A partir desse breve panorama teórico acerca do conceito de linguagem cinematográfica, percebemos que perspectivas como as de Martin, Aumont e Mitry convergem para um mesmo sentido: o de que a linguagem cinematográfica é, como as outras linguagens, um sistema articulado, em que signos (no caso, fundamentalmente imagens e sons) se organizam de modo a enunciar algo, a transmitir a representação de alguma coisa. Essa linguagem, portanto, possui características próprias que surgem e se consolidam ao longo de seu desenvolvimento.

Isso não significa, porém, que existe uma espécie de “manual de regras” – afinal, basta lembrarmos de escolas cinematográficas que nasceram justamente da intenção de quebrar

convenções da linguagem, como o surrealismo de Luis Buñuel ou o manifesto Dogma 95 de Lars Von Trier e Thomas Vinterberg. Muito pelo contrário: a linguagem cinematográfica já é, desde sua origem, híbrida por natureza, e é justamente essa característica que a torna mais complexa, como Aumont expõe:

A linguagem cinematográfica faz parte das linguagens não especializadas; nenhuma zona de sentido lhe é propriamente atribuída, seu “material de conteúdo” é indefinido. Pode, de certa forma, dizer tudo, sobretudo quando apela para a palavra. Existem, em compensação, linguagens consagradas a zonas semânticas muito mais estreitas, por exemplo, a linguagem dos sinais marítimos: sua função exclusiva é dar indicações úteis à navegação, daí a adaptação de seu material de expressão a essa finalidade. Algumas linguagens, ao contrário, têm, como observa Louis Hjelmslev - que pensa principalmente na língua -, um material de conteúdo coextensivo à totalidade do tecido semântico, ao universo social do sentido; são constituídas de códigos de manifestação universal. (AUMONT, 1995, p. 199)

Assim, partindo da ideia do cinema como linguagem híbrida, notamos então que os constantes diálogos que essa linguagem traça com outras mídias nos aponta para o estudo recorrente das novas relações entre o cinema e outras expressões artísticas.

2. Perspectivas de semiótica e semióse no cinema

Ao falarmos de linguagem cinematográfica e de linguagens em geral, surge a necessidade de dispormos de uma ferramenta teórica que possa dar conta de auxiliar no estudo dessas diferentes linguagens. Nesse sentido, optamos aqui pela abordagem da semiótica, na perspectiva do teórico norte-americano Charles S. Peirce, uma vez que, como Lucia Santaella afirma,

A Semiótica é a ciência que tem por objeto de investigação todas as linguagens possíveis, ou seja, que tem por objetivo o exame dos modos de constituição de todo e qualquer fenômeno como fenômeno de produção de significação e de sentido. (SANTAELLA, 1983, p. 13)

Logo, a semiótica nos parece fundamental para estudar o processo comunicacional que se dá no nível de cruzamentos de linguagens diferentes, como aquelas produzidas no cinema, nos quadrinhos e nos jogos eletrônicos. A semiótica peirceana é capaz de abarcar uma diversificada gama de linguagens, seja no aspecto sonoro, visual, verbal, ou em linguagens como da dança, do cinema, do teatro, da música, da própria natureza, entre outras. Se, à primeira vista, tamanha abrangência pode sugerir que a semiótica é quase uma “ciência de tudo”, e a generalização da teoria é ineficaz, na verdade, trata-se do contrário: é a estrutura lógica da semiótica de Peirce, combinada com outros modelos teóricos, que pode funcionar

como uma espécie de bússola norteadora para compreender as manifestações da linguagem. É nesse sentido que a utilizaremos aqui.

Não discutiremos aqui em detalhes a anatomia do signo, mas apresentaremos brevemente os conceitos de signo e semiose, a fim de que guiem a análise posterior do nosso objeto de estudo. Em seus estudos, Peirce apresentou centenas de definições variantes de signo, não optando por escolher uma delas como definitiva. De maneira geral, costumamos dizer, portanto, que o signo é “alguma coisa que representa algo para alguém”, o que, de certa forma, ressoa os conceitos de Peirce. Para os fins deste trabalho, porém, selecionamos uma formulação que parece abarcar a complexidade do signo de forma sintética, mas sem reduzi-lo nem simplificá-lo em demasia:

Um signo, ou representâmen, é aquilo que, sob certo aspecto ou modo, representa algo para alguém. Dirige-se a alguém, isto é, cria na mente dessa pessoa, um signo equivalente, ou talvez um signo mais desenvolvido. Ao signo assim criado denomino interpretante do primeiro signo. O signo representa alguma coisa, seu objeto. Representa esse objeto não em todos os seus aspectos, mas com uma referência a um tipo de ideia (...). (PEIRCE, 1990, p. 46)

A partir dessa definição, reafirmamos o signo como alguma coisa que representa algo (ou parte desse algo), mas também fica claro que essa representação se dá por meio de um processo em três elementos, em que cada um determina o outro. Assim como o objeto determina o signo, sua mera existência enquanto objeto também é indicada pelo signo, ao passo que a representação do signo implica alcançar uma mente interpretadora, determinando, assim, uma mediação referente ao signo e ao objeto nessa mente – a essa mediação chamamos de interpretante, este determinado pelo signo. É curioso também notar que o interpretante será, em uma nova relação, também um signo, talvez equivalente ao outro, ou mais desenvolvido. Ou seja: trata-se de um ciclo continuamente renovado, à medida que novos interpretantes são gerados. Nem o signo, nem o objeto e nem o interpretante estão estáticos. Ou, como Irene Machado coloca, “um signo é sempre construção” (MACHADO, 2001, p. 7).

É a esse “ciclo sem fim” que se chama semiose. A semiose se refere à ação do signo, ao seu aspecto de continuidade infinita. Afinal de contas, como observamos, o signo só é signo porque gera um interpretante, ou seja, se constitui como signo e representação para alguém – e o ciclo se repete, pois esse interpretante nos levará a um novo signo. A semiose é, portanto, “a ação de gerar interpretantes, e que a definição do signo nos mostra como sendo a forma intrincada de um processo lógico” (SANTAELLA, 1992, p. 191). É também a ideia

da codificação-decodificação-recodificação na comunicação, em que a mensagem gera novas mensagens.

Assim, os conceitos de signo e semiose se mostram capazes de auxiliar na compreensão e análise do texto fílmico – noção que aparece inclusive nos estudos de semiologia do cinema de Christian Metz, por exemplo, que tinha o filme como uma espécie de texto, paralelo ao texto literário. Há uma complexidade na obra cinematográfica resultante de três processos sígnicos distintos, o sonoro, o visual e o verbal, o que reforça ainda mais o caráter híbrido do cinema. Nesse universo intrincado de linguagens e signos, portanto, a teoria proposta por Peirce se mostra ideal para servir como ferramenta teórica e auxiliar no processo de análise.

3. “Scott Pilgrim Contra o Mundo”: um signo híbrido complexo

O longa-metragem “Scott Pilgrim Contra o Mundo” (“*Scott Pilgrim vs. the World*”, no título original) foi lançado em 2010, pela *Universal Pictures*, com direção de Edgar Wright. Como mencionado anteriormente, o filme é uma adaptação da *graphic novel* escrita pelo quadrinista canadense Bryan Lee O’Malley, publicada em seis volumes, entre agosto de 2004 e 2010⁵.

Tanto o filme quanto os quadrinhos acompanham a história de Scott Pilgrim (no longa, vivido pelo ator Michael Cera), jovem canadense desempregado que não sabe direito o que quer e passa o tempo tocando baixo na banda de *rock* de garagem “*Sex Bob-Omb*”, além de namorar a adolescente chinesa Knives Chau (Ellen Wong, no filme). A vida de Scott muda quando ele se apaixona pela recém-chegada Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead), uma norte-americana misteriosa que aparece em seus sonhos e trabalha como entregadora do *site* Amazon.ca. No entanto, para poder ficar com Ramona, Scott antes terá que enfrentar cada um dos integrantes da “Liga dos Sete Ex-Namorados do Mal”, formada por sete ex-namorados malignos que não deixam a vida de Ramona em paz.

Além do filme e da HQ, também vale mencionar dois outros produtos que expandiram o universo do personagem em outras mídias: o *videogame* “*Scott Pilgrim vs. the World: The Game*”, desenvolvido pela *Ubisoft Montreal* e lançado em 2010, junto com o filme; e o curta-metragem animado “*Scott Pilgrim vs. the Animation*”, do mesmo ano, lançado no bloco de

⁵ A saber: “*Scott Pilgrim’s Precious Little Life*” (2004); “*Scott Pilgrim vs. the World*” (2005); “*Scott Pilgrim & the Infinite Sadness*” (2006); “*Scott Pilgrim Gets It Together*” (2007); “*Scott Pilgrim vs. the Universe*” (2009); e “*Scott Pilgrim’s Finest Hour*” (2010). Todos os volumes foram republicados em edições coloridas e em capa dura entre 2012 e 2015. No Brasil, a história foi compilada em apenas três volumes, reunindo duas das edições originais em cada volume, e lançados pela Quadrinhos na Cia. entre 2010 e 2011.

animações adultas *Adult Swim*, do canal *Cartoon Network*, a fim de divulgar a estreia do filme.

Logo, percebemos que “Scott Pilgrim” se constituiu como uma franquia de entretenimento típica da era da cultura da convergência, passeando por diferentes mídias e linguagens, a fim de atingir diversos públicos. Além disso, tanto nos quadrinhos quanto no longa-metragem e no jogo, cada linguagem reflete essa convergência constantemente referenciando e fazendo uso de elementos das outras. Nos próprios quadrinhos, por exemplo, o autor Bryan Lee O’Malley faz uso de traços fortes estilizados e expressões faciais exageradas que refletem a influência dos *mangás* japoneses, além de brincar com referências que vão de *videogames* e cifras musicais a piadas metalinguísticas com o próprio formato da HQ.

Assim, se os quadrinhos por si só já são uma fonte rica em referências, o longa-metragem se expande ainda mais nesse sentido: durante todo o filme, há homenagens e influências que vão de *games*, HQs e séries de TV a outros elementos conhecidos da cultura *pop*. Já na abertura do filme, por exemplo, a logo da *Universal Pictures* aparece distorcida em *pixels* que lembram gráficos de *videogames* antigos, e a música-tema tradicional da vinheta é alterada para uma versão 8-bit⁶. Enquanto isso, no último *frame* do longa, surge um letreiro com os dizeres “*Continue?*”, retomando a referência a jogos eletrônicos, como se vê a seguir, na Figura 1.

⁶ O termo 8-bit diz respeito ao som produzido por chips de antigos computadores, consoles de videogame e máquinas de arcade, bem como à música eletrônica sintetizada produzida com a intenção de soar similar a esse tipo de som.



Figura 1: *Frames* de abertura e encerramento de “Scott Pilgrim Contra o Mundo”
 (Fonte: Capturas de tela do filme)

Outra referência interessante que “Scott Pilgrim Contra o Mundo” traz está diretamente ligada ao seu material-base nos quadrinhos. Fazer a transição de uma história de uma mídia para a outra exige adaptações, uma vez que cada linguagem é diferente e possui suas particularidades. Roman Jakobson define esse processo como “tradução intersemiótica”, quando se interpreta um sistema de signos para o outro, como no caso em questão, quando se adapta quadrinhos para o cinema. Nesse processo, acontece uma espécie de recriação dos signos na transição de um sistema a outro, já que é necessário interpretar os signos de uma linguagem e ressignificá-los em outra (PLAZA, 1987).

Tendo esse breve conceito em mente, é interessante notar como a proposta de adaptação de “Scott Pilgrim Contra o Mundo” se relaciona com os quadrinhos originais. Um dos principais diferenciais estéticos do filme é justamente buscar manter características essenciais da mídia original (HQs), em vez de apenas adaptar a narrativa de um suporte para o outro, como a maioria dos filmes do gênero. É nesse sentido que a linguagem cinematográfica acaba se modificando e assimilando novos elementos.

Vale apontar, claro, que “Scott Pilgrim” não é o primeiro filme a tentar fazer esse tipo de adaptação. Mais ou menos bem-sucedidas, outras obras cinematográficas já trabalharam com essa proposta de trazer a estética dos quadrinhos para o cinema, como “Hulk” (idem, 2003), de Ang Lee, e “Sin City: A Cidade do Pecado” (“*Sin City*”, 2005), de Robert Rodriguez.

O diferencial de “Scott Pilgrim” está na extensão do uso dessas referências e como elas impactam a estética e a própria narrativa do filme, potencializando, assim, o texto fílmico. Durante todo o longa, elementos gráficos típicos dos quadrinhos surgem na tela, como, por exemplo, onomatopeias que aparecem graficamente e são complementadas pela linguagem sonora do filme. Em determinada cena, logo nos minutos iniciais, o soar de uma campainha é representado tanto em seu aspecto sonoro quanto textual, por exemplo. Assim, a diegese⁷ do filme incorpora os elementos das HQs como parte expressiva de sua linguagem.



Figura 2: “*Ding dong*”: intervenção gráfica de som em “Scott Pilgrim Contra o Mundo”
 (Fonte: Captura de tela do filme)

Além das onomatopeias, outros elementos gráficos dos quadrinhos também são transpostos para a tela, como letreiros com narrações e indicações de tempo e espaço, “balões” explicativos que apresentam os personagens ou explicitam detalhes da trama e, no filme, surgem acompanhados de efeitos sonoros que lembram efeitos característicos de *videogames*. Além disso, todos esses elementos também ganham movimento no filme, como na cena em que a personagem Knives Chau fala a palavra “*Love*” para Scott, e as letras

⁷ Conforme Aumont e Marie definem, a diegese diz respeito a tudo que está inserido no universo ficcional do filme. “Para Souriau, os “fatos diegéticos” são aqueles relativos à história representada na tela, relativos à apresentação em projeção diante dos espectadores. É diegético tudo o que supostamente se passa conforme a ficção que o filme apresenta, tudo o que essa ficção implicaria se fosse supostamente verdadeira” (AUMONT; MARIE, 2003, p. 77). Metz seria outro dos teóricos a usar o termo nesse mesmo sentido, afirmando que a diegese é “a instância representada do filme, ou seja, o conjunto da denotação fílmica”.

assumem um formato de fumaça rosa que até mesmo interage com o protagonista. A influência da *graphic novel* de O'Malley é tanta na construção do filme que, como aponta Liana Furini (2010), ao fazer uma análise da direção de fotografia do longa, os quadrinhos acabaram sendo utilizados como *storyboards* para definir muitos dos enquadramentos e mesmo o ritmo da montagem do filme. Já em outros momentos, o diretor Edgar Wright recorre diretamente aos quadrinhos de O'Malley para inserir *flashbacks* ou narrações expositivas no filme, em formato de animação, mantendo os traços originais dos personagens e situações nas HQs.



Figura 3: “Scott Pilgrim”: comparação do uso de elementos gráficos e requadros no filme e nos quadrinhos (Fonte: Captura de tela do filme e O’MALLEY, 2004, p. 24)

Além dos quadrinhos, porém, a linguagem visual e convenções estruturais dos *videogames* também têm uma forte influência no filme, a começar pela própria estrutura da narrativa: a história de “Scott Pilgrim Contra o Mundo” é estruturada de maneira análoga às fases de um jogo, em que cada ex-namorado malvado de Ramona representa um “chefão” e, à medida que o protagonista/jogador avança, as fases se tornam mais difíceis, até chegar a última, com o grande vilão – no caso, o personagem Gideon Graves.

Essa analogia fica ainda mais clara quando se analisa como as lutas de Scott Pilgrim com cada um dos vilões são representadas graficamente no filme. Os embates acontecem nos

moldes de convenções estabelecidas por jogos de luta, como a popular franquia “*Street Fighter*” (1987-). Intervenções gráficas surgem na tela, com palavras como “*Fight!*”, “*VS.*”, “*K.O.*” (“*knock out*”) e, novamente, com o uso de onomatopeias. Os personagens também lutam de maneira similar aos avatares desses jogos, dotados de superpoderes, golpes especiais secretos, contra-ataques (ou “*reversal*”, como é estampado graficamente) e sequências específicas de golpes que geram maiores pontuações (“*combos*”). Já em referência aos jogos de plataforma, como “*Super Mario World*” (1990), os vilões derrotados por Scott explodem em forma de moedas e prêmios. Outros elementos gráficos dos jogos eletrônicos aparecem em menor escala ao longo do filme, como barras de *status* que surgem por trás dos personagens, pontuações ou informações sobre os personagens similares às de jogos do tipo RPG (*Role-Playing-Game*).



Figura 4: Trechos da cena de luta entre Scott Pilgrim e Matthew Patel
 (Fonte: Capturas de tela do filme)

Assim como as referências aos quadrinhos, nota-se que nenhum dos elementos da linguagem dos *games* é utilizado de maneira gratuita em “Scott Pilgrim”: todos cumprem uma função diegética no universo do filme. É o que acontece, por exemplo, quando Scott ganha uma vida extra em determinada cena e pode usá-la em um ponto mais adiante da trama, na mesma lógica de jogos de plataforma como “*Super Mario World*”, “*Sonic*” ou “*Megaman*”.

Esses são apenas alguns exemplos do mar de referências a *games* e quadrinhos que é possível encontrar em “Scott Pilgrim Contra o Mundo”, mas que já ilustram a forte hibridização no modo como a linguagem cinematográfica apreende elementos das outras duas linguagens para se articular. A estética do filme dirigido por Edgar Wright, portanto, é uma estética complexa, que se refere a várias dimensões de linguagem. Tem-se aqui uma série de signos que potencializam o discurso fílmico, mas que necessitam ser “desvendados” pelo espectador/leitor, já que muitas das referências exigem um conhecimento prévio sobre estruturas básicas de *games* e quadrinhos.

Todas as escolhas executadas pelo diretor, na construção do filme, apenas enriqueceram o processo de semiótica, uma vez que aumentaram o nível de complexidade visual – e até estrutural e narrativa –, do filme enquanto signo. Há em cena uma busca constante pela representação de características formais e estilísticas atribuídas usualmente a outras mídias, mas que são remediadas e ressignificadas para o meio cinematográfico. Em “Scott Pilgrim”, a busca por representação afeta o filme em nível gráfico e visual – por meio das animações e efeitos visuais, por exemplo –, em nível espacial – como o *frame* dividido que remete aos quadros não-padronizados e justapostos dos quadrinhos – e em nível textual – com o uso de balões, legendas, entre outros. Temos, portanto, o filme como um signo complexo e híbrido.

Considerações finais

A partir da análise de alguns dos elementos e códigos presentes em “Scott Pilgrim Contra o Mundo”, é possível notar como a linguagem cinematográfica potencializa seu discurso comunicacional ao assimilar elementos de outras linguagens, como, no caso, os quadrinhos e os *games*. Ao mesmo tempo em que essa linguagem fílmica se modifica, também é importante lembrar que isso acontece por meio de um processo intersemiótico, em que os elementos devem ser adaptados de um meio para o outro – assim, por mais “fiel” que

o longa tente ser em relação a seu material original, ele não consegue atingir aspectos essenciais das outras mídias, como, por exemplo, a interatividade do *videogame* ou o modo de leitura dos quadrinhos. Isso se dá por conta do caráter parcial e incompleto do signo, conforme Peirce nos lembra, pois ele nunca conseguirá representar o objeto em sua totalidade – o que reforça o uso da leitura sob o ponto de vista da semiótica neste sentido.

Nesse contexto, essa convergência de linguagens que se percebe no signo fílmico é representativa da era de cultura de mídias e convergência em que ela está inserida, à medida que a linguagem se modifica no ato da criação e o público consumidor também assume um papel ativo e participante nessas mídias, seja jogando os *games*, construindo histórias paralelas relacionadas ao universo ficcional em questão, entre outros. É um processo contínuo: Henry Jenkins (2008) lembra que a cultura da convergência não é um ponto final, e sim um processo, e o papel do consumidor nesse novo modelo da indústria do entretenimento e da comunicação é essencial

Pensando nessa convergência como processo, percebemos que as múltiplas plataformas em que “Scott Pilgrim” se desenvolve são um exemplo de como a convergência reformula tradições e convenções das linguagens e das mídias. A estética se transforma, a fim de atingir novos públicos e novas formas de recepção.

Tudo isso está compreendido em uma obra artística e midiática como “Scott Pilgrim Contra o Mundo”, que se insere nesse cenário contemporâneo e revela novas perspectivas de estudo dessa convergência de linguagens enquanto fenômeno comunicacional, e os diversos efeitos por ela gerados. O filme é, nesse sentido, apenas um dos produtos que refletem o contexto atual do mercado, que busca cada vez mais expandir seus negócios através de diferentes mídias, enquanto autores e criadores também procuram novas possibilidades de linguagem não só para o cinema, mas para o audiovisual em geral e toda a indústria cultural.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas, SP: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques; MARIE, Michel. **Dicionário teórico e crítico de cinema**. Campinas, SP: Papirus, 2003.

FURINI, Liana Gross. **A direção de fotografia no cinema e nos quadrinhos**: uma análise da série de histórias em quadrinhos Scott Pilgrim e do filme Scott Pilgrim vs. the World. 112 f.. Monografia (Bacharelado em Publicidade e Propaganda) – Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/lianafurini/monografia-liana-finalrevisada>>. Acesso em: 12 out. 2015.

JENKINS, Henry. **Convergence Culture**: where old and new media collide. New York: New York University Press, 2008.

MACHADO, Arlindo. Arte e mídia: aproximações e distinções. **E-Compós**, Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, v. 1, 2004. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/15/16..>>. Acesso em: 20 nov. 2014.

MACHADO, Irene. **Um redirecionamento**: o ponto de vista semiótico. 2001. Disponível em: <http://www.academia.edu/4216947/O_ponto_de_vista_semi%C3%B3tico>. Acesso em: 10 ago. 2015.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim & the Infinite Sadness**. Portland (OR): Oni Press, 2006.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim Gets It Together**. Portland (OR): Oni Press, 2007.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim vs. the Universe**. Portland (OR): Oni Press, 2009.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim vs. the World**. Portland (OR): Oni Press, 2005.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim's Finest Hour**. Portland (OR): Oni Press, 2010.

O'MALLEY, Bryan Lee. **Scott Pilgrim's Precious Little Life**. Portland (OR): Oni Press, 2004.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 1990.

PLAZA, Julio. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

SANTAELLA, Lucia. A semiose literária. In: _____. **A assinatura das coisas**: Peirce e a literatura. Rio de Janeiro: Imago, 1992. p. 185-201.

SANTAELLA, Lucia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 1983.

Referências audiovisuais

SCOTT Pilgrim vs. the World. Direção: Edgar Wright. Produção: Edgar Wright; Marc Platt; Eric Gitter; Nira Park. Roteiro: Edgar Wright; Michael Bacall. Música: Nigel Godrich. EUA: Universal Pictures, 2010. DVD (112 min), son., color.