

A NARRATIVA-GAME DO ROMANCE *READY PLAYER ONE* E SUA ADAPTAÇÃO PARA O CINEMA

Fernanda Martins Ferreira de Araujo (PIC/Uem), Líliam Cristina Marins (Orientadora), e-mail: liliamchris@hotmail.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes / Maringá, PR.

Artes/Música - Cinema

Palavras-chave: adaptação cinematográfica, narrativa-game, literatura distópica

Resumo:

O romance *Ready Player One* (2012), do estadunidense Ernest Cline, apresenta uma *narrativa-game* em sua diegese intitulada *Halliday's Easter Egg Hunt*. O *game* ficcional é estruturado com base nos video games do gênero MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) e é composto por um sistema de *quests* (AARSETH, 2005), as quais apresentam uma ode a produções culturais do universo geek da década de 1980. Ao ser adaptado para a mídia cinematográfica em 2018, os realizadores da obra fílmica transpuseram para a tela tanto a narrativa literária, quanto a narrativa-game ficcional. O presente trabalho propõe uma análise e discussão do processo de adaptação do *game* em questão, objetivando-se compreender as alterações realizadas na narrativa com base na linguagem e estética cinematográfica (BORDWELL e THOMPSON, 2013). Partindo-se do pressuposto da adaptação como um processo (re)criativo e (re)interpretativo (HUTCHEON, 2013), pontua-se as obras adaptadas como produtos artísticos independentes de seu texto fonte. Assim, concluiu-se que as modificações percebidas ocorrem devido a estética criativa de seus produtores, bem como a convenções da mídia e de seu contexto de recepção.

Introdução

A mídia cinematográfica, conforme percebido na literatura, busca em outras artes fontes de inspiração tanto para uma construção estética quanto para a elaboração de sua narrativa. Baseando-se nos estudos de David Bordwell e Kristin Thompson (2013), compreende-se que os filmes utilizam de recursos audiovisuais a fim de oferecer experiências que evocam sensações e sentimentos em seus espectadores. Por meio da composição de sua forma (narrativa cinematográfica) e seu estilo (técnicas cinematográficas), a

criação co-participativa da obra artística determinará o modo como a imagem será traduzida para tela a partir do que se pretende comunicar ao leitor. Além disso, os teóricos pontuam que as produções fílmicas tendem a adequar sua narrativa e estilo a partir de seu contexto de recepção, uma vez que, ao se apresentarem dentro de uma indústria cultural, visam o sucesso crítico e mercadológico de seu produto.

A indústria hollywoodiana, a qual o filme *Ready Player One* (2018) se encontra, vê a adaptação como uma possível garantia do lucro e da apreciação estética. Conforme discutido por Linda Hutcheon (2013), as decisões artísticas realizadas no processo de adaptação reflete a leitura e interpretação de seu(s) adaptador(es) a resultar em uma obra independente de seu texto-fonte. Ao pautar-se nessa (re)criação, percebe-se que a transposição das narrativas para um novo contexto midiático, não ocorre em graus de fidelidade, pois atende as expectativas e convenções próprias de sua mídia, sendo as possíveis alterações e modificações condizentes com tais pontos.

Com base nessas teorias, o presente Projeto de Iniciação Científica teve como objetivo analisar o porquê modificou-se determinados elementos da narrativa-game na obra cinematográfica *Ready Player One* (2018). Além de se pontuar o como as alterações se apresentam em relação às técnicas e convenções tanto da linguagem do cinema, buscou-se também observar como ocorreu as representações do universo geek da década de 1980 e a incorporação dos elementos atuais desse universo.

Materiais e métodos

O presente trabalho, realizado entre Fevereiro de 2019 a Fevereiro de 2020, apresenta uma análise crítica, qualitativa, da construção da narrativa-game presente na produção fílmica intitulada *Ready Player One* (2018), dirigida por Steven Spielberg, com o roteiro de Zak Penn e Ernest Cline, e produzida pela Warner Bros. Por tratar de uma adaptação cinematográfica de uma obra ficcional literária, tem-se como *corpus* o livro homônimo escrito por Ernest Cline (2012) e o filme supracitado. A fim de compreender o processo da adaptação, pautou-se em um estudo comparativo entre as obras a partir dos preceitos discorridos por Linda Hutcheon (2013), como a (re)criação e a (re)interpretação textual. Nesse sentido, ao entender a construção própria da narrativa cinematográfica, fez-se necessário discutir sobre a linguagem e estética da mídia Cinema (BORDWELL e Thompson, 2013) para analisar o porquê das alterações percebidas entre os textos.

Resultados e Discussão

O narrativa-game *Halliday's Easter Egg Hunt*, tanto no romance quanto em sua adaptação cinematográfica, divide-se em três levels - Copper, Jade and Crystal -, os quais possuem *quests* classificadas como missões de *local-tempo-objetivo* (AARSETH, 2005). Em outras palavras, o jogador (ou *gunter*)

realiza uma série de obstáculos a fim de encontrar três chaves, uma para cada level, que o levará para o próximo local até o último portal, sendo o primeiro a completar o último obstáculo o vencedor do *game*.

As *quests* referenciam elementos culturais do universo *geek* a fim de compor seus desafios propostos em um movimento conhecido como *Easter Egg*, isto é, a alusão desses elementos em uma produção midiática. No romance isso ocorre por meio de comentários e descrição das obras, como os jogos *Joust* (1982) e *The Tempest* (1980), concordantes com um favoritismo dos *geeks* da década de 1980. Apesar do sentimento nostálgico que tais obras estimulam, a cinematográfica abarca, principalmente, produções condizentes com o contexto *geek* atual, objetivando-se estimular a mesma nostalgia e reconhecimento para outras gerações.

Outro ponto a ser ressaltado é inclusão de uma interatividade ativa entre texto-leitor diante a característica primordial de um *Easter Egg*. A linguagem cinematográfica pressupõem que as reproduções das referências, sejam estas diretas ou indiretas, são mostradas utilizando recursos (audio)visuais, ou seja, apresenta-se objetos e personagens em curtos *frames* e/ou em diálogos entre as personagens, a exemplo da batalha final no filme (Figura 1). Assim, infere-se que há uma proposta de um “jogo” com o objetivo de identificação, realizada pelo espectador, de todas as referências encontradas ao longo da obra fílmica.

Figura 1 - Batalha Final de *Ready Player One*



Personagens, da esquerda pra direita: Commander Shepard (*Mass Effect*, 2007), Tracer (*Overwatch*, 2015) e Chun Li (*Street Fighter II*, 1991).

Por fim, embora ocorra uma constante presença de retomada cultural na obra fílmica, percebe-se que houve uma problemática no processo de adaptação que recaí sobre a ausência de uma narrativa ficcional literária, tal qual também constitui a narratologia cinematográfica, visto que Ernest Cline (2012) não desenvolve sua trama principal e personagens tanto quanto desenvolve a sua ode ao universo *geek*. A solução encontrada em nossa análise foi o desenvolvimento da personagem James Halliday, criador da *narrativa-game* ficcional, e a sua jornada do herói. A ideia da adaptação cinematográfica foi contar a história de James Halliday por meio da narrativa-game *Halliday's Easter Egg Hunt*, apresentando-a como uma

redenção da personagem ao mostrá-lo como herói desta narrativa. Assim, as personagens *gunters*, bem como os espectadores da obra fílmica, entram em contato com a psicologia da personagem e o observa para além de seu papel social de *game-maker*, criando uma empatia verossímil com as convenções tanto do cinema quanto da narrativa dos games atuais.

Conclusões

A partir da análise comparativa entre romance e livro, concluiu-se que a obra cinematográfica embasou-se em técnicas próprias de sua linguagem, justificando, portanto, a necessidade de realizar alterações ao adequar a(s) narrativa(s) - literária e game - vista(s) em *Ready Player One* para um novo meio midiático. Assim, deve-se olhar para uma adaptação, ao considerá-la (re)criação e (re)interpretação, como uma obra artística autônoma de seu texto fonte, a qual evoca diferentes sensações, sentimentos e interpretações próprias de seu contexto de produção e recepção.

Agradecimentos

Agradeço a Universidade Estadual de Maringá por possibilitar a minha pesquisa. A minha orientadora, Profa. Dra. Liliam Cristina Marins, por me auxiliar durante o processo de desenvolvimento do projeto, pelo suporte e incentivo durante os meses de trabalho. Agradeço também a todos que, diretamente ou indiretamente, fizeram parte da realização desse projeto.

Referências

- AARSEHT, E. From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory. In: **Proceedings, Entertainment Computing - ICEC 2005: 4th International Conference**, Sanda, Japan, September 19-21, 2005. Lecture Notes in Computer Science, Spring 2005, pp 496-506
- BORDWELL, T.; THOMPSON, K. **A arte do cinema: uma introdução**. São Paulo: EDUSP, 2013.
- CLINE, E. **Ready Player One**. New York: Broadway Books, 2012.
- HUTTCHEON, L. **Uma Teoria da Adaptação**. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora da UFSC, 2013.
- READY** Player One. Direção: Steven Spielberg. Produção: Steven Spielberg. Roteiro: Zak Penn e Ernest Cline. Los Angeles: Warner Brothers, c2018. 1 DVD (140 min), widescreen, color. Produzido por Warner Video Home. Baseado no romance "Ready Player One" de Ernest Cline.