

NARRATIVAS CINEMATOGRAFICAS E DIGITAIS: APROXIMAÇÕES

Marcel Alvaro de Amorim (UFRJ)
marceldeamorim@yahoo.com.br

Este trabalho busca analisar uma importante relação entre mídias na indústria do entretenimento: o diálogo entre o cinema e os jogos eletrônicos, ou seja, suas intertextualidades. Cada vez mais essas duas engrenagens da indústria cultural estreitam o laço entre si produzindo criações híbridas nos dois formatos. Essas criações são desde jogos baseados em filmes até filmes que utilizam o material provido do mundo dos games para a criação não só de suas narrativas, como também de suas especificidades visuais. Tendo como base as reflexões levantadas acima, opta-se por construir um texto teórico que tem como objetivo principal o de caracterizar e discutir as especificidades narrativas das duas mídias selecionadas como corpus e, como objetivo secundário, o de discutir suas semelhanças e diferenças, bem como o modo no qual que uma influencia a outra. Para atingir os objetivos traçados, primeiramente pretende-se caracterizar, de forma breve, a arte de narrar como inerente ao homem para, na segunda parte, apresentar o cinema e os jogos eletrônicos como formas narrativas, ressaltando características e particularidades dos gêneros.

Por fim, na análise, pretende-se ressaltar a influência de um gênero sobre o outro, atentando-se para suas relações e possíveis formações híbridas.