



Características do Cinema Narrativo Clássico em um jogo de videogame¹

Ana Laura M. S. Azevedo²

Universidade Metodista de São Paulo

Resumo

O uso da tecnologia digital na produção audiovisual abre diversas discussões sobre os impactos que podem ser acarretados tanto à linguagem e aos conteúdos quanto à produção e à indústria propriamente dita. Enquanto grandes conglomerados relutam em aplicá-la totalmente, nos filmes de animação e videogames as tecnologias digitais são empregadas largamente, em alguns momentos mais aumentando a identificação com procedimentos já consolidados no cinema hegemônico do que enriquecendo a linguagem audiovisual. Este trabalho, adaptado do artigo apresentado à disciplina Cultura e Visualidade do Curso de Especialização em Jornalismo Cultural da UMESP, analisa os momentos não interativos do jogo de videogame “Metal Gear Solid: The Twin Snakes”, demonstrando que são condizentes com as características predominantes do cinema narrativo clássico, base do cinema hegemônico atualmente, o hollywoodiano.

Palavras-chave

Audiovisual; Linguagem; Tecnologia Digital; Videogame; Cinema.

Introdução

A evolução do cinema foi, desde o início, profundamente vinculada ao progresso técnico. A própria natureza desta arte/indústria faz com que as possibilidades de sua linguagem sejam diretamente ligadas à capacidade técnica.

Dessa forma, as alternativas do uso da tecnologia digital na produção audiovisual abrem diversas discussões sobre os impactos que podem ser acarretados tanto à linguagem e aos conteúdos quanto à produção e à indústria propriamente dita, assim como muito se discutiu o advento do som e das cores e mais tarde a introdução das tecnologias eletrônicas analógicas³.

Em meio a debates sobre as possíveis implicações no sentido de uma maior democratização da produção cinematográfica, e quanto à facilitação da pirataria e reconfiguração do esquema produção-distribuição-exibição de filmes, os grandes

¹ Trabalho apresentado na Altercom – Jornada de Inovações Midiáticas e Alternativas Comunicacionais

² Discente da Especialização em Jornalismo Cultural da Universidade Metodista de São Paulo – UMESP. Graduada em Comunicação Social / Jornalismo pela Universidade Estadual de Londrina – UEL.

(analauramoura@yahoo.com.br)

³ Sobre a discussão da introdução das cores e do som, cf. BAZIN, 1991. Em NUNES (1996), encontra-se uma discussão sistematizada do uso da eletrônica analógica



conglomerados relutam em se abrir totalmente à aplicação da tecnologia digital, por temerem a extinção de diversos de seus ramos caso ela se implante totalmente⁴.

Porém, há dois setores do audiovisual em que a tecnologia digital vem sendo aplicada desde o seu surgimento, que são inclusive motores do seu desenvolvimento: os chamados filmes de animação e o videogame, ambos geralmente considerados mais como formas de entretenimento do que de comunicação e como voltados ao público infantil/ adolescente, mas que, especialmente com o uso de novas tecnologias e maior complexidade dos enredos, voltam-se cada vez mais para o mesmo público adulto/infantilizado que é o principal alvo do cinema hegemônico contemporâneo.

É em um dos produtos desta indústria que encontramos o objeto desta pesquisa: o jogo *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, produzido em conjunto pela empresa japonesa Konami Digital Entertainment e a Silicon Knights, do Canadá, para o console Nintendo Game Cube, a partir de dois títulos que tiveram grande sucesso no Play Station original: *Metal Gear Solid* e *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty*. Com poucas alterações em termos de conteúdo, a nova versão foi bastante comentada por empregar inovações tecnológicas e ampliar os momentos “cinemáticos”. Nestes momentos é que encontramos o elemento deste jogo que permite identificá-lo a um filme mais do que em geral é possível em relação a um jogo de videogame.

Diversos jogos têm momentos de filme, em que uma determinada ação em que o jogador não interfere se desencadeia na tela (em inglês, emprega-se normalmente o termo *cut-scenes* para designar estes trechos), mas, ainda que em casos transportados de obras originalmente cinematográficas, como *Homem Aranha* e *X Men 2 - Wolverine Revenge*, esses trechos servem como transições, geralmente curtas, para novos cenários e situações de jogo; não são predominantes. Mesmo no jogo *Enter the Matrix*, que traz cenas filmadas enquanto era rodado *Matrix Reloaded* que não foram incluídas no filme e complementam sua história (LUCA, 2004, p.212-214), os momentos de interação são predominantes aos de narração e são poucas as seqüências longas de filme.

Em *Metal Gear Solid: The Twin Snakes*, a presença de trechos em filme é tão predominante que a sensação que se tem ao jogar é a de que os momentos de interação é que são as transições que abrem caminho para a continuidade do filme. A sensação de “experiência cinemática” relatada em diversas das resenhas relativas ao jogo é reforçada ainda pela utilização sistemática das principais características do cinema narrativo

⁴ Cf. LUCA, 2004.

clássico, que se cristalizou como predominante no cinema *hollywoodiano*.

Há também características externas aos procedimentos narrativos empregados no jogo que o aproximam de obras cinematográficas, como diretores que têm formação em cinema, divulgação através de *trailers*, utilização de recursos tecnológicos também usados em produções *hollywoodianas*, como animação digital e *motion capture*. Porém, nos atemos neste à análise das características narrativas da apresentação da história que fazem do conjunto de *cut-scenes* do jogo um filme condizente com aspectos predominantes no cinema narrativo clássico.

1. Um filme para videogame

Definindo as características do sistema cinematográfico “consolidado depois de 1914, principalmente nos Estados Unidos”, Ismail Xavier aponta, além da aplicação dos “princípios da montagem invisível”, a produção do efeito *naturalista*, caracterizada por três elementos básicos:

- a decupagem clássica apta a produzir o ilusionismo e deflagrar o mecanismo de identificação.
- a elaboração de um método de interpretação dos atores dentro de princípios naturalistas, emoldurado por uma preferência pela filmagem em estúdios, com cenários também construídos de acordo com princípios naturalistas.
- a escolha de histórias pertencentes a gêneros narrativos bastante estratificados em suas convenções de leitura fácil, e de popularidade comprovada por larga tradição de melodramas, aventuras, histórias fantásticas, etc. (XAVIER, 1977, p.31, *sic*)

O autor continua com a conclusão de que “tudo neste cinema caminha em direção ao controle total da realidade criada pelas imagens”, no que a animação digital chega a ter vantagem em relação ao cinema tradicional, desde que as tecnologias que comentamos na introdução permitiram uma verossimilhança maior às imagens produzidas por computador.

Como as cenas não são compostas de atores ou cenários reais, mas sim de representações digitais, existe o controle total mesmo dos cenários em campo aberto e do clima e a possibilidade de fazer qualquer tipo de mudança não apenas durante a produção, mas mesmo depois que as seqüências já estão prontas. Permite-se a “criação de cenografia, luz, sonorização, efeitos e até mesmo a introdução de novos personagens ou elementos na cena, sem que ocorra perda da qualidade da imagem originalmente captada” (LUCA, 2004, p.204).

É importante frisar que, quando se fala de *naturalismo* ou *realismo* no cinema, não se pretende a vinculação à tradição destes termos em movimentos literários, mas sim a caracterização da “construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma

reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico” (XAVIER, 1977, p. 31), que Jacques Aumont (2004, p.79) complementa com a importância de

jamais esquecer que esse “realismo” se contenta com o exterior das coisas e dos seres e que, cultivando o olhar como sua arma mais poderosa, o cinema tornou-se o contrário da pintura, que, no século XX, tornou a vincular-se com uma possível interioridade que abandonara após a Idade Média.

Em *Metal Gear*, a busca deste realismo das aparências é completa. Apresentam-se desde o desenvolvimento de personalidades complexas dos personagens, o que quase não conta “para efeito de jogo” e portanto seria dispensável em um videogame, até o detalhamento do lugar em que se passa a ação e de armas e equipamentos, sem descuido de questões históricas e geográficas.

As tecnologias mirabolantes como nano-robôs, radares e mísseis nucleares impossíveis de serem interceptados são justificadas minuciosamente, atendendo ao princípio de “espetacular precisão com que o fantástico parece real na tela”, que pela “seriedade” da reconstrução e o cuidado apurado manifesto nos detalhes simboliza uma atitude de ‘respeito à verdade’ que tende a ser creditada para o filme no seu todo” (XAVIER, 1977, p.32).

Mecanismos como recuperar a energia perdida ao ficar algum tempo parado, permanecer doze horas acordado e sem comer e ainda vencendo as lutas ou enxergar em uma pequena tela a movimentação de inimigos pelo local em que se está, já considerados naturais em jogos deste tipo, são justificados em *Metal Gear* por esses equipamentos exclusivos, inclusive com personagens a quem é creditado o desenvolvimento dessa tecnologia que fazem parte da equipe de apoio que se comunica com o personagem principal, Solid Snake, através de um comunicador de última geração. A personagem que desenvolveu este comunicador se diz inclusive responsável pelo armazenamento de dados referentes à missão – justificativa *realista* do mecanismo de “salvar” o progresso no jogo.

O *naturalismo* com que os “atores” são representados ganha força ao ser repassado também para alguns momentos de jogo. Se em determinado momento o jogador posiciona Solid Snake de frente para a personagem Meryl, como se a estivesse encarando, ela se demonstra envergonhada, mexendo no cabelo e olhando para os lados, e pede para que ele pare com isso. Além disso, o fato de Snake ser viciado em cigarros e em Pentazen (droga que diminui movimentos involuntários e ajuda a atirar precisamente) influencia no jogo, pois o personagem conseguiu levar seu maço de cigarros apesar de ter que ir sem nenhum equipamento – o que é bem útil na hora de

identificar armadilhas com *laser* (a fumaça torna o *laser* visível, mas Snake vai perdendo energia pelo mal que o cigarro faz) – e acertar um tiro preciso com um rifle fica mais difícil sem a utilização da droga.

Há ainda um trecho muito interessante que mistura jogo e filme, já que o jogador não é capaz de intervir no que acontece na tela, mas é solicitado a agir “aqui fora” por um personagem – um dos “chefes de fase” do jogo, que lê e controla pensamentos e move objetos com a mente. Quando se chega para enfrentá-lo, ele diz que vai demonstrar o seu poder e inicialmente fala da forma como Solid Snake procedeu no jogo até ali, por exemplo, se foi cuidadoso com armadilhas, se “salvou” com muita frequência, mas de repente ele afirma perceber que “você gosta de jogos da Nintendo”, e, se no *memory card* do console, onde ficam salvos todos os jogos, houver registros de um dentre quatro específicos sucessos da Nintendo, ele o cita como sendo do gosto do jogador. Então, ele aparece na tela em plano fechado e pede algo como: “coloque o *joystick* no chão que eu vou demonstrar o meu poder”. Daí, corta-se para a cena de Snake apontando a arma para ele, mas diminuindo sua expressão de desconfiança e olhando para fora da tela, como que para o jogador, com um aceno afirmativo de cabeça, como se dissesse “faça o que ele pede”. Ao se colocar o *joystick* no chão, o personagem se concentra e ele começa a tremer e andar para o lado.

Esse foi um uso inovador da função *rumble* – adicionada aos *joysticks* para dar mais emoção aos jogos, fazendo com que ele trema ou imite, por exemplo, batimentos cardíacos em momentos de tensão – aclamado também como um dos pontos altos do jogo. Mas, além disso, apesar de aparentemente chamar a atenção para o fato de que se trata de um jogo, tal procedimento não deixa também de contribuir para um realismo ainda maior do mundo representado. É como se o jogador estivesse interagindo com um mundo tão real que é capaz de interagir de volta com ele. Há inclusive um personagem de função bastante ambígua no jogo como um todo, que não faz parte da equipe recrutada para a missão mas aparece também no comunicador de Snake, que passa mensagens diretas para o jogador, como a importância de não ficar jogando o tempo todo, sem comer ou dormir.

2. Decupagem clássica

De acordo com Ismail Xavier (1977, p.24),

o que caracteriza a *decupagem clássica* é seu caráter de sistema cuidadosamente elaborado, de repertório lentamente sedimentado na evolução histórica, de modo a resultar num aparato de procedimentos precisamente adotados para extrair o máximo rendimento dos efeitos da

montagem e ao mesmo tempo torná-la invisível.⁵

O aspecto da *sedimentação* de um repertório cinematográfico hegemônico é fundamental na constituição de um certo procedimento de decupagem/montagem que, por suas “convenções”, acaba se instituindo como “um modo normal, ou natural, de se combinar as imagens (justamente aquele apto a não destruir a ‘impressão de realidade’)” (XAVIER, 1977, p.24).

A obrigatoriedade de “cuidados ligados à coerência na evolução dos movimentos em sua dimensão puramente física” (XAVIER, 1977, p.24) que advém desta preocupação *realista* e a “denotação de um espaço semelhante ao real, produzindo a impressão de que a ação desenvolveu-se por si mesma e o trabalho da câmera foi ‘captá-la’” (XAVIER, 1977, p.25) são também facilitados por se tratar de um jogo de videogame, já que a possibilidade de explorar mais detalhadamente os locais em que se passam as ações do filme e a sensação de que elas se passam em tempo real – já que se iniciam a partir de determinadas ações do personagem principal – diluem o caráter de pontos de vista escolhidos e editados intencionalmente e reforçam a aparência de que se retrataram ações como elas efetivamente aconteceram em espaços reais.

A identificação do espectador com os personagens, tão cara à tentativa de ilusão de verdade do cinema, já é praticamente dada no caso do videogame, já que através da mediação do *joystick* o jogador literalmente assume o papel principal. Assim, um dos procedimentos de “tremenda eficiência no mecanismo de identificação”, a chamada “câmera subjetiva” – aquela que “assume o ponto de vista de uma das personagens, observando os acontecimentos de sua posição, e, digamos, com os seus olhos” – (XAVIER, 1977, p.25-26), que costuma ser predominante nas *cut-scenes* de jogos, não é tão utilizado. São relativamente poucas as cenas de filme enxergadas “através dos olhos” de Snake, e há até mesmo cenas que o personagem do jogador não está observando, de espaços de onde ele não é sequer capaz de ouvir o que se passa.

Porém, mesmo esse deslocamento da câmera de acordo com um certo narrador onipresente, em vez de acompanhar sempre o personagem central, não concorre para a diminuição dessa ilusão de realidade, devido à utilização de recursos já consagrados no cinema narrativo clássico, em que “as substituições de imagem obedecem a uma cadeia de motivações psicológicas” (XAVIER, 1977, p.25). A obediência a determinadas “regras de equilíbrio e motivação” é capaz de transformar a mudança de planos “no

⁵ Para não fugir ao propósito do artigo, não detalharemos aqui a definição do processo de decupagem. Para uma explicação, cf. XAVIER, 1977, p. 19 e 28.



elemento que sustenta o efeito de continuidade, em vez de ser justamente a ruptura”, pois aparece

contendo nova informação necessária ao andamento da história, precisando a reação de uma personagem particular diante dos fatos, denunciando alguma ação marginal imperceptível para o espectador nos planos anteriores [...]. (XAVIER, 1977, p.26)

Um outro procedimento que foi fundamental “desde os primeiros anos do século [especialmente] nas narrativas de aventura” garante a relação destas cenas com o que está se passando onde Snake se encontra: a montagem paralela. Este esquema é empregado nas situações que solicitam

uma montagem que estabeleça uma sucessão temporal de planos correspondentes a duas ações simultâneas que ocorrem em espaços diferentes, com um grau de contigüidade que pode ser variável. Um elemento é constante: no final, será sempre produzida a convergência entre as ações e, portanto, entre os espaços. (XAVIER, 1977, p.21)

Dessa forma, as ações que se desenrolam longe do personagem principal se relacionam diretamente às que acontecem em sua presença, e o conhecimento delas pelo jogador contribui para sua atuação no jogo, embora em diálogos, por exemplo, o personagem Snake deixe claro que não possui aquelas informações.

Também apontada como característica fundamental da decupagem clássica tanto por Xavier quanto por André Bazin, a representação em “campo/contra-campo [-] por exemplo, num diálogo, a tomada alternada, conforme a lógica do texto, de um ou outro interlocutor” (BAZIN, 1991, p.75), é utilizada em todos os momentos de diálogo do filme, embora a decupagem em “profundidade de campo”, caracterizada por Bazin como um questionamento do modelo de campo/contra-campo, esteja presente em todo o filme. Somente aparecem imagens levemente desfocadas quando se quer dar a idéia de atordoamento, como o momento em que Snake havia sido nocauteado e acorda de frente para fortes lâmpadas.

No caso, das conclusões que Bazin (1991, p. 77) tira em relação à profundidade de campo, a que prevalece é a de “estrutura mais realista”, apesar de que em alguns momentos se evidencia também a possibilidade de “um mínimo de escolha pessoal” no que diz respeito à possibilidade de escolher dentre os diversos objetos que aparecem em cena em qual se quer prestar maior atenção, o que significa que cada jogador/espectador pode perceber uma maior ou menor riqueza de detalhes.

É até mesmo possível aumentar o zoom das cenas através de um dos botões do *joystick*, mas apenas a imagem central pode ser aproximada. Porém, enfatizamos que

este mecanismo se presta também à maior ilusão de realidade, já que na observação direta também é possível se focar mais a atenção em algo do que se tem à frente, e essa noção de estar observando diretamente o que se passa na tela é reforçada ainda pela predominância do “enquadramento dos personagens acima dos joelhos, que se verifica mais de acordo com a atenção espontânea do espectador, o ponto de equilíbrio natural de sua acomodação mental” (BAZIN, 1991, p. 74-75).

A possibilidade de interferir na imagem da tela é maior nos *extras* do jogo. Na parte de *briefing*, há imagens feitas como se fossem extraídas de um vídeo de segurança, e o jogador pode alternar entre as câmeras, movimentá-las e aumentar ou diminuir o zoom para reparar nos diversos detalhes presentes no quarto em que o coronel Campbell e a Dr^a. Naomi Hunter convencem Snake a aceitar a missão e explicam alguns pontos.

Originalmente era uma animação chapada e feita em cima das ilustrações conceituais, mostrando a conversa de Snake e Campbell antes da missão começar [...]. Já nesta versão este extra é apresentado na engine do próprio jogo, como se visto através das câmeras da sala onde rola a tal conversa. [...] Nessa brincadeira o jogo ganhou cenas completas, já que no original era predominantemente texto escrito e narrado com imagens levemente animadas – mas desta vez mostra Snake quase partindo pra cima de Campbell (e Naomi tentando separá-los), Naomi tentando arrancar o cigarro oferecido por Campbell das mãos de Snake, e outros detalhes bem dignos da atitude dos personagens. (VIANA, 2005)

3. Um filme de ação

Além da utilização dos mecanismos básicos do cinema narrativo clássico, os trechos em filme de *Metal Gear Solid* remetem diretamente a um estilo específico de filme: o de ação/aventura.

Uma das características marcantes deste gênero é apontada por Ismail Xavier nos “pretextos para o adiamento da ação, que pela sua natureza, levaria a um desfecho fulminante”, como nos “filmes em que o vilão ‘fala demais’ antes de dar o tiro final” (XAVIER, 1977, p.22). Todos os confrontos de Snake com “chefes de fase” se iniciam com grandes monólogos dos vilões, ou algumas vezes diálogos em que o protagonista participa pouco, e nenhum deles morre sem antes fazer um balanço de suas motivações e revelações que ajudam Snake nas próximas fases.

A trilha sonora, já comentada no capítulo anterior, representa também um papel fundamental nesta identificação com os filmes de ação em geral, sendo inclusive um dos pontos mais comentados em resenhas quando se trata da identificação do jogo com obras cinematográficas. A opinião do articulista de um site especializado ilustra bem essa sensação: “A trilha sonora do jogo, que foi refeita, dá uma boa ambientação; o

remix do tema principal [...] dá um bom clima de filme de ação” (VIANA, 2005)⁶.

Como Xavier (1977, p.27) demonstra, embora houvesse outras propostas de utilização da trilha sonora, “o advento do cinema sonoro, tão lamentado por diferentes estetas, constitui um passo decisivo no refinamento do sistema voltado para o ilusionismo e a identificação”. Na concepção do autor, o som não entra na obra cinematográfica como um simples acessório, mas sim como um elemento integrante de mesmo nível que a imagem. A busca do princípio do som sincronizado com a imagem, que “estabelece a colocação das palavras e ruídos nos exatos momentos em que vemos funcionar a fonte emissora, de modo a produzir uma correspondência natural entre imagem e som” (XAVIER, 1977, p.27), é evidente em *Metal Gear*, inclusive com um grande cuidado com a dublagem, que em poucos momentos se apresenta fora de sincronia com os movimentos da boca dos personagens.

Tanto nos momentos de filme quanto nos de jogo há uma grande preocupação com a verossimilhança dos sons, sendo que andar em chão de metal, bater em paredes e até espirrar, como acontece às vezes, são ações que podem chamar a atenção dos guardas e com as quais o jogador tem que aprender a lidar para poder usá-las a seu favor.

E, se o próprio D.W. Griffith, consagrado como o precursor do cinema narrativo clássico, já achava “um filme sem mensagem uma perda de tempo” (*apud* THE, 2005, tradução nossa), seria inconcebível a identificação de um produto audiovisual ao modelo *hollywoodiano*, especialmente no que diz respeito ao gênero ação/aventura, sem uma “moral da história” como pano de fundo. No caso de *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* são tantas as referências ao “antibelicismo, intriga política e a conscientização em relação a estes fatos” (VIANA, 2005), totalmente reforçadas pelas diversas reviravoltas na história à medida em que segredos sórdidos do exército americano vão se revelando, que é difícil de imaginar alguém que vivencie o jogo sem pegar ao menos um pouco da mensagem que o próprio Hideo Kojima afirma querer retratar⁷.

Considerações Finais

Para relacionar *Metal Gear Solid: The Twin Snakes* a filmes *hollywoodianos*, não há necessidade de identificar as referências que o diretor Hideo Kojima credita a

⁶ Não apenas no caso deste jogo, mas em relação a diversas animações gráficas a trilha sonora é usada como demonstrativo da semelhança com filmes de ação. Cf. THIBES e SALVADORES para exemplos de como isso se deu sobre o desenho *Os Incríveis*.

⁷ Cf. NUTT, 2005



centenas de cineastas e milhares de filmes⁸. A forma como se estrutura a narrativa das *cut scenes* do jogo remete totalmente à linguagem do cinema narrativo clássico, que se consolidou como predominante no cinema hegemônico atualmente.

Assim como André Bazin (1991) comentava em relação à introdução das cores e do som no cinema, podemos concluir que não necessariamente a utilização de novas técnicas traz uma diferenciação da linguagem empregada para passar uma história. Com um tema muito similar ao tratado por diversos filmes de ação *hollywoodianos* e um propósito comercial tão forte quanto o destes, o que a animação digital em questão traz é uma estrutura semelhante ao que existe de predominante neste modelo, muito mais do que algum avanço que possa significar alterações na própria linguagem cinematográfica.

A introdução das tecnologias digitais no audiovisual e os hibridismos dentre os setores desta área ainda estão em seu início e não há como saber com certeza o que virá pela frente, mas já há elementos para constatar que estas técnicas sozinhas não são capazes de trazer a democratização e a linguagem alternativa sobre a qual alguns autores especulam⁹.

Referências Bibliográficas

AUMONT, Jacques. *As teorias dos cineastas*. Campinas: Papirus, 2004.

BAZIN, André. *O cinema: Ensaio*. São Paulo: Brasiliense, 1991.

LUCA, Luiz Gonzaga Assis de. *Cinema digital: Um novo cinema?* São Paulo: Cultura – Fundação Padre Anchieta, 2004. (Coleção aplauso. Série cinema e tecnologia / coordenador geral Rubens Ewald Filho)

NUNES, Pedro. *As relações estéticas no cinema eletrônico*. Maceió: UFAL Editora Universitária, 1996.

NUTT, Christian “ferricide”. *Talkin’ Snakes with KCEJ*. Disponível em: <http://archive.gamespy.com/interviews/january04/mgsroundtable/>. Acesso em: 11/jun/2005.

SALVADORES de um mundo (quase) real. Disponível em: http://www.laboratoriopop.com.br/col_marioabbade/col_marioabbade_20041210.html. Acesso em: 14/jun/2005.

THE Five Greatest Directors of the Silent Era. Disponível em: <http://www.reel.com/reel.asp?node=features/millennium/silentdirectors>. Acesso em: 14/jun/2005.

THIBES, Renato. *Ação animada*. Disponível em: http://geocities.yahoo.com.br/saladestar/cinema_incriveis.htm. Acesso em: 13/jun/2005.

⁸ Cf. NUTT, 2005

⁹ Cf. LUCA, 2004.



XAVIER, Ismail. *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.