



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS**  
**CENTRO DE ARTES**  
**COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

**HÉRCIO ROGÉRIO MEDEIROS BRITTO JÚNIOR**

**A ADAPTAÇÃO DE VIDEOGAMES PARA LONGA-METRAGEM:  
O CASO *TOMB RAIDER: A ORIGEM***

Pelotas/RS

2019

HÉRCIO ROGÉRIO MEDEIROS BRITTO JÚNIOR

**A ADAPTAÇÃO DE VIDEOGAMES PARA LONGA-METRAGEM:  
O CASO *TOMB RAIDER: A ORIGEM***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas

2019

HÉRCIO ROGÉRIO MEDEIROS BRITTO JÚNIOR

**A ADAPTAÇÃO DE VIDEOGAMES PARA LONGA-METRAGEM:  
O CASO *TOMB RAIDER: A ORIGEM***

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a  
obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no  
Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Banca Examinadora:

---

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

---

Prof. Rafael Valles

---

Prof. Roberto Cotta

**RESUMO:**

O objeto da presente pesquisa são as adaptações de franquias de videogames para o formato narrativo de longa-metragem, especialmente jogos que envolvem personagens com narrativa progressiva. De forma específica, o interesse recai sobre a adaptação da franquia *Tomb Raider*, da personagem Lara Croft, através do filme *Tomb Raider: A Origem* (Roar Uthaug, 2018). O interesse da investigação recai sobre as estratégias de adaptação presentes no longa-metragem, tendo em mente o desenvolvimento narrativo da franquia dos games e pretende realizar uma observação e análise dessas estratégias, levando em conta uma revisão teórica sobre adaptação e o repertório empírico do pesquisador como jogador da franquia do game.

**Palavras-chave:**

Tomb Raider, Adaptação, Roteiro, Narrativa, Games, Videogames

**ABSTRACT:**

The object of the present research is the adaptation of video game franchises to the narrative feature film format, especially games involving progressive narrative characters. Specifically, the interest lies in the adaptation of the Lara Croft character franchise *Tomb Raider* through the movie *Tomb Raider* (Roar Uthaug, 2018). The interest of the research lies on the adaptation strategies present in the feature film, keeping in mind the narrative development of the games franchise and intends to make an observation and analysis of these strategies, taking into account a theoretical review about adaptation and the empirical repertoire of the researcher as a player in the game franchise.

**Keywords:**

Tomb Raider, Adaption, Script, Narrative, Games, Videogames

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Life Is Strange e Bandersnatch.	p. 8
Figura 2 – A segunda versão de Tomb Raider como exemplo do primeiro modelo de jogo	p. 10
Figura 3 - As duas configurações de Lara Croft.	p. 11
Figura 4 – Esquerda: filme, direita: game.	p. 15
Figura 5 – Esquerda: filme, direita: game.	p. 17
Figura 6 – Conjunto de imagens com enquadramento semelhante entre o game e o filme.	p. 19
Figura 7 – Conjunto de imagens referentes à sequência idêntica entre filme e jogo.	p. 21
Figura 8 – Gameplays de Limbo e Guitar Hero.	p. 25

## **SUMÁRIO**

INTRODUÇÃO	p. 7
1) Revisão Teórica	p. 12
2) Análise de Tomb Raider: A Origem	p. 15
CONCLUSÃO	p. 22
REFERÊNCIAS	p. 25

## INTRODUÇÃO

A indústria dos *videogames* tornou-se, nos últimos 30 anos, uma das fontes mais rentáveis do entretenimento ao redor do mundo, movimentando bilhões de dólares anualmente. A comunidade *gamer*, como são conhecidos os consumidores/jogadores, cresce na mesma medida. Uma das provas desse crescimento é a obtenção, por parte de um jogo, do título de maior sucesso da história do entretenimento e também o produto mais lucrativo dessa indústria. Lançado em 2013, *Grand Theft Auto V* já lucrou até hoje mais de seis bilhões de dólares, cerca de três vezes o faturamento de *Vingadores Ultimato* (*Avengers Endgame*, Anthony & Joe Russo, 2019), a maior bilheteria da história do cinema de entretenimento mundial. Esses números se dão desde o lançamento do game até hoje o que não pode ser facilmente comparável com a distribuição e o tempo de um filme em salas de cinema. Além desse exemplo, outros diversos títulos de grande sucesso, assim como as vendas dos consoles, colocaram essa indústria no topo, no que se refere a esfera econômica, já que os jogos eletrônicos têm lucrado cerca de 90 bilhões de dólares por ano.

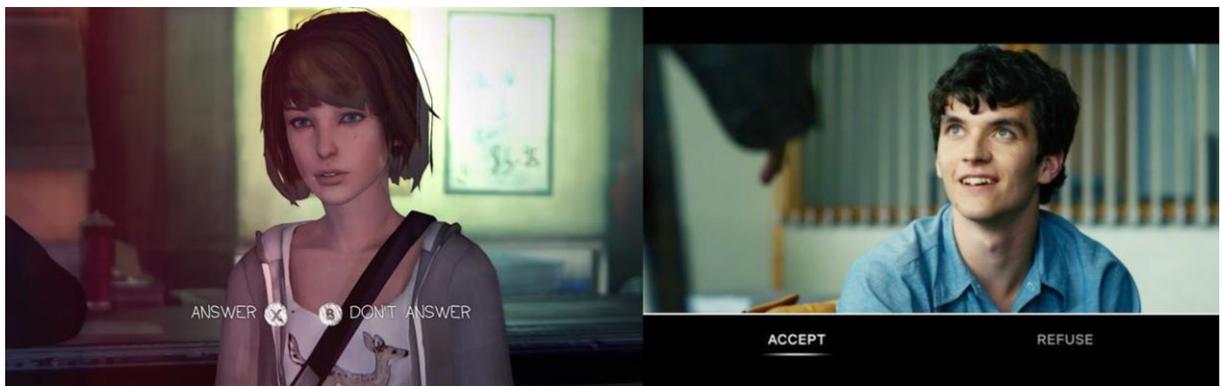
Com esse cenário, era de se esperar que as mídias se entrelaçassem naturalmente e, por exemplo, outras franquias de sucesso semelhantes a *Grand Theft Auto* tivessem títulos adaptados para o cinema e audiovisual e vice-versa. É evidente que *videogames* e cinema se distanciam em muitos aspectos. A forma em que se dá a interação do jogador para com o jogo eletrônico é completamente diferente da experiência existente na relação filme-espectador e isso deve ser levado em consideração.

Todavia, tratando-se de *games* com narrativa progressiva, principalmente os de grandes desenvolvedoras, as linguagens presentes nestes estão cada vez se aproximando mais do cinema e bebendo cada vez mais nas fontes do mesmo. Isso revela-se na fotografia, estrutura narrativa, decupagens de diálogos e cenas de ação, principalmente quando os jogos utilizam *cutscenes*<sup>1</sup>. Tudo isso, quando estamos frente-a-frente com um desses games, leva a sensação próxima com a de estar diante de um grande filme épico. Tão forte configura-se essa ligação que os games de mais tecnologia e investimento hoje usam atores consagrados de Hollywood em seus produtos, atuando como fariam no cinema e audiovisual, porém utilizando roupas e câmeras especiais para captação de movimento que os transformam em personagens 3D que o jogador controla.

---

<sup>1</sup> *Cutscene* ou Cinemática é uma sequência narrativa e linear em um jogo eletrônico onde o jogador não tem nenhum controle. Ela serve para avançar ou desenvolver o enredo de forma mais complexa.

O audiovisual também tem experimentado novas formas de interatividade bebendo na linguagem dos games. *Life Is Strange*, ilustrado na primeira imagem da Figura 1, por exemplo, é um game que traz muitas ligações entre as duas mídias, já que a maior parte dele é composto por cenas interativas onde o jogador deve tomar algumas decisões e, de acordo com essas, a história avança para pontos diferentes. A *Netflix* trouxe uma experiência quase idêntica, não fosse o fato de que se trata de um produto audiovisual. Em *Bandersnatch*, na segunda imagem da Figura 1, assim como em *Life Is Strange*, tomamos as decisões sobre qual rumo a história vai tomar. Essa experiência foi feita como derivação da série *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011-2019).



**Figura 1** – *Life Is Strange* e *Bandersnatch*.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Tudo isso é um exemplo de que as duas mídias estão se aproximando cada vez mais e essa aproximação não deve parar tão cedo. No entanto, é evidente que, atualmente, principalmente no produto visto nesse artigo, as formas de interação seguem distantes. Em um *game* o jogador pode ter controle, ainda que limitado, para com quem protagoniza o jogo, escolhendo por onde ir, com qual personagem interagir, entre outras possibilidades. No cinema, assistimos os acontecimentos de uma narrativa cujos os caminhos que os personagens tomarão até seu destino já estão temporalizados na experiência e o espectador, *a priori*, não tem uma função minimamente reativa para com estes. Mas será que essa é, de fato, a principal razão para uma provável falta de conexão entre o jogador de uma franquia dos *games* e eventuais adaptações do mesmo *game* para o cinema de entretenimento? Será que essa divergência entre formas de experiência midiática realmente tem alguma relação com isso?

Tendo em vista esse cenário e tais questionamentos, o objeto da presente pesquisa são as adaptações de franquias de *videogames* para o formato narrativo de longa-metragem

identificado com a indústria do entretenimento, especialmente de jogos que envolvem personagens com narrativa progressiva que, empiricamente, podem ser definidos como dotados de uma estrutura narrativa minimamente linear que apresente uma evolução dramática dos personagens. Tais adaptações, em uma observação igualmente empírica e de acordo com uma análise de desempenho relacionada a opinião dos espectadores, *outsiders* ou não, costumam não cativar da mesma forma o público como a narrativa original cativou no universo dos *games*. Essa falta de conexão pode ser percebida quando são levadas em conta essas opiniões, logo após o lançamento de um longa-metragem adaptado de um título dos *videogames*. Basta perceber que muitos desses filmes foram projetados como início de uma saga, também no cinema, com sequências já planejadas, mas que acabaram sendo canceladas ou engavetadas pelas produtoras já que não receberam o retorno esperado com tais produções. Mesmo que a arrecadação tenha sido satisfatória, já que os jogadores dos *games*, muito numerosos, são parte garantida da bilheteria de salas de cinema, em muitos casos, não há prospecção para que isso se repita nas sequências<sup>2</sup>.

De forma específica, o interesse nessa investigação recai sobre a adaptação da franquia *Tomb Raider*, da personagem Lara Croft, através do filme *Tomb Raider: A Origem* (Roar Uthaug, 2018) que se encaixa no caso dos filmes que não conseguiram uma conexão com os públicos entre uma mídia e outra<sup>3</sup>. A pesquisa será sobre as estratégias de adaptação presentes no longa-metragem, tendo em mente o desenvolvimento narrativo da franquia dos *games*, e pretende realizar uma observação e análise dessas estratégias, levando em conta uma revisão teórica sobre adaptação e o repertório empírico do pesquisador como jogador da franquia do *game*.

O primeiro *Tomb Raider* foi lançado em 1996 e trouxe grandes inovações de modo de jogo, com gráficos surpreendentes para época, com vasta alteração de lugares e inimigos que o jogador encontra no caminho. Devido a isso foi tão revolucionário e se tornou uma das franquias de maior importância no mundo dos *games*. *Tomb Raider* é um jogo de aventura e ação, com elementos de exploração, quebra-cabeças e plataforma. Apresentou uma das primeiras protagonistas femininas no mundo dos *games*, extremamente forte e independente. Tal fato,

---

<sup>2</sup> *Assassin's Creed* (Justin Kurzel, 2017), longa-metragem baseado no *game* de mesmo nome, teve suas sequências canceladas devido ao retorno negativo do público em geral, mesmo tendo feito um número satisfatório nas bilheterias.

<sup>3</sup> *Tomb Raider: A Origem*, de acordo com o site agregador de crítica especializada e da opinião do público geral Rotten Tomatoes, obteve 52% de aprovação entre a crítica e 55% entre o público. A sequência também quase foi cancelada, mas a Warner Brothers relutantemente decidiu dar mais uma chance ao projeto em 2019, porém alterando toda a equipe.

infelizmente, perdeu a importância que poderia ter devido a sexualização e reificação que a personagem sofreu por parte dos programadores, já que o criador da história e da personagem, *Toby Gard*, era veementemente contra isso, mas que não teve voz diante da grande desenvolvedora que visava as vendas extras para o público masculino e machista dessa sensualidade forçada na protagonista. Cabe destacar uma ligação com o cinema que a franquia tem desde a sua criação, visto que é assumidamente inspirada no arqueólogo mais famoso do cinema: *Indiana Jones*.



**Figura 2** – A segunda versão de Tomb Raider como exemplo do primeiro modelo de jogo

Fonte: imagem capturada pelo autor.

A saga sobreviveu aos seus moldes clássicos até o fim da década passada. Nesse modelo, houve duas adaptações para o cinema estreladas por Angelina Jolie. Lançados em 2001 e 2003, os filmes renderam boa bilheteria, mas pouca aprovação por parte do público geral, incluindo jogadores da saga e não jogadores, e por parte da crítica especializada em entretenimento.

Em 2013 a franquia nos *videogames* foi renovada; atualizando seu modo de jogo para os formatos mais atuais e contando a história de Lara Croft antes de ela ser a personagem forte e destemida conhecida. Agora o *game* trouxe também elementos de *Rolling Playing Game*<sup>4</sup> e sobrevivência, já que a narrativa atual conta a história da personagem ainda adolescente, caindo em uma ilha perdida dotada de uma “força mágica” que impede todos que vão parar lá de

---

<sup>4</sup> *Rolling Playing Game* ou *RPG* (eletrônico), é um gênero de jogos onde o jogador desenvolve as ações de um personagem imerso em um mundo definido, onde pode aprimorar e adquirir novas habilidades de acordo com a subida de níveis, assim como criar materiais e aprimorar com elementos encontrados na história.

escapar. Esse jogo trouxe de volta Toby Gard que havia se afastado do desenvolvimento dos *games* e de sua própria personagem por conta de sua contrariedade para com a sexualização de Lara que, a cada jogo lançado até então, era ainda mais evidente. A condição de Toby para retornar à franquia era, nessa sua renovação, acabar de vez com a sexualização da personagem e torná-la mais “humana”, e felizmente essa condição foi atendida.



**Figura 3** - As duas configurações de Lara Croft.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Com a franquia no *videogame* renovada, foi a vez do produto cinematográfico também ganhar novos ares. *Tomb Raider: A Origem* foi lançado em 2018 baseado exclusivamente no *game* lançado em 2013 e é esse longa-metragem que aqui será analisado. O foco são as estratégias de adaptação utilizadas e, através da análise, chegar a conclusão para com as questões citadas anteriormente.

Visto o cenário onde o cinema e o audiovisual, incluindo o *videogame*, ocupam um eixo central nas formas de entretenimento atual, a seguinte pesquisa busca contribuir para o estudo das assimetrias narrativas entre os dois universos que se torna um fato recorrente nos exemplos acima e no que foi escolhido como recorte. Também, a pesquisa justifica-se como uma contribuição à análise entre um universo e outro que, nesse modo de ver, ainda carece de muitas aproximações. Dentro disso, cabe a investigação auxiliar na compreensão sobre adaptações, analisando a estrutura narrativa, principalmente em relação ao mapeamento das dificuldades da adaptação na circunstância de uma possível transmídia entre longa-metragem e *videogame*.

Esse estudo também pode trazer um entendimento maior sobre o envolvimento de produtores nesses projetos, já que há também a possibilidade de a responsabilidade do fracasso de alguns desses filmes cair diretamente nas decisões dessa área. Isso talvez pode acontecer devido a possíveis interferências dos estúdios ou no foco diretamente ligado ao lucro já garantido e, conseqüentemente, a falta de conexão para com a questão criativa e referencial do material fonte. Levando em conta o crescimento da indústria de *games* nacional e ao sucesso internacional que alguns produtos daqui atingem, a pesquisa pode também contribuir para um futuro, talvez não muito distante, onde esses produtos podem ser cinematograficamente adaptados pelo cinema brasileiro e, com grande quantidade de espectadores já estabelecidos, projetar uma bilheteria promissora agregada com um fazer criativo do audiovisual entre as duas mídias.

Como o interesse do estudo recai sobre adaptação da franquia *Tomb Raider*, principalmente em seu último filme, *Tomb Raider: A Origem*, as questões de pesquisa concentram-se em analisar como são expressas as estratégias de adaptação presente no longa, tentando contribuir para a compreensão da relação midiática entre *videogame* e cinema nesse formato como algo naturalmente complexo devido às diferentes formas de experiência entre as duas plataformas para com seu público.

O caminho que a pesquisa irá traçar será iniciado com uma revisão teórica sobre adaptação. Syd Field, Linda Hutcheon e Dulce Maria Cruz são os teóricos norteadores nessa análise. Após esse estudo, então, é feita uma eleição de momentos-chave no filme onde as questões de adaptação e da necessidade da presença de elementos narrativos da diegese principal estão presentes. A partir disso, observa-se esses momentos à luz da teoria.

## **1) Revisão Teórica**

A seguir, a pesquisa apresenta de forma sucinta as principais ideias dos autores que compõem o quadro teórico: Syd Field, Linda Hutcheon e Dulce Maria Cruz. Os autores serão apresentados nessa ordem e em relação às noções que podem contribuir para a análise do objeto da pesquisa. Syd Field com sua obra *Manual do Roteiro*, é referencial teórico devido a forma com que o autor aborda a narrativa de um filme. Field propõe um livro que é considerado um manual do roteiro, assim como é intitulado, e é de grande ajuda para se ter um parâmetro formal de análise

da estrutura narrativa do filme. Sendo o autor alguém que trabalhou boa parte de sua vida com roteiros, tendo lido cerca de mil por ano e escolhendo pouquíssimos desses como “produzíveis”, é feita no livro uma revisão completa de cada parte de um roteiro dentro da proposição formal; quase como um passo-a-passo de como escrever um, especificando o que se deve ou não colocar em uma história bem escrita e bem desenvolvida.

Dentro da obra, o autor contempla um capítulo dedicado à adaptação. Field entende que escrever uma adaptação é a mesma coisa que escrever um roteiro original, já que é necessário transpor uma ideia para um formato completamente novo e não uma narrativa sobrepor a outra. Um roteiro, uma peça de teatro, uma obra literária e, nesse caso, um jogo de *videogame*: cada mídia é uma mídia e cada ideia é uma ideia. Adaptar é como criar uma nova história, porém com elementos presentes no material adaptado e não simplesmente transformá-lo em outro formato mantendo tudo exatamente igual. Segundo Field, não é necessário haver fidelidade com a obra original. Como normalmente uma adaptação para cinema é feita com base de uma história presente em outra plataforma, o melhor seria não se manter “fiel” e manter certo limite do respeito à integridade do material fonte. Como aponta o autor, a adaptação não é “um romance filmado ou uma peça de teatro filmada. São duas formas diferentes. Uma maçã e uma laranja”. (FIELD, 2001, p. 174).

Linda Hutcheon também toca nesse tema. Para ela, fidelidade antes era um tema debatido como parte importante de uma boa adaptação, mas hoje não mais é visto nem ao menos como uma vertente que deva ser levada em consideração, já que quando uma adaptação adquire um certo sucesso, essa questão não é colocada em pauta. A adaptação é uma derivação, mas não deve ser uma réplica. Segundo Hutcheon (2006) a adaptação é por muitas vezes considerada algo inferior e até carregada de certos preconceitos, tudo isso devido à ideia de que a fidelidade é algo que deva definir sua qualidade. Para ela, o que mantém adaptações tão presentes em nosso cotidiano é o prazer que algumas narrativas desse gênero causam nos apreciadores da obra original por dar a eles uma versão diferente e com uma nova visão. Além disso, há a perspectiva industrial, cuja a produção visa principalmente o lucro e, nesse caso, são adaptadas obras de grande popularidade. Em alguns casos, no mesmo caminho industrial, são adaptadas histórias que constituem domínio público que não preveem orçamento de cessão de direitos e, portanto, são mais lucrativas.

Hutcheon também lembra que uma adaptação pode ser vista como uma obra autônoma e deve ampliar e transformar o material fonte. Assim como não existem traduções literais, não existe uma adaptação literal e nem se deve buscar essa literalidade. Uma relação entre diferentes

mídias sempre resultará em perdas e ganhos. Isso ocorre quando, por exemplo, uma obra literária muito extensa é adaptada para o cinema e precisa de condensação e, também, quando um conto é adaptado para longa-metragem, o que acarreta em ganhos e maior desenvolvimento narrativo. A autora também se propôs em trazer um pequeno adendo sobre *games* e cinema já que, para ela, o cinema “mostra” uma história, enquanto um *game* tenta dar a experiência para o jogador de viver a história. Quanto mais abstrata é uma obra do *videogame*, mais difícil de ser adaptada ela é.

Por fim, a pesquisadora Dulce Maria Cruz traz um texto útil para uma melhor e mais aprofundada compreensão sobre cinema e *videogame* através dos tempos, com suas divergências e aproximações. Ela detalha as semelhanças entre as mídias, explicando como o *videogame* se inspira na linguagem cinematográfica para dar prosseguimento às narrativas, para a utilização das trilhas sonoras e fotografias. Também detalha as intermediações que o *videogame* trouxe para o cinema, como os elementos gráficos, tendo auxiliado muito nos efeitos especiais dos filmes e em temas para a indústria cinematográfica criar produtos como *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Star Wars (Guerra nas Estrelas)*, George Lucas, 1977) *Ready Player One (Jogador Número Um)*, Steven Spielberg, 2018).

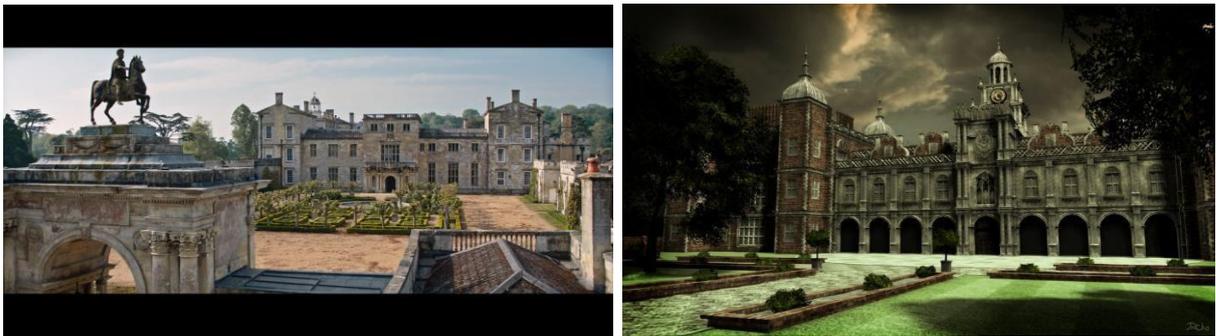
Essa apropriação mútua, segundo a autora, é chamada por Bolter e Grusin de *remediation*. “Na verdade, o processo é o de apagamento das mídias a partir de uma multiplicação das tecnologias da mediação. Isso se faz num processo de apropriação que pode ocorrer em ambas as direções”. (MARIA CRUZ, 2006, p. 176). Além do esclarecimento sobre esse processo e sobre a importância dessa união entre as duas plataformas não só para o entretenimento, como também para a tecnologia e educação, a autora traz questões sobre as divergências destas mídias e as que impedem momentaneamente que essa *remediation* seja ainda maior. Sobre as representações narrativas, por exemplo, que são normalmente influenciadas pela literatura e pelo cinema, não significa que os elementos como personagens, cenário e trama funcionem do mesmo modo que num filme, já que: “o apelo narrativo vem não apenas dos desdobramentos dos eventos, mas também dando sentido e sensação para as ações que têm que ser realizadas pelo computador e pelo jogador” (MARIA CRUZ, 2006, p. 182). O que dá a entender que a principal diferença é o papel da interatividade presente entre uma plataforma e outra.

Vale destacar, também, que Dulce Maria Cruz usou como referência para seu artigo o capítulo do livro *Screenplay: cinema/videogames/interfaces* (2002), *Run Lara Run*, escrito por Margit Grieb. Nesse capítulo a autora faz uma comparação entre a franquia de *videogames*

*Tomb Raider* e o longa-metragem *Run Lola Run (Corra Lola, Corra, Tom Tykwer, 1998)*, demonstrando a influência dos *games* no filme em questão dos elementos gráficos, cenas com a protagonista Lola semelhantes com cenas de Lara Croft e a remediação entre as linguagens. A autora com esses exemplos demonstra como não existem competições entre as duas indústrias, mas justamente o oposto disso. Porém, essa união ainda carece de mais aproximações. Conforme as tecnologias avançam, mais essa aproximação acontecerá naturalmente.

## 2) Análise de *Tomb Raider: A Origem*

A seguir, são vistas as cenas no filme que evidenciem a adaptação entre filme e jogo. Essas cenas são sucintamente descritas e nelas serão analisadas as estratégias de adaptação usadas nesses momentos, à luz da teoria.



**Figura 4** – Esquerda: filme, direita: game.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Aqui evidencia-se a primeira grande referência que o filme traz em relação ao jogo de *videogame*. Vale ressaltar que, quando a franquia foi reiniciada na sua mídia original, em 2013, esse recomeço veio em uma trilogia que teve o último jogo lançado em setembro de 2018, seis meses após o lançamento do longa-metragem aqui analisado. Em uma observação geral, o projeto audiovisual propôs-se a misturar os elementos narrativos dos dois primeiros *games* para adaptar. A eleição feita para a pesquisa partiu desses elementos que são vistos na sequência.

No filme, a mansão de Croft aparece logo no começo. Lara Trabalha como entregadora em uma lanchonete e fazendo “bicos”, tudo porque não aceita que seu pai tenha morrido, pois ele desapareceu quando ela era criança. Devido a isso, nega-se a assinar os papéis para receber a herança milionária de seu pai, incluindo a mansão, que está abandonada desde o ocorrido. A

madrasta da protagonista então a convence de assinar e é aí que Lara recebe uma chave que estava em um cofre aguardando sua assinatura. Ela então vai até a mansão procurar o que a chave abre, até que encontra documentos de seu pai, revelando que ele teria ido até uma ilha lendária. Lara decide ir atrás dele nessa ilha, e assim a trama prossegue.

No jogo, Lara Croft inicia direto em um navio com alguns amigos à procura de uma ilha lendária apenas porque gosta da história do lugar e porque está “em busca de aventura”. O navio acaba se perdendo e afundando em uma tempestade e vai parar na ilha “por acaso”. Tudo isso acontece na *cutscene* inicial, precedendo o *gameplay*. É após os eventos nessa ilha que a personagem decide se tornar exploradora como seu pai. Por essa razão então, Lara Croft só vai até a mansão no segundo game. Vale ressaltar que Lara nunca teve dúvidas que seu pai estivesse morto nos *videogames*, já que a morte dele aconteceu em casa, e Lara, criança, encontrou seu corpo já sem vida. A madrasta de Lara, que a convence de aceitar a herança no filme, também aparece apenas no segundo jogo, após os eventos na ilha.

Aqui percebe-se uma estratégia usada para dar um *background* maior para a narrativa no formato audiovisual. O fato de a mansão e a madrasta de Lara terem suas aparições antecedendo toda a trama, opostamente com o que acontece na narrativa mãe, serviu para guiar de forma mais “generosa” o espectador, principalmente os *outsiders*, dentro do contexto da personagem, expandindo o desenvolvimento da protagonista. Tal mudança foi colocada no filme pela necessidade de a narrativa “funcionar” na nova mídia. Já as alterações para com os acontecimentos relacionados ao pai de Lara serviram para dar uma motivação consistente para a personagem prosseguir na trama.

Esses elementos evidenciam a presença de um formato rígido de narrativa do longametragem, com uma certa preocupação em seguir uma fórmula pré-definida, muito próximo do que propõe Syd Field (2001) em cruzamento com a jornada do herói, de Joseph Campbell (2007). Tal modelo foi posto em primeiro lugar na experiência narrativa, o que pode ter bloqueado espaços para ideias de uma intertextualidade mais densa entre *game* e filme, deixando o roteiro genérico e previsível dentro da expectativa de um observador regular de longas-metragens, mas distante do modo narrativo experimentado pelos jogadores.



**Figura 5** – Esquerda: filme, direita: game.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Na cena expressa pela Figura 5 vê-se mais uma referência audiovisual e narrativa ao *game*. O filme proporciona uma sequência muito parecida a uma vista do jogo, com o mesmo enquadramento e com quase os mesmos elementos nos dois cenários, porém em um contexto diferente. Tal conexão, embora narrativa, pertence a uma aproximação de estilo de imagem entre jogo e filme.

No filme, Lara encontra um barco com o mesmo nome do que levou seu pai para a ilha quando ela era criança, *Endurance*. Porém, este “novo” barco é comandado pelo filho do dono da embarcação anterior. Lara e este comandante se juntam pela mesma motivação: achar a ilha e reencontrar seus pais. Nessa sequência, uma tempestade intensa aparece no caminho, o comandante desaparece no mar e o barco está por bater em uma pedra. Lara pula para evitar o impacto e vai parar na ilha, levando uma coronhada e desmaiando. No *videogame*, *Endurance* é um navio, de maior porte, e a protagonista viaja nele buscando chegar na ilha com seus amigos. Também há uma tempestade que o parte em dois e Lara pula de um lado do navio para o outro para se reagrupar aos outros personagens. Ela não consegue chegar ao outro lado e cai no mar, levada pela corrente para a costa da ilha. Ela vê seus amigos ao longe, em volta de uma fogueira e, ao se levantar para ir até eles, é atingida e também desmaia.

A outra grande diferença aqui, além dessas, é o fato de que os amigos de Lara foram deixados de lado no filme. No jogo, tais personagens são de extrema importância para a trama, como principalmente um homem, amigo do pai da protagonista, que teria feito várias viagens junto com ele e a melhor amiga de Lara, que é feita prisioneira pelos habitantes da ilha tornando-se motivação para a protagonista enfrentar os vilões do *game* antes de tentar fugir. Esses personagens provavelmente foram retirados para condensar a narrativa, que não teria como desenvolvê-los de forma satisfatória em relação ao tempo cronológico do longa e, além

disso, manter uma estrutura única de evolução narrativa centrada em Lara. Tal estrutura reforça a impressão da pesquisa sobre o fato de que o longa-metragem possui uma estratégia focada em apenas um arco narrativo, não ponderando a possibilidade de existência de subtramas.

Essa é outra característica que lembra a jornada do herói, já que no filme é dada uma ideia de destino para Lara, como se ela fosse “a escolhida” para algo, a “única”. Enquanto no *game* os amigos da protagonista tem, cada um, parte importante nesse caminho percorrido pelos personagens “do bem”, e ela é apenas uma vítima das circunstâncias (ainda heroica e com grandes feitos, mas “mais uma”). Dessa forma, há no filme uma assimetria em termos de distribuição do peso dramático entre os personagens. Se no *game* há o protagonismo de Lara compartilhado com seus amigos, no filme, há apenas uma heroína em sua jornada.

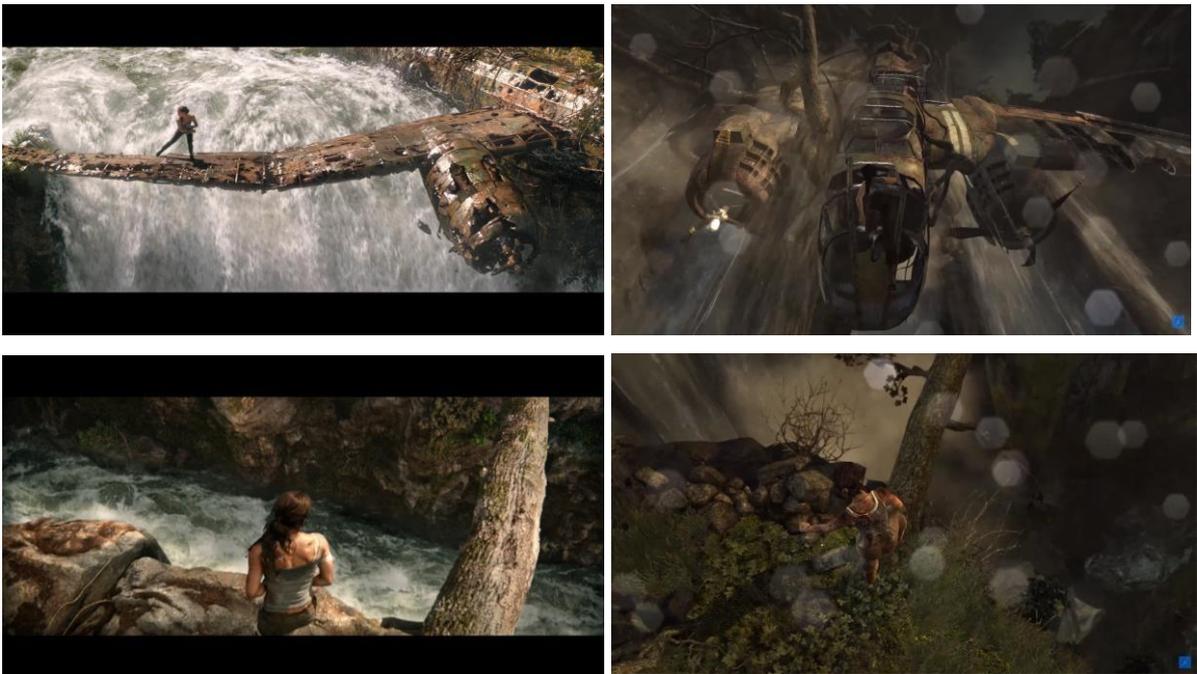
A ideia do *remediation* de Dulce Maria Cruz (2005) está presente nesse ponto de análise com a repetição deliberada de planos e situações vistas no *videogame*. Porém, essa ideia partiu de uma necessidade excessiva por parte da produção do longa de referenciar o produto adaptado e isso se deu de forma que não houve possibilidade de criar um lastro narrativo na cabeça dos espectadores. Então, o processo de *remediation*, ainda que tenha formalmente ocorrido na referencialidade, em *Tomb Raider: A Origem* apresenta assimetrias narrativas consideráveis entre as duas experiências, uma vez que autora observa “que as fronteiras estão cada vez mais borradas e a *remediation* cada vez mais presente no processo criativo” (2005, p. 176). Uma vez que há poucas possibilidades de sutura narrativa entre as duas histórias, a experiência transmidiática do espectador/jogador acaba por ser incompleta entre as duas mídias. Ainda, sobre isso, é possível referir a noção de convergência vista por Henry Jenkins onde, para esse, esse termo refere-se às conexões mentais feitas pelos sujeitos em contato com a mídia e não exatamente dentro de cada mídia:

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos nossa vida cotidiana (2006, p. 28).

Ou seja, ainda que o autor não verse sobre adaptação, é possível observar que adaptações, geralmente, encaixam-se em estratégias de convergência midiática. Em se tratando de um *game* adaptado para longa-metragem, não é apenas desejado, como necessário, que a estratégia de

adaptação considere um ecossistema mais amplo entre as duas mídias, ainda mais sobre um observador que, provavelmente, é também jogador.

A referencialidade puramente imagética acaba sendo outra estratégia que o filme usa diversas vezes, que é recriar visualmente, de forma quase idêntica, algumas sequências marcantes vistas no *videogame*, normalmente trazendo os mesmos enquadramentos. Porém, na maioria dos casos, dentro de contextos e situações completamente diferentes narrativamente. Essa estratégia é usada para dar “piscadelas” aos fãs, referenciando momentos-chave no *game* e costuma ser chamada de *fan service*<sup>5</sup> dentro da esfera midiática.



**Figura 6** – Conjunto de imagens com enquadramento semelhante entre o game e o filme.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Na Figura 6 tem-se a sequência no filme que segue quase detalhadamente a decupagem do fluxo narrativo e experiencial do *game*. No longa, Lara, após a coronhada, acorda com o vilão da história, Mathias, contando que está lá sendo mantido escravo de uma seita extremamente poderosa e antiga chamada Trindade. Tal vilão aprisiona Lara e o comandante. Ele só poderá sair quando encontrar a tumba da antiga e maléfica rainha feiticeira Himiko. Lara e Mathias estão na região que pertencia a Yamatai, um país antigo da Ásia. A tumba guarda com seu corpo

<sup>5</sup> A expressão *fan service* consiste na adição de elementos, cenas ou situações em narrativas audiovisuais oriundas de uma narrativa mãe, como na TV e no cinema, a fim agradar ao público que as acompanha.

o poder que a rainha tinha de dizimar milhares de pessoas. Mathias conta que está lá há anos e que matou o pai de Lara, já que o mesmo se negou a ajudá-lo a encontrar a tumba. Diz que está feliz por encontrar a protagonista lá, já que ela fará o que seu pai não fez.

Ela então, com a ajuda do comandante do barco, consegue escapar e foge dos homens de Mathias que correm atrás dela com armas de fogo. Neste momento ocorre a sequência vista na Figura 6, Lara atravessa o tronco de madeira e logo em seguida um avião velho encalhado na queda de uma cachoeira, fugindo dos inimigos.

No *videogame* a primeira diferença em relação ao contexto narrativo é que Lara é pega por um canibal, escapa e foge de uma caverna que desaba em cima de seu algoz. Mathias só aparece mais tarde e apresenta-se como um bom homem que está lá preso assim como todas as outras pessoas. Ele só se revela o vilão na metade da história. No *game*, o que impede as pessoas de saírem de lá é o espírito de Himiko que controla as tempestades e, toda vez que chega algum resgate, um raio o atinge. Himiko aguarda a chegada de uma moça que possa ser usada como seu novo corpo. Aí entra a grande importância da melhor amiga de Lara, já que é ela quem está predestinada a ser o corpo que permitirá o renascimento da rainha. Mathias e seus homens querem ajudar Himiko pois acreditam que seja a única forma de se libertarem. A Trindade só é mencionada no segundo *game* da trilogia, em outro contexto. A sequência de imagens do tronco e do avião, que é quase fidedignamente repetida no filme, ocorre logo após Lara fugir do canibal, nos primeiros minutos de *gameplay*.

Aqui se pode perceber outras estratégias utilizadas na adaptação cinematográfica do *game*, sendo a primeira delas o abandono da questão sobrenatural existente na história contada e jogada no *videogame*. No jogo, existe Himiko e Lara Croft a enfrenta no final, enquanto seu espírito tenta encarnar no corpo de sua melhor amiga. Após Lara vencer, acabam as tempestades e todos podem ir embora da ilha. No longa, o que mantém as pessoas presas lá é justamente a Trindade, que transforma em escravos todos que chegam na ilha, trabalhando para encontrar a tumba de Himiko. A Trindade acredita que existe um poder nessa tumba quando, na verdade, a rainha de Yamatai era hospedeira de uma doença fatal que infectava todos que a tocassem. Por isso ela, sacrificando-se, foi morta e enterrada na ilha, longe da civilização.

Abandonar o sobrenatural da trama pode ter sido uma estratégia visando a melhor recepção pelo público *outsider* do *game* e, por sua vez mais “cético” e refratário a história. A ideia de trazer a Trindade para o filme, que só aparece no segundo *game* da trilogia, serviu para dar razão ao fato de que ninguém pode sair da ilha e ser motivação para Mathias, que acredita que se libertará dessa seita quando entregar o que ela quer. A estratégia de mostrar Mathias como vilão,

revelando às razões de seus crimes já em sua primeira aparição, sem dúvida serviu justamente para condensar a trama que teve muito mais tempo de desenvolvimento em um jogo de oito horas de duração.

É possível observar uma assimetria entre a ideia de adaptação presente no roteiro e a estratégia igualmente presente no estilo do filme. Uma vez que a proposta narrativa é a de “criação” de um universo narrativo paralelo, como Field e Hutcheon esclarecem, isso poderia estar lastreado por uma outra visualidade e não pela aplicação dissociada de *fan services*. Cabe observar que o tratamento narrativo do filme não procurou harmonizar com esse recurso de estabelecimento de pontos de reconhecimentos para os fãs.



**Figura 7** – Conjunto de imagens referentes à sequência idêntica entre filme e jogo.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

Como no conjunto analisado anteriormente, são perceptíveis até aqui vários momentos-chave do filme que trouxeram sequências semelhantes a outras vistas no *game*. Tais conexões imagéticas serviram para comparação, evidenciando a adaptação e as referências que a produção trouxe especialmente para os fãs, mas também servindo para, dentro de seus contextos, mostrar as diferenças entre as duas narrativas e as alterações feitas no filme em relação a trama original. Houve alguns frames repetidos, algumas outras sequências e elementos de cenários também vistos no *videogame*, porém a cena mais longa e mais “fiel” é essa demonstrada nas três figuras acima.

Um dos momentos mais intensos e marcantes do *game* é quando Lara cai dentro de um avião pendurado em um barranco. O vidro que ela está encostada começa a rachar e ela, então, pega um paraquedas que está no corpo do piloto. O vidro quebra e ela cai. Ao abrir o paraquedas, no caminho até o chão, bate em diversas árvores, caindo completamente cortada e machucada, com um pedaço de madeira fincado na barriga.

No filme essa cena se repete quase que de forma espelhada, no mesmo contexto e, conforme é possível ver nas figuras, quase os mesmos planos. Contudo, no *game*, tais cenas ocorrem em momentos diferentes dentro da cronologia da experiência do jogo, nas opções pelas quais todos os jogadores vivenciam.

## CONCLUSÃO

A partir da análise ao filme, de forma geral, é possível observar certas inconsistências na adaptação e uma certa indecisão sobre qual caminho realmente o produto queria seguir. Pode-se perceber que a principal estratégia da adaptação tomou um rumo com grande peso imagético, repetindo alguns frames e sequências vistas na sua mídia original, mas alterando praticamente todo o formato e regras criadas na narrativa mãe, tornando essas curtas sequências e o nome de alguns personagens a única coisa que de fato fez conexão com o material adaptado.

De acordo com os teóricos utilizados como norteadores dessa pesquisa, principalmente Syd Field e Linda Hutcheon, foi possível entender que fidelidade não é um quesito que deva ser levado em consideração na hora de analisar uma adaptação, já que cada formato tem suas peculiaridades e experiências e que a adaptação é uma recriação. Porém, um respeito para com a integridade do material fonte deve estar presente pois, se for alterado todo o contexto da narrativa mãe e apenas manter-se alguns detalhes semelhantes para lembrar ou apenas referenciar o que está sendo adaptado, tornar-se-á uma outra narrativa, mas passando a

impressão de que foi usado apenas um título de sucesso, mesmo em outra plataforma, apenas com o intuito de atração. Tal caminho revela uma incompreensão do que representa uma narrativa em tempos de cultura da convergência.

Em algumas alterações estabelecidas pelo roteiro do longa-metragem, é possível compreender o motivo por trás desse desenho de adaptação, já que a história perde muito tempo de desenvolvimento no novo formato e, além disso, o quesito experiência, que se dá de forma bem diferente nas duas mídias, pede certas mudanças para um melhor funcionamento na nova plataforma. Um bom exemplo é o *background* que o filme apresenta antes do ponto de virada que marca a mudança do primeiro ato para o segundo. Vimos que no *videogame* Lara é apresentada no navio que já naufraga na *cutscene* inicial e o *gameplay* começa logo em seguida, com a personagem presa na caverna do canibal da ilha. Na plataforma original esse início abrupto é necessário pois, no *videogame*, não teríamos justificativa para controlar a personagem antes da ação de fato começar e, para apresentar todo um *background* como o visto no longa, seria necessária uma *cutscene* muito extensa, o que já dispersaria muitos jogadores.

No filme, iniciar direto na ação perderia não só um formato narrativo linear necessário para contextualizar os *outsiders*, como pecaria também na criação de um vínculo entre espectador e personagem necessário para existir uma empatia com Lara. Sem essa empatia todo seu arco narrativo passa a ser inteiramente desperdiçado e vazio perante o público.

O roteiro do longa usa a estratégia de criar a dúvida sobre a morte do pai da protagonista, inexistente no *videogame*, criando um contexto em que ele desapareceu na ilha, para motivá-la a fazer a viagem, e traz a madrasta de Lara para o começo da história para funcionar como a mentora, personagem importante em toda jornada do herói de Campbell, que serve para dar o “empurrão” necessário para Croft seguir seu caminho na trama. A nova narrativa se perde como adaptação a partir do ponto que altera toda a integridade da história como quando, por exemplo, retira o contexto fantástico presente na trama original.

Como antes mencionado, no *videogame* a rainha Himiko existe, é de fato poderosa pois controla os raios daquele local, e está aguardando a chegada de sua hospedeira, que é a melhor amiga de Lara. O sobrenatural está presente em todos os momentos dos jogos não só no reinício da saga em 2013, mas também desde seu primeiro título, lançado em 1996. O filme transforma o poder de Himiko em uma doença fatal e a altera de vilã para heroína, já que teria se isolado na ilha para proteger a humanidade de sua enfermidade, fazendo também as tempestades do local, que levaram todas as pessoas para a ilha, tornarem-se pura obra do acaso.

Essa alteração não pode ser considerada apenas “falta de preocupação com fidelidade” já que de fato altera por completo a integridade da narrativa mãe. Em uma situação hipotética, seria como transformar *Harry Potter* em um adolescente normal, indo estudar em uma escola regular, usando armas de fogo ao invés de varinhas para lutar contra um terrorista líder de um grupo poderoso perante a sociedade, e não um bruxo das trevas cheio de poderes mágicos.

Diferente das mudanças anteriormente comentadas, que se tornam compreensíveis perante as necessidades da passagem para a outra mídia, essa transformação direta da identidade da história original não tem explicações convincentes, tirando a da possibilidade de a tentativa da produção alcançar um público maior e menos adaptado com elementos fantásticos e sobrenaturais nos filmes. Mesmo assim, essa possibilidade revela uma inconsistência relacionada a adaptação e a eleição do público alvo. O filme, portanto, estabelece um espectador ideal no meio do caminho da experiência entre filme e jogo. Dessa forma, assim como tenta agradar um público cético e *outsider*, abandona os principais elementos que tornaram a narrativa um sucesso em sua mídia original.

Sabe-se que o sobrenatural não é algo exclusivo dos *videogames* para que esse elemento precisasse ser desviado na adaptação e, também que estilo imagético/sonoro e narrativa são interdependentes. Ainda assim, o filme mantém referências imagéticas “vazias” que, para os espectadores desligados da obra original, não adquirem nenhum peso se não a de cenas de ação despejadas apenas para aumentar a tensão da história. Já para os fãs e mais conectados com o material em sua primeira mídia, a ideia foi contemplá-los apenas com *fan services* quase aleatórios no meio de uma narrativa completamente fora dos padrões e da integridade original. Sendo assim, o produto não encontra conexão nem com um tipo de espectador, nem com outro. Após essa conclusão, junto de uma análise empírica relacionada a outros filmes baseados em *videogames*, é possível perceber que a grande maioria dessas adaptações possui problemas parecidos. Não existem dúvidas de que adaptar *games* para o cinema é algo que possui certa dificuldade e desafios, devido a diferença entre as experiências já mencionada, principalmente, conforme afirma Hutcheon, em narrativas mais “abstratas”. Como exemplo, podem ser citados *games* como *Limbo* (2010), na primeira imagem da Figura 8, ou *Guitar Hero* (2005), na segunda imagem da mesma Figura, que encaixariam-se em situações virtualmente impossíveis de adaptar.



**Figura 8** – Gameplays de *Limbo* e *Guitar Hero*.

Fonte: imagens capturadas pelo autor.

O que se pode perceber na maioria dos casos de filmes baseados em jogos eletrônicos com experiências discrepantes, é que neles ocorrem quase as mesmas diferenças relacionadas a identidade estabelecida no material fonte, dando sempre a entender que foi utilizado o título de sucesso nos *videogames*, mantendo o nome e aparência de alguns personagens para chamar a atenção do público, já que tal título obteve retornos positivos em sua plataforma original. Perante isso, é possível afirmar que a divergência entre as experiências das duas plataformas pode até causar alguns desafios a mais para a adaptação, mas não é a principal responsável por essa falta de conexão. Além de que é sabido que essas produções não causam desconexões apenas com fãs e jogadores.

Outra razão para acreditar nessa afirmação é que, em uma análise empírica, quando alguém vai ao cinema assistir a uma adaptação de um jogo eletrônico, tendo essa pessoa certa ligação com a tal história em sua mídia original, sabe-se que não terá a mesma experiência que possui no *videogame*, sendo assim não há razão para decepcionar-se com a falta de controle e interatividade não tão presentes dentro da experiência cinematográfica. O que os espectadores familiarizados com a narrativa mãe esperam do filme, é uma repetição de tal história em um novo formato; uma nova forma de revisitar aquele universo.

## REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.

CRUZ, Dulce Maria. **Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games**. Revista Fronteiras. V.2, págs. 175-184, set/dez. de 2005. São Leopoldo: Unisinos, 2005.

FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Trad. Álvaro Ramos. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Nova York: Routledge, 2006.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 1. ed. São Paulo: Aleph, 2006.