

sessões do  
**MAGINARIO**

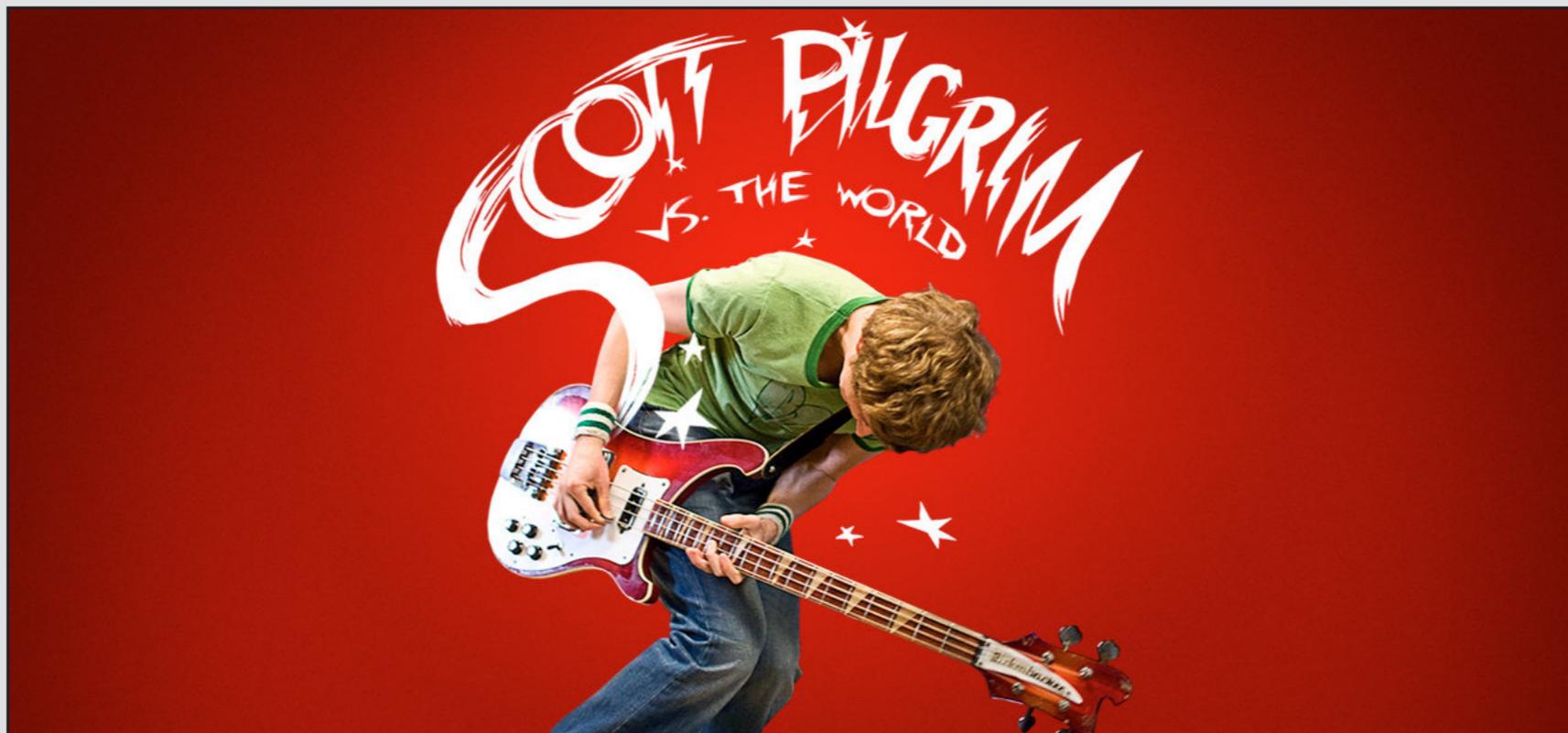
ano XVI | n25 | 2011/1



# 1

## Scott Pilgrim: citações e influências visuais entre quadrinhos, cinema e jogos digitais

Liana Gross Furini<sup>1</sup> & Roberto Tietzmann<sup>2</sup>



**Resumo:** O presente artigo discute as adaptações da série de histórias em quadrinhos Scott Pilgrim, escrita e ilustrada por Bryan Lee O'Malley no filme Scott Pilgrim contra o mundo (2010), baseado na série. É feita uma análise das referências a jogos digitais e cultura pop em geral trazidas pela série e pelo filme mediado pela observação do contexto pós-moderno da visualidade da narrativa.

**Palavras Chave:** Histórias em quadrinhos, Cinema, Scott Pilgrim, jogos digitais.

**Abstract:** This article discusses the adaptation of the comic book series Scott Pilgrim, written and illustrated by Bryan Lee O'Malley in the movie Scott Pilgrim vs The World (2010), based on the series. It is an analysis of digital games and references to pop culture in general brought about by the film series and mediated by the observation of post-modern context of the visual narrative.

**Keywords:** Comic books, Movies, Scott Pilgrim, digital games.

## Introdução

Scott Pilgrim é um personagem criado pelo quadrinista canadense Bryan Lee O'Malley em 2004 e protagonista de uma série de histórias em quadrinhos composta por seis volumes<sup>3</sup> publicados de agosto de 2004 a julho de 2010 no mercado norte-americano e no brasileiro, em compilações publicadas pela editora Conrad.

A trama de Scott Pilgrim gira em torno do cotidiano de um rapaz desocupado de 23 anos, baixista de uma banda de rock. Ele é cativado por Ramona Flowers, mas, ao tentar conquistá-la, é desafiado para conflitos com

os sete ex-namorados dela em dificuldade crescente. Os conflitos mesclam referências de estilo gráfico e temático de outros quadrinhos, linguagem cinematográfica, surrealismo, misticismo e jogos digitais.

Na arte da série predomina o preto e o branco com pouca utilização de tons de cinza, além de quadros não padronizados em formato ou tamanho com os personagens se sobrepondo com frequência às delimitações de requadro como uma forma de sugerir a ênfase de suas ações (fig.1). São evidentes as referências gráficas a mangás nos exageros de

expressão facial e física dos personagens, bem como na estilização dos traços de movimento e na ausência de cores.

Adaptações da série para o cinema e jogos digitais chegaram ao mercado no mesmo ano. Dirigido por Edgar Wright<sup>4</sup>, o filme Scott Pilgrim vs. the World foi lançado no segundo semestre de 2010 no Brasil. Em agosto do mesmo ano foi lançado pela Ubisoft para Xbox Live Arcade e PlayStation Network<sup>5</sup> um jogo com o mesmo título. O filme condensa as tramas dos seis volumes dos quadrinhos enquanto o jogo privilegia os conflitos de luta entre os personagens, valorizando a ação. Mais do que apenas uma repetição de conteúdo com fins comerciais, os produtos de Scott Pilgrim exploram as múltiplas referências presentes no estilo gráfico e na narrativa da série.

A presença da mistura entre tradições gráficas, cinematográficas e de várias instâncias da cultura pop ocidental, oriental, digital e manuscrita situa Scott Pilgrim como um exemplo contemporâneo de pós-modernismo transmídia, uma trajetória que exploraremos neste artigo a partir das características das imagens pós-modernas conforme definidas por Cauduro & Rahde (2005a, 2005b) onde a citação, o revival, a mescla e a tecnização das imagens são complementares<sup>6</sup> e podem se manifestar simultaneamente em uma obra.

Embora estas características de imagens pós-modernas estejam presentes nas três instâncias de Scott Pilgrim, nos quadrinhos se destacam a citação, o revival e a mescla ao serem observados os intertextos com os demais estilos. Na versão cinematográfica a característica da tecnização ganha destaque também, uma vez que a representação das lutas em movimento facilita a aproximação com conflitos semelhantes mostrados em jogos digitais.



Figura 1: Páginas que mostram características da arte da série Scott Pilgrim. Fontes: Scott Pilgrim & The Infinite Sadness (2006), p. 55, Scott Pilgrim vs. the World (2005), p. 65, Scott Pilgrim's Finest Hour (2010), p. 48

## Diálogos entre Quadrinhos e Cinema em Scott Pilgrim

A aproximação entre o cinema e as histórias em quadrinhos é inevitável, uma vez que ambos nasceram ao final do século XIX, vindos da necessidade humana de se expressar através de imagens (Rahde, 1996, p. 03) e com a “preocupação de representar e dar a sensação de movimento” (Moya, 1970, p. 110). O cinema e os quadrinhos também se assemelham na construção de sua narrativa, mesmo que cada quadrinho em si (quadros em separado, quando não são vistos em sequência) não formem uma narrativa, o conjunto deles pode se tornar uma (Muanis, 2006, p. 07) e o discurso narrativo de ambas partes da imagem como elemento principal (Cirne, 1972, p. 28).

Quando se faz uma adaptação de uma história em quadrinhos para o cinema é necessário adequar-se à linguagem desse outro meio. “Transpor uma obra de uma dada prática estética para outra prática estética implica assumir semiologicamente os signos de uma nova linguagem” (Cirne, 1972, p. 93).

Por mais que se tenha movimento, o que torna a imagem dinâmica, a tela do cinema é um espaço limitado de enquadramento e que favorece os enquadramentos horizontais. Segundo Cirne (1972, p.55), “para superar essa limitação, criou-se um novo espaço de sombras e luzes, das mudanças de planos” incluindo movimentos de câmera que expandiram as restrições do quadro cinematográfico e fomentaram a elaboração da linguagem cinematográfica em suas diversas instâncias.

[...] se sempre o quadrinho, como toda a mídia de massa, recebeu influência de outras mídias, seja em seu conteúdo e em sua forma, é mais do que natural que o quadrinho se hibridizasse com outras

modalidades narrativas da modernidade. Assim transforma-se, inova e viabiliza produtos e leituras diferenciadas, exercendo também influência sobre as mídias de origem (Muanis, 2006, p. 04).

Retornando aos quadrinhos, recupera-se a variação do tamanho das janelas, mas perde-se o movimento. Isto não perturba a Cirne (1972, p.35) que afirma que é “necessário que haja uma dinâmica estrutural entre todos os quadros, criando movimento e ação formais” e equilibrando as restrições do meio. O enquadramento de uma imagem serve de moldura para ela, ou seja, faz parte da direção de arte e serve para determinar o campo visto, o ângulo visto e os limites exatos da imagem que se organizarão em uma narrativa com alguma livre organização cronológica.

Cortes, elipses de tempo, montagem paralela são todos recursos de cinema, utilizados pelos quadrinhos, porém a partir de imagens estáticas. Essa é a diferença mais evidente: enquanto a imagem do cinema apresenta movimento, o quadrinho sugere e simula movimento através de códigos pictóricos estabelecidos durante seu percurso histórico narrativo. Ao aprofundar a questão se pode dizer, até mesmo, que não há movimento nem mesmo no cinema, que este movimento é apenas uma ilusão provocada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica, pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição (Muanis, 2006, p. 04).

Muitos movimentos de câmera usados em filmes têm seus equivalentes nas histórias em quadrinhos (Cirne, 1972, p. 25). Até mesmo deslocamentos complexos como *gruas*<sup>7</sup>, *panorâmicas*<sup>8</sup> e *travellings*<sup>9</sup> podem ser simulados em um quadro estático.

Funcionando como um palco, o quadrinho

controla o ponto de vista do leitor, o contorno do quadrinho torna-se o campo da visão do leitor e estabelece a perspectiva a partir da qual o local da ação é visto. Essa manipulação permite ao artista esclarecer a atividade, orientar o leitor e estimular a emoção. A ‘posição’ do leitor é pressuposta ou predeterminada pelo artista. Em cada caso o resultado é a visão que o leitor terá” (Eisner, 1985, p. 88).

Ainda assim, as experiências de ler quadrinhos e assistir a um filme são distintas entre si. As aproximações facilitam as traduções entre as áreas e no caso de Scott Pilgrim servem como marca de distinção ao carregarem mutuamente as referências do quadrinho para o cinema elaborando uma relação de citações e mesclas de parte a parte.



Figura 2: Páginas iniciais da HQ Scott Pilgrim's Precious Little Life (2004)

A primeira cena dos quadrinhos de Scott Pilgrim (fig.2) mostra o protagonista chegando ao apartamento que divide com o personagem Wallace. A cena é definida pela utilização de convenções padrão, como a representação de ações em andamento que se completam entre os quadrinhos e o uso de balões de fala. A escrita também é peça importante nessa função, mas precisa ser complementada pela expressão facial para que a percepção do leitor seja a esperada pelo quadrinista (Luyten, 2001, p. 174).

Há nela, no entanto, um ritmo narrativo que se aproxima do cinema ao sugerir uma continuidade de ações que flui sem elipses de tempo ou espaço significativas, bem como a ideia presente na decupagem cinematográfica convencional<sup>10</sup> ao mostrar primeiro uma imagem externa do apartamento e depois as ações internas. Além disto, a orientação da cena é definida espacialmente de maneira coerente do olhar dos personagens e por seu movimento de maneira semelhante ao que o cinema faz quando estabelece o eixo de ação de cada cena.

A posição da “câmera” é explorada. Nessas duas páginas (fig.2), vemos o ambiente – a sala do apartamento em que Scott mora com Wallace – de vários ângulos diferentes. O que mais chama a atenção é o quadro em que vemos Wallace de costas, sentado em uma poltrona, no primeiro plano, enquanto Scott olha para ele enquanto pendura seu casaco na parede. Esse ângulo é frequente no cinema em cenas de diálogo. Nelas, normalmente se utiliza plano e contraplano, permitindo que o espectador assista a cena do ponto de vista de ambos os participantes do diálogo.

Nos quadros que aparecem os balões que rotulam o “inventário de propriedade” dos objetos da casa, explicando o que é o objeto e a quem este pertence, a panorâmica causa

estranhamento no leitor, por estarem dispostas depois de quadros de close dos personagens e interromperem o andamento do diálogo de Scott e Wallace.

O filme adapta esta mesma cena. Na figura 3 estão reunidos planos-chave dela onde podemos perceber a preocupação do diretor Edgar Wright em transformar os planos dos quadrinhos em posição e movimentos de câmera equivalentes. O filme traz ao final desta cena um plano no qual a irmã de Scott liga para ele, para questionar o fato de ele estar namorando uma menina mais nova. Essa parte da história existe também no material original, mas a ordem dos planos não é a mesma.

No primeiro quadro (a externa do apartamento) nota-se que o filme é fiel ao quadrinho na direção de arte e de fotografia. Nos dois quadros seguintes da fig.3, a posição e o ângulo da câmera permanece semelhante ao que foi utilizado no quadrinho, na cena equivalente (fig.2). No filme, diferente da sequência de plano e contraplano utilizada, a câmera está sempre perto do personagem de Wallace, e normalmente Scott é filmado em contra-plongée<sup>11</sup>. De uma maneira distinta do quadrinho, no entanto, Wright opta por manter o formato da janela fixo durante a cena, sustentando-o até o momento em que Pilgrim atende ao telefone.



Figura 3: Scott chega ao apartamento e encontra Wallace. Fonte: Capturas de tela do filme

Na adaptação para o cinema, os “balões” explicando a quem pertence os objetos existentes na sala do apartamento de Scott e Wallace também estão presentes. Esses elementos gráficos e as onomatopéias existentes no filme aproximam-no da representação em quadrinhos de forma direta. Como pode ser observado nessa cena, esses balões acompanham a câmera, ou seja, são elementos que fazem parte do quadro, e reagem à câmera, diferente do que acontece comumente com as legendas dos filmes, que têm uma diagramação à parte.

Nos quadrinhos, as onomatopéias são elementos gráficos utilizados para representar som, já que não se pode contar com elementos sonoros. No filme, porém, mesmo podendo utilizar som, foi criado um elemento gráfico que representa uma onomatopéia.

Luyten (2001) destaca que nos quadrinhos ocidentais as onomatopéias são geralmente facilmente inteligíveis. “[...] qualquer leitor pode identificar o significado de bang, crash ou smack” (Luyten, 2001. p. 174). Da mesma forma acontece com o filme em questão. O espectador tranquilamente entenderia que o telefone está tocando se tivesse apenas o ruído do telefone tocando, ou se tivesse apenas o texto “ring”.

O filme de Scott Pilgrim traz em toda a sua duração estas referências visuais dos quadrinhos para aproximar-se do original e também diferenciar-se de outras adaptações cinematográficas mais conservadoras na incorporação dos elementos gráficos em cena.

### **O jogo de referências digitais na adaptação cinematográfica**

Além das referências visuais de quadrinhos apontadas anteriormente, o filme é influenciado pela linguagem visual e pelas convenções da dinâmica de jogos digitais. Isto começa pela

estrutura da narrativa uma vez que a progressão da história é pautada pelo grau de dificuldade que aumenta para o protagonista a cada enfrentamento com um dos ex-namorados de Ramona Flowers e é representado graficamente em golpes e sinais gráficos nas lutas.

A sequência de fases para os jogos é análoga a sequência de cenas para o filme, simplificando a linha-mestra da narrativa enquanto mantém a ideia de oferecer alguma novidade ao espectador, de uma maneira análoga a um jogo digital, como afirma Pase (2008, p.02): “Não era apenas mais uma questão de aumentar o desafio a cada nível, mas sim variar os gráficos, a narrativa e a forma como ocorria a interação homem-máquina”. Segundo o diretor Edgar Wright, as lutas do filme são alusão a um jogo digital, onde cada ex-namorado do mal tem uma habilidade especial e representa uma fase.

A incorporação de tendências e características de outros meios não é novidade no cinema que constituiu sua narrativa a partir da exploração de seus recursos próprios e também a partir da citação de outras formas pré-existentes, como afirma Calil (2007):

Em seu primeiro século de vida, o cinema usou como referências narrativas as artes que o procederam: teatro, literatura, ópera, história em quadrinhos. A partir dessas influências, chegou-se a modelo hegemônico (mas não único): a clássica estrutura em três atos (apresentação, confrontação, resolução). Ele se tornou um padrão básico para o cinema hollywoodiano, mas está presente muitas vezes nas obras mais idiossincráticas (Calil, 2007, s/p).

No entanto, as citações e mesclas que estão presentes em Scott Pilgrim trazem características que permitem agrupá-las em torno de uma estética de tecnização, traço

determinante das imagens pós-modernas conforme Cauduro & Rahde (2005a, 2005b).

A extensão destas referências técnicas e digitais é numerosa, a começar pelo título. O Scott Pilgrim vs. the World é análogo ao jogo lançado em 1991 pela Nintendo, Bart vs. the World. Outra referência direta acontece ao jogo The Legend of Zelda: A Link to the Past (Nintendo, 1992), pois são os timbres metalizados da trilha sonora do jogo que abre o filme sobre a marca da Universal Pictures, empresa produtora do filme. Esta marca é apresentada em uma resolução de imagem limitada, semelhante à gerada por consoles de jogos do início da década de 1990.

Há também claras referências ao jogo de coreografia Dance Dance Revolution, da Konami Digital Entertainment. Em uma das primeiras cenas do filme, Scott e sua namorada Knives Chau jogam Ninja Ninja Revolution. A possibilidade de ser jogado em dupla deu o jogo Dance Dance Revolution uma comunidade grande de fãs, transformando as competições em eventos sociais.

Os enfrentamentos de Scott com os ex-namorados de Ramona Flowers fazem alusão direta a jogos de luta como Street Fighter inclusive na direção de arte e nos efeitos visuais. A figura 4 mostra planos do filme Scott Pilgrim vs. the World que foram criados a partir de lutas de jogos digitais. Na primeira luta, Scott e Matthew Patel, primeiro ex-namorado que Scott será obrigado a enfrentar no decorrer da história, estão a postos para se enfrentar.

Nagramáticos dos jogos de luta semelhantes à série Street Fighter os personagens se posicionam frente a frente antes de começar a luta. Além de golpes característicos, cada personagem do jogo tem uma posição para começar a luta. No filme, representado pela figura 4, vemos Scott e Matthew posicionados para lutar, de forma semelhante ao jogo.



Figura 4: Aproximações entre Street Fighter II e Scott Pilgrim. Fonte: capturas de tela do filme e sites Gamespot<sup>10</sup> e Gamerant<sup>11</sup>.

Quando um dos jogadores tira o outro de combate, aparece na tela um grande K.O., que quer dizer que o lutador foi nocauteado<sup>14</sup>. No filme, quando Scott vence a luta, derrubando Matthew, a cena fica em câmera lenta, assim como no jogo, e a luta termina da mesma forma que em Street Fighter, com a legenda K.O. Sobreposta na tela e o jogador que perdeu a luta caído no chão.

Em diversas situações de luta também são sobrepostas à imagem outros símbolos gráficos pontuando o progresso do confronto, o placar e a dissolução de oponentes de Scott em moedas. Em um jogo visual que combina citações diretas e tecnização através de efeitos visuais, esta referência aproxima as conclusões dos conflitos também de jogos da série Super Mario (Nintendo) onde a superação de um oponente frequentemente traz como prêmio moedas douradas, um sinal arbitrário e convencional

de prêmio.

A incorporação destas referências de jogos digitais na superfície das imagens dá ao filme de Scott Pilgrim a capacidade de dialogar visualmente com diferentes gerações. Os jogos citados diretamente no filme fazem parte de gêneros consolidados na indústria (luta, plataforma, dança, etc.), fazendo parte de uma forma geral de um senso comum que ganha versões e releituras contínuas.

As referências específicas, no entanto, o aproximam de jogos lançados nas décadas de 80 e 90 o que já dá a elas um caráter de revival e um apelo nostálgico às platéias na faixa de 30 a 40 anos que não seriam o público original do filme. Esta possibilidade de “dobra” da referência destaca mais uma vez o caráter pós-moderno de tais referências onde padrões e revivals técnicos podem se combinar na mesma mensagem.

## Considerações finais

Os autores do presente trabalho procuraram observar como se manifesta a adaptação de uma série de quadrinhos em um filme em um contexto pós-moderno marcado pela troca de referências, estruturas e situações entre cinema, artes gráficas e jogos digitais, conforme as definições de Cauduro & Rahde (2005a, 2005b).

Podemos destacar este resultado ao perceber a grande quantidade de elementos gráficos característicos de histórias em quadrinhos que foram utilizados no filme Scott Pilgrim vs. the World, claramente com o objetivo de sugerir tal proximidade ao espectador. Mesmo no original várias vezes é possível perceber elementos dispensáveis para que o leitor entenda a história, mas que estão incluídos na diagramação para marcar o estilo do quadrinista, Bryan Lee O'Malley e da obra em si.

O autor canadense tem características bem marcantes como, por exemplo, a grande variedade de tamanho dos quadros, os personagens que ultrapassam os limites impostos pelo requadro, a utilização de apenas preto e branco em toda a obra e o número farto de onomatopéias. No filme, esses elementos gráficos são transformados em cinematográficos, diferenciando-se de outras adaptações ao saturar a tela com mais informações do que seria necessário para a sua compreensão.

A incorporação de referências de jogos digitais acontece em vários níveis, a partir da estrutura narrativa e chegando a soluções visuais específicas para o filme. Nas versões dos jogos digitais lançadas em simultâneo com o cinema, esta estrutura narrativa e visual é mais uma vez simplificada, reduzindo-se a trama aos conflitos de solução física pontuados pela ironia e pela despreocupação com o realismo. Mais uma vez, a estrutura simplificada de conflitos

com dificuldade crescente e a aparência dos jogos não é compatível diretamente com o entretenimento digital consumido pelos personagens da faixa etária de Scott Pilgrim, mas sim pelos realizadores do filme e dos quadrinhos, o que sublinha as características de um revival marcado pela tecnização visual.

Assim, podemos concluir que adaptações de histórias em quadrinhos para cinema são marcadas por acréscimos e subtrações relacionados a cada plataforma e cada meio que tem características diferentes onde sua tradução revela limites e possibilidades renovadas para a criação.

## Referências

CALIL, Ricardo. O novo jogo do cinema. **Olha só:** análises de cinema. 2007. Disponível em: <<http://colunistas.ig.com.br/ricardocalil/2007/03/11/o-novo-jogo-do-cinema>>. Acesso em: 03 out. 2010.

CAUDURO, Flávio Vinícius; RAHDE, Maria Beatriz Furtado. Algumas características das imagens contemporâneas In: XIV Encontro Anual do COMPÓS, 2005, Niterói, RJ. **Livro de Resumos XIV Encontro Anual COMPÓS 2005.** Niterói, RJ: Universidade Federal Fluminense, v.1. p.01-11, 2005a.

\_\_\_\_\_. Algumas características das imagens contemporâneas. **Revista Fronteiras:** Estudos Midiáticos, v.VII, p.195 - 205, 2005b.

CIRNE, Moacy. **A explosão criativa dos quadrinhos.** Petrópolis: Editora Vozes Ltda, 1972.

\_\_\_\_\_. **Para ler os quadrinhos:**

da narrativa cinematográfica à narrativa quadrinizada: Vozes Ltda., Petrópolis, 1972.

EISNER, Will. **Quadrinhos e arte sequencial.** São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda, 1985.

GAMERANT. **Street Fighter IV.** Disponível em: <<http://gamerant.com/street-fighter-4-iphone-phil-10018>>. Acesso em: 11 out. 2010.

GAMESPOT. Disponível em: <[www.gamespot.com](http://www.gamespot.com)>. Acesso em: 08 out. 2010.

LUYTEN, Sonia Maria Bibe. **Mangá:** o poder dos quadrinhos japoneses. São Paulo: Hedra, 2001.

IMDB. Disponível em: <[www.imdb.com](http://www.imdb.com)>. Acesso em: 16 out. 2010.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica.** Belo Horizonte: Itatiaia, 1963.

MCCLLOUD, Scott. **Reinventando os Quadrinhos:** Como a imaginação e a tecnologia vêm revolucionando essa forma de arte. São Paulo: M. Books do Brasil Editora Ltda, 2006.

MOURA, Edgar Peixoto de. **50 anos luz, câmera e ação.** São Paulo: Editora SENAC, 2001.

MOVIE, Scott Pilgrim the. Disponível em: <[www.scottpilgrimthemovie.com](http://www.scottpilgrimthemovie.com)>. Acesso em: 26 set. 2010.

MOYA, Alvaro de. Shazam! São Paulo: Editora Perspectiva, 1970.

MUANIS, Felipe. **Imagem, cinema e quadrinhos:** linguagens e discursos de cotidiano. Caligrama (ECA/USP), v. 2, p.5, 2006.

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

\_\_\_\_\_. **Scott Pilgrim Gets It Together.** Portland (OR): Oni Press, 2007.

\_\_\_\_\_. **Scott Pilgrim vs. the Universe.** Portland (OR): Oni Press, 2009.

\_\_\_\_\_. **Scott Pilgrim vs. The World.** Portland (OR): Oni Press, 2005.

\_\_\_\_\_. **Scott Pilgrim's Finest Hour.** Portland (OR): Oni Press, 2010.

\_\_\_\_\_. **Scott Pilgrim's Precious Little Life.** Portland (OR): Oni Press, 2004.

PASE, André Fagundes. Cinema e Jogos Eletrônicos. Um casamento sem comunhão de bens. CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 21, Recife, 07-12 set. 1998, **Anais.** Recife: INTERCOM, 1998.

PILGRIM, Scott. Disponível em: <[www.scottpilgrim.com](http://www.scottpilgrim.com)>. Acesso em: 26 set. 2010.

RAHDE, Maria Beatriz. Origens e evolução da história em quadrinhos. **Revista FAMECOS,**

número 05. Porto Alegre: EdiPUCRS, 1996.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico:** a opacidade e a transparência. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

ZELDA, The Legend of. Disponível em: <[www.zelda.com](http://www.zelda.com)>. Acesso em: 08 out. 2010.

## Notas

1. Graduada do curso de publicidade e propaganda da FAMECOS/PUCRS na turma 2010/2. Artigo é baseado em seu trabalho de conclusão de curso. Email: [lianagrossfurini@gmail.com](mailto:lianagrossfurini@gmail.com)

2. Doutor pelo programa de pós-graduação em comunicação da PUCRS (2010) onde estudou efeitos visuais e narrativa cinematográfica. É professor de publicidade e cinema na FAMECOS/PUCRS. Foi orientador do trabalho de conclusão de curso. Email: [rtietz@pucrs.br](mailto:rtietz@pucrs.br)

3. No original: 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).

4. Edgar Wright é um diretor e roteirista inglês. Ele se tornou conhecido por sua parceria com os atores Simon Pegg e Nick Frost na sitcom Spaced (1999-2001, não exibida no Brasil) e nos filmes de longa-metragem Shaun of the Dead (2006) e Hot Fuzz (2007) que parodiam filmes de zumbi e policiais, respectivamente.

5. Ambos os serviços se caracterizam por serem lojas virtuais de jogos, disponíveis nos consoles quando conectados à internet.

6. A visualidade pós-moderna não é marcada por uma tendência única e excludente segundo Cauduro & Rahde (2005a, 2005b), mas sim por um somatório de características que podem estar presentes nas obras mesmo que de maneira contraditória ou pouco harmônica entre si. Eles identificam as dez seguintes características como sendo traços da pós-modernidade visual: apropriação / citação de material anterior, retroação / revival de estilos anteriores, hibridação / mistura de materiais, participação / interação entre diversos autores, poluição / imperfeição, transição / mutação de aparência, vernacular / nativo, jogo / indefinição de leitura, transgressão / entropia, digitalização / tecnização.

7. Movimento de câmera realizado com o dispositivo acoplado a uma espécie de guindaste que suaviza movimentos verticais e horizontais com uma extensão variável.

8. Deslocamento horizontal da câmera sem alteração em seu eixo.

9. Movimentação da câmera posicionada em um carrinho sobre um trilho.

10. Uma organização da linguagem cinematográfica mais tradicional está em Martin (1963).

11. Enquadramento em que a câmera é posicionada em um ângulo abaixo do objeto filmado, fotografado ou desenhado, dando

sensação de grandeza ao objeto.

12. Disponível em: <<http://www.gamespot.com>>. Acesso em: 08 out. 2010.

13. Disponível em: <<http://gamerant.com/street-fighter-4-iphone-phil-10018>>. Acesso em: 08 out. 2010.

14. Do inglês, knockout, ou K.O. Significa que o lutador está fora de combate, e não tem mais condições de participar da luta.