

## **A influência dos videogames na linguagem cinematográfica: o caso “300” e a estética Playstation**

Rodrigo CARREIRO<sup>1</sup>

### **Resumo**

Este artigo analisa a influência crescente de componentes estéticos e narrativos dos videogames em filmes contemporâneos, usando o filme “300”, do diretor Zack Snyder, como estudo de caso. Montagem, desenho do som e estrutura narrativa – a divisão em três atos se torna mais frágil, substituída por um movimento dramático em que o herói precisa superar obstáculos sucessivos com grau de dificuldade crescente – são alguns dos pilares do que chamamos de *Estética Playstation*. Esta variação da poética do cinema intensifica a chamada Estética MTV, baseada em cortes rápidos e sons tratados eletronicamente, e que tem sido predominante desde a década de 1980.

**Palavras-chave:** Cinema. Videogame. Estética.

### **Abstract**

This essay analyzes the growing influence of the aesthetics and narrative components of videogames in contemporary movies, using the film “300”, by director Zack Snyder, as a case study. Editing, sound design and large-scale narrative – the division in three acts becomes more fragile, shifted by a structure in which the hero needs to overcome successive obstacles with a growing degree of difficulty – are some of the standards of what we could call Playstation Aesthetics. This variation of the poetics of cinema intensifies the so-called MTV Aesthetics, which was based in accelerated editing techniques and electronic-modified sounds, and has been prevailing since the 1980’s.

**Keywords:** Cinema. Videogame. Aesthetics.

### **Introdução**

A cena descrita a seguir é uma das mais emblemáticas do épico sanguinolento “300” (Zack Snyder, 2007). O rei Leônidas (Gerard Butler), enquadrado em plano geral, caminha do lado esquerdo da tela, empunhando lança, espada e escudo. Os inimigos, do exército da Pérsia, se aproximam pelo lado oposto, entrando no campo de visão do espectador pela direita. Os atores se encaram, encenando a situação dramática sobre um

---

<sup>1</sup> Professor do Bacharelado em Cinema da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Doutorando em Comunicação pela UFPE. rcarreiro@gmail.com



eixo horizontal e perpendicular à câmera. Um a um, os inimigos começam a ser abatidos pelo rei de Esparta. Primeiro com a lança, depois com a espada. Leônidas avança a passos largos e, com movimentos ágeis, segue mutilando os inimigos. Braços e pernas são arrancados em câmera lenta. O sangue jorra para todos os lados.

Trata-se de um plano-sequência. Aparentemente, não há cortes. O plano é um só; a ação jamais é interrompida. A câmera, que enquadra os personagens de corpo inteiro, se movimenta lateralmente, da esquerda para a direita, acompanhando os movimentos de Leônidas. Os reenquadramentos são freqüentes. A câmera se aproxima da ação, enquadra algum elemento em *close-up*, e depois volta a se afastar.

Trata-se de uma tomada longa para os padrões contemporâneos: 71 segundos. Para efeito de comparação, a duração média de um plano nos filmes de Hollywood, no começo da década de 1960, ficava entre oito e onze segundos (BORDWELL, 2008, p. 47). Com a montagem sendo acelerada progressivamente daí em diante, essa média cairia para um valor variável entre cinco e oito segundos, na década de 1970; entre cinco e sete segundos, ao final dos anos 1980; entre três e seis segundos, no final do século XX; e entre dois e três segundos na primeira década do século XXI (BORDWELL, 2006, p. 122).

No entanto, a ausência de cortes não indica uma ruptura com o paradigma da montagem acelerada, característica central do que se convencionou chamar de Estética MTV (MERTEN, 2003, p.119). Em termos cognitivos, o efeito que a montagem acelerada busca alcançar no espectador é a necessidade de reajuste freqüente da percepção, mantendo seus sentidos alerta. Zack Snyder alcança esse efeito através de dois recursos: ele manipula a velocidade de projeção e abusa de movimentos rápidos de câmera, que se aproxima e se afasta de forma praticamente incessante.

Leônidas mata 17 adversários sem ser atingido por nenhum deles. Snyder decupa a ação física mostrando os movimentos em câmera lenta, acelerando-os em seguida, depois os mostrando na velocidade normal de 24 quadros por segundo, e assim sucessivamente. O uso do termo “decupagem” pode parecer inexacto, já que tecnicamente não existe decupagem dentro de um plano-sequência (pois não há cortes na imagem), mas os efeitos perceptivos alcançados pela associação das duas técnicas descritas (variação da velocidade de projeção e movimentos súbitos de câmera) são exatamente os mesmos alcançados através de uma montagem rápida de planos curtos registrados em ângulos diferentes.

Esta cena de “300” sintetiza adequadamente um princípio narrativo e estético importante do filme, que pretendemos analisar ao longo deste artigo: a hibridização entre as linguagens dos videogames e do cinema, com a influência crescente da segunda mídia sobre a primeira. Esta influência pode ser verificada em todas as vertentes da poética cinematográfica. Tomando o plano-sequência descrito acima como um microcosmo do filme, é possível vislumbrar várias ferramentas de estilo e narrativa que permitem avaliar esta posição.

Entre essas características estão a mobilidade constante da câmera, a variação de velocidade da projeção, a criação de imagens no computador, o uso estilizado de cores, a música agressiva, os sons hiper-reais e a representação gráfica da violência. A estrutura narrativa usada no filme também é inspirada em *games*: ao invés de três atos claramente delineados (exposição, conflito e resolução), a história é contada através de



uma sucessão de obstáculos, com grau de dificuldade crescente, que o herói precisa superar para manter-se vivo – exatamente como em um videogame. Juntas, todas essas características formam o que poderíamos chamar de *Estética Playstation*.

Essa estética híbrida pode ser compreendida como uma das direções para onde o cinema comercial contemporâneo caminha, coadunando-se com o conceito de continuidade intensificada proposto por David Bordwell (2006, p. 120). O estudioso propõe o conceito sugerindo que a poética do cinema vem evoluindo, desde os anos 1960, na direção de uma intensificação cada vez maior dos efeitos de percepção do espectador.

## **A continuidade intensificada**

Por poética do cinema, compreende-se o conjunto de princípios estilísticos e narrativos que governam a construção de sentido da obra de arte e a sua respectiva decodificação pelo público (BORDWELL, 2008, p. 12). Bordwell divide a poética do cinema em três vertentes: temática, construção narrativa em larga escala e prática estilística. As duas primeiras lidam com questões pertinentes à narrativa, sejam mais imediatas (a temática: texto, subtexto, personagens, temas e diálogos) ou mais amplas (a construção narrativa: enredo, estrutura, cenas, seqüências e elipses). A terceira vertente corresponde à textura visual e sonora propriamente dita (composições pictóricas, montagem, som, iluminação, cenários, figurinos etc.).

Bordwell afirma que esses princípios estilísticos e narrativos foram submetidos a uma operação de intensificação gradual e incessante, cujas origens podem ser rastreadas nos anos 1960. Trata-se da continuidade intensificada: a construção de um repertório cada vez mais amplo de recursos narrativos e estilísticos que busca intensificar a experiência fílmica, tornando-a sempre mais visceral. As novas técnicas estilísticas e narrativas, introduzidas pelos cineastas desde a *Nouvelle Vague* francesa, não rompem com os princípios estéticos e narrativos do cinema clássico, mas efetuam uma operação de natureza diferente:

De maneira geral, as novas ferramentas (...) não desafiam o sistema; elas o revisam. Longe de rejeitar a continuidade tradicional em nome da fragmentação e da incoerência, o novo estilo aponta para uma intensificação das técnicas estabelecidas. A continuidade intensificada é a continuidade clássica elevada a um nível maior de ênfase (BORDWELL, 2006, p. 120).

Para retornar ao nosso exemplo, “300” talvez seja, dentre as mais de três centenas de produções lançadas anualmente pelos estúdios de Hollywood, uma das mais emblemáticas, que sintetizam de forma mais nítida um dos caminhos para onde a continuidade intensificada tem levado a poética do cinema nos últimos anos: para uma hibridização cada vez maior com os recursos narrativos e estilísticos dos videogames.

A influência dos videogames na linguagem dos filmes pode ser constatada ao examinarmos a terceira vertente da poética do cinema: a prática estilística, que consiste na textura visual e sonora dos produtos audiovisuais. Por exemplo, olhemos mais de perto o plano-sequência descrito anteriormente. Um plano, segundo a definição clássica,



consiste de tudo o que acontece entre dois cortes (ou seja, todas as imagens captadas entre os gritos de “Ação!” e “Corta!” pelo diretor). Esta própria definição talvez já não seja mais suficiente. O plano analisado aqui contém uma série de alterações abruptas – ângulo de visão, velocidade de projeção, ponto de vista da tomada – que correspondem a cortes na percepção do espectador.

A responsabilidade por esta mudança de paradigma é o uso das imagens geradas por computador (chamadas de CGI, ou *Computer Generated Images*). Com elas, torna-se possível “cortar” sem que seja possível visualizar os cortes. A evolução tecnológica dos processos de captura e revelação de imagens ocorreu de forma tão evidente, nas últimas quatro décadas, que o uso da película fotográfica já pode ser dispensado, de forma que os filmes, na verdade, nem deveriam mais ser chamados por este nome. Filmes, na prática, muitas vezes não são mais filmes, pois são produzidos a partir de imagens que não existem fisicamente.

Associada à mudança de hábitos do público jovem, os avanços tecnológicos podem ser apontados como um dos fatores responsáveis pela introdução dos videogames na esfera de influência do Cinema. Por tudo isso, é possível afirmar que a poética cinematográfica passa por um novo período de ajuste estético e narrativo. Parece evidente que ela absorve características de jogos eletrônicos, tanto na estética (fotografia, montagem, música e efeitos sonoros) quanto na narrativa (roteiro). Todas essas mudanças parecem se tornar mais intensas a cada nova safra de filmes gerados por Hollywood, algo que a continuidade intensificada de Bordwell explica muito bem.

## **Narrativas transmidiáticas e hibridização**

Cabe, aqui, um duplo parêntese. Em primeiro lugar, o objetivo principal deste artigo é examinar algumas maneiras como os filmes estão absorvendo a influência dos videogames. No entanto, é imperativo afirmar que o caminho inverso também acontece, com os filmes influenciando narrativa e esteticamente os jogos eletrônicos, como observam Gilles Lipovetsky e Jean Serroy:

Diferentes criadores de jogos evocam agora seqüências de filmes conhecidos, introduzem cenas ditas “cinemáticas” e não passíveis de serem jogadas, buscam efeitos propriamente estéticos e poéticos, utilizam enquadramentos tomados do cinema, procuram contar histórias a fim de fazer viver, de certo modo, uma experiência total. Inversamente, muitos filmes de ação e blockbusters com efeitos especiais precipitam seus heróis em corridas, perseguições, que são tratadas formalmente como o desenrolar dos percursos com obstáculos oferecidos pelos videogames. (LIPOVETSKY; SERROY, 2009, p. 273).

Em segundo lugar, não fazemos aqui nenhum juízo de valor acerca da hibridização entre filmes e *games*. Não se trata de lamentar a suposta “poluição”, por uma forma menor de entretenimento, de uma atividade artística (é importante lembrar que o próprio cinema levou décadas para ver reconhecido seu aspecto artístico). É apenas a



constatação de que, na efervescência da cultura pós-moderna, as diversas formas de cultura popular se interpenetram livremente nas respectivas esferas de influência.

Nas duas primeiras vertentes da poética do cinema, a influência exercida pelos videogames sobre os filmes não é tão evidente quanto nos aspectos estilísticos. A principal alteração está na estrutura narrativa, que no cinema clássico foi herdado principalmente do teatro: a divisão em três atos. Se observarmos com atenção alguns dos mais populares filmes adolescentes da década de 1980, já será possível ver o ovo da serpente. Tome como exemplo o segundo exemplar da série Indiana Jones, “Indiana Jones e o Templo da Perdição” (*Indiana Jones and the Temple of Doom*, 1984). Dirigido por Steven Spielberg, autor que durante muitos anos teve o nome associado de forma depreciativa a um tipo de cinema considerado menos importante, o filme mantém a divisão em três atos, mas adota uma premissa que Bordwell inclui na sua conceitualização de continuidade intensificada: estruturas causais mais frágeis entre os eventos que compõem a trama (BORDWELL, 2006, p.17).

Nesse ponto, o longa-metragem de 1984 – um dos maiores sucessos daquela década – apresenta o herói enfrentando obstáculos, em seqüência, cujo grau de dificuldade vai se tornando mais alto, exatamente como num jogo eletrônico. Aliás, os primeiros consoles, como o Nintendo, surgiram naquela mesma época, o que não parece ser coincidência. No princípio, os games foram buscar um modelo narrativo justamente no cinema. A partir daí, contudo, se desenvolveram paralelamente à narrativa cinematográfica, acabando por influenciá-la e iniciar um movimento de hibridização.

Depois de “Indiana Jones”, as novas gerações de cineastas que passaram a atuar na indústria cinematográfica nos Estados Unidos trataram de refinar e consolidar este modelo narrativo, sem romper de forma radical com a clássica estrutura em três atos que sempre caracterizou o cinema comercial. É que observa o crítico Ricardo Calil:

Nesse novo modelo narrativo, saem as pausas e os crescendos dramáticos, entra um clímax a cada 10 ou 15 minutos. Dá a impressão de ser um cinema feito para (e muitas vezes por) pessoas habituadas ao universo dos games, com capacidade para assimilar um enorme número de informações visuais e sonoras por minuto, sem precisar de muito tempo para tomar fôlego. Talvez seja a forma encontrada pela indústria cinematográfica para reconquistar parte do público perdido para os jogos eletrônicos. (CALIL, 2007).

O crítico Kleber Mendonça Filho, do Jornal do Commercio (PE) e do site Cinemascópio, também observou que o filme é estruturado em fases de dificuldade crescente, como se estivéssemos avançando em um jogo eletrônico – “primeira fase fácil, segunda fase mais difícil, terceira parte impossível”, escreve (2007). Comentando ao mesmo tempo o filme de Zack Snyder e o texto do colega, Calil vai mais longe:

Concordo com Kleber, mas diria que há muitas outras fases: os espartanos enfrentam sucessivamente escravos incompetentes, um monstro e um rinoceronte gigantes, uma chuva de flechas que escurece o sol, os guerreiros Imortais, feiticeiros persas e assim por diante. (CALIL, 2007).





Esta estrutura, obviamente, não pode ser observada apenas em filmes de exceção, como no caso de “300”. Outros filmes de sucesso junto à platéia masculina adolescente, ou pós-adolescente, têm utilizado estrutura semelhante – a série “Jogos Mortais” (*Saw*), também famosa pela ferocidade com que se dedica às amputações e banhos de sangue, é um bom exemplo. As três produções da trilogia “Matrix”, outra série paradigmática em termos de alterações na linguagem cinematográfica, formam outro.

No caso específico de “300”, esta aproximação entre o estilo narrativo do filme e os videogames é um dado intencional. Zack Snyder, o jovem diretor responsável pelo longa-metragem – nasceu em 1966, tendo portanto desenvolvido sua percepção cinematográfica dentro do período em que a TV e os jogos eletrônicos já começavam a influenciar a mídia cinematográfica –, não faz segredos de que tinha mesmo a intenção de reproduzir, no filme, as técnicas utilizadas pelos criadores de jogos eletrônicos. Fã de jogos eletrônicos e assumidamente viciado em *games* da plataforma Xbox 360, Snyder desenvolveu cuidadosamente a linguagem de “300”, de forma a proporcionar à platéia as mesmas sensações de alguém de está jogando um game:

Gosto da sensação, proporcionada por muitos games, de que você está dentro de um filme. Acho que ela não foi explorada até seu máximo potencial. Gostaria de criar, no futuro, a experiência de um filme e um game que sejam organicamente interligados. (SNYDER, 2006).

O longo plano-seqüência citado no início deste artigo é uma referência direta feita por Snyder a um estilo de game, muito popular entre os jogadores, chamado “*side-scroller*”. Nestes jogos, o movimento do avatar do jogador (que se movimento em eixo horizontal, da esquerda para a direita) é exatamente igual ao modo como Leônidas, o protagonista do filme, caminha para enfrentar os inimigos. Estes entram no campo de visão exatamente da mesma maneira que nos games do estilo, e têm também o mesmo tipo de inteligência e agilidade limitadas. Até mesmo o enquadramento e o movimento de câmera escolhidos pelo diretor buscam referência em *games*. Não é coincidência; é a *Estética Playstation* em curso.

## **Estilo hiper-real**

Na prática estilística, a influência dos *games* eletrônicos sobre filmes como “300” é especialmente evidente, a começar pela própria técnica adotada para criar os cenários do longa-metragem. Para começar, o filme abandona toda e qualquer tentativa de criar cinema da maneira clássica, que, como observava Ismail Xavier (1977), na maioria das vezes tentava reproduzir uma ilusão de realidade. O estilo do filme citado, porém, não é realista, ou naturalista; é *campy*, extremamente exagerado e estilizado; busca excessos de todas as maneiras possíveis, abraça uma imagem que é assumidamente excessiva e hiper-real – uma imagem pós-moderna.

Para começar, “300” foi produzido com uma técnica nova: todas as cenas filmadas dentro de um estúdio, com atores atuando sobre fundo azul. Os cenários digitais, produzidos em três dimensões e em computadores, foram acrescentados depois, durante os doze meses de pós-produção. Ou seja, as imagens que servem de pano de fundo para



a aventura não existem fisicamente. É exatamente desta maneira – desenhadas por *designers* em computadores poderosos – que nascem as imagens hiper-reais dos *games*.

O nível de detalhes é minucioso e o visual, extravagante. A impressão é que a película inteira recebeu um banho de ouro, pois predominam as tonalidade douradas e vermelho-sangue. O uso de cores também se afasta inteiramente do naturalismo; a textura é granulada, como se as imagens estivessem sendo desenhadas com lápis de cera infantil, e todo o longa-metragem parece estar se passando em um eterno pôr-do-sol, uma das imagens mais freqüentemente associadas à categoria estética do sublime. Mas é uma natureza falsa, ilusória. “300” não quer parecer real; deseja ultrapassar esta categoria, quer encontrar uma forma de hiperestimular os sentidos, sobretudo o visual e, como veremos adiante, o sonoro.

A estimulação incessante dos sentidos, com ênfase especial da visão, é uma das características mais importantes da cultura pós-moderna. Jameson (1996) é um dos autores que vê uma relação intrínseca entre esta hiperestimulação do olhar e as novas tecnologias, de forma a provocar um fenômeno que ele cunhou, muito apropriadamente, de esmaecimento do afeto. Ou seja, para Jameson, a overdose de estímulos induz a uma perda do sentido do real, criando uma tensão permanente entre o real e o imaginário:

A produção estética hoje está integrada à produção de mercadorias em geral: a urgência desvairada da economia em produzir novas séries de produtos que cada vez mais pareçam novidades (de roupas a aviões), com um ritmo de turn over cada vez maior, atribui uma posição e uma função estrutural cada vez mais essenciais à inovação estética e ao experimentalismo. (JAMESON, 1996, p. 30).

## Considerações finais

A consequência disto tudo é que o estilo hipertrofiado, exagerado, grandiloquente do filme de Zack Snyder, busca o exagero como forma de superar o que Jameson chama de esmaecimento do afeto – acostumadas ao hiper-real dos videogames, as platéias do cinema reagem com mais entusiasmo e identificação quando são confrontadas, na tela grande, como mesmo tipo de estímulo estético hiper-real e incessante, um bombardeio eterno de sensações que induz à hipertrofia dos sentidos. Esta hipertrofia é alcançada justamente com os recursos estilísticos e narrativos desenvolvidos a partir da noção de continuidade intensificada.

Nenhuma imagem de “300”, nem mesmo a tomada usada neste texto para analisar a influência narrativa dos *games* no filme, funciona melhor como metáfora desta hipertrofia dos sentidos do que a figura do ator brasileiro Rodrigo Santoro. Interpretando o imperador-deus Xerxes, ele está acima da categoria do humano – e lembra bastante o visual de um personagem de *game*. Na verdade, Santoro eleva os clássicos personagens “maiores-que-a-vida”, que o cinema norte-americano se especializou em celebrar durante décadas, de John Wayne a Sylvester Stallone, a um patamar de hiper-exagero inédito e literal.

Vejamos: através de trucagens eletrônicas e manipulações digitais, Snyder apresenta Xerxes como um ser de três metros de altura, maior do que um jogador da



NBA. A voz, também alterada eletronicamente, parece mais cavernosa do que um urro de animal selvagem (o timbre grave é virtualmente impossível de ser alcançado pela voz de um humano, e carrega uma tonalidade metalizada que remete diretamente aos avatares dos jogos de videogame). Ele usa *piercings* no rosto e correntes de ouro, como boa parte dos jovens que vão ao cinema para vê-lo. Tem cílios e sobrancelhas pintados com delineador negro, e longas unhas tingidas de dourado. O corpo é todo untado de óleo e sem pêlos. Num filme clássico, Xerxes chamaria a atenção como uma maçã no meio de laranjas. Mas “300” não é clássico, e nem quer ser. É hiper-real, e deseja provocar na platéia o mesmo tipo de experiência sensorial que ela tem quando joga em consoles como o *Playstation*.

Os efeitos usados para sonorizar o filme de Zack Snyder também recorrem a ferramentas estilísticas que integram o repertório da continuidade intensificada. Socos, pancadas, golpes de lança e espada têm sons eletronicamente modificados, em que são ampliadas algumas características de tom, timbre e volume, para soarem mais fortes, mais altos e mais ameaçadores do que aconteceria no mundo real. O uso de sons hiper-reais é um recurso associado à continuidade intensificada desde os anos 1960.

Por fim, a música. Compostas por Tyler Bates, as canções se dividem em duas vertentes que se mesclam e interpenetram. Nos momentos mais calmos e evocativos, são melodias *new age*, com corais masculinos evocando uma atmosfera quase sacra. Nas cenas de ação frenética, as músicas optam por guitarras *heavy metal* que ajudam a ambientar a platéia no nível elevado de agressividade sugerida pelas imagens. Ambas flertam abertamente com a cultura pop. O casamento das imagens estridentes, que abusam da tecnologia para sugerir uma paisagem emocional hiper-real, com a música e os efeitos sonoros manipulados eletronicamente para oferecer ao público uma experiência exagerada (a voz gutural de Xerxes, os urros demoníacos dos rinocerontes, lobos e elefantes gigantes), completam a experiência sensorial.

“300” é um filme que gostaria de ser um videogame, como confessado pelo próprio diretor. Porém, não supera a barreira que, em última instância, possibilitaria a simbiose completa entre as duas mídias: a interatividade, a possibilidade de o público interagir com as figuras do outro lado da tela, tornando-se participante da ação dramática ao invés de meros espectadores. Mesmo assim, se membros da platéia sentirem vontade ou necessidade de entrar naquele ambiente virtual, podem fazê-lo em casa. Basta rodar no *Playstation* o game “300: *March to Glory*”, lançado simultaneamente à chegada do filme aos cinemas, e encarnar um dos personagens principais do longa-metragem.

As narrativas transmidiáticas que unem cinema e videogame, exploradas pela primeira vez na trilogia “Matrix” (cenas inéditas não exibidas nos cinemas chegaram a ser incluídas no jogo “Enter The Matrix”, como forma de estimular o espectador a não se satisfazer apenas com o longa-metragem), consistem no estágio mais sintomática hibridização entre cinema e jogos eletrônicos, consolidada através das ferramentas que compõem a Estética *Playstation*. Mesmo assim, como o próprio Zack Snyder observa, ainda não é o final desta estrada. O cineasta, bem como outros artistas que transitam entre as duas mídias, pretende explorar no futuro maneiras diferentes de transformar a experiência do cinema e a do videogame em uma só.





## Referências

BORDWELL, David. **Poetics of Cinema**. New York: Routledge, 2008.

\_\_\_\_\_. **The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies**. Los Angeles: University of California Press, 2006.

CALIL, Ricardo. **O novo jogo do cinema**. Disponível em <http://colunistas.ig.com.br/ricardocalil/2007/03/11/o-novo-jogo-do-cinema> (consultado em 21/03/2010).

JAMESON, Fredric. 1991. **Pós-modernismo, ou a Lógica Cultural do Capitalismo Tardio**. São Paulo: Editora Ática, 1991.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, Jean. **A Tela Global: Mídias Culturais e Cinema na Era Hipermoderna**. Porto Alegre: Ed. Sulina, 2009.

MENDONÇA FILHO, Kleber. **Gay Parade Granulada**. Disponível em <http://cf.uol.com.br/cinemascope/critica.cfm?CodCritica=1377> (consultado em 21/03/2010)

MERTEN, Luiz Carlos. **Cinema: Entre a Realidade e o Artifício**. Porto Alegre: Editora Artes e Ofícios, 2003.

SNYDER, Zack apud GAUDIOSI, John. **'300' hitter is writer, director and developer**. Disponível em [http://www.hollywoodreporter.com/hr/content\\_display/home\\_entertainment/games/e3i68c4b11b9ed75afdc4134a4368900e62](http://www.hollywoodreporter.com/hr/content_display/home_entertainment/games/e3i68c4b11b9ed75afdc4134a4368900e62) (consultado em 21/03/2010)

XAVIER, Ismail. **O Discurso Cinematográfico: a opacidade e a transparência**. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1977.