Do Joystick à Tela: Transcriação e Intermidialidade no Filme *Pixels*

From Joystick to Screen: Transcreation and Intermediality in the Film *Pixels*

Del joystick a la pantalla: transcreación e intermedialidad en la película *Pixels*

Andressa Oliveira Portela
https://orcid.org/0000-0003-1573-9222
Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Andrey Ricardo de Barros Rondon
https://orcid.org/0009-0000-3985-4909
Universidade Federal de Mato Grosso (UFMT)

Resumo

Com a temática da transgressão da imersão (Murray, 2003), o objetivo deste trabalho é apresentá-la sob a ótica do filme *Pixels* (2015). Por meio da inversão poética, dada pela transformação de jogos eletrônicos clássicos dos anos 1980 em agentes de destruição no mundo real, a narrativa desloca o jogo do espaço do entretenimento para o campo da experiência estética. Ainda que em uma realidade ficcional, a reflexão sobre os limites entre real e a virtualidade é promovida pela metáfora que caracteriza as mídias contemporâneas, na qual o sujeito passa a habitar o universo digital de forma simbólica e sensorial. Através da análise interpretativa da narrativa fílmica observamos como *Pixels* expõe uma manifestação intermidial que explora o jogo como experiência estética e como metáfora da imersão contemporânea. A estética pixelizada que permeia o filme constitui uma materialidade poética, na medida em que converte o pixel, unidade mínima da imagem digital, em linguagem visual e signo expressivo. A partir de autores como Rajewsky (2005), Manovich (2005) e Murray (2003) compreende-se de que maneira o filme reconfigura a linguagem digital em discurso estético, além do diálogo intermidial entre o cinema e os jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Sinpolic, intermidialidade, transgressão da imersão.

Abstract

With the theme of the transgression of immersion (Murray, 2003), the objective of this work is to present it from the perspective of the film Pixels (2015). Through the poetic inversion, given by the transformation of classic electronic games of the 1980s into agents of destruction in the real world, the narrative shifts the game from the space of entertainment to the field of aesthetic experience. Although in a fictional reality, the reflection on the limits between reality and virtuality is promoted by the metaphor that characterizes contemporary media, in which the subject begins to inhabit the digital universe in a symbolic and sensorial way. Through the interpretative analysis of the filmic narrative, we observe how Pixels exposes an intermedial manifestation that explores the game as an aesthetic experience and as a metaphor for contemporary immersion. The pixelated aesthetics that permeate the film constitutes a poetic materiality, insofar as it converts the pixel, the minimum unit of the digital image, into a visual language and an expressive sign. Based on authors such as Rajewsky (2005), Manovich (2005) and Murray (2003) it is possible to understand how film reconfigures digital language into aesthetic discourse, as well as the intermedial dialogue between cinema and electronic games.

Keywords: Sinpolic, intermediality, transgression of immersion.

Resumen

Con el tema de la transgresión de la inmersión (Murray, 2003), el objetivo de este trabajo es presentarlo desde la perspectiva de la película Pixels (2015). Mediante una inversión poética, dada por la transformación de los videojuegos clásicos de los años 80 en agentes de destrucción en el mundo real, la narrativa traslada el juego del espacio del entretenimiento al campo de la experiencia estética. Incluso en una realidad ficticia, la reflexión sobre los límites entre realidad y virtualidad se ve impulsada por la metáfora que caracteriza a los medios contemporáneos, en la que el sujeto llega a habitar el universo digital de forma simbólica y sensorial. A través del análisis interpretativo de la narrativa de la película, observamos cómo Pixels expone una manifestación intermedial que explora el juego como experiencia estética y como metáfora de la inmersión contemporánea. La estética pixelada que impregna la película constituye una materialidad poética, en la medida en que convierte el píxel, la unidad más pequeña de la imagen digital, en lenguaje visual y signo expresivo. Basándonos en autores como Rajewsky (2005), Manovich (2005) y Murray (2003), es posible comprender cómo el cine reconfigura el lenguaje digital en discurso estético, así como el diálogo intermedial entre el cine y los videojuegos.

Palabras clave: Sinpolic, intermedialidad, transgresión de la inmersión.

Introdução

> *(...) cada arte tem seu veículo, seu meio, e esse veículo se presta especialmente a um dado tipo de comunicação. Cada veículo diz algo que não pode ser enunciado tão bem ou de maneira tão completa em nenhuma outra língua*. (Dewey, 2010).

Quem nunca experimentou a sensação de pertencimento diante de uma tela? O frio na barriga ao enfrentar um chefão, a expectativa pela próxima fase, a vibração ao redor de uma televisão de tubo ou de um fliperama, o desejo silencioso pela derrota do outro jogador apenas para que chegasse a sua vez. Em meio às imagens com pouca qualidade, sons que pareciam ruídos e luzes vibrantes, o jogador assumia múltiplas identidades, o herói, piloto, guerreiro, vilão ou personagem de desenho. Dentro daquele espaço digital, quase tudo parecia possível. "Zerar um jogo" não significava apenas concluir uma etapa, mas experimentar uma sensação de conquista, domínio e pertencimento compartilhada por toda uma geração formada em meio à ascensão dos *games.*

Nos anos 1980, os fliperamas, ou seja, gabinetes de jogos eletrônicos, se tornaram um espaço de encontro, de entretenimento, invadindo diversos espaços, como farmácias, lanchonetes, pizzarias e assim foram conquistando o público, sendo um marco cultural que evidenciava novas descobertas sobre cultura e tecnologia, então, a diversão ganhava um novo *status* e configuração. *Pac-Man* e *Donkey Kong*, são exemplos de jogos que caíram no gosto das crianças e jovens dessa época, a sonorização, recursos visuais, os controles, avatares, marcavam a imersão de um espaço real para o simbólico, quase uma fuga da realidade, configurando uma estética própria e única, um tanto revolucionária por meio dos *pixels*.

Por esse viés, a atualidade molda-se conforme a cultura, o público, o entretenimento, o lazer inserindo-se ao contexto vigente e emergente, assim, vislumbrar o passado em outras

mídias, como no caso do objeto de estudo, a produção fílmica de *Pixels* (2015), trata-se de uma experiência de contemplação, de certa forma, de resistência ao tempo, assim diferentes mídias se conectam e transforma-se em novos produtos, em diferentes temporalidades.

Em que é permitido e possível dialogar entre a criança e o adulto, o passado e presente, a saudade e o encantamento, transpondo gerações por intermédio de novas materialidades midiáticas. A partir disso, busca-se compreender de que maneira o filme transforma a lógica imersiva dos jogos clássicos em experiência estética cinematográfica por meio de processos intermidiais (Rajewsky, 2005), com a complementação de outras perspectivas teóricas, tais como os conceitos de remediação de Bolter e Grusin (1999) e transcriação (Haroldo, 2014).

Destarte, para melhor apreender as análises propostas nesse estudo, as discussões serão fundamentadas a partir do campo da intermidialidade, proposta por Rajewsky (2005) e subsidiadas dentro de três categorias principais em relação às diferentes mídias, apresentadas pela autora, sendo elas: a) a combinação de mídias; b) a referência intermidiática e c) a transposição intermidiática. Desse modo, segundo Rajewsky (2005), a primeira categoria ocorre quando diferentes mídias se articulam em uma mesma obra, contribuindo conjuntamente para sua construção de sentido. Enquanto que a referência intermidiática acontece quando uma mídia evoca ou faz alusão a outra por meio de elementos estéticos, temáticos ou estruturais. Por fim, a transposição intermidiática refere-se ao processo de adaptação de uma obra de uma mídia para outra, como ocorre nesse estudo, de um jogo para o cinema, visto que os três segmentos irão se desdobrar dentro dessa pesquisa.

Assim, considera-se as diferentes relações estabelecidas entre as mídias investigadas em que, para além do acompanhamento das transformações tecnológicas, preservam experiências afetivas e modos de sociabilidade que permanecem vivas no imaginário coletivo. O *vídeo game*, nesse contexto, não se configura apenas como aparelho técnico, mas como símbolo, pois não é o simples fato de jogar, contudo o que esse instante significa, pois, a sua permanência ao longo das décadas evidencia tanto a evolução dos elementos digitais, como também a capacidade que determinadas narrativas e personagens possuem de sobreviver à lógica da transformação e velocidade, em uma sociedade que tudo se torna descartável e desvalorizado facilmente, sendo substituível.

No entanto, é de suma importância ponderar que a máquina (*arcade* ou *fliperama*), ganhou outros contornos, sendo superado por aparelhos mais dinâmicos e utilitários, porém a essência em si, essa se reestruturou e transformou-se. Ao reinscrever jogos clássicos em

uma narrativa cinematográfica como *Pixels* (2015), o diretor transforma a nostalgia em linguagem estética e a memória em experiência imersiva, de modo a revelar como o passado midiático continua ativo e constantemente reconfigurado no presente.

É a partir desse entrecruzamento de mídias que *Pixels* (2015), dirigido por Chris Columbus, mobiliza um repertório saudosista e único ao incorporar jogos como *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Space Invaders* e *Centipede* em sua construção narrativa e visual. Ao evocar essas referências para o cinema, a obra não apenas aciona a memória de uma geração, mas também as reinscrevem em um novo contexto de recepção e criação em que a relação apresentada anteriormente entre jogador, máquina/aparelho e jogo são transformadas. Todavia, essa percepção não implica uma limitação, evidencia modificações nos modos de jogar e de se relacionar com as mídias.

Dentro dessa dinâmica o *pixel*, antes limitação técnica, constitui a menor unidade formadora de uma imagem digital[1]. Sua função é estruturar visualmente a imagem por meio da combinação de pontos luminosos que, organizados em grande quantidade, produzem representações cada vez mais próximas do objeto original, isto é, quanto mais *pixels*, melhor a qualidade de uma imagem, por isso os gráficos vão ficando cada vez mais nítidos conforme as evoluções de imagens, um exemplo do contraste do *designer* dos jogos dos anos 80 com os mais atuais, produzidos nos últimos 3 anos. Como ilustrados abaixo:

Figura 1: Capturas dos jogos *Pac-Man*



Fonte: Internet/Buscador Público

[1] Inclusive, pixel é uma abreviação de "*picture element*" (elemento de imagem).

Figura 2: Capturas dos jogos *Pac-Man*



Fonte: Internet/Buscador Público

Conforme o autor Baitello Jr. (2010), as mídias não desaparecem, mas são rearranjadas em novos suportes, em que aquilo que parece ultrapassado é constantemente reorganizado sob formas consideradas mais avançadas tecnologicamente em que parece ser cada vez mais desenvolvido ou tecnológico, associando-se a um processo ecológico e reciclável das mídias, aspecto que também se relaciona aos conceitos de intermidialidade, transcriação e remidiação, considerando os constantes processos de retomada, adaptação e ressignificação das mídias em novos contextos culturais e tecnológicos. Em *Pixels* (2015), esse conceito é explorado de forma estética e narrativa, uma vez que personagens e elementos dos jogos eletrônicos clássicos são reconstruídos visualmente a partir de *pixels*, porém em uma dimensão maior, em que esses *pixels* são perceptíveis e ofensivos à existência humana.

Além disso, para compreender a experiência não apenas do jogador, mas também do espectador diante do filme e dos jogos clássicos, a metodologia adotada neste estudo é de natureza qualitativa, com enfoque analítico-interpretativo, conforme John B. Thompson (2011) em que a pesquisa se fundamentará na análise fílmica do longa *Pixels* (2015), tanto dos elementos internos (personagens, estética) quanto externos (memória, nostalgia) que dialogam com o universo dos jogos eletrônicos. A partir de princípios da análise intermidial (Rajewsky, 2005), examina-se como o filme incorpora estruturas, linguagens e ícones dos *vídeos games*, bem como de que maneira esses recursos constroem efeitos de imersão e transposição estética.

Nesse panorama, a noção de imersão, apresentada por Janet Murray (2003), é central para compreender *Pixels* (2015), uma vez que a autora concebe a imersão como experiência em que o sujeito ultrapassa a fronteira simbólica entre o mundo real e o universo ficcional. No filme, essa transgressão torna-se literal quando personagens clássicos dos jogos eletrônicos invadem o espaço físico e criam um efeito narrativo que tensiona as fronteiras entre a realidade e virtualidade característico das mídias contemporâneas, permitindo que o espectador, personagem do filme, que antes era apenas o jogador da narrativa, agora coexistam no mesmo ambiente, a cidade de Washington nos Estados Unidos, em que os elementos ou melhor, os personagens do *vídeo game* (em formato de *pixels*) ganham todo um conjunto de unidades significativas sendo os invasores e confrontando os seres humanos, esses (antigos jogadores de fliperamas) precisarão defender a terra.

Vale ressaltar que o conceito de imersão proposta por Murray (2003) se estende para outras possibilidades, visto que as discussões da autora dialogam entre a relação de jogador e jogo em ambientes diferentes (real *versus* ficcional), nesse estudo, ambos estão no mesmo plano e o espectador ainda continua como agente passivo, sem participação. Nessa lógica, o ato de jogar significa "fazer escolhas e realizar ações" dentro do sistema do jogo que deve ser criado para suportar escolhas significativas e gerar novos comandos/caminhos, tal definição fica mais notória em jogos de decisões, em que o jogador precisa realizar escolhas e para cada ação, haverá uma reação, ou seja, consequências, assim toda ação executada pelo jogador ocasiona alguma mudança que implica em mudar também o sistema do jogo em si, apresentando novos roteiros e possibilidades (Salen; Zimmerman, 2012).

Deste modo, o filme elucida o potencial artístico das imagens técnicas, conforme propõe Vilém Flusser (2017), e estabelece um diálogo intermidial entre o cinema e os jogos eletrônicos, o que se alinha à perspectiva de Lev Manovich (2005) sobre as novas configurações da arte digital. Sob essa ótica, *Pixels* (2015) pode ser lido como uma forma de transcriação, conforme Haroldo de Campos (2014), uma vez que recria o universo dos *vídeos games* em outro suporte, o cinema, mas mantém sua potência simbólica e afetiva. Ao transformar personagens de jogos populares em narrativa fílmica, o diretor realiza um processo de transposição estética que amplia as possibilidades imersivas da cultura digital.

1. Entre o fliperama e o cinema: contextualização de *Pixels*

Figura 3: Capturas dos jogos *Pac-Man*, *Donkey Kong* e *Tetris.*



Fonte: Internet/Buscador Público.

Lançado em 2015 e dirigido por Chris Columbus, *Pixels* constrói sua narrativa a partir da cultura dos jogos eletrônicos clássicos dos anos 1980. O enredo se inicia quando registros audiovisuais enviados pela NASA[2] ao espaço, contendo imagens de *games* e o próprio comportamento humano são interpretados por alienígenas como uma declaração de guerra. Anos mais tarde, os extraterrestres passam a atacar a terra utilizando a aparência e as mecânicas de personagens marcantes dos fliperamas, como *Pac-Man, Donkey Kong, Space Invaders* e *Centipede* em *pixels* gigantes para dar formato à imagem. Como os exemplos acima.

Com isso, o filme articula dois universos distintos que são, a) o ambiente dos jogos eletrônicos clássicos e b) a linguagem cinematográfica contemporânea, no qual personagens originalmente limitados por gráficos simples e imagens *pixeladas* passam a ocupar o espaço físico e real, as ruas de uma cidade, as casas das pessoas, as televisões para avisar sobre os ataques. Nesse processo, o filme transforma elementos pertencentes ao universo digital em presenças materiais que interagem diretamente com o mundo físico, promovendo um elo entre o real e o virtual, mantendo a substância dos jogos, uma vez que os ataques são fases

[2] *National Aeronautics and Space Administration* – ou, Administração Nacional da Aeronáutica e Espaço (dos Estados Unidos).

e se a humanidade vence, ganha recompensa, mas se perderem, após três chances, serão destruídos.

Ao apresentar essa nova estrutura e outras perspectivas, os jogos que marcaram o *boom* de uma cultura dos fliperamas, mobiliza uma memória coletiva associada às experiências de sociabilidade produzidas por esses espaços em que os arcades não se configuravam apenas como locais de entretenimento, todavia como ambientes de convivência e disputas simbólicas. Dessa forma, a narrativa fílmica não opera apenas pela lógica do intertexto, mas pela reativação de experiências afetivas relacionadas ao ato de jogar, assistir e compartilhar performances diante das máquinas, pensando na figura do espectador, sendo que:

> Há muitas formas de um texto se referir a outro: paródia, pastiche, eco, alusão, citação direta e paralelismo estrutural. Alguns teóricos acreditam que a intertextualidade é a própria condição da literatura – que todos os textos são tecidos com os fios de outros textos, independente de seus autores estarem ou não cientes. (Conrad, 2010, p.106)

Nesse sentido, a obra evidencia um processo de remidiação, conforme proposto por Bolter e Grusin (2000), ao transpor linguagens, personagens e dinâmicas dos *vídeos games* para o cinema, no qual a remidiação (2000) é a representação de um meio em outro e uma das características definidoras das novas mídias digitais, ou de mídias que se reformulam no decorrer do tempo, como o próprio cinema e os jogos eletrônicos. Diante disso, *Pixels* (2015), reorganiza formas de recepção, interação e experiência estética, permitindo que artefatos já ultrapassados ou obsoletos sejam reinterpretados no contexto das produções audiovisuais contemporâneas.

Diante disso, Schuytema, (2008, p. 7) define que:

> um game é uma atividade lúdica composta por uma série de ações e decisões, limitadas por regras e pelo universo do game, que resultam em uma condição final. As regras do universo do game são apresentadas por meios eletrônicos controlados por um programa digital. As regras e o universo do game existem para proporcionar uma estrutura e um contexto para as ações de um jogador. As regras também existem para criar situações interessantes com o objetivo de desafiar e se contrapor ao jogador. As ações do jogador, suas decisões, escolhas e oportunidades, na verdade, sua jornada, tudo isso compõe a "alma do game". A riqueza do contexto, o desafio, a emoção e a diversão da jornada de um jogador, e não simplesmente a obtenção da condição final, é que determinam o sucesso do game.

1.1. Uma invasão alienígena: experiência das mídias e receptividade

Como mencionado anteriormente, no filme *Pixels* (2015), a narrativa se inicia a partir de uma mensagem enviada ao espaço, composta por imagens e registros de jogos eletrônicos clássicos. Décadas depois, essa mensagem é interpretada por alienígenas como uma declaração de guerra, fazendo com que o governo se mobilize em procurar uma solução, tendo em vista os avisos e ataques prévios que estão gerando pânico e preocupação, principalmente porque os ataques são direcionados a pontos históricos e que no início é compreendido como uma provocação ou ameaça de países "inimigos".

Desse modo, o reconhecimento de personagens como *Donkey Kong* ou *Pac-Man,* realizada pelo protagonista Sam Brenner (interpretado por Adam Sandler) não se dá apenas no nível da identificação visual, outrossim, da receptividade, e consequentemente implica numa memória cultural compartilhada, construída a partir da vivência com esses jogos, visto que "não são os artefatos que definem arte, imagem e cultura visual, mas o modo como aproximamos, relacionamos, vemos e olhamos tais artefatos" (Martins, 2006, p. 78).

E para isso, o protagonista precisará reativar memórias e habilidades em desusos, além de se aliar ao seu maior rival da época dos fliperamas, o personagem Eddie Plant, caracterizado na narrativa como corrupto e chantagista, reconhecido pela alta habilidade e unanimidade como campeão no *Donkey Kong*. Contudo, acentua-se que esse nível de compreensão sobre os textos (mídias) que estão presentes, as referências só são reconhecidas por àqueles que tiveram acesso ou conhecimento das mídias anteriores, no caso, os jogos clássicos dos anos 80.

Figura 4: Posteres de divulgação do filme *Pixels* (2015).



Fonte: Internet/Buscador Público.

É nesse ponto que a intermidialidade se torna central, o filme *Pixels* (2015) constrói seu sentido ao articular diferentes sistemas midiáticos, porém essa articulação depende da capacidade do público de transitar entre eles. Ao justapor diferentes jogos até mesmo no material de divulgação do filme (Figura 2), os produtores sinalizam que *Pixels* (2015) não se limitará a um único gênero de jogo, mas operará em diferentes níveis de aceitabilidade e preferência, em um movimento que reforça a caracterização de transmidialidade, dado que os elementos da história se expandem por outras mídias ou formatos.

Isso posto, a experiência estética apresentada no filme não está apenas naquilo que é exibido na tela ou na narrativa, está num estágio mais profundo, compete na relação com o espectador, sob os códigos e inferências que são acionados por ele, para além do óbvio, compete a alguns dos critérios de textualização, discutidos por Beaugrande e Dressler (2005, p. 20) que estabelecem uma relação com o texto (verbal ou não verbal), sendo eles, a situcionalidade, aceitabilidade, intertextualidade, informatividade e receptividade desse sujeito, mas que serão condicionadas pelo e para o sujeito.

Desse modo, compreender o filme em sua totalidade implica em considerar que a imersão não é única ou igual, mas articulada e acionada pelos repertórios, memórias e formas de contato prévio com o universo dos jogos eletrônicos a depender de cada jogador, agora no local de testemunha ou observador. Assim, ao traçar um paralelo entre os jogos clássicos e a produção fílmica, o processo de transposição reconfigura e redireciona a fantasia originalmente construída, deslocando-a para novas possibilidades de significação, um processo de remidiação, ou seja, "a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado." (Murray, 2003, p.102).

2. Remidiação: do *pixel* como unidade mínima à construção da imagem

Pixels (2015) converte a lógica dos jogos em uma narrativa cinematográfica, movendo a experiência do jogo para o âmbito da estética audiovisual. Nesse processo, a imersão antes associada à interação do jogador é recriada pelo cinema por meio de remidiação, em que imagens, dinâmicas e elementos dos jogos eletrônicos são reestruturados em uma nova materialidade, ou melhor, formato. A remidiação, segundo Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), corresponde à "lógica formal pela qual as novas tecnologias de mídia remodelam as formas de mídia anteriores" (p. 273).

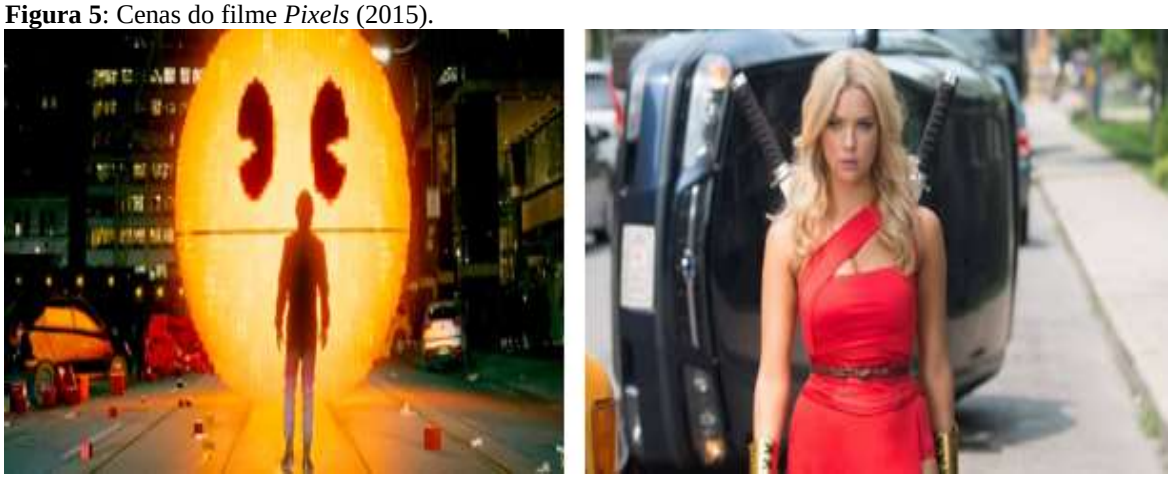
No contexto de *Pixels* (2015), esse processo não se limita à transposição de personagens e narrativas, de um espaço para outro, envolve também a reconfiguração das condições de experiência, dos níveis sensíveis que são ativados. As transformações não estão no âmbito de deslocamento de um suporte para outro, indo além, estão nos modos de sentir e fruir. Isto é, a própria experiência do meio impacta na receptividade e nas demais sensações que são acionadas, no corpo, na memória, a exemplo dos fliperamas ou até mesmo das *lan house*s, que antes eram espaços marcados pela convivência, pelo ruído constante das máquinas, das luzes, a espera pela desocupação da máquina, dos botões, controles, pela circulação de jogadores e a observação coletiva das partidas.

Essa transposição para o cinema e outras telas, traz uma experiência reorganizada de forma mais individualizada, uma vez o jogador já não mais ocupa esse papel, o ambiente mudou e outras percepções são acionadas. Ainda que muitos desses jogos, como *Pac-Man*, *Donkey Kong*, *Space Invaders* e *Centipede*, apresentem uma jogabilidade centrada em um único jogador, sua prática se inscrevia em um ambiente coletivo, no qual a performance era compartilhada, observada e, muitas vezes, disputada simbolicamente entre os jogadores.

Em meio a essas transformações na cultura dos arcades, é importante salientar que o lançamento de *Pac-Man*, em 1980 no Japão, marcou uma mudança significativa na indústria dos jogos eletrônicos. Segundo os autores Lucchese e Ribeiro, [s.d.], antes de sua popularização, os *vídeos games* eram influenciados pela temática espacial, como ocorre em *Space Invaders*, lançado originalmente também no Japão em 1978, o jogo ilustrava a influência do contexto da corrida espacial sobre os primeiros arcades ao incorporar narrativas ligadas ao espaço, à tecnologia e ao confronto com seres extraterrestres.

Diferente dessa tendência, *Pac-Man* foi desenvolvido com o objetivo de atrair também o público feminino, afastando-se das temáticas violentas predominantes na época. O jogo consistia em conduzir uma figura circular amarela por labirintos, enquanto o jogador precisava coletar pontos, comendo uma espécie de pastilha e desviar de fantasmas que perseguiam o personagem. O sucesso do jogo contribuiu para a popularização de novas mecânicas e ambientações, sobretudo os cenários labirínticos, que passaram a influenciar novos jogos. E, ao tratar de novos funcionamentos, os personagens são centrais também para a análise.

Figura 5: Cenas do filme *Pixels* (2015).



Fonte: Internet/Netflix (2026).

Dessarte, a materialização dos personagens no espaço urbano, como evidenciado nas cenas, por meio da referência a *Pac-Man* e *Dojo Quest* em que humanos e personagens originários dos jogos eletrônicos coexistem na mesma dimensão, explicita um deslocamento fundamental na lógica da representação. Em contraste a experiência dos jogos, em que o jogador atua por meio de um avatar inserido em um ambiente virtual, *Pixels* (2015) promove uma inversão, os personagens digitais deixam de habitar exclusivamente o espaço ficcional e passam a ocupar o plano do real, ainda que em uma realidade ficcional. Esse movimento não configura uma ruptura da "quarta parede", mas uma transgressão da própria imersão, na medida em que dissolve as fronteiras entre o universo do jogo e o mundo concreto, em outras palavras, os personagens dos jogos clássicos "invadem" o mundo real ainda que seja no ambiente ficcional.

Diante disso, a partir da perspectiva de Janet Murray (2003), segundo a qual o sujeito tende a se projetar para dentro do universo ficcional, no caso de *Pixels* (2015), esse ponto é impulsionado na narrativa, visto que não é apenas o sujeito que adentra o espaço do jogo, o próprio jogo que invade o espaço do sujeito, instaurando uma dinâmica inversa que evidencia correlação entre real e virtual nas mídias contemporâneas.

Partindo desse pressuposto, figuras que antes existiam como projeções *pixeladas*, com baixa qualidade, muitas vezes investidas de afetos e idealizações por parte dos jogadores, são reconfiguradas como presenças reais, no mesmo plano de existência. A personagem feminina, como é o caso de Lady Lisa, pode ser compreendida como a materialização de uma fantasia construída no interior da lógica dos jogos dos anos 1980, de fantasia e desejo, contudo em um contexto platônico. E na medida em que é deslocada para o plano do visível e do "real", essa figura não apenas ganha corporeidade, outrossim tensiona

os limites entre imaginação e experiência, evidenciando como o filme opera uma reconfiguração das relações entre sujeito, imagem, mídia e afetos.

Nesse aspecto, Lady Lisa também demonstra como *Pixels* (2015) articula memória afetiva a partir da estética desses jogos clássicos. Inicialmente apresentada como personagem digital idealizada, retratada no filme por meio da fixação do personagem Ludlow Lamonsoff, interpretado por Josh Gad, na figura da Lady Lisa através de pôsteres e desejo na personagem que era uma figura de recompensa ao bom desempenho dentro do jogo.

Ao ganhar corpo e sentido para o personagem, embora ainda desumanizada, Lady Lisa ultrapassa a condição de referência nostálgica e passa a ocupar um lugar afetivo mais complexo, estabelecendo vínculos emocionais que tensionam as fronteiras entre experiência virtual e relação humana. Ao mesmo tempo, o afeto não emerge da convivência concreta, contudo da memória construída em torno da experiência do jogo, evidenciando como as mídias digitais também operam na formação de sensibilidades, desejos e idealizações.

Um outro exemplo prático, agora sob outro viés, é entre a relação do repertório cultural e noção de imersão, perceptíveis a partir da cena em que o protagonista Sam Brenner (Adam Sandler) precisa reviver uma partida de *Donkey Kong* para salvar o mundo. Aqui, a memória do jogador é acionada, uma rememoração à adolescência, bem como suas habilidades adquiridas em fliperamas nos anos 1980, tornando-se a única possibilidade de decifrar o padrão de ataque alienígena e assim ajudar a salvar o mundo. Essa passagem destaca o que Jenkins (2013) denomina "inteligência coletiva", na qual saberes dispersos, como os macetes de jogos antigos, são reativados como forma de resistência cultural.

E é justamente nesse ponto que ocorre o salto para a imersão, porquanto não é uma inteligência da máquina e sim do jogador, embora os jogos clássicos se configurem como um padrão pré-estabelecido, ainda assim a performance depende do jogador para vencer as fases e receber as gratificações, visto que esses jogos também poderiam ser disputados por meio de apostas. Ademais, a inteligência coletiva diz respeito “a essa capacidade das comunidades virtuais de alavancar a expertise combinada de seus membros” (Jenkins, 2013, p. 54).

Conforme Garramuño (2014), a estética contemporânea frequentemente opera por contaminações, não no sentido de estrago, mas entre o familiar e o estranho, produzindo “frutos estranhos” que desafiam classificações rígidas. Dessa forma,

> Essa aposta no inespecífico seria um modo de elaborar uma linguagem do comum que propiciasse modos diversos do não pertencimento. Não pertencimento à especificidade de uma arte em particular, mas também, e sobretudo, não pertencimento a uma ideia de arte como específica. Seria precisamente porque a arte das últimas décadas teria abalado a ideia de uma especificidade, além da especificidade do meio, que cada vez há mais arte multimídia ou o que poderíamos de chamar de "arte inespecífica" (Garramuño, 2014, p. 8)

Considerações Finais

A análise de *Pixels* (2015) permite reconhecer o filme como uma manifestação intermidial que articula cinema e os *vídeos games* para explorar novas formas de expressão estética no contexto da cultura digital. Ao transformar personagens e lógicas dos jogos clássicos em agentes que atravessam o espaço físico da narrativa, o filme ilustra a transição contemporânea entre o real e virtual, dialogando diretamente com a noção de imersão (Murray, 2003) e intermiadilidade (Rajewsky, 2005), reafirmando assim o potencial estético das imagens técnicas.

Dessa forma, essa mobilização estética aproxima o filme sobre as possibilidades de desdobramentos e reconfigurações do processo intermedial em que elementos do passado podem surgir através de outros meios, modificando e inserindo outros componentes, reinterpretando e produzindo diversas narrativas, como no caso dessa pesquisa, uma relação entre o filme e os jogos clássicos. Além disso, a recriação do universo dos *games* em linguagem cinematográfica pode ser compreendida como um processo de transcriação em que o filme não apenas traduz um repertório lúdico para outro suporte, mas reinventa suas potências afetivas e simbólicas, ampliando o alcance estético desses ícones culturais.

Logo, o filme não se restringe ao entretenimento ou à mobilização de uma nostalgia superficial em torno dos jogos eletrônicos dos anos 1980. Ao recuperar personagens e narrativas já conhecidas, por intermédio dos jogos clássicos como *Donkey Kong, Pac-Man, Space Invaders, Centipede* e outros, *Pixels* (2015) transforma-se em um espaço de reativação da memória cultural e coletiva, permitindo que mídias consideradas ultrapassadas sejam reinscritas no imaginário contemporâneo, em novos formatos através de conceitos discutidos ao longo do texto como a remediação de Bolter e Grusin (1999) e transcriação (Haroldo, 2014).

Dessa forma, a obra opera como um dispositivo de memória que vai na contramão do apagamento, da destruição completa, aludindo a invasão dos alienígenas ao planeta, no

filme. Visto que apesar da tentativa de extermínio as mídias digitais evidenciam que os *vídeos games, arcades* ou *consoles* não constituem apenas produtos de consumo efêmero, outrossim artefatos culturais capazes de preservar experiências, afetos e modos de sociabilidade.

À vista disso, a leitura do filme possibilita ampliar as discussões para além da nostalgia e da interatividade, abrindo caminhos para reflexões acerca da preservação digital, da curadoria de jogos eletrônicos e da própria constituição dos *vídeos games* e dos jogos como patrimônio cultural e artístico, visto que ainda existem discussões que descredibilizam esse artefato enquanto arte. Assim, ao trazer para o presente ficcional/real figuras surgidas de tecnologias consideradas antiquadas, a narrativa demonstra que o passado midiático permanece ativo, sendo constantemente reinterpretado por meio da intermidialidade.

Referências

BAITELLO JR., Norval. *A serpente, a maçã e o holograma: esboços para uma teoria da mídia*. São Paulo: Paulus, 2010.

BEAUGRANDE, Robert-Alain de; DRESSLER, Wolfgang Ulrich. (1981). *Introducción a la lingüística del texto.* Barcelona: Editorial Ariel, 2005.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CAMPOS, Haroldo de. *Da transcriação: poética e semiótica da operação tradutora*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2014.

DEWEY, John. *Arte como experiência*. Tradução de Vera Ribeiro. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*. Organização de Rafael Cardoso. São Paulo: Cosac Naify, 2017.

GARRAMUÑO, Florencia. *Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea*. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2013.

LODGE, David. *A arte da ficção.* Tradução de Guilherme da Silva Braga. Porto Alegre: L&PM, 2010, 256p.

LUCCHESE, Fabiano; RIBEIRO, Bruno. *Introdução à história dos jogos eletrônicos*. Rio de Janeiro: PUC-Rio, [s.d.]. Disponível em: Maxwell PUC-Rio. Acesso em: 1 maio 2026.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e ideia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Senac, 2005.

MARTINS, Raimundo. Cultura visual e a construção social da arte, da imagem e das práticas do ver. In: OLIVEIRA, Marilda Oliveira de (org.). *Arte, educação e cultura*. Santa Maria: Editora UFSM, 2006.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução de Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural; Editora Unesp, 2003.

PIXELS. Direção: Chris Columbus. Produção: Adam Sandler; Chris Columbus; Mark Radcliffe; Allen Covert. Estados Unidos: Columbia Pictures; Sony Pictures, 2015. 1 filme (106 min), son., color.

RAJEWSKY, Irina O. *Intermediality, intertextuality, and remediation: a literary perspective on intermediality* [Intermidialidade, intertextualidade e remediação: uma perspectiva literária sobre a intermidialidade]. *Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques*, 2005.

SCHUYTEMA, Paul. *Design de games: uma abordagem prática*. Tradução de Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

THOMPSON, John B. *Ideologia e cultura moderna: teoria social crítica na era dos meios de comunicação de massa*. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.