

Comunicação Intermidiática em Obras Interativas: Diálogos entre as Mídias no Jogo Final Fantasy VII

Lucas Gonçalves Rodrigues
Programa de Pós Graduação em Imagem e Som
Universidade Federal de São Carlos
São Carlos - SP, Brasil
lug.rds@gmail.com

Dr. Paulo Roberto Montanaro
Secretaria de Educação a Distância
Universidade Federal de São Carlos
São Carlos - SP, Brasil
paulo.uab@gmail.com

Luiz Ricardo Gonzaga Ribeiro
Programa de Pós Graduação em Eng. de Produção
Universidade Federal de São Carlos
São Carlos - SP, Brasil
ricardoribeiro.contato@gmail.com

Prof. Dr. Leonardo Antônio de Andrade
Programa de Pós Graduação em Imagem e Som
Universidade Federal de São Carlos
São Carlos - SP, Brasil
landrade@ufscar.br

Abstract—A intermedialidade pode ser definida como o fenômeno no qual uma obra se apropria dos recursos linguísticos de duas ou mais mídias, tendo por resultado algo potencialmente novo e inicialmente, difícil de classificar. A compreensão dessa troca midiática pode ser útil aos autores que buscam ultrapassar os limites tradicionais de uma determinada linguagem, forma de arte ou meio de comunicação. O artigo buscou o aprofundamento bibliográfico no tema para primeiro compreender como os jogos se apresentam enquanto mídia e em seguida, elaborar paralelos que possam iniciar uma ponte entre a teoria da intermedialidade ao estudo das mídias interativas contemporâneas. Para tal fim, o jogo eletrônico *Final Fantasy VII* [1] e seus *spin-offs* foram analisados e deles foram extraídos exemplos de como a intermedialidade se aplica à franquia e, conseqüentemente, a diversos outros jogos. Através dessa breve análise fica clara a capacidade dos videogames de absorverem as outras mídias, referenciando, transpondo e as combinando-as para gerar um vasto arcabouço de recursos linguísticos que o desenvolvedor de jogos pode utilizar para projetar experiências.

Keywords—intermídia, jogos eletrônicos, *Final Fantasy*

I. INTRODUÇÃO

Por meio da evolução tecnológica, barateamento de componentes eletrônicos, mudanças nos hábitos de consumo e nas relações sociais, novas mídias encontraram terreno fértil para se desenvolverem. Nota-se porém, que elas tendem a ser construídas a partir da recombinação de signos e linguagem de outras mídias, tendência detectada por Clüver [2] como um movimento surgido ainda no século XIX que buscou criar e compreender as intersecções entre as artes como exemplifica a Fig. 1.

O presente artigo se propõe à uma leitura desse processo intermidiático dentre os jogos eletrônicos, mídia favorável para a compreensão do intercâmbio linguístico entre os vários conjuntos simbólicos que são usados para

contar narrativas e proporcionar variadas experiências imersivas.

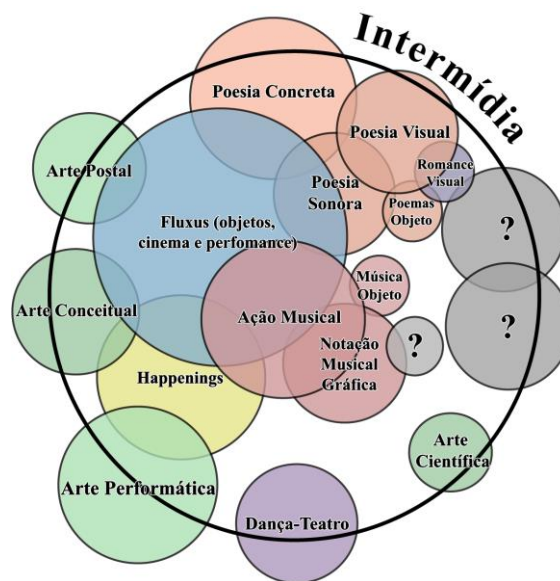


Fig. 1: Relação entre as mídias. Fonte: Traduzido e adaptado de [3].

Para essa investigação, o primeiro desafio é conceituar algumas palavras chave que possuem definições distintas de acordo com cada autor. Quanto ao termo “mídia”, Couldry [4] demonstra que há duplicidade em seu sentido, podendo referir-se às instituições e plataformas que criam e distribuem conteúdo, como também ao produto em si.

Por sua vez, Dena [5] acrescenta que é possível compreender o conceito de mídia enquanto indústria (compreendendo suas estruturas de produção, publicação, distribuição e difusão enquanto organização); enquanto mensagem (que considera o conteúdo em si, o material objetivo a trafegar por entre todos os envolvidos em um processo plural e múltiplo do fluxo do conhecimento); e experiência (que considera não só as estruturas técnicas,

tecnológicas e narrativas, como também a linguagem e tudo o que envolve, como percepções cognitivas, construções interativas e ações ativas de produção e desdobramento da vivência daquela mídia em si).

Dessa forma, o presente trabalho adotará o sentido amplo de mídia, ora se referindo ao conteúdo, ora descrevendo a forma, e sempre considerando meios de distribuição e seus artefatos.

Outra desambiguação necessária a uma análise intermediária é o conceito de texto da forma como é utilizado nesta literatura. Autores como Pavis [6] e Clüver [2] empregam a palavra texto fora do senso comum, utilizando-a para se referir não só a conjuntos de palavras escritas, mas também a qualquer obra artística e conjunto simbólico da qual ela é composta. Os autores acrescentam que um texto intermedial ou intersemiótico é aquele que recorre a recursos linguísticos com origem em duas ou mais mídias, como por exemplo o cinema, que agrega elementos como o enquadramento da fotografia, a *mise-en-scène* (arranjo dos elementos que compõem a cena) do teatro, inserções musicais entre outras formas midiáticas.

Dito isto, é parte da experiência com textos desta natureza uma literacia adequada para leitura não só do que está sendo dito, mas também para como os autores escolheram dizer. Forma e conteúdo enquanto conjunto uníssono, exigindo do leitor uma capacidade crítica para compreender códigos e perceber as nuances discursivas.

Os jogos eletrônicos se enquadram na categoria de texto intermedial e, como ressalta Luiz [7], podem exibir uma forma de linguagem criada através da hibridização da simbologia das histórias em quadrinhos, da estética inspirada no cinema de animação e na multilinearidade do hipertexto. Ou seja, além de se estabelecer como uma forma de arte e comunicação, os jogos proporcionam uma experiência mutável de acordo com a interação com o usuário e, por isso mesmo, com potencialidades latentes e inerentes quanto à imersão e o engajamento ativo de seu público.

Para se compreender melhor esse fenômeno, algumas obras tiveram ênfase na análise presente no artigo, como é o caso da franquia *Final Fantasy*, escolhida por conter características como: presença de uma narrativa central e canônica em um vasto universo fictício compartilhado entre os jogos e suas adaptações; mecânicas que referenciam outras mídias e as incorporam no processo de resolução dos desafios; e alternância entre cenas animadas com conteúdo interativo que se complementam no processo de contar histórias.

II. INFLUÊNCIAS MIDIÁTICAS NOS JOGOS DIGITAIS

Cada categoria artística se propaga por meio de uma ou mais mídias, influenciando e sendo influenciada por elas. Enquanto a literatura tende a narrar seqüências de ações ao longo do tempo, a pintura retrata elementos estáticos contidos em um fragmento temporal [8]. Desse modo, é necessário superar alguns limites linguísticos ou até mesmo físicos dessas mídias para propor novas sensações e experiências ao leitor. Nas palavras de Clüver [9], um cruzamento de fronteiras midiáticas implica numa relação intermediária. Logo, a intermedialidade evidencia o estudo

das interações, interferências, diálogos e zonas comuns entre as mídias [10].

Para uma compreensão dos jogos como forma de expressão artística intermedial, deve-se apontar algumas de suas características principais. Segundo Salen e Zimmerman [11], o jogo é representado pelo ato de entrar em um *Círculo Mágico*, termo cunhado para designar uma realidade outra, de segunda ordem, com suas próprias características que são estabelecidas quando a prática lúdica se inicia.

O *Círculo* possui regras previamente conhecidas, compartilhadas entre os participantes e que condicionam as ações que nele se sucederem. Tal universo tende a ser bem delimitado em termos de espaço e tempo por limites materiais ou conceituais como tabuleiros, circuitos e quadras utilizadas em práticas esportivas. As limitações também podem ser virtuais como as estabelecidas por um sistema eletrônico e podem ser fluidas a partir de propostas que as subvertem. São exemplos os jogos que se apropriam de espaços amplos e se baseiam em geolocalização como o *Ingress* [12] ou *Pokémon Go* [13].

Portanto, usado pela primeira vez pelo ludólogo Johan Huizinga, o termo *Círculo Mágico*, também referido como “lugar sagrado”, refere-se ao espaço e tempo de um determinado jogo que embora possa se confundir ou se misturar com aquele da realidade externa, é em essência diferente do que seria vivido fora da experiência lúdica.

De acordo com Huizinga [14], dentro do *Círculo Mágico*, as leis e costumes da vida cotidiana se transformam, os indivíduos são diferentes e fazem coisas diferentes. A suspensão temporária do mundo habitual ocorre desde atividades simples e pouco estruturadas da infância até elaboradas cerimônias religiosas. O autor cita como exemplo os rituais de iniciação dos jovens à comunidade dos homens adultos, apontando que nesse período há a suspensão das leis que estariam vigentes na aldeia em um dia comum, havendo trégua entre conflitos e suspensão de atos de vingança.

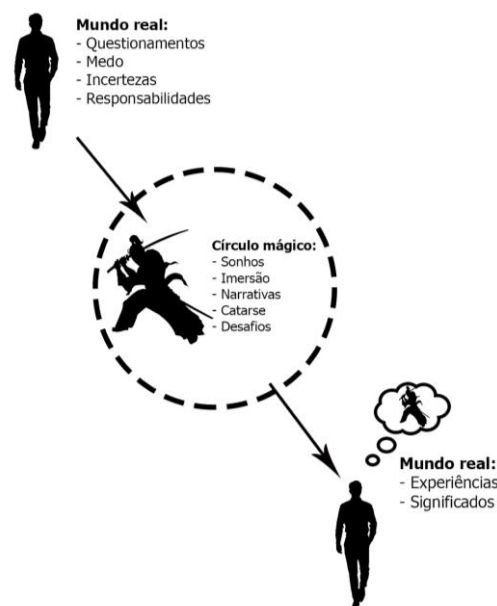


Fig. 2: O *Círculo Mágico* de Johan Huizinga. Fonte: adaptado de [15]

Ultrapassando a limitação temporal do jogo, há a possibilidade da experiência vivida se fixar como fenômeno cultural conforme indicado na Fig. 2. Mesmo após o seu fim, ele permanece como uma espécie de tesouro a ser conservado pela memória, podendo ser transmitido para outros indivíduos e até mesmo incorporar novos elementos às tradições [14].

De forma análoga ao Círculo Mágico que dissolve metaforicamente a realidade externa, interfaces virtuais almejam a ocultação de si mesmas para que sua presença enquanto entidade intermediária seja desprezada. Esse efeito é chamado de interface transparente [16] e não é exclusividade dos jogos. Artes visuais como pintura e fotografia buscam este efeito através da interação entre técnicas como perspectiva linear, apagamento e automaticidade.

A busca por imersão e transparência foi uma preocupação presente durante o período renascentista. O acadêmico Leon Battista Alberti escreveu em 1435 um livro chamado *Della Pittura*, no qual foram registrados passos para aplicar a perspectiva linear à pintura e desenho. Sua maior contribuição, conhecida como “janela de Alberti”, se tratava de uma estrutura com linhas perpendiculares por onde o artista podia ver a cena a ser pintada, para então transferi-la para sua tela sem perder a proporção e escala [17]. Aos olhos do autor, uma pintura é como uma janela com vidro translúcido, por onde observa-se uma cena com objetos representados através da profundidade da imagem retratada [18].

Assim como no ideal de Alberti, os gráficos digitais são gerados por processos matemáticos que simulam cenários tridimensionais e carregam informações quanto às cores, reflexividade, textura, iluminação e perspectiva. Artistas e desenvolvedores podem evocar recursos linguísticos tipicamente da fotografia e cinema, como alternância entre lentes, variações no obturador e tempo de exposição, tendo por objetivo a ampliação da imersão nestes ambientes [16].

Deste modo, tal como a relação entre tantas outras mídias, videogames buscam na linguagem desenvolvida por outros meios, recursos que quando aplicados a uma experiência sensorial nova, ganham novos significados e oferecem uma vivência sensorial outra para quem joga, seja enquanto ação individual, seja como uma construção coletiva e colaborativa comum.

Jogos eletrônicos se constroem por meio de um equilíbrio entre elementos estéticos, narrativos e exploração de mecânicas, como pode ser visto em obras como *Never Alone* [19], um híbrido entre documentário e jogo criado por iniciativa dos povos indígenas americanos; ou *Valiant Hearts* [20], game composto por uma narrativa ficcional que se apropria de ideias e elementos históricos reais. Enquanto no primeiro exemplo, a experiência busca transmitir lendas da etnia *Inupiat*, intercalando trechos de documentário com cenas jogáveis que remetem à cultura e imaginário desse povo, o segundo se pauta em eventos históricos reais para oferecer uma leitura aprofundada da vida no começo do século XX durante a 1ª Guerra Mundial.

Em obras como *Comix Zone* [21] há o apelo midiático explícito. O jogo retrata aventuras de um herói de histórias em quadrinhos que transita pelas páginas de um gibi, nas quais enfrenta desafios “desenhados” em tempo real por um quadrinista virtual como visto na Fig. 3. As delimitações de cada quadro se tornam limites físicos e impõem ao personagem barreiras que só são transponíveis após o jogador resolver o conflito ali contido. Além desses elementos, a obra incorpora em suas mecânicas de jogo os clichês narrativos, balões de diálogo e colorização típica das HQs para construir um labirinto através do qual o jogador possui liberdade de escolher o caminho a ser seguido, montando ele próprio variações da narrativa central.



Fig. 3: *Comix Zone*. Fonte: [22].

Adjacentes aos jogos eletrônicos, obras como *Black Mirror: Bandersnatch* [23] trazem a interatividade dos jogos para plataformas tipicamente voltadas para filmes e séries, no caso, a Netflix. Nessa experiência, o espectador toma decisões que impactam o percurso dos personagens, modificando a história e o desfecho narrativo. As variações possíveis são pré determinadas por trechos de gravações com atores reais e que vão sendo re combinadas pelo usuário, gerando a percepção de controle ausente à um episódio habitual.

Seja em narrativas ficcionais ou não, os jogos agregam, adaptam e referenciam diversas formas artísticas, buscando uma ressignificação atualizada do código, não para emular suas bases, mas sim para oferecer algo novo e significativo para seu público. No tópico 3 estão expostos exemplos de como ocorre o diálogo intermediário entre mídias tradicionais e interativas.

III. INTERMIDIALIDADE NOS JOGOS DIGITAIS

Rajewsky [24] concentra em três grupos a forma como a intermedialidade pode atuar, podendo ser resumidos da seguinte forma:

- Transposições midiáticas - ocorrem quando há a adaptação de uma obra para uma mídia diferente àquela de sua origem. São produções fílmicas baseadas ou inspiradas em textos literários, novelizações, criação de jogos inspirados em fatos históricos, entre outros.

- Combinação de mídias - obras híbridas como a ópera que une teatro e música ou os quadrinhos que mesclam literatura e artes plásticas. São construídas a partir da linguagem de duas ou mais mídias.
- Referências intermediáticas - ocorrem principalmente quando há a citação de uma mídia pela outra, por exemplo, um programa de TV pode ser mencionado durante um diálogo em uma peça teatral, influenciando sua trama.

Com os conceitos de intermedialidade definidos, este estudo visa validar através de análise exploratória como tal conteúdo manifesta-se no jogo *Final Fantasy VII* e às obras audiovisuais derivadas de sua narrativa principal. Objetiva-se com isso a compreensão de como a quebra de fronteiras e troca de símbolos linguísticos ocorre nos jogos eletrônicos.

Final Fantasy VII (FFVII) é um JRPG (*Japanese Role-Playing Game*) desenvolvido originalmente para o console *Playstation*. O jogo lançado em 1997 foi desenvolvido pela empresa *Squaresoft*, atualmente conhecida por *Square Enix*. A narrativa da obra se passa em uma realidade alternativa e distópica que aborda temáticas que fazem alusão à privatização de serviços essenciais, corrupção política, enfrentamento entre classes sociais e as consequências de um estado de guerra civil na vida dos mais pobres. Para engajar o jogador nesse universo, *Final Fantasy VII* transita entre mídias e as utiliza para dar profundidade nos conflitos apresentados.

A. Combinações intermediáticas

Da mesma forma que o cinema foi considerado uma mídia híbrida desde o seu surgimento [25], jogos eletrônicos são em essência resultado da combinação de mídias como a música, animação, jogos tradicionais e o próprio cinema com outras características de cunho computacional, sobretudo as mecânicas de jogabilidade. Ambos possuem o poder de emular e absorver formas de arte pré existentes em sua própria composição. Ao herdar características das mídias originais [26], a imagem de um texto hiper-mídia traz consigo a história das artes plásticas enquanto o som carrega influências da música, do diálogo e de experimentações sonoras.

Em *Final Fantasy VII*, o diretor Yoshinori Kitase buscou uma ambientação sombria e realista para a época que foi representada no jogo através de artes gráficas incomuns até meados da década de 1990. A equipe de artistas teve de se familiarizar com processos de criação que virtualizaram procedimentos de escultura, para então modelar tridimensionalmente os cenários e personagens, definir cores, manipular câmeras e luzes [27].

Quanto à sonorização, foram compostas 85 músicas com duração que ultrapassa as 4 horas de trilha sonora sem incluir os efeitos sonoros do ambiente, dos personagens e da interface. O estilo foi inspirado na orquestra clássica e no canto coral, escolhidos para reforçar o sentimento de tristeza e fantasia que o jogo constrói [28].



Fig. 4: *Final Fantasy VII Remake Orchestra World Tour*. Fonte: [29].

As artes plásticas e sonoras junto à técnicas cinematográficas e mecânicas de jogos analógicos foram mixadas para produzir a experiência de *Final Fantasy VII*, um exemplo de mídia heterogênea resultante da combinação intermediática e transversal de outras formas de arte.

B. Transposições Intermediáticas

Ocultas no jogo como em um quebra cabeça, estão cenas assíncronas do passado do protagonista de *FFVII*, o personagem Cloud. Este corte narratológico é apresentado em diferentes trechos da narrativa e pode passar despercebido pelo jogador, visto que é necessário visitar áreas determinadas do cenário em momentos específicos para revelar os acontecimentos que precedem o início da experiência.

Jenkins [30] vai definir essa construção multifacetada de um universo composto por diferentes produtos midiáticos como narrativa transmídia, que nada mais é do que uma estruturação pulverizada de um mundo ficcional que utiliza diferentes produções que, por si, tem fim em si mesmo, mas que em conjunto funcionam de forma transversal como uma narrativa ampliada e mais aprofundada.

Partindo do gancho narrativo citado, *Last Order: Final Fantasy VII* [31] é um curta metragem animado e produzido pela *Square Enix* em 2005 que reconta uma parte da história de Cloud. Trata-se de uma adaptação da experiência de jogo para o cinema, ou seja, uma transposição intermediática, tal qual ilustrada pela Fig. 5, na qual novos diálogos e personagens foram introduzidos para expandir, dentro das limitações de uma mídia linear, detalhes do personagem sob outro ponto de vista.

Para Dena [5], a obra trata-se de um conteúdo intra composicional, uma vez que sua compreensão e apreciação estão diretamente relacionados à experiência original, a um produto base. Sem o jogo em si ou o contexto macro onde a narrativa se encaixa, esse material tem seu valor diminuído e até inviabilizado.

Por sua vez, *Final Fantasy VII: Advent Children* [35] é um longa metragem produzido pela *Square Enix* também em 2005 que dá sequência à narrativa de *Final Fantasy VII*, contando o que ocorreu nos dois anos seguintes aos acontecimentos vivenciados no jogo. O filme independe de conhecimento prévio da obra, configurando-se portanto

como um objeto inter composicional também pelas definições de Dena [5], contudo, em algumas cenas há a transposição de artefatos oriundos do jogo, cujo reconhecimento expande a percepção e o entendimento da obra.

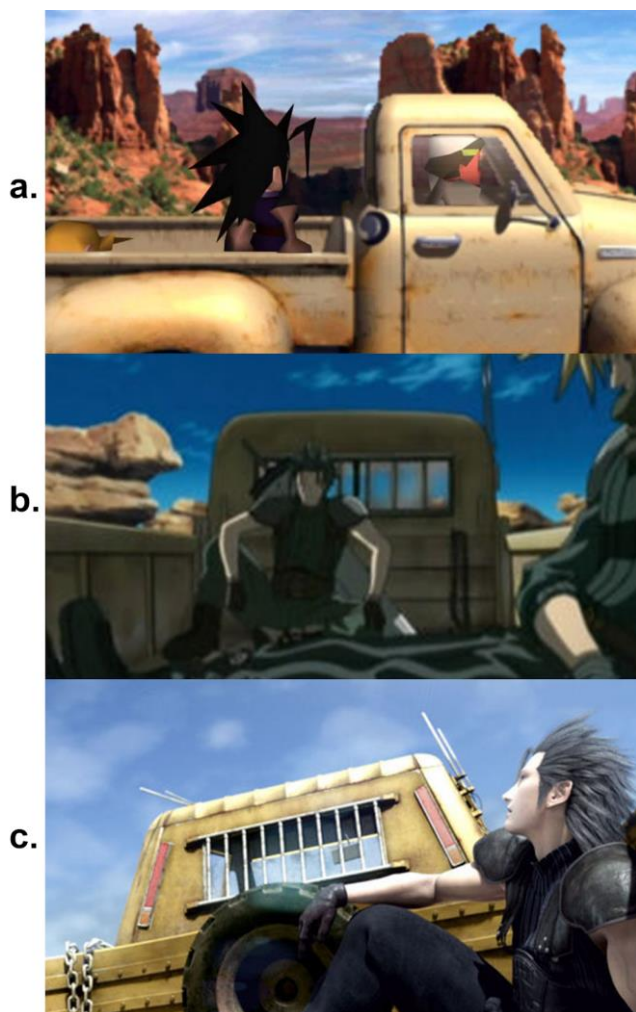


Fig. 5: Transposição da cena da fuga de Zack e Cloud entre jogos e cinema, sendo representada pelas obras *Final Fantasy VII* (a), *Last Order: Final Fantasy VII* (b) e *Final Fantasy VII: Advent Children* (c). Fonte: [32], [33], [34].

No filme citado, cenários e personagens tomam uma nova forma para se adequarem ao formato cinematográfico, mas deixam pistas narrativas que referenciam eventos do jogo e proporcionam uma camada extra de compreensão da mídia original. Em outras palavras, o jogo original *Final Fantasy VII* e o filme *Final Fantasy VII: Advent Children* são ambas obras com fim em si mesmo, podendo ser apreciados de forma independente um do outro, mas quando em conjunto, agregam uma experiência ainda maior do que a soma das partes.

Assim como o *FFVII* foi adaptado para o cinema, também os filmes foram transpostos para o jogo que deu sequência à série, *Crisis Core: Final Fantasy VII* [36] lançado para o PlayStation Portable (PSP). A história descrita pelas animações é integrada ao este título, com a adição de diálogos e cenas extras junto à possibilidade de interação do jogador com os personagens.

Uma transposição intermediária pode ocorrer até mesmo dentro da mídia videogame quando há a adaptação de um jogo para uma plataforma diferente da original. O *FFVII* foi reescrito para incluir novas mecânicas e recursos gráficos que não estavam disponíveis no seu lançamento em 1997. A nova versão foi chamada de *Final Fantasy VII Remake* [37] e, ainda que seu objetivo seja recontar a história original, a influência nas mecânicas do novo motor de jogo junto à linguagem utilizada nos jogos eletrônicos atuais, resultaram em uma experiência totalmente nova ainda que narre os mesmos eventos do primeiro jogo.

C. Referências intermediárias

As obras citadas no subtópico anterior são também exemplo de referência intermediária, se mencionando em pontos chave da narrativa, como por exemplo na morte de um dos personagens centrais chamado Zack. A cena em questão se repete entre os jogos e filmes, como visto na Fig. 6, agregando detalhes e novos pontos de vista a cada transposição, mas sempre referenciando os eventos da mídia que previamente a retratou.

Para conectar os eventos e, conseqüentemente as obras, o filme *Final Fantasy VII: Advent Children* utiliza de alucinações e diálogos entre os personagens, ativando flashbacks que remetem ao evento citado. Já no jogo *Crisis Core: Final Fantasy VII*, o jogador é colocado na pele do próprio personagem Zack do início de sua jornada até a cena chave da sua morte.

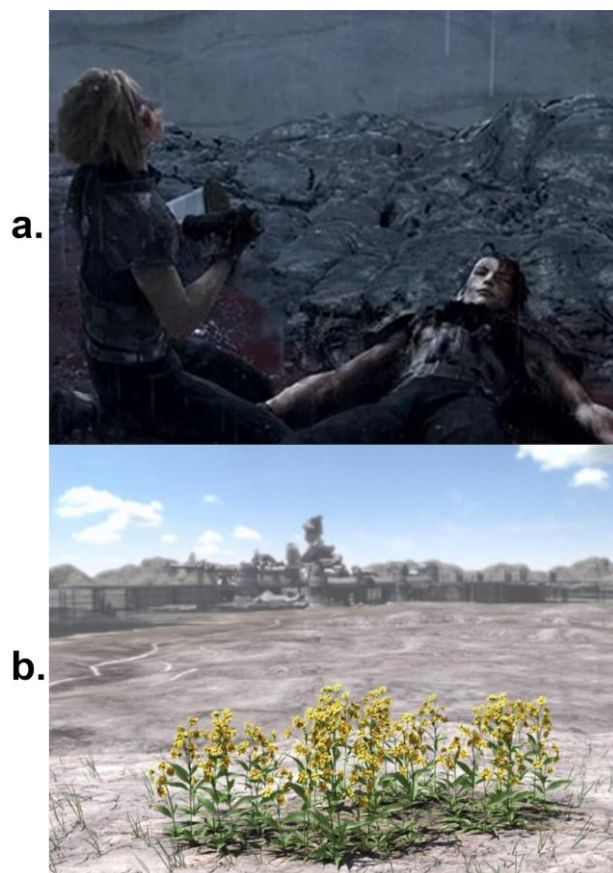


Fig. 6: Morte de Zack em *Crisis Core: Final Fantasy VII* (a) e seu túmulo em *Final Fantasy VII: Advent Children* (b). Fonte: [38].

Outra referência intermediática ocorre em *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII* [39] lançado originalmente para o *PlayStation 2*. No caso dessa obra, o protagonista reflete sobre sua relação com uma personagem que não aparece no jogo em questão mas esteve presente na narrativa do *FFVII* original de 1997.

IV. CONCLUSÃO

A existência de fronteiras midiáticas não implica que estas sejam fixas e estáveis [24]. A viabilização de interações entre as mídias existentes oferece possibilidade para que a distância entre elas se dissolva, resultando em novas formas de expressão. Como mencionado, o hibridismo midiático detectado no cinema, acontece também nos jogos eletrônicos, já que ambos absorveram as formas de arte pré existentes. No caso dos jogos, foi assimilado dentre outras formas de linguagem e junto ao diferencial da interação, o próprio cinema, o que torna a intermedialidade intrínseca a esta mídia.

Se é verdade que a linguagem dos jogos eletrônicos se difere daquela que os precederam a ponto de se configurarem como algo novo, também é válido dizer que vários de seus elementos definidores derivam daquilo outrora consolidado. Vale ressaltar ainda que o diálogo inverso é tão verdadeiro quanto, visto que as mídias ditas mais tradicionais – como a televisão, o cinema, a literatura, o teatro, dentre tantas outras – também têm buscado incorporar elementos sedimentados na ainda curta história dos videogames, tais como construções multilineares, ramificações narrativas, interatividade e outros.

O artigo buscou aproximar os estudos sobre intermedialidade ao universo dos videogames e, sob a luz dessa bibliografia, foi ilustrado como se dá a relação entre as mídias no jogo *Final Fantasy VII* e obras adjacentes.

Percebe-se, a partir dos recortes descritos nos exemplos, que uma obra em si não necessariamente deva ser classificada como parte das referências ou das transposições intermediáticas por si, de forma dicotômica ou até antagonica. Ao contrário, há sutilezas e nuances possíveis – talvez até desejáveis – que transitam entre ambas as características. A divisão acima tem por objetivo uma apresentação estrategicamente didática para ilustrar a percepção desses conceitos na obra selecionada para o escopo deste trabalho.

Por fim, fica claro que os jogos eletrônicos são capazes de absorver o que outras mídias podem oferecer, não só em termos de mensagem, talvez a camada mais visível dessa comparação, mas também de suporte com experiências interativas transitando em plataformas de *streaming* e coexistindo com produções narrativas mais convencionais, como filmes interativos e romances gráficos sedimentados em *consoles* e computadores.

Conglomerados midiáticos e produtores independentes cada vez mais transitam transversalmente pelos diferentes meios e linguagens, mantendo a invisibilidade midiática para produzir considerável imersão e interatividade, ainda que nos desafie para um letramento mais sofisticado para decodificar e compreender as diversas camadas dos códigos expressos em tais obras. Diante desse conhecimento, desenvolvedores e teóricos da área podem

se apropriar e recombinar um vasto número de elementos e recursos linguísticos para contar suas histórias e projetar experiências.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

REFERÊNCIAS

- [1] *Final Fantasy VII*. (1997). SquareSoft.
- [2] C. Clüver, "Inter textus / inter artes / inter media", *Concrete Poetry and the New Performance Arts: Intersemiotic, Intermedia, Intercultural*. East of West, pp.33-61, 2000.
- [3] *Intermedia Chart*. (1995). Dick Higgins.
- [4] N. Couldry, "Media, society, world". Cambridge: Polity, 2012.
- [5] C. Dena, "Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments". School of Letters, Art and Media Department of Media and Communications Digital Cultures Program, Universidade de Sydney, Austrália, 2009.
- [6] P. Pavis, "A análise dos espetáculos". Trad. Sérgio Sálvia Coelho, 2003.
- [7] L. Luiz, "Os quadrinhos na era digital: HQtrônicas, webcomics e cultura participativa". Marsupial Editora, 2013.
- [8] W. Moser, "As relações entre as artes: por uma arqueologia da intermedialidade." *Aletria: Revista de estudos de literatura* 14.2, 42-65, 2006.
- [9] C. Clüver, "Intermedialidade", *Revista Pós*, v. 1, nº 2, p. 8-23, jan. 2012.
- [10] M. Adamatti, "André Bazin e a intermedialidade: por uma historicidade impura do cinema", *Rumores*, vol. 12, no. 23, p. 262, 2018.
- [11] K. Salen and E. Zimmerman, "Rules of play". Cambridge, Mass: The MIT Press, 2010.
- [12] *Ingress*. (2012). Niantic.
- [13] *Pokémon Go*. (2016). Niantic.
- [14] J. Huizinga, "Homo ludens". São Paulo: Perspectiva, 2000.
- [15] A. Zarzycki, "Epic video games: Narrative spaces and engaged lives", *International Journal of Architectural Computing*, vol. 14, no. 3, pp. 201-211, 2016.
- [16] J. Bolter and R. Grusin, "Remediation: Understanding New Media. Cambridge", Mass: MIT Press, 2000.
- [17] S. Edgerton, "Brunelleschi's mirror, Alberti's window, and Galileo's perspective tube", *História, Ciências, Saúde-Manguinhos*, vol. 13, no., pp. 151-179, 2006.
- [18] L. B. Alberti, "Da pintura, tradução de Antônio da Silveira Mendonça." Editora da Unicamp, 1999.
- [19] *Never Alone*. (2014). E-Line Media/Upper One Games.
- [20] *Valiant Hearts*. (2014). Ubisoft.
- [21] *Comix Zone*. (1995). Sega.
- [22] "Comix Zone - Quando o mundo dos quadrinhos e dos games se encontram de forma perfeita! - Blog TecToy", *Blog TecToy*, 2017. [Online]. Disponível em: <https://blogtectoy.com.br/comix-zone-quando-o-mundo-dos-quadrinhos-e-dos-games-se-encontram-de-forma-perfeita/>. [Acesso em: 11-Ago-2020].
- [23] *Black Mirror: Bandersnatch*. (2018). Netflix.
- [24] I. O. Rajewsky, "A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade", *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*, vol. 2, p. 51-73, 2012.
- [25] L. Nagib and A. Jerslev, "Impure cinema: intermedial and intercultural approaches to film". IB Tauris, 2013.
- [26] R. Stam, "Literature through film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation". Blackwell Publishing, 2005.

- [27] "Interview with Nomura, Kitase and Naora.", Famitsu Weekly, 1998. [Online]. Disponível em: <https://www.webcitation.org/5wiLPkaDV?url=http://playstationjapan.tripod.com/ff8iview2.html>. [Acesso em: 10- Jul- 2020].
- [28] B. Schweitzer and P. GannAño, "Final Fantasy VII OST", Webcitation.org, 2006. [Online]. Disponível em: https://www.webcitation.org/6EFSqxif2?url=http%3A%2F%2Fwww.rpgfan.com%2Fsoundtracks%2Fff7ost%2Findex.html&fbclid=IwAR3xQxKUgvyhesNimUo6l_WIM8JUW-nDFGv6KwplMA6TiCW5TkfDQktGyGw. [Acesso em: 10- Jul- 2020].
- [29] "FINAL FANTASY VII REMAKE Orchestra World Tour", FINAL FANTASY VII REMAKE Orchestra World Tour. [Online]. Disponível em: <https://ffvii-remakeconcerts.com/#:~:text=Gallery>. [Acesso em: 12- Aug- 2020].
- [30] H. Jenkins, "Transmedia Storytelling 101 — Henry Jenkins", Henry Jenkins, 2020. [Online]. Disponível em: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html. [Acesso em: 10- Jul- 2020].
- [31] *Last Order: Final Fantasy VII*. (2005). Square Enix; Madhouse.
- [32] "Final Fantasy VII (PS4) - Zack rescues Cloud", Youtube, 2020. [Online]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=83LBLR-sow8>. [Acesso em: 11- Aug- 2020].
- [33] "Final Fantasy VII: Last Order", Final Fantasy Wiki, 2020. [Online]. Disponível em: https://finalfantasy.fandom.com/es/wiki/Final_Fantasy_VII:_Last_Order. [Acesso em: 11- Aug- 2020].
- [34] "Zack Fair Character Profile p.82-85 – The Lifestream", Thelifestream.net, 2020. [Online]. Disponível em: <https://thelifestream.net/lifestream-projects/translations/689/zack-fair-character-profile-p82-85/#:~:text=Memories%20of%20his%20escape%20with%20Zack%20rise%20to%20front%20of>. [Acesso em: 11- Aug- 2020].
- [35] *Final Fantasy VII: Advent Children*. (2005). Square Enix; Visual Works.
- [36] *Crisis Core: Final Fantasy VII*. (2007). Square Enix.
- [37] *Final Fantasy VII Remake*. (2020). Square Enix.
- [38] "Zack's Final Stand", Final Fantasy Wiki. [Online]. Disponível em: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Zack%27s_Final_Stand. [Acesso em: 12- Aug- 2020].
- [39] *Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII*. (2006). Square Enix.