



# ARTIGOS

# A INTERMIDIALIDADE NA FICÇÃO CIENTÍFICA: UM ESTUDO SOBRE A SÉRIE *ALIEN* E SUAS FORMAS DE TRANSPOSIÇÃO ENTRE CINEMA, ROMANCE E JOGO INTERATIVO

INTERMIDIALITY IN SCIENCE FICTION: A STUDY  
ON THE *ALIEN* SERIES AND ITS FORMS OF  
TRANSPOSITION BETWEEN CINEMA, ROMANCE AND  
VÍDEO GAME

*Rhuan Felipe Scomacao da Silva*<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Doutorando em estudos literários pela Universidade Estadual de Londrina, e-mail: rfss\_hcp@hotmail.com.

---

---

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo analisar três narrativas da franquia *Alien*: o romance, publicado em 1979 por Alan Dean Foster; o filme *Alien – O oitavo passageiro* (1979) e o videogame *Alien: Isolation* (2007). A análise se dará a partir dos conceitos de intermedialidade e transmedialidade, afim de estudar as influências de uma forma de narrativa nas outras. A proposta central usa como arcabouço teórico os textos de Irina Rajewsky (2005) e Claus Clüver (2011), acerca dos conceitos de intermedialidade. Para o estudo da franquia *Alien*, utiliza-se o texto de Karin Littau (2011), que propõe a franquia *Alien* como um produto plurimidiático e adaptativo, tanto como narrativa como bem cultural. Por fim, utiliza-se o texto de Jonathan Mack (2016) sobre o diálogo entre cinema e videogames, e sobre como uma mídia tem emprestado conceitos da outra para se adaptar às novas materialidades. A partir dessas propostas, o trabalho evidencia características que demonstram a evolução da franquia como produto plurimidiático, ao estudar comparativamente os textos, elencando momentos em que é possível perceber tanto uma referência de uma mídia em relação à outra, como uma evolução técnica que permite novas formas de apresentar os elementos centrais da franquia *Alien* para novos públicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** *Alien*; Intermedialidade; Literatura; Cinema; Videogame.

**ABSTRACT:** This work aims to analyze three narratives from the Alien franchise: the book *Alien*, originally published in 1979, by Alan Dean Foster; the film *Alien – The Eighth Passenger* (1979) and the videogame *Alien: Isolation* (2007). The analysis will be based on the concepts of intermediality and transmediality, in order to study the influences of one form of narrative on others. The central proposal uses as theoretical framework the texts of Irina Rajewsky (2005) and Claus Clüver (2011), about the concepts of intermediality. For the study of the Alien franchise, the text by Karin Littau (2011) is used, who proposes the Alien franchise as a multi-media and adaptive product, both as a narrative and as a cultural asset. Finally, the text by Jonathan Mack (2016) is used on the dialogue between cinema and videogames, and on how one medium has borrowed concepts from the other to adapt to new materialities. Based on these proposals, the work seeks to highlight characteristics that demonstrate the evolution of the franchise as a plurimedia product, by comparatively studying the texts, listing moments in which it is possible to perceive both a reference of one media in relation to the other, as a technical evolution that allows new ways to present the core elements of the Alien franchise to new audiences.

**KEYWORDS:** Alien; Intermediality; Literature; Cinema; Video game.

## INTRODUÇÃO

*Alien - O 8º passageiro* (1979), filme dirigido por Ridley Scott e protagonizado por Sigourney Weaver, a tenente coronel Ripley, é um marco da ficção científica no cinema. Sua premissa é simples, pessoas isoladas precisando lidar com uma ameaça desconhecida e aterrorizante. Apesar do *topos* comum do gênero, o filme conseguiu se tornar um marco e angariar sequências e adaptações que ainda hoje permanecem no imaginário popular.

Como estratégia de *marketing*, junto ao lançamento do filme de Ridley Scott, o escritor estadunidense Alan Dean Foster publicou, cinco meses antes do lançamento do filme, o romance *Alien* (1979). Uma estratégia ousada que parece ter dado certo, já que o livro adapta cenas completas do filme, inclusive com diálogos idênticos, e expande as descrições que não entraram para o corte final da película, construindo uma narrativa perturbadora e mais detalhada dos acontecimentos da nave *Nostramo* e de seus tripulantes.

Para completar o escopo de análise deste trabalho, o videogame lançado para consoles caseiros e computadores *Alien: Isolation* (2014) traz a interatividade como estratégia de contato do jogador com o universo ficcional. Apesar de a franquia *Alien* ter recebido diversas adaptações para os videogames, essa é a que considero mais fiel ao original, contendo cenas inteiras que emulam tanto o filme como o livro, permitindo que o leitor/telespectador tenha acesso à sua experiência de décadas de forma ainda mais imersiva. Para facilitar a visualização para o leitor deste trabalho, sugere-se a consulta ao vídeo, na plataforma *Youtube*, com o *gameplay* completo do jogo, assim como as minutagens do vídeo analisadas nesta pesquisa.

Dado o alcance, o impacto e a influência das obras para o imaginário popular e o mercado consumidor do gênero, adaptações e sequências da franquia *Alien* foram continuamente lançadas. Até a data de escrita deste trabalho, foram oito filmes e três romances que expandem o universo da franquia, além das adaptações para quadrinhos, revistas, séries de televisão e jogos de videogame.

A partir dessa fortuna midiática, este trabalho tem como objetivo perceber e analisar o diálogo entre essas narrativas, apoiado nos conceitos de intermedialidade

trazidos por Rajewsky: “intermedialidade pode servir principalmente como um termo genérico para todos aqueles fenômenos que (como indicado pelo prefixo inter) de alguma forma ocorrem entre mídias. ‘Intermediário’ designa, portanto, aquelas configurações que têm a ver com um cruzamento de fronteiras entre mídias” (2005, p.46). Além disso, considera-se os três aspectos da interação entre as mídias levantados por Claus Clüver: “[...] a combinação de mídias (por exemplo, em histórias em quadrinhos ou no graffiti); referências intermediáticas (por exemplo, ao teatro ou à pintura, em filmes); e a transposição midiática (por exemplo, na adaptação de romances para o cinema)” (CLÜVER, 2007, p.8).

Ao analisar a intermedialidade entre as narrativas fílmica, literária e interativa, este trabalho busca evidenciar como algumas nuances em uma narrativa influenciam a identificação da outra, seja do romance para o filme, do filme para o videogame ou em qualquer uma das interações cruzadas. Com isso, procura-se compreender a forte influência da franquia no imaginário popular e na maneira como esse universo sofreu alterações tanto estéticas como narrativas graças às adaptações intermediáticas.

## PONTOS DE REFERÊNCIA

Como ponto de partida, vale destacar que, para este trabalho, serão elencadas algumas cenas presentes tanto na narrativa cinematográfica como no romance e no videogame, a partir de uma metodologia diacrônica; “A perspectiva diacrônica é, por exemplo, adotada por historiadores da mídia cujo trabalho se concentra nas interseções de diferentes mídias umas com as outras<sup>3</sup>” (RAJEWSKY, 2005, p.47). Destaca-se, ainda, a importância de entender esses momentos como referência e homenagem dessas narrativas ao produto base, principalmente quanto ao videogame em referência ao filme e ao livro.

---

2 intermediality may serve foremost as a generic term for all those phenomena that (as indicated by the prefix inter) in some way take place between media. ‘Intermedial’ therefore designates those configurations which have to do with a crossing of borders between media – Tradução Livre.

3 The diachronic perspective is for instance taken up by media historians whose work focuses on the intersections of different media with one another. – Tradução Livre.

A primeira cena a ser analisada é a descrição do narrador acerca do planeta em que a tripulação desce em busca do alerta de socorro. Ao observar a desolação do lugar, segue a descrição: “Em todo aquele terreno não havia uma única cor suave. Nada de azul nem verde; só uma imutável infiltração de amarelo, laranja tristonho, cansados tons de marrom e cinza” (FOSTER, 2015, p.75). O destaque nos tons “tristes” e “cansados” das cores ressalta a intenção da mídia literária em dialogar com o filme, já que em (ALIEN, 1979, 24m40s) temos a imagem dos astronautas já em terra, observando a nave alienígena em uma cena de desolação com tons cinzas e pesados.

O videogame segue a mesma proposta; apesar de a narrativa não ser idêntica, a nave da protagonista também entra em contato com o planeta e com a nave alienígena. A cena é emulada com uma técnica semelhante, um granulado cinzento, onde o jogador pode perceber a intenção referencial. (P.B. HORROR GAMING, 2018, 3h34m48s)

As três mídias se comportam de maneira semelhante nesses exemplos, aplicam suas técnicas particulares para causar o terror da desolação, e dialogam entre si a fim de provocar um sentimento tanto nostálgico (memória) como repulsivo (estético), fazendo com que o leitor que experienciou as três formas de narrativa tenha um sentimento de imersão cada vez maior, graças à riqueza de detalhes que o conjunto dessas narrativas oferece.

Contudo, há duas formas divergentes de experiência ofertadas nesse trabalho. A adaptação do livro para o filme, ou o contrário, é diretamente relacionada ao conceito de adaptação e transformação midiática:

O conceito de transformação midiática aplica-se claramente ao processo que chamamos de adaptação, normalmente para uma mídia plurimidiática (romance para o cinema, peça teatral para a ópera, conto de fadas para o balé, etc.), onde o novo texto retém elementos do texto-fonte (trechos do diálogo, personagens, enredo, situações, ponto de vista, etc.). (CLÜVER, 2007, p.18)

Já a adaptação do jogo trabalha de outra forma, ao adicionar a interatividade física e virtual, levando em consideração que o movimento dos eventos só é possível graças às escolhas do jogador na percepção dos eventos e no processo de recepção.

O jogador possui o poder de ser (semi) livre no microuniverso do jogo, já que ainda não é possível ser completamente deposto das amarras narrativas e tecnológicas.

O texto de Jonathan Mack (2016) dialoga sobre esse processo e como a narrativa dos jogos tem se moldado à narrativa cinematográfica, principalmente *hollywoodiana*, a fim de evocar a interatividade entre as mídias. Ao discutir sobre a evolução dos jogos como mídia e a forma como se mistura hoje com a mídia cinematográfica, Mack propõe:

A relação entre filme e videogames é particularmente interessante pela frequência com que o meio é evocado nas discussões sobre a própria evolução dos videogames. [...] A mesma tecnologia que permitiu aos jogadores experimentar mundos tridimensionais totalmente interativos pela primeira vez na década de 1990 também foi usada para criar algumas das cenas mais famosas e reconhecíveis da história recente de Hollywood, de Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993) e Toy Story (John Lasseter, 1995) para Avatar (James Cameron, 2009). Da mesma forma, é visível um ‘estilo hollywoodiano’ de narrativa que domina as narrativas de jogos, particularmente no gênero de ação e aventura.<sup>4</sup>. (MACK, 2016, p.98-99)

Sua proposta demonstra como as mídias cinema e videogame têm se moldado com o propósito de dialogarem e construir espaços de interação onde os jogadores/telespectadores podem se sentir confortáveis pela semelhança dos universos. A afirmação de Mack pode ser considerada complexa, já que abre uma perspectiva onde uma mídia deixa de possuir sua singularidade e torna-se basicamente uma amálgama de todas as outras; por outro lado, entende-se que esse seja o processo comum em que a indústria cultural tenta englobar tudo para maximizar o lucro.

---

4 The relationship between film and videogames is a particularly interesting one due to the frequency with which the medium is evoked in discussions of gaming’s own evolution. [...] The same technology that allowed gamers to experience fully interactive three-dimensional worlds for the first time in the 1990s has also been used to create some of the most famous and recognisable scenes in Hollywood’s recent history, from Jurassic Park (Steven Spielberg, 1993) and Toy Story (John Lasseter, 1995) to Avatar (James Cameron, 2009). Similarly, it is a conspicuously ‘Hollywood-style’ of storytelling that dominates game narratives, particularly in the action adventure genre.

Outro interessante tópico do trecho de Jonathan Mack fala sobre as cenas pré-renderizadas – *cutscenes* - e como elas são um produto filmico dentro do jogo virtual, já que, nesses momentos, o jogador perde o comando e apenas assiste ao que é mostrado, deixando de lado o processo de interação física/virtual com o jogo.

Em *Alien: Isolation* temos uma abundância dessas *cutscenes*, o que é comum para jogos de terror, dada a identidade do gênero com o processo do susto e da construção da atmosfera sombria, principalmente nas cenas que referenciam o filme e o livro. Acredita-se que a escolha por manter esses momentos com menos interação se dê menos por tecnicidade do que pela intenção de manter a fidelidade ao produto base.

Um segundo exemplo de diálogo entre as mídias acontece como complemento do filme e do videogame em relação ao romance. No livro, ao encontrarem a nave alienígena, os diálogos demonstram que, dado o tamanho colossal do objeto, as criaturas que a controlavam deveriam ser imensas em relação ao ser humano; “Construção imensa, ainda sem pequenos detalhes visíveis. Se tiver sido feita na mesma escala que nossas naves, os construtores devem ter sido bem maiores do que nós” (FOSTER, 2015, p.87). Ou quando estão mais próximos da nave alienígena: “Enquanto isso, ao lado do casco, a escala imensa da nave alienígena tornou-se mais evidente do que nunca. Projetava-se acima deles, elevando-se no ar carregado de partículas e apresentando mais solidez do que a rocha fragmentada na qual repousava” (FOSTER, 2015, p.90). Por fim, com uma descrição da magnitude do objeto e da estrutura em relação à fragilidade da raça humana frente ao objeto insólito: “Dallas percebeu o quanto a nave alienígena o fazia sentir-se pequeno. Não pequeno fisicamente [...]. Pequeno no sentido de insignificância diminuto na escala cósmica” (FOSTER, 2015, p.91).

Para completar essa imagem colossal para o leitor, tanto na adaptação cinematográfica como no videogame, o espectador/jogador observa um dos habitantes da nave alienígena calcificado, morto há muito tempo pela análise inicial, o que distoia da perspectiva inicial que eles tiveram antes de entrar em contato com esse novo objeto. Além da observação, a câmera aponta para uma possível ruptura no corpo do alienígena, assim como um buraco no casco da nave, dando a entender que aquela criatura foi morta pelo mesmo alienígena que causará o terror na *Nostramo* posteriormente.

No filme, a cena acontece em 28m40s (ALIEN, 1979), mostrando um corpo

imenso deitado em uma espécie de poltrona de comando. Os tripulantes da *Nostrromo* se aproximam e fazem testes, mostrando que a criatura está calcificada e morta há muito tempo; a cena se repete no videogame em 3h37m45s (P.B. HORROR GAMING, 2018), a partir de um ponto de vista semelhante, mas com um pouco mais de interação, permitindo que o jogador explore o corpo do alienígena com mais detalhes graças às técnicas de aproximação e ampliação empregadas no jogo.

Percebe-se, entre as três mídias, que há um detalhismo maior conforme a mídia passa do livro para o filme e, em seguida, para o videogame. No romance, tem-se apenas a ideia colossal do que seriam as criaturas habitantes daquela nave; no filme, apresenta-se o ponto de vista do diretor e, no videogame, constrói-se o ponto de vista do jogador, dada a liberdade técnica da câmera.

Esse diálogo entre as mídias é muito importante para a construção do universo da franquia *Alien* no imaginário popular, pois permite que o leitor/espectador/jogador tenha acesso não só a diversos ângulos dos eventos, e assim complete os vazios das mais variadas formas, como permite entender como um trabalho transmidiático é um trabalho comunitário e transformador, inquieto e constantemente incompleto, fomentando uma cadeia de produções midiáticas.

Karin Littau (2011), ao discutir sobre a série *Alien* como mídia plural, propõe uma importante percepção sobre como a cadeia de produções da franquia se retroalimenta, produzindo um consistente efeito de reprodução, uma construção mitológica que permite ao universo da franquia estar presente em cada vez mais produtos, possibilitando o acesso plural de seu conteúdo pelo maior público possível:

essas histórias não se cruzam apenas entre mídias, elas são sobre o cruzamento de mídias com outras mídias e, como tal, fornecem um modelo para pensar sobre a história da mídia não constituída por relações de mídias discretas e “puras”, mas por uma ecologia de mídias intermediáticas. empréstimos, junções e convergências<sup>5</sup>. (LITTAU, 2011, p.22)

---

5 these stories do not just cross between media, they are about the crossing of media with other media, and as such provide a model for thinking about media history as not constituted by relations of discrete, ‘pure’ media, but by an ecology of intermedial borrowings, joinings, and convergences

A fala de Karin Littau é importante, pois demonstra a ideia de construção do universo da franquia como um projeto plurimidiático e comunitário, um processo de empréstimos e acordos tácitos entre as narrativas, proporcionando, assim, um universo rico tanto de produção midiática narrativa como de produtos de consumo não narrativos, como as *Actions Figures*.

Um terceiro exemplo de diálogo entre as narrativas acontece quando Ripley se assusta com a queda do corpo do alienígena em seu ombro dentro de sua nave. A cena é uma das mais famosas do cinema de ficção científica, mostrando a criatura de formato aracnídeo com uma das patas no ombro de Sigourney Weaver e, logo em seguida, caindo no chão.

O pavor dessa cena vem tanto do contato físico com a criatura, que estava antes presa ao rosto de um dos membros da tripulação, como da tensão da cena, já que os membros estavam à procura da criatura que havia escapado de seu hospedeiro pouco tempo antes. Aliado ao clima tenso da situação, no romance, o narrador descreve a cena e a reação de Ripley, aplicando efeitos sinestésicos à cena:

Endireitando o corpo, analisou onde investigaria em seguida. Ela roçou um anteparo. Algo sólido e inflexível caiu no ombro dela. Girou o pescoço e se deparou com compridos dedos esqueléticos e um olho opaco que mais parecia um cabochão.

Por incrível que pareça, emitiu um grito apenas. Num espasmo, ela se retorceu desajeitada. Com isso, a criatura tombou pesadamente no deque. Permaneceu imóvel. (FOSTER, 2015, p.163-164)

A alteração do corpo, endireitando-se, o toque da criatura no ombro, o reflexo instintivo, o efeito sonoro do grito e a reação muscular, toda a descrição da cena propõe o efeito sinestésico e, com essa estratégia, emprega um sentimento de repulsa, não importando que a criatura caia imóvel no chão após isso. O contato entre a protagonista e o alienígena é o suficiente para entender que aquela cena parece ter sido construída para uma adaptação cinematográfica.

No filme, em 48m38s (ALIEN, 1979), a cena segue fielmente a descrição do romance, mostrando Ripley atenta à busca pela criatura e a mesma caindo em seu ombro. O grito de susto, o barulho da criatura em contato com o solo, tudo é encenado

de forma muito bem emulada, mostrando um claro diálogo entre os produtores do filme e o escritor para tornar essa cena mais próxima possível em suas representações.

No videogame, apesar de não existir uma cena semelhante, a aparição das criaturas aracnídeas acontece com mais frequência, como pode ser visto em 6h38m54s (P.B. HORROR GAMING, 2018). É possível perceber várias criaturas aracnídeas como as do filme e do livro no decorrer da aventura, contudo, dada a interatividade de mais ação que o jogo proporciona, o efeito da aparição da criatura não tem o mesmo alcance, tornando-se banal em alguns momentos, tamanha a facilidade em derrotá-los.

Diferente do filme e do livro, onde existe apenas um xenomorfo que causa o terror na tripulação, no jogo, tem-se contato com dezenas dessas criaturas e de derivações delas, às vezes mais de uma ao mesmo tempo, o que torna o contato menos aterrorizante, dado o efeito que a interatividade proporciona, já que dependerá da habilidade de cada jogador para obter-se o resultado da sobrevivência ou não da personagem.

Outro importante momento de diálogo entre as mídias acontece com a famosa cena do alienígena saindo do corpo de Kane. Após a cena em que encontram o corpo seco e morto da criatura, a tripulação comemora a recuperação do amigo na mesa de café, quando Kane começa a ter fortes dores e câimbras intensas, até que a criatura sai de seu corpo em uma cena grotesca e icônica da franquia.

Uma nódoa vermelha surgira na camiseta de Kane. A mancha de sangue espalhou-se, rápida e irregular, por toda a parte inferior do tórax. O próximo som na sala abarrotada foi íntimo e ofensivo: o som de tecido se rasgando. A camisa se esfrangalhou como a casca de um melão, arregaçando-se nos dois lados, enquanto uma cabeça pequena, do tamanho de um punho humano, surgia pela brecha. A cabeça contorcia-se como a de uma cobra. O minúsculo crânio consistia primordialmente em dentes afiados, riscados de vermelho. A pele, de um branco pálido, doentio, agora se escurecia por um muco carmesim. Não mostrava órgãos externos, nem mesmo olhos. [...] Convulsivamente, a caveira com dentes deslizou para fora. Súbito pareceu irromper do torso de Kane. Cabeça e pescoço anexavam-se a um corpo compacto e espesso, coberto com a mesma carne branca. Braços e perna com garras o impeliram para fora com inesperada velocidade. (FOSTER, 2015, p.195)

A cena do filme e do livro são muito similares tanto na questão narrativa como estética, desde o sentimento de alegria e alívio da tripulação em ver seu colega recuperado, até o pavor descritivo das dores de Kane e do rápido processo de saída da criatura de seu corpo, como vemos em 55m40s (ALIEN, 1979). No videogame, não há um momento igual, mas diversas vezes ele referencia a famosa cena ao mostrar corpos com grandes aberturas em seus tórax, muito parecidos com a descrição do romance, o primeiro pode ser visto em 35m18s (P.B. HORROR GAMING, 2018).

O quadro é muito importante para a franquia *Alien* como um todo, seja como ícone visual e memorial do filme, seja como discussão acerca da repulsa ao corpo, como Adam Roberts aponta acerca da franquia: “O sucesso de *Alien* pode na verdade ser explicável como um texto que penetra em uma ampla mistura cultural de fascínio e repulsa com o corpo” (ROBERTS, 2018, p.544).

A repulsa é claramente exposta durante todas as narrativas e serve como elemento discursivo que tanto atrai, graças ao seu caráter desafiador e, em alguns aspectos, perigoso, como afasta, tornando as narrativas um desafio à zona de conforto do leitor/espectador/jogador.

Boa parte dessa repulsa tem como aliados os desenhos do artista suíço Hans Ruedi Giger, que Ridley Scott fez questão de utilizar como modelos para os alienígenas. As imagens fálicas e grotescas causam a repulsa imediata, dada a estranheza das formas empregadas por Giger, criando uma atmosfera de complexa assimilação para o leitor/espectador.



Figura1 - H.R. Giger, *Necronom V*, 1976. Courtesy of the H.R. Giger Museum. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien> Acesso em 08 Jul. 2021



Figura2 - H.R. Giger, *Necronom IV*, 1976. Courtesy of the H.R. Giger Museum. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-nightmarish-works-hr-giger-artist-alien> Acesso em 08 Jul. 2021

Aproveitando as imagens de Giger e avançando um pouco mais, ocorre a primeira aparição do alienígena evoluído para sua forma adulta. No romance, a descrição é feita por Ripley e Parker ao observarem, em silêncio e escondidos, a criatura levar seu colega Brett, como se fosse uma marionete:

Acima da figura indefesa do engenheiro, percebia-se um tênue contorno, algo em formato humano, mas definitivamente inumano. Algo enorme e malévolo. Por um átimo a luz se refletiu em olhos demasiado grandes até mesmo para uma cabeça colossal. [...] – Meu Deus – sussurrou Parker. – Ele cresceu. Ripley fitou inexpressivamente o seu tubo de choque e o comparou em relação à massa pesada lá em cima. – Cresceu rápido. O tempo todo, caçávamos uma coisa do tamanho de Jones, mas já tinha se transformado *naquilo*. [...] Ela ergueu o tubo que mais parecia um brinquedinho, ciente de que o seu efeito provavelmente seria irrisório numa criatura daquele tamanho. (FOSTER, 2015, p.231-232, **negrito nosso**)

Os termos em **negrito** demonstram a tentativa frustrada dos personagens de descrever a criatura para seus colegas, inicialmente mostrando o crescimento incompreensível do alien e, em seguida, mostrando a insignificância da arma de choque em comparação ao tamanho que a criatura havia assumido. Todas as tentativas são frustradas graças à magnitude da estranheza da criatura, tática descritiva que é em-

pregada na adaptação fílmica em 1h07m34s (ALIEN, 1979), quando a clássica cena do alienígena abrindo sua boca, contendo sequências de mandíbulas e uma gosma repulsiva, é encenada. A cena é grotesca e, ao mesmo tempo, atraente, graças ao empenho de Ridley Scott em mistificar a criatura durante toda a narrativa.

No videogame, essa cena é ainda mais aterrorizante. Em 1h15m33s (P.B. HORROR GAMING, 2018), a criatura em forma adulta surge de surpresa na frente do jogador, forçando-o a se esconder caso deseje sobreviver. As dimensões da criatura não são tão colossais como as presentes no filme e no livro, mas não deixam de causar um desconforto no jogador/espectador.

Acontece aqui uma remediação, como Rajewsky expõe ao falar das mídias digitais. A autora não aponta diretamente os videogames como referência, mas sua explanação acerca da remediação pode ser empregada em diversos diálogos entre as narrativas desse trabalho “A mídia digital, de fato, remedia formas de mídia pré-existentes por meio de simulação, apropriando-se e (em maior ou menor grau) remodelando suas qualidades, estruturas, técnicas ou práticas representacionais específicas (por exemplo, perspectiva linear em computação gráfica)<sup>6</sup>”. (RAJEWSKY, 2005, p.64)

A remediação acontece ao adaptar as cenas do livro e do filme, que não sofrem uma interação direta do leitor/espectador, para a cena do videogame, onde o jogador pode escolher entre sobreviver, objetivo direto do jogo, ou desistir e observar a morte do personagem a partir de suas escolhas. Em ambas as situações acontece o processo de escolha, impossível para o leitor/espectador do livro/filme.

Apesar de utilizar-se o termo evolução para descrever a criatura alienígena em sua forma adulta, Littau aponta uma forma diferente de olhar para essa característica, que dialoga com o conceito trazido por Rajewsky (2005). Ao falar da remediação, ela trata a evolução da criatura como uma evolução adaptativa e sem forma definida:

Esta é a “lógica de adaptação” da espécie Alienígena: ela não tem um ponto fixo de origem, e cada vez que se reproduz não é por re-

---

6 Digital media, in fact, remediate pre-existent media forms via simulation, appropriating and (to a greater or lesser extent) refashioning their specific qualities, structures, techniques, or representational practices (e.g., linear perspective in computer graphics)

plicação, mas por variação e diversificação. Essa lógica enfatiza não a impossibilidade de adaptação (o fracasso da auto-semelhança), mas a impossibilidade de uma parada para uma adaptação sem fim.<sup>7</sup> (LITTAU, 2011, p.33)

A lógica de adaptação que Littau propõe tem a ver tanto com a criatura como espécie dentro da mitologia da franquia *Alien*, como da franquia como produto cultural, se adaptando e moldando não como reprodutibilidade pura e direta, mas como adaptabilidade às novas materialidades que foram surgindo durante seus mais de quarenta anos de produção.

Littau ainda aponta: “O princípio evolutivo articulado aqui é pertinente não apenas para a adaptação, mas também para a narrativa transmídia.<sup>8</sup>” (LITTAU, 2011, p.20), retificando a narrativa da franquia como um produto que funciona através das mídias, em conjunto com elas, em um processo de adaptação constante, como a biologia do *xenomorfo* (forma estranha) alienígena.

O último exemplo a ser apresentado acontece no final das três narrativas. Tanto no romance como no filme, a tenente coronel Ripley observa o alienígena ser lançado de sua pequena nave, dando fim ao terror surreal que enfrentara até ali:

Ela deixou escapar um grito e depois se virou para espiar pela escotilha traseira. Uma forma contorcida e fumegante afastava-se lentamente da nave. Fragmentos e nacos de carne chamuscada se desprendiam dela. Por fim, o organismo incrivelmente resistente sucumbiu às leis da pressão diferencial. O alien foi inchando até estourar, arremessando partículas de si mesmo em todas as direções. Inofensivos, os fragmentos ardentes sumiam da vista. (FOSTER, 2015, p.303)

---

7 This is the Alien species' 'logic of adaptation': it has no fixed point of origin, and each time it reproduces it is not by replication but by variation and diversification. This logic lends emphasis not to the impossibility of adaptation (the failure of self-sameness), but the impossibility of a stop being put to endless adaptation

8 The evolutionary principle articulated here is pertinent not just to adaptation but also to trans-media storytelling

No filme, a cena é muito semelhante, a única diferença é que o alienígena não explode, como observa-se a partir de 1h51m47s (ALIEN, 1979). No videogame, por não se tratar da protagonista das outras narrativas, a cena se inverte. Após o confronto final com o alienígena e o retorno à nave, a protagonista se defronta com mais uma criatura e, dessa vez, não consegue se livrar do desafio, lançando-se ao espaço, como pode ser visto em 8h32m38s (P.B. HORROR GAMING, 2018).

O videogame não dá alternativa de sobrevivência ao jogador, limitando-o apenas a um observador do final escolhido pela produção, apesar de diferente do filme e do romance. Há um falso sentimento de escolha na cena final: é necessário apertar alguns botões para tentar se esquivar da criatura, mas, pelo menos na experiência do *gameplay*, o final é arbitrário. Esta escolha pela mera observação do jogador na cena final demonstra que, apesar de toda a evolução que os videogames receberam nas últimas três décadas, o diálogo com o cinema, principalmente nos últimos vinte anos, ainda é muito presente na mídia em questão.

## CONSIDERAÇÕES

A partir da análise comparativa proposta neste trabalho, foi percebido que a franquia *Alien*, como produto cultural e plurimidiático, é um exemplo muito interessante ao destacar a intermedialidade como ferramenta narrativa. Ao utilizar diferentes mecanismos midiáticos a fim de narrar uma história, a franquia tornou-se exemplo de interação entre narrativas, tornando-se um dos produtos mais consumido pelos fãs de ficção científica e terror.

Contudo, graças à interação plurimidiática, a franquia extrapolou seu público modelo e alcançou a cultura popular, estando presente em diversos outros espaços que pouco dialogam com a proposta original de Ridley Scott e Adam Foster, como desenhos animados e produtos alimentícios, mas que, ao se depararem com o potencial da indústria cultural, aproveitaram seu alcance para atingir diferentes públicos que não teriam contato com a franquia de outra forma.

Dada essa interatividade, foi possível ainda analisar como a franquia se adap-

tou rapidamente às diversas mídias, tornando-se popular tanto como mitologia dentro do universo *Alien*, como produto da indústria cultural, transformando-se em um interessante e amplo exemplo de como o diálogo entre as mídias é importante no cenário atual de produção multimidiática.

## REFERÊNCIAS

- ALIEN - o oitavo passageiro. Direção: Ridley Scott. Produção: Gordon Carroll, David Giler, Walter Hill, Ivor Powell. Reino Unido/ Estados Unidos: Fox - Amz, 1979. 1 DVD (116 min).
- ALIEN: ISOLATION. Desenvolvedora: Creative Assembly. Publicado por: SEGA. 2014. 1 Jogo eletrônico.
- CLÜVER, C. *Intermedialidade. Pós*, v. 1, n. 2, p. 8-23, nov. 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/15413>.
- FOSTERS, Alan Dean. *Alien*. Trad. Henrique Guerra. São Paulo, Editora Aleph. 2015.
- LITTAU, Karin. *Media, mythology and morphogenesis: Aliens*. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies* 17(1) 19–36, 2011. Acesso em mai. 2021, disponível em: <https://journals-sagepub-com.ez78.periodicos.capes.gov.br/doi/10.1177/1354856510383360>
- MACK, Jonathan. *Evoking interactivity: Film and Videogame Intermediality Since the 1980s. Adaptation*, Volume 9, Issue 1, March 2016, Pages 98–112, acesso em mai.2021, disponível em: <https://doi-org.ez78.periodicos.capes.gov.br/10.1093/adaptation/apv031>
- P.B HORROR GAMING. Alien Isolation | Full Game Longplay Walkthrough No Commentary [PC Visually Enhanced]. 2018. (8h43m34s). Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=nYiOFGqJD\\_8&ab\\_channel=P.B.HorrorGaming](https://www.youtube.com/watch?v=nYiOFGqJD_8&ab_channel=P.B.HorrorGaming). Acesso em: 07 mai. 2021.
- RAJEWSKY, Irina O. *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. Intermédialités: histoire et théorie des arts, des lettres et des techniques / Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n. 6, p. 43-64, 2005. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.7202/1005505ar>
- ROBERTS, Adam. *A verdadeira história da ficção científica: do preconceito à conquista das massas*. Trad. Mário Molina. São Paulo, Seoman, 2018.