

Os jogos dos filmes

Bernadette Lyra*

Palavras-chave

Imagens, sons, filmes, cinema, jogo

Resumo

Uma analogia entre jogo e cinema permite aplicar as categorias de *ludus* e *paidia* a certos filmes, de acordo com a configuração que as imagens e sons tomam na narrativa: ora desenvolvendo uma série de lances enigmáticos, rumo a uma solução; ora privilegiando um espetáculo visual e sonoro exuberante recheado de efeitos especiais. As regras que organizam *ludus* ou *paidia* interferem na experiência dos espectadores diante dos filmes.

Keywords

Images, sounds, films, cinema, game

Abstract

An analogy between game and cinema allows to apply the categories of ludus and paidia the certain films, in accordance with the configuration that the images and sounds take in the narrative: however developing a series of enigmatic play, bound for a solution; however privileging a stuffed exuberant visual and sonorous spectacle of effect special. The rules that organize ludus or paidia intervene with th eexperience of the spectators of the films

Introdução

A aplicação analógica da teoria dos jogos ao cinema pressupõe um nível específico em que as estratégias da conjugação de imagens visuais e sonoras, inscritas no próprio corpo do filme, se comportam como a armação de dois diferentes tipos de jogo que se encaixam na bipolaridade fundamental que Roger Caillois aponta no funcionamento dos jogos: *paidia* (a fantasia, a improvisação) e *ludus* (a regra, a convenção):

Mas persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. A tal poder de improvisação e de alegria geral (do jogo) chamo eu de paidia. A paidia conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita a que proponho

* Bernadette Lyra – Coordenadora e Professora Titular do Mestrado em Comunicação da Universidade Anhembi Morumbi. Doutorado em Cinema, na ECA/ USP, pós-doutorado na Université René Descartes, Sorbonne. Publicou o livro *A nave extraviada*, sobre filmes de Julio Bressane, além de capítulos de livros e artigos em revistas especializadas em cinema. Membro do Conselho Executivo da Socine.

chamar ludus, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma função civilizadora. (Caillois, 1990, pp.47-8).

As regras do *ludus* são organizadas de modo a ir, progressivamente, exercitando os jogadores no domínio do funcionamento do jogo, rumo a uma solução apaziguadora, à medida que vão dominando as dificuldades propostas. O mesmo ocorre com alguns filmes que primam pelos encaixamentos, articulações e pistas intrincadas ao longo da narrativa, exigindo do espectador uma postura atenta.

Em outro tipo de filmes, o elemento visual ou sonoro é que desencadeia a experiência dos espectadores. Em geral, são filmes espetaculares, com muitos efeitos especiais, acúmulo e pirotecnia de imagens e de sons. Tais filmes criam nos espectadores uma espécie de desordem e agitação imediatas, voltadas para o ato de ver e ouvir, que remete a *paidia*.

Assim, *paidia* e *ludus* são modos de jogos que aparecem nos filmes, de acordo com as regras utilizadas pelo *game* cinematográfico¹.

Filmes como ludus

O *ludus* se faz presente em estruturas fílmicas em formato de quebra-cabeça. Muitos filmes desenvolvem esse tipo de estrutura, com sustos e surpresas para o espectador a cada reviravolta da trama. Nos filmes de aventura, por exemplo, o encadeamento de fatos misteriosos a serem desvendados, o prazer dos espectadores está condicionado a resoluções já clássicas de situações de angústia, como o salvamento da mocinha, depois de colocada em situação de extremo perigo, e outras que têm a finalidade de provocar um efeito de deciframento. Dessa forma, os espectadores contam com fragmentos que podem ser unidos como partes de quebra-cabeças. Quando se conseguem decifrar as regras, o filme ganha unidade em seus sentidos.

Alguns dos melhores exemplares desse modelo estão representados por *Missão impossível 1* (1996, Brian de Palma) e, *Missão impossível 2* (2000, John Woo) e, sobretudo, *Amnésia (Memento, 2000)*, de Christopher Nolan.

Em *Amnésia*, a trama é narrada de trás para frente e a atenção constante dos espectadores se dirige a decifrar o enigma que vai sendo colocando a cada seqüência, a fim de compreender a história que se desenrola na tela.

As pistas para que os espectadores possam entender os acontecimentos narrados às avessas estão logo na enigmática cena de abertura: a imagem de uma *Polaroid* que desaparece aos poucos, a bala disparada que volta para a arma, o sangue espalhado que retrocede.

O filme conta a história de Leonard Shelby (Guy Pearce), que sofre de perda parcial de memória, em decorrência de uma pancada na cabeça. A pessoa que agrediu Leonard, deixando-o desacordado, foi a mesma que estuprou e matou sua esposa. Desde então, Leonard Shelby está a procura do assassino que arruinou a sua vida. Como não consegue lembrar-se de nada por mais de alguns minutos, ele faz anotações de tudo o que vê e ouve, registrando as coisas mais rotineiras. Sua memória é gravada em fotos Polaroid e, muitas vezes, ele mesmo tatua no próprio corpo as datas e frases mais cruciais.

Assim, a narrativa, em *Amnésia*, mistura mistério e enigmas a um drama com suspense. O realizador, ao optar por contar a história do final para o início, tenta colocar os espectadores em sintonia com o que vai acontecendo na própria cabeça do personagem central. Os espectadores vão reconstruindo partes do que aconteceu, e tentam montar a história, em meio a cenas em preto e branco que desvendam passado e vão, gradativamente, emergindo na narrativa, até a seqüência reveladora final.

O modelo do *ludus* pode estar presente também desde o modo como se organiza a narrativa de um filme. Um exemplo disso é *Corra, Lola Corra* (1998), do alemão Tom Tykwer, todo montado sob a forma de um *game*.

O roteiro de *Corra, Lola, Corra* possui três versões possíveis daquilo que poderia acontecer com dois seres de uma cidade qualquer ou de um lugar qualquer, a partir de uma provocação. A provocação que deslança toda a ação do filme é o fato de que é necessário arranjar urgentemente um dinheiro para pagar cem mil marcos que foram

esquecidos pelo casal no metrô. Caso a quantia não seja conseguida, o namorado de Lola sofrerá o castigo, ou seja, será morto.

Como acontece em qualquer filme que se comporta como *ludus*, as regras já foram estipuladas pelo diretor e o público é apenas mais um dos jogadores. No entanto, a história não é fechada, não segue as regras da narrativa clássica e, dessa forma, a provocação inicial dá partida para inúmeras possibilidades de desfecho. Qualquer que seja o final, ele se abre para muitos outros finais possíveis.

Existe ainda um tipo narrativo de filmes que está sempre mais próximo da categoria específica de *ludus*. Nesses filmes, as peripécias de um jogo de regras são, claramente, desenvolvidas. Passo a examinar três deles: *A regra do jogo* (1939), de Jean Renoir, *Os sete suspeitos* (1985), de Jonathan Lynn e *Assassinato em Gosford Park* (2001), de Robert Altman. O laço comum que os une é o motivo central: um assassinato. Mas, cada um deles trata o assunto de modo diferente, embora com a mesma estrutura, ou seja, tecendo em torno do fato uma série de circunstâncias e pistas que visam a apontar o culpado.

Em *A regra do jogo*, os personagens estão reunidos num castelo da região de Soulogne, num fim de semana. Eles participam de uma caçada, seguida de um baile de máscaras e de um pequeno teatro. O anfitrião é um barão milionário, que resolve romper com a amante para conservar a mulher. Esta última é cortejada, ao mesmo tempo, por um herói da aviação e pelo amigo e confidente do barão. Às intrigas amorosas dos criados, somam-se as dos patrões, com a criação repetida de novos triângulos amorosos.

O jogo propriamente dito começa quando o guarda do castelo mata, por engano, o aviador, no momento mesmo em que este pretendia fugir com a baronesa. Todos os convidados fingem acreditar que se trata de um acidente de caçada, ainda que, no fundo, estejam convencidos de que o assassino é o barão que teria matado o amante da esposa para lavar a honra com sangue. A narrativa se faz sobre a necessidade de manter as aparências a todo custo, o que acaba envolvendo os espectadores que se perguntam se o matador não seria de fato o barão e o engano do guarda não passaria de uma estratégia de simulação.

Já *Os sete suspeitos* é baseado no famoso jogo de tabuleiro *Clue*, da Parker Brothers, registrado em 1947 que, no Brasil, tomou o nome de *Detetive*.²

O sistema de *Detetive* está fundamentado sobre uma condição dada: o assassinato do Sr. Boddy, cometido na luxuosa mansão deste último. O tabuleiro do jogo reproduz, com fidelidade, a planta da mansão. O jogo conta com seis personagens identificados como suspeitos: O senhor Green, o Coronel Mustard, a senhora Peacock, o Prof. Plum, a senhorita Scarlett e a senhora White. Ao tomar lugar no jogo, os jogadores aceitam uma missão: elucidar o crime. Algumas questões lhes são importas: Quem? Onde? Como? Os jogadores devem desmascarar o assassino entre seis personagens possíveis, determinar o instrumento do crime entre seis armas possíveis e descobrir o lugar em que foi cometido o assassinato. Como a casa tem nove peças, cada jogador desloca seu peão de modo a entrar em uma delas, reproduzidas sobre o tabuleiro. O acesso a uma peça confere ao jogador o direito de conduzir seu questionário. Assim, ele elabora uma série de questões e respostas, bastante simples, da ordem da dedução. A partida acaba quando um dos jogadores consegue desvendar as circunstâncias do assassinato.

O filme *Os sete suspeitos*, foi realizado com a mesma estrutura do jogo. Em cena, estão os sete personagens já conhecidos de quem já jogou *Detetive*, acrescidos de mais três: uma empregada, uma cozinheira e um mordomo, Wadsworth. O papel desse mordomo é fundamental. É ele quem recebe os suspeitos, lhes dá indicações e faz a figura do condutor do jogo. A ação se desenrola em uma antiga mansão, onde, numa noite chuvosa, o grupo é convidado para jantar.

No terceiro filme *Gosford Park*, de Altman, o título é também o nome de uma magnífica casa de campo onde Sir William McCordle e sua esposa, Lady Sylvia juntam amigos e parentes para uma festa no fim de semana, constituindo um grupo eclético, que inclui uma condessa, um herói da 1ª Guerra Mundial e um produtor americano de filmes. Enquanto os convidados ocupam os luxuosos aposentos de cima, seus empregados juntam-se aos criados da casa na cozinha e nos corredores dos andares de baixo. Mas nada é o que parece ser: Nem entre os ricos convidados

almoçando e jantando em seus enormes cômodos; nem nos sótãos e oficinas onde os empregados trabalham para o conforto de seus empregadores.

O filme envolve um misterioso assassinato ocorrido durante a festa. Todos são suspeitos. À medida que os segredos de cada um vão sendo revelados, a solução vai sendo desvendada.

Observe-se que há pontos de contato em todos os três filmes. O cenário é um universo reservado, fechado, protegido: o castelo, de *A regra do Jogo*, a sinistra e suntuosa mansão de *Os sete suspeitos* e a magnífica casa de campo de *Assassinato em Gosford Park*. Assim, o cenário dos três configura exatamente o espaço próprio de um jogo, que pode ser um tabuleiro, um estádio, uma pista, uma liça, um ringue, um palco, uma arena etc.

Nada do que é exterior à fronteira ideal entra na linha de conta. Sair do recinto, por erro, por acidente ou por necessidade, atirar a bola para fora do campo, ora desqualifica, ora implica uma penalização. (Caillois, 1990, p26)

Tudo se passa como se os espectadores estivessem sendo afrontados pela presença de um grande jogador invisível que armou essas jogadas repletas de mentiras, enganos e pistas falsas.

Em *A regra do jogo*, os espectadores *acham* que sabem quem matou o jovem aviador, mas os personagens não sabem. E os espectadores são jogadores que não podem intervir nas regras armadas pelo realizador.

Em *Os sete suspeitos*, uma série de estratagemas vai sendo posta em cena para dar aos espectadores pistas erradas.

Em *Assassinato em Gosford Park*, o filme vai dando alguns índices tortuosos que, ao mesmo tempo em que permite aos espectadores formular e fundamentar suas suspeitas, vai desmantelando as pistas que pareciam ir, seguras, na direção do assassino.

Como todo jogo exige a participação mútua, os filmes comportam algumas *dicas*, que são as *deixas* para os espectadores ³.

Em *Os sete suspeitos*, a pista é a voz de uma mulher que se dirige à empregada, antes de estrangulá-la. Em *Assassinato em Gosford Park*, é

uma xícara de café que é despedaçada por Sir William, poucos instantes antes de aparecer morto na biblioteca.

Nos três filmes examinados, as regras dispostas pelo realizador ficam claras, desde os primeiros momentos. Desde o início, os personagens são envolvidos pelos acontecimentos e algumas questões começam a aparecer: Por que foram todos eles convidados para ir a uma mansão? O que os une? No caso de *Os sete suspeitos*, especificamente, não se sabe por quais motivos todos os convidados são chantageados e todos recebem armas.

Essas questões vão enredando os espectadores. Estes não podem dar crédito as aparências e devem procurar entender as manobras que os personagens executam. De toda maneira, sentados em suas poltronas na sala escura, os espectadores têm uma única prerrogativa: a de poder indagar: quem é o culpado?

Para que se encontre resposta a essa questão, as regras do jogo dos filmes devem ser respeitadas.

A primeira grande regra é a da configuração, ou seja, existe uma chave que, nos três filmes, é a resolução de um enigma.⁴ A certeza de que existe uma solução no horizonte dos espectadores favorece o reconhecimento dos esquemas de gênero detetivesco.

Outra regra é a da atenção. Para favorecer a participação dos espectadores no jogo, os filmes devem assegurar que, entre todos os detalhes apresentados pelas imagens e pelo som, os espectadores vão notar aqueles que realmente dão as pistas e são importantes.

Essa regra leva imediatamente à seguinte, que é aquela da ligação desses detalhes com os fatos que se encaminham para a resolução do enigma, a qual pode apresentar um deslizamento de última hora.

Em *Gosford Park*, por exemplo, a assassina só se revela ao final. É a criada que mata o patrão, pai de seu filho. Este último foi abandonado ao nascer em um orfanato, e, portanto, ignora quem é a sua mãe. Mas, ao descobrir quem é seu pai e que foi ele quem o deixou no orfanato, ruma uma vingança. Assim, o filho pensa ter assassinado o pai com uma faca. No entanto, antes de levar a facada, este (Sir William) já se encontrava morto, envenenado pelo café da xícara que a criada (a mãe do abandonado)

lhe dera. Essa intrincada trama envolve o espectador, que deve acompanhar os meandros das regras para aceitar a revelação.

Em *Os sete suspeitos*, o enigma comporta três chaves diferentes que possibilitam três finais, que são mostrados um após outro.⁵ Em cada caso, Wadsworth, o mordomo, relata diferentes circunstâncias dos crimes:

a) Ivete, a empregada matou o Senhor Pessoa (Mr. Boddy), sob as ordens da Senhorita Rosa (Miss Scarlet), que, por sua vez, assassinou a empregada, em seguida, antes de dar também fim à vida do motorista, do policial e da entregadora de telegramas cantados;

b) Dona Violeta (Mrs. Peacock) é a responsável pela matança;

c) os seis suspeitos são responsáveis pelo crime, com exceção de Wadsworth, que é o verdadeiro senhor Pessoa (quem morreu foi o mordomo) e foi quem matou a entregadora

Como também acontece em *A regra do jogo*, todas as pistas que parecem verdadeiras estão misturadas às falsas.

Filmes como paidia

Existe outro tipo de filmes em que o elemento visual (ou mesmo o sonoro) é que desencadeia a experiência dos espectadores. Em geral, são filmes espetaculares, com muitos efeitos especiais, que provocam prazer pelo acúmulo e pirotecnia de imagens e de sons, como *Guerra nas estrelas* (1977), de George Lucas, ou *Godzilla*, de Roland Emmerich (1998).

Tais filmes criam uma espécie de desordem e agitação imediata que remete ao modelo da *paidia*.

A *paidia* é o poder de alegria, efusão e exuberância e coloca o indivíduo sempre em estado de risco, nada lhe é assegurado. Aliás, a *paidia* em toda sua força costuma estar presente em filmes que adaptam diretamente jogos eletrônicos. Com a revolução digital e o emprego, cada vez mais acelerado de *softwares* ao cinema, essas adaptações estão se tornando cada vez mais frequentes. Nesse sentido, *Tron* (1982), de Steven Lisberger, é um modelo de *paidia*.

Tron representa o primeiro cruzamento do cinema com os jogos eletrônicos. O filme narra a história de um programador, Flynn, e da sua tentativa para acessar o sistema informático da empresa de onde fora

despedido. Flynn tenta provar que alguns dos videogames que a empresa vendia eram produtos de seu cérebro e que, entretanto, lhe tinham sido roubados. Quando tenta entrar no sistema para obter as provas, Flynn se vê despejado literalmente para dentro do mundo dos programas, um mundo estranho, de guardiães e de gladiadores eletrônicos que lutam entre si em uma orgia de luz e cor.

Assim, em *Tron* o esquema de regras, ainda que subsista na narrativa comum, não conta muito diante da explosão de formas, traços, cores que se agitam na tela. Os olhos e ouvidos dos espectadores são inundados por essa *performance* visual e auditiva que destrói, por instantes, a estabilidade da percepção e destroça a narrativa.⁶

Mix de jogos

Um exemplo interessante que mescla *ludus* e *paidia*, é o filme *O jogo* (*The game*), de David Fincher (1997).

O argumento flutua entre diferentes registros da realidade para colocar o espectador num ponto bem semelhante ao do protagonista, que percorre várias hipóteses, até encontrar resposta no desfecho. Essas múltiplas fatias da realidade põem em cena a indecisão da personagem, que oscila entre o que ele (personagem) *julga* real e o que o filme mostra aos espectadores como a realidade que rodeia o personagem.

Assim, nas sequências iniciais, o espectador acompanha o cotidiano entediante de Nicholas van Orton, um especulador financeiro, bem sucedido nos negócios.

No dia de seu aniversário, Nicholas aceita um almoço com Conrad que logo é dado como seu irmão e que leva um estilo de vida supostamente diferente do de Nicholas. Nesse aniversário, Nicholas está fazendo, exatamente, o número de anos que tinha seu pai, quando se suicidou.

Conrad oferece de presente a Nicholas a inscrição num clube de jogos, alegando que, com isso, a existência do irmão jamais será a mesma. O clube propõe um jogo aparentemente inocente, destinado a animar vidas monótonas. Daí à frente, a crise de Nicholas torna-se mais clara aos olhos dos espectadores. A aceitação da proposta de Conrad o introduz em um

espaço em que todas as suas possibilidades de compreensão do mundo começam a se modificar. A vida de Nicholas, até aí aparentemente sólida, vai se desmantelando.

Toda a narrativa é colocada entre a ilusão e o embuste, desde o início. O clube é um comércio de legitimidade duvidosa que oferece um bem-estar artificial. E a terapia, que deveria ajudar Nicholas, acaba por criar um longo processo de envolvimento, onde o mistério e o insólito parecem implicar uma irresistível sedução.

Nicholas, ao decidir aderir ao clube, entra num projeto cujo desfecho e conseqüências não conhece completamente. A sucessão dos fatos obriga-o a questionar-se sobre todo o significado de toda a sua vida. Incluindo, aí, a penosa recordação do suicídio do pai (atualizada no aparente suicídio de Nicholas, ao final).

O *jogo* é um filme sobre a experiência subjetiva, que os espectadores vão assumindo juntamente com Nicholas, mas é também sobre a ação que acontece em uma espécie de realidade virtual. Como diz um dos personagens que transitam pelo clube: "Isto é tudo como no cinema, efeitos especiais, e nós apenas fazemos um papel, mas não sabemos quem dirige o jogo".

De fato, durante todo o filme se torna difícil distinguir o que é realidade e o que é uma simulação habilidosa. Os espectadores são mergulhados em um torvelinho, passando pelas respostas e pelas emoções do próprio protagonista. Assim, é dado um salto inesperado de uma realidade para outra realidade fictícia e desta para a vida propriamente dita que faz com que, no aniversário seguinte, Nicholas não seja mais a mesma pessoa.

Dessa forma, *O jogo* é um filme que se utiliza alternadamente de regras narrativas e encadeamentos (*ludus*) e de desvarios (*paidia*.)

Vele também abordar outro filme curioso, *O hóspede maldito* (*Resident evil*, 2002). Paul Anderson, o roteirista e diretor, adaptou um alucinante game de vídeo, em que reinava absoluta a *paidia* para um roteiro mais aproximado de *ludus*, com regras narrativas que não costumam aparecer nesse tipo de adaptação, tendo deixado de lado o esquema do videogame de origem.

Enquanto no videogame o personagem (jogador) para conseguir seus objetivos não podia esquecer de ir buscar algo fundamental que ficou em alguma outra sala, pegar a chave em um lugar secreto, otimizar o uso das armas de fogo, entre outros mínimos detalhes que se amontoavam e distorciam, a adaptação para o filme deixa os espectadores ao sabor de uma aventura que se desenrola sob contratos absolutamente previsíveis.

Na história, um grupo de cientistas luta contra um supercomputador em um laboratório ameaçado por um vírus mortal. Mas, o único mistério fica por conta da protagonista desmemoriada que é resgatada em casa por uma equipe e levada para a missão de impedir que o vírus se alastre.

Conclusão

Ludus e paidia são modos de processamento dos jogos. Os recursos materiais e os suportes dos filmes, apesar de indispensáveis para configurar esses modos, deixam a montagem dos jogos à escolha do diretor e da arquitetura diegética, quer na narrativa intrincada e detetivesca, quer nos efeitos mirabolantes de som e de imagem.

É o que vem acontecendo, atualmente, com a série de adaptações de histórias em quadrinhos feitas para o cinema, em que as imagens visuais e sonoras são, cada vez mais, digitalizadas para obter efeitos alucinantes, mas a trama se desenrola em uma intrigante seqüência de desvendamentos e mistérios, como ocorre com o último filme dos cinco feitos sobre Batman.

Pensar uma analogia entre cinema e jogo permite examinar o aspecto lúdico que diz respeito à interação dos espectadores com os filmes, a qual pode ser exemplificada, perfeitamente, em *Afogado em números* (1988), de Peter Greenaway, e *Jogo mortal* (1973) de Joseph Mankiewicz.

Afogado em números remete explicitamente os espectadores ao jogo. Há muitos jogos propostos no filme, cada um pacientemente explicado por Smut, um garoto de treze anos que é mestre de jogos: o jogo do Castelo de Cartas na Aurora, o Salto do Desnudamento às Avestas, Carneiros e Marés, O Grande Jogo da Morte, A Descoberta do Roubo ao Morto, o Jogo das Abelhas nas Árvores, o Criquete do Carrasco, O Jogo da Luta na Corda, o Jogo do Fim...Smut descreve as regras, anuncia os fins e

explicita as intenções de cada jogo. Ele indica os prêmios para os ganhadores e as punições para os perdedores. Além disso, o filme apresenta números de 1 a 100 que vão surgindo nos lugares mais inesperados como marcações lúdicas para os espectadores.

Jogo mortal é um filme, repleto de armadilhas e labirintos, faz com que os espectadores acompanhem o amante da mulher de um escritor de romances policiais que, após tê-lo atraído até em casa, arma para ele uma série de jogos que podem levá-lo à vida ou à morte. Talvez esse magnífico filme, com sua mescla de narrativa intrincada e lances vertiginosos, e seja a síntese de todos os tipos de jogos que os espectadores experienciam em sua ida ao cinema

Notas

¹ *Game*, jogo ordenado por regras em oposição a *play*, jogo livre.

² As relações entre o jogo *Detetive* e o filme *Os sete suspeitos* foram estudadas como modelo de analogia entre o cinema narrativo e o jogo social por Bernard Perron, em sua tese *Lê spectateur prise au jeu. La narration, la cognition et lê jeu sans le cinéma narratif*. Montréal: Université de Motréal, 1997.

³ *Dicas e deixas* são parte do vocabulário comum dos jogos. Significam algumas pistas.

⁴ Bernard Perron propõe quatro regras para os filmes narrativos, em geral: a configuração, a coerência, a atenção e a significação. Ver Perron, B. *La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*. Montréal, Univ. de Montréal, 1997, pp. 211-233

⁵ Nos EEUU e no Canadá, o filme foi mostrado com um final diferente em cada sala de exibição, que os jornais devidamente apontavam ao público.

⁶ *Tron* tornou-se um filme de culto e ganhou, em 2002, uma edição especial comemorativa de 20 anos, em um suporte que faz jus a sua configuração eletrônica: o DVD Para comemorar o 20.º aniversário de *Tron*, a Disney lançou o DVD (discovideo digital) “Tron – 20th Anniversary Collector’s Edition”, na região 1 (Estados Unidos), composto por dois discos.

Referências Bibliográficas

ALCANTUD, José Antonio Gonzalez. *Tractatus ludorum; uma antropológica del juego*. Barcelona: Anthropos, 1993.

BENVENISTE, Emile. Le jeu comme structure. *Deucalion-Cahiers de Philosophie* 2, 1947, pp 161-167.

BURCH, Noel. *Práxis do cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

-
- CAILLOIS, Roger. *O jogo e os homens* Lisboa: Cotovia, 1990
- DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. Bogotá: Fondo de Cultura Economica, 1997.
- GARDIES, André. *L'Espace au cinéma*. Paris; Méridiens Klincksieck, 1993.
- HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva, 1993.
- KERMABON, Jacques. L' état des choses. In *Les théories du cinéma aujourd'hui*. CinémAction. Paris, Cerf-Corlet, 1988, pp 08-11.
- LAFFAY, Albert. *Logique du cinéma. Création et spectacle*. Paris, Masson, 1964.
- MATURANA, H et VERDEN-ZÖLLER, Gerda. *Amor y juego; fundamentos olvidados de lo humano*. Santiago, Chile: ITC, 1997.
- NOGUEZ, Dominique. "Théorie(s) du (ou des) cinéma(s)". In: *Cinémas de la modernité*. Paris: Klincksieck, 1981, pp.40-53.
- PERRON, Bernard. *La narration, la cognition et le jeu dans le cinéma narratif*. Montreal, Univ. de Montréal, 1997.
- TOULARD, Jean. *Dicionário de cinema; os diretores*. Porto Alegre: L&PM, 1996.
- XAVIER, Ismail (Org.) *A experiência do cinema*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983.
- WINNICOTT, D. W. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.