

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

**AS DIMENSÕES MUDIÁTICAS E A TRANSMIDIALIDADE: O COMPORTAMENTO
DAS MÍDIAS LITERATURA, CINEMA E VIDEOGAME, CONSIDERANDO
ASPECTOS DE ESTRUTURA/SEQUÊNCIA, TEMPO,
ESPAÇO/VISIBILIDADE E A CONVERGÊNCIA ENTRE AS MÍDIAS**

PORTO ALEGRE
2021

Universidade Federal Grande Do Sul
Instituto De Letras
Programa De Pós-Graduação Em Letras
Área: Estudos De Literatura
Linha De Pesquisa: Teoria, Crítica E Comparatismo

As Dimensões Midiáticas E A Transmidialidade: Os Comportamentos De Literatura,
Cinema E Videogame, Considerando Aspectos De Estrutura/Sequência, Tempo,
Espaço/Visibilidade E A Convergência Entre As Mídias

Lis Yana de Lima Martinez

Tese de doutorado em Estudos de
Literatura, apresentada como
requisito para a obtenção do título
de Mestre pelo Programa de Pós-
Graduação em Letras da
Universidade Federal do Rio
Grande do Sul.

Orientadora: Professora Doutora
Lucia Sá Rebello

Porto Alegre
2021

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
REITOR
Carlos André Bulhões Mendes

VICE-REITORA
Patrícia Pranke

DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS
Carmem Luci da Costa Silva

VICE-DIRETORA DO INSTITUTO DE LETRAS
Márcia Montenegro Velho

COORDENADOR DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
Simone Sarmento

CHEFE DA BIBLIOTECA DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANIDADES
Vladimir Luciano Pinto

CIP - Catalogação na Publicação

Martinez, Lis Yana de Lima
As Dimensões Midiáticas E A Transmidialidade: Os
Comportamentos De Literatura, Cinema E Videogame,
Considerando Aspectos De Estrutura/Sequência, Tempo,
Espaço/Visibilidade E A Convergência Entre As Mídias /
Lis Yana de Lima Martinez. -- 2021.
250 f.
Orientador: Lucia Sá Rebello.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio
Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de
Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2021.

1. Mídia. 2. Midialidade. 3. Dimensões midiáticas.
4. Storytelling. 5. Transmídia. I. Rebello, Lucia Sá,
orient. II. Título.

Lis Yana de Lima Martinez

AS DIMENSÕES MUDIÁTICAS E A TRANSMIDIALIDADE: OS
COMPORTAMENTOS DE LITERATURA, CINEMA E VIDEOGAME,
CONSIDERANDO ASPECTOS DE ESTRUTURA/SEQUÊNCIA, TEMPO,
ESPAÇO/VISIBILIDADE E A CONVERGÊNCIA ENTRE AS MÍDIAS

Tese de doutorado em Estudos de
Literatura, apresentada como requisito
parcial para a obtenção do título de Mestre
pelo Programa de Pós-Graduação em Letras
da Universidade Federal do Rio Grande do
Sul.

Porto Alegre 7 de outubro de 2021

Resultado: Aprovada

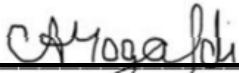
Conceito Geral da Banca: A

*A banca recomenda a publicação do trabalho

BANCA EXAMINADORA:



Dra. Lucia Sá Rebello
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Dra. Carolina Alves Magaldi
Universidade Federal de Juiz de Fora



Dra. Sandra Sirangelo Maggio
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal do Rio Grande do Sul



Dr. Valter Henrique de Castro Fritsch
Programa de Pós-Graduação em Letras
Universidade Federal do Rio Grande

Aos amigos de luz.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Cristina Martinez e Dennis Irurá Martinez.

À minha querida orientadora, Professora Doutora Lúcia Sá Rebello, por ter estado comigo desde o começo de minha jornada, sempre a me ensinar, instruir e possibilitar meu crescimento como pesquisadora. Por sempre ter depositado sua confiança em mim e ser a mais gentil orientadora.

Às professoras Doutoras Adriane Ferreira Veras (*in memoriam*) e Márcia Ivana de Lima e Silva por terem abrilhantado a minha jornada acadêmica com suas gentis presenças e palavras de incentivo.

À professora Doutora Sandra Sirangelo Maggio por ser essa figura tão profundamente presente na atuação acadêmica de seus alunos.

À professora Doutora Carolina Alves Magaldi e ao professor Doutor Valter Henrique de Castro Fritsch pela disposição em ler e avaliar esta tese.

Ao diretor e produtor internacionalmente premiado Pedro de Lima Marques por ter respondido questionamentos hipotéticos quanto a animação e cinema nos horários mais improváveis e inoportunos. A fraternidade tem seus privilégios.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo investimento em meus estudos.

*“Já fomos suficientemente atingidos pela
ignorância e pelo tédio para desejarmos
novamente a teoria?”*
(Antoine Compagnon)

RESUMO

Esta tese tem como objetivo fomentar um estudo sobre os diálogos midiáticos e transmidiáticos ao trazer uma análise que discorre sobre a ótica das dimensionalidades específicas de cada mídia e de seus comportamentos. Dessa forma, visou a iniciar o diálogo entre teorias literárias, cinematográficas e a nova teoria proveniente das novas mídias videointerativas e os estudos comparatista, acerca dos processos de criação e manifestação das mídias literatura, cinema e videogame. O objetivo específico é analisar, pensar, elencar e escrever, de forma particularizada, a respeito das individualidades de cada uma das mídias e de como essas individualidades encontram-se em diálogo quando articulam-se como componentes de uma *transmedia storytelling*. Para tanto, apresento inicialmente uma teorização sobre as dimensionalidades midiáticas e remoto a manifestação histórica do *storytelling*. Em seguida, analiso os aspectos de sequência, tempo e espaço/visibilidade em cada uma das três mídias para, então, adentrar as especificidades das interrelações transmidiáticas, que serão observadas a partir da franquia *Warcraft*.

Palavras-chave: 1. Mídia. 2. Midialidade. 3. Dimensões midiáticas. 4. Storytelling 5. Transmídia.

ABSTRACT

This thesis aims to promote a study on media and transmedia dialogues, through the perspective of the specific dimensions of each media and their behaviours. In this way, I aim to initiate the dialogue between literary, cinematographic theories and the new theory from the new video-interactive media and comparative studies, about the processes of creation and the manifestation of literature, cinema and video games. The specific objective is to analyse, reflect, list, and compose, in a particular way, about the individualities of each of the media and how these individuals are in dialogue when they are articulated as components of transmedia storytelling. For that, I initially present a theorization about the media dimensionalities and remote the historical manifestation of storytelling. Then, I analyse the aspects of sequence, time and space/visibility in each of the three media to then enter the specifics of transmedia interrelationships, which will be observed from the Warcraft franchise.

Keywords: 1. Media. 2. Mediality. 3. Media dimensions. 4. Storytelling 5. Transmedia.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	14
2 MÍDIAS: STORYTELLING E AS DIMENSÕES	23
2.1 Storytelling.....	23
2.2 As dimensões.....	27
3 SEQUÊNCIA E ESTRUTURA	45
3.1 Sequência e estrutura na literatura	45
3.2 Sequência e estrutura no cinema.....	54
3.3 Sequência e estrutura no videogame.....	68
4 TEMPO	86
4.1 O tempo na literatura.....	88
4.2 O tempo no cinema.....	102
4.3 O tempo no videogame.....	115
5 ESPAÇO E VISIBILIDADE	127
5.1 Espaço e visibilidade na literatura.....	128
5.2 Espaço e visibilidade no cinema	145
5.3 Espaço e visibilidade no videogame	166
6 AS DIFERENTES DIMENSÕES COMO PROVEITO PARA O “TRANSMEDIA STORYTELLING”	182
6.1 Mídia e Transmídia Storytelling.....	183
6.2 Projetos Transmídia e Transmídias Acidentais.....	188
6.3 Um Mundo Secundário maior do que as fronteiras midiáticas: o crescimento	190
6.4 O universo de <i>Warcraft</i>	193
6.5 O caso de Jaina Proudmoore: o storytelling de um herói.....	199
6.6 Jaina Proudmoore e as Dimensões das Mídias	212
7 CARREGANDO...	219
7.1 Imagem e palavra, palavra e performance	221
7.2 O futuro das produções midiáticas: plataformização	223
REFERÊNCIAS	229
GLOSSÁRIO.....	245
ANEXO 1	246

LISTA DE IMAGENS

1.	Contando histórias.....	24
2.	Três dimensões.....	28
3.	Literatura: 1D.....	30
4.	Cinema: 2D.....	31
5.	Videogame: 3D	32
6.	O leitor	37
7.	O espectador	41
8.	O jogador.....	42
9.	Dita e desdita.....	47
10.	A jornada do herói repensada por Vogler.....	49
11.	O experimento de Muybridge	54
12.	L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat.....	55
13.	Posicionamento da câmera pelos irmãos Lumière.....	55
14.	As partes da sequência do produto fílmico.....	58
15.	Flashback em <i>Harry Potter e a pedra filosofal</i>	61
16.	Diferença entre story e plot	64
17.	Elementos de Propp aplicados à sequência narrativa de <i>The Wizard of Oz</i>	67
18.	Representação de um painel de criação de personagem.....	69
19.	Representação da projeção de personagem a partir de dados.....	70
20.	Estrutura de jogo de progressão.....	81
21.	Progressão em Gabriel Knight 3.....	82
22.	Diversas possibilidades: a estrutura dos <i>MMORPGs</i>	83
23.	Recebendo uma missão em um <i>MMORPG</i>	84
24.	Representação do sistema cosmológico de Ptolomeu.....	86
25.	Divisão do tempo na literatura	90
26.	Movimentação dos astros a redor de Arda.....	92
27.	Representação da ponte temporal no livro de Madeleine L'Engle.....	96
28.	Movimentação do marcador de página.....	99
29.	Manipulações temporais.....	100
30.	Recriação da cena do chuveiro em <i>Psicose</i>	105
31.	Recriação da sequência de 'all that jazz' em <i>Chicago</i>	106
32.	Recriação da técnica empregada em <i>Matrix</i>	108
33.	A antecipação da luta em <i>Sherlock Holmes</i>	111
34.	Interação linear do jogador.....	117
35.	Tempo no videogame.....	119
36.	O tempo em <i>Lotro</i> e o tempo de jogo.....	120
37.	Cutscenes e o tempo do jogo.....	122
38.	Possíveis atuações do jogador perante o cutscene.....	123
39.	Princípios óticos.....	149
40.	Close-ups de <i>A wrinkle in time</i>	150
41.	Deslocamentos dentro de quadro.....	152
42.	Distribuição dos exércitos dentro de quadro em <i>O Senhor dos Anéis</i>	153

43.	Quebra de gravidade em Espelho, Espelho Meu.....	154
44.	Utilização do eixo Z em 300.....	155
45.	Eixo Z como projeção temporal em Eclipse Total.....	156
46.	A aglomeração dos pássaros.....	158
47.	A queda do crâneo em A sociedade do anel.....	159
48.	Assassinato em plano subjetivo em Halloween.....	165
49.	Representação do jogo Pacman.....	169
50.	Representação do jogo Sonic the Hedgehog.....	171
51.	Imagem e perspectiva.....	173
52.	Vínculo do jogador com o avatar.....	179
53.	Os produtos videointerativos de Warcraft.....	194
54.	Representação de Azeroth.....	196
55.	Ecosistema de Warcraft.....	197
56.	Expansões de World of Warcraft.....	197
57.	Legenda por tipo de produto midiático.....	199
58.	Jaina Proudmoore desenhada a partir de World of Warcraft.....	200

LISTA DE QUADROS

1.	Comportamentos midiáticos.....	44
2.	Elementos de Propp aplicados à sequência cinematográfica.....	66

1 INTRODUÇÃO

“Never judge a book by its cover; a movie by its book; or a video game by its movie.”

(Ashwin Sanghi)

O modo como a literatura vem se apresentando e se adaptando ao mundo digital está diretamente ligado às novas mídias e ao diálogo que com elas vem travando. O objetivo mais simples desta tese poderia ser resumido à epígrafe acima, pois procuro evidenciar que, como postulado por Rajewsky (2012), a fronteira entre as mídias é, assim como a fronteira geográfica, um espaço de diálogo e não de afastamento, mas quero destacar com clareza as individualidades específicas de cada mídia no modo como se dá seu processo criativo e sua estrutura. Em resumo, minha hipótese é de que literatura, cinema e videogame são criados em dimensões diferentes (de primeira a terceira dimensão) considerando, entre outros aspectos que serão melhores citados ao longo desta tese, questões de criação de altura, largura e profundidade de expressão da mensagem para um usuário/receptor (leitor, espectador, jogador). Nesse sentido, a literatura, como mídia de primeira dimensão, atravessa cinema (segunda dimensão) e videogame (terceira dimensão) e pode se manifestar como um elo, para além da adaptação de um enredo, no processo analisado, entre as mídias.

Em verdade, literatura, cinema e videogame coexistem há alguns anos, mas, após a virada do milênio, suas relações ficaram mais próximas. Hoje, é possível criar jogos de videogame baseados em livros e filmes, fazer filmes baseados em jogos de videogame e livros, escrever livros baseados em filmes e jogos de videogame. Por isso, começou a ocorrer um comprometimento do meio acadêmico refletido na forma de publicações – teses, livros, artigos etc. – abordando temáticas envolvendo literatura, cinema e videogames. Em 2007, o professor de estudos midiáticos da University of Amsterdam, Jan Simons, contextualizou que a narrativa vinha sendo há mais de vinte anos um conceito chave para a humanidade. O mundo, antes concebido como um palco, havia passado a ser visto como um “texto entrelaçado pelos fios que os seres humanos leem nos seus esforços para dar sentido às suas percepções e experiências”¹ (SIMONS, 2007, n.p. – minha tradução). Sendo uma verdade “internacional”,

¹ “text woven by the narrative threads human beings read in it in their efforts to make sense of their perceptions and experiences”.

a narrativa, um agente então dito “transcultural” e “trans-histórico”, veio a ser o instrumento assertivo para a percepção e o esclarecimento da construção de identidades e de histórias (BARTHES, 1977, p. 79). Todavia, “esse predomínio da narrativa nas humanidades já não é incontestável”² (SIMONS, 2007, n.p. – minha tradução). Quando o computador deixou de ser apenas uma grande máquina de calcular, teóricos como Jay Bolter (1991) e Richard Grusin (1996) alegaram que a possibilidade de interação da nova mídia baseada em computador acarretaria “um meio textual de nova ordem” (BOLTER, 1991, p. 6). Sobre essa afirmação e fazendo referência direta ao postulado por George P. Landow (1994), Simons afirma que “qualquer que fosse o tipo de ‘textualidade’ que os novos meios de comunicação pudessem trazer, certamente seria diferente da narrativa - como a conhecíamos” (SIMONS, 2007, n.p.).

Com o surgimento da mídia videointerativa, inicialmente, teorias da literatura, narratologia e algumas teorias audiovisuais foram empregadas na tentativa de análise e estudo de videogames: “Poéticas aristotélicas (LAUREL, 1993), Formalismo russo (Porush e Hivner, ? (sic)) e Pós-estruturalismo (LANDOW, 1992) são algumas das diferentes perspectivas que têm sido usadas para estudar o assunto”³ (FRASCA, 1999, p. 1 – minha tradução).

Todavia, desde a virada do milênio e principalmente na última década, muitos estudiosos vêm argumentando que estes aportes não seriam os mais adequados para atentar os termos e teores das novas mídias digitais:

A fase narrativista dos últimos 20 anos viu o conceito de narrativa emergir como uma chave mestra privilegiada na descrição de todos os aspectos da sociedade humana e da produção de signos. A expansão de um conceito pode, em muitos casos, ser útil, mas o processo de expansão também é aquele que ignora os limites e promove a confusão de conceitos, seja esta desejável ou não. Com qualquer definição suficientemente ampla de x, tudo será x. Isso expande rapidamente os possíveis usos de uma teoria, mas também traz o perigo da exaustão, o tipo de exaustão que eventualmente fecha departamentos e alimenta a indiferença: depois de estabelecer que tudo é x, não há mais nada a fazer além de repetir a afirmação.⁴ (JUUL, 2001, n.p. – minha tradução)

² “This predominance of narrative in the humanities is no longer uncontested”.

³ “Aristotelian Poetics (LAUREL, 1993), Russian formalism (PORUSH and HIVNER, ? (sic)), and poststructuralism (LANDOW, 1992) are some of the different perspectives that have been used to study the subject”

⁴ “The narrative turn of the last 20 years has seen the concept of narrative emerge as a privileged master concept in the description of all aspects of human society and sign-production. Expanding a concept can in many cases be useful, but the expansion process is also one that blurs boundaries and muddles concepts, be this desirable or not. With any sufficiently broad definition of x, everything will be x. This rapidly expands the possible uses of a theory but also brings the danger of exhaustion, the kind of exhaustion that eventually closes departments and feeds indifference: Having established that everything is x, there is nothing else to do than to repeat the statement.”

No caso dos videogames, Gonzalo Frasca lembra que “existe outra dimensão que quase sempre foi ignorada ao estudar esse tipo de software: analisá-los como jogos”⁵ (FRASCA, 1990, p.1 – minha tradução). Dessa forma, se torna mister o conceito de *ludus*, porque é a partir dele que se começa a compreender em que termos se estabeleceu a relação entre interatividade e narrativa. O conceito remonta a uma característica compartilhada por todos os tipos de jogos, sejam digitais ou de tabuleiro, cartas ou brincadeiras na hora do recreio. Todos “(...) têm um conjunto definido de regras. Essas regras podem ser transcritas e facilmente transmitidas entre diferentes *players*. Às vezes, as regras são apoiadas por organizações que definem suas regras como a FIFA para o futebol”⁶ (FRASCA, 1999, p. 4 – minha tradução). Surge, então, a proposta de uma nova teoria chamada *ludology*:

O termo narratologia teve que ser inventado para unificar os trabalhos que estudiosos de diferentes disciplinas estavam fazendo sobre narrativa (...) proporemos o termo estudos de ludologia para jogos e atividades lúdicas. Assim como a narratologia, a ludologia também deve ser independente do meio em que apoia a atividade.⁷ (FRASCA, 1999, p.2)

Os jogos de videogame, ao contrário dos livros e dos filmes, não visam apenas ao enredo, mas trazer o jogador para dentro de seu universo de forma interativa. Assim, nesta tese, posicionei o sugerido e pensado para estudos que se apresentam de modo a materializar o exame dos nexos do literário com outras manifestações por meio da análise intermediária e transmediária, inserindo as pesquisas comparatistas junto aos imperativos da era global que nos cerca, como proposto por Saussy (2002). O que busco, em linhas gerais, é criar o entendimento de que as mídias operam em diferentes dimensões e, por isso, manifestam-se diferentemente quanto às questões de sequência/estrutura, tempo e espaço/visibilidade.

Inicialmente, no que diz respeito ao meu projeto de doutorado, esta tese pretendia-se altamente aplicada e exemplificada em um *corpus* proveniente da minha dissertação de mestrado⁸ e, portanto, bastante específico. Dessa forma, o texto, se assim o fosse conduzido, careceria das conclusões abstratas de consciência teórica mais abrangente⁹. Portanto, antes de

⁵ “there is another dimension that has been usually almost ignored when studying this kind of computer software: to analyze them as games”

⁶ “(...) have a defined set of rules. These rules can be transcribed, and easily transmitted among different players. Sometimes, rules are backed up by organizations that define their rules like Fifa for soccer”

⁷ “The term *narratology* had to be invented to unify the works that scholars from different disciplines were doing about narrative (...) we will propose the term *ludology* studies game and play activities. Just like narratology, *ludology* should also be independent from the medium that it supports the activity.”

⁸ A minha dissertação pode ser acessada pelo seguinte link: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/172954>

⁹ Essa é justamente a crítica que Tzevan Todorov faz aos formalistas russos em *Teoria da Literatura*.

aplicar todas as considerações a um *corpus* específico, intento a generalização que, compreendida do ponto de vista matemático e não do entendimento de pura simplificação como usado pelo senso comum, pretende abranger sobre um mesmo caminho, um possível denominador comum, o comportamento de produtos midiáticos. Não posso com isso dizer que meus exemplos são suficientes ou que esta tese encerra as análises. Ao contrário, gostaria de pensar que esse texto pode ser entendido como um convite à percepção mais detalhada das mídias de modo a percorrer o diálogo que perpassa, por fim, a transmidialidade. Não trago aqui os melhores exemplos que se adequam a minha observação, mas, certamente, a partir de um raciocínio talvez indutivo, aqueles que minha memória ressaltou ao consultar minha mochila de leituras, já diria Umberto Eco.

Em certo momento, também, percebi que pretendia inicialmente aplicar uma teoria que eu sentia, percebia, mas que não estava oficializada, inscrita, em nenhuma fonte específica. Ou, ainda, não proporcionava a comparação analítica entre literatura, cinema e videointerativo dentro dos elementos aqui analisados.

Por sorte, essa minha conduta acabou por socorrer-me de uma esfinge gigantesca que se criaria, ao final, se não houvesse me divorciado de meu *corpus* inicial. Como explicarei no capítulo que se refere à transmidialidade em si, questões legais, conseqüentemente técnicas, impediam que o universo criado por J. R. R. Tolkien se efetivasse como projeto transmídia.

Cabe também a ressalva de que a busca por uma generalização não se trata de uma descrição ancilar¹⁰ das formas das mídias, pois a proposta tem como base compreender a midialidade e, posteriormente, observar a transmidialidade de modo que, futuramente e talvez por terceiros, possa vir a ser feita a ampliação de métodos mais formais de explanação. Trata-se de expor, quando conveniente, diferentes produtos e propor novos e relevantes caminhos para as futuras análises midiáticas, compreendendo que um denominador comum não procura padronizar seus numeradores de modo a apagar ou ignorar suas especificidades, mas, ao contrário, observar que são elas mesmas que regem a escolha de um possível denominador.

Essencialmente, nesse longo percurso, almejo que ao final meu leitor e minha leitora possam intuir o entrecruzamento das mídias como um cenário posto e bastante intenso, mas que, ao contrário do que o senso comum veicula, esse processo não se propõe a homogeneidade, mas estabelece-se justamente por saber explorar as diferentes possibilidades que cada mídia tem a oferecer dentro de sua dimensão de atuação.

¹⁰ Evidentemente, aqui busco tecer um paralelo com a crítica que Antoine Compagnon tece em *O demônio da teoria* ao ostracismo teórico francês, marcado pelo positivismo do século XIX, durante boa parte do século XX.

i. Quanto à estrutura da tese

O percurso teórico que norteou minha pesquisa dividiu-se em três blocos, que se materializam-se indiretamente na estruturação desta tese. O primeiro bloco envolve o capítulo **Mídias: storytelling e as dimensões** e apresenta propostas relacionados aos estudos de mídia, considerando a genealogia do *storytelling*. Neste momento, apresento a proposição de uma análise midiática que contempla questões dimensionais, com base nos postulados de Euclides. O segundo bloco é o maior entre os três, visto que abarca os capítulos **Sequência e estrutura, Tempo e Espaço e visibilidade**. O bloco apresenta análises baseadas na midialidade de cada uma das mídias observadas e, por tanto, apresenta também notas acerca de seus respectivos processos criativos, além de breves enunciados comparativos. O terceiro bloco materializa-se no capítulo **As diferentes dimensões como proveito para o “transmedia storytelling”** e tem como objetivo congrega os levantamentos realizados nos capítulos anteriores a uma análise que procure compreender como as mídias, em suas individualidades midiáticas, contribuem umas com as outras no processo de criação e manutenção de um *storytelling* transmidiático. Dessa forma, este bloco trata de algumas observações teóricas sobre o processo de diálogo e o comportamento de cinema, literatura e videogame com relação à franquia *Warcraft*.

Por uma necessidade de condução argumentativa, localizo minhas observações junto a romance, filme de ficção e jogos de múltiplos jogadores em tempo real, mas não de maneira excludente, porquanto, não raro outros gêneros podem ser citados ao longo das análises, em especial múltiplos do videointerativo. Uma vez que não se pode contemplar uma mídia em sua totalidade, a cada capítulo, busco transportar o leitor pelos diálogos existentes a partir de alguns exemplos.

Para trabalhar com uma análise comparativa das dimensões midiáticas que não recaia em hierarquizações ou observações excludentes, contextualizo meu leitor às questões teóricas provenientes dos estudos de cada uma das mídias em seus respectivos territórios, procurando evitar a colonização de seus espaços disciplinares. Projeto que meu leitor modelo seja um profissional de uma das mídias estudadas e, portanto, não necessariamente, um profissional da área de Letras com amplo conhecimento em teorias da literatura, ou alguém que esteja familiarizado com conceitos aplicados pelos teóricos de videogame. Também, busco dar voz aos criadores – escritores, cineastas e produtores –, de modo que também possa ser manifesto a ótica da execução, não apenas a filosofia do fazer. Assim, apresento, entre pensadores da

midialidade como Thomas Elsaesser, Marshall McLuhan e Henry Jenkins, os textos de Mia Couto, Stephen King, Peter Jackson, Jesper Juul e Espen Aarseth.

No capítulo **Mídias: storytelling e as dimensões**, apresento primeiramente uma retomada histórica sobre o ato de contar histórias, que será essencial à análise posterior da transmidialidade. Para tanto, procuro contextualizar o modo como o *storytelling* evoluiu através de diferentes suportes midiáticos até a formalização do livro. Neste momento, já procuro evidenciar, a partir da *Épico de Gilgamesh*, a figura do contador e a observação de uma produção midiática consciente do seu processo criativo e de suas ferramentas. A seguir, posiciono argumentos que procuram esclarecer as mídias como coordenadas em um espaço euclidiano. Em outras palavras, intento propor que cada uma das mídias aqui analisadas – literatura, cinema e videogame – existe como um espaço matemático em uma dimensão específica e que esse fator governa sua midialidade e performance.

No capítulo **Sequência e estrutura**, sigo pelos caminhos indicados por *Gilgamesh* no capítulo anterior, e faço, primeiramente, uma retomada das propostas aristotélicas de estrutura e sequência para, posteriormente, observar como essas características se manifestam no encadeamento dos processos das três mídias. Enquanto o filósofo Marshall McLuhan (2013) postula que a mídia é essencialmente o seu conteúdo, proponho destacar nas análises a relevância da estrutura e os teores pelos quais a sequência atua nos rumos da “mensagem” em cada uma das três mídias. A figura do usuário, portanto, também surge às análises como elemento essencial ao comportamento midiático na variedade de interação possível com os diferentes produtos.

No capítulo **Tempo**, além de apontar características mais específicas de cada uma das mídias, faço uma contraposição de como o tempo do *storytelling* e o tempo do discurso se manifestam. Também, atesto, a partir de exemplos, o fato de que, por meio da mídia videointerativa, a ficção tem sido ambiente em que novas existências de tempo vêm sendo ensaiadas, desenvolvidas e experimentadas. Para tanto, aponto e considero os elementos mínimos de cada uma das mídias.

No capítulo **Espaço e visibilidade**, teço maiores considerações sobre a classificação dimensional das mídias como a compreendo. Neste capítulo, afirmo serem essas características essenciais para o entendimento das mídias por agregarem a potencialidade da percepção da movimentação dos objetos pelo usuário, além de serem suporte à edificação da ficção como um universo a ser descoberto pelo usuário.

Tendo elencado e observado questões midiáticas individuais, no capítulo **As diferentes dimensões como proveito para o “transmedia storytelling”**, traço um panorama da tecitura de convergência das mídias na consolidação do *transmedia storytelling*, um dos efeitos mais significativos no campo midiático da atualidade. Por conseguinte, inicialmente, discuto a definição do conceito transmídia, isolando-o dos demais e salientando suas particularidades a partir dos postulados de Jenkins (2006), Pratten (2011) e Wolf (2012). A seguir, dedico-me a análise do comportamento das três mídias analisadas a partir da franquia *Warcraft*, de modo a observar a forma como cada uma delas apresenta-se dentro desse diálogo e que particularidades acrescentam ao projeto do *storytelling*.

Optei por denominar o capítulo que encerra meu texto de **Carregando...** em vez de “Conclusão” ou de “Considerações Finais” porque, apesar de iniciar o término da tese, muito longe está de ser representação de um fim para a discussão que procurei apresentar ao longo dela. Procuo, também, retomar algumas das ideias exploradas ao longo do texto e, assim, se possível, sanar alguma dúvida que possa ter sido criada ou, ainda, realizar um convite a uma reflexão que possa ser aplicada para além dos bornes de minha pesquisa e de minha tese, a outras mídias e outros diálogos.

ii. Quanto às traduções

Ao longo deste trabalho, faço uso de textos teóricos provenientes de outras línguas. Dessa forma, eu realizo a tradução e referencio o trecho original citado na nota de rodapé. O leitor também perceberá que não traduzo alguns dos vocabulários provenientes do videointerativo ou dos estudos de mídia. Isso deve-se ao fato de eles não serem usualmente traduzidos e de atingirem significados muito específicos e/ou variáveis de jogos para jogos. Por vezes, também, deve-se ao fato de esses vocabulários, ao serem traduzidos para o português, atingirem palavras sinônimas, o que pode fazer com que as categorias a que aludem acabem por perder sua singularidade referente.

iii. Quanto ao conceito de videointerativo

Videointerativo é um conceito que venho cunhando ao longo dos últimos anos e que denomina uma categoria que abarca jogos digitais e seus gêneros. Em especial, visa a abranger jogos de computador, de console, de tecnologia *mobile* e as demais que porventura possam vir

a surgir. Dessa mesma maneira, também compreende a Realidade Virtual e seus gêneros. A necessidade do emprego de um vocábulo singular surgiu da compreensão de que, apesar de ser amplamente empregado dentro e fora dos estudos da referente disciplina, a palavra videogame vincula-se inicialmente aos produtos interativos atrelados aos consoles. Assim, para muitos teóricos e produtores, videogame não seria o vocábulo correto para conceituar jogos de computador, *smartphone* e outros suportes midiáticos possíveis. Uma vez que videointerativo é uma conceituação recente, ainda faço uso de videogame, mas apenas quando há a necessidade de chamar a atenção de um público específico, como no título desta tese.

iv. Quanto às imagens

Este trabalho, caro leitor, foi realizado com propósito estritamente acadêmico e, portanto, não reverte lucros a mim, minha orientadora ou ao programa de pós-graduação em que minha pesquisa foi acolhida. As imagens utilizadas são de minha autoria, realizadas em papel vegetal ou a partir de aplicativos digitais e com base na minha própria imaginação ou, quando assim referenciadas, recriadas a partir do seu correspondente em obras específicas. Prezada leitora, valha-se de sua caridade e ignore qualquer imperfeição. Que Anita e Tarsila perdoem o mau traço.

v. Quanto à referência de missões de *World of Warcraft*

Considerando a sua característica essencial enquanto *software*, todos os jogos videointerativos citados são assim referenciados. Com relação às missões de *World of Warcraft* (*Wow*), uma vez que não apresentam posições cartográficas, elas serão citadas obedecendo a seguinte estrutura: (NOME DO SOFTWARE, nome missão), ou seja, (WOW, Uniting Kul Tiras).

vi. Quanto à concepção de usuário e minha escolha de estilo e linguagem

Ao longo desta tese, faço alusão à figura do usuário e de suas múltiplas personas, leitor, espectador e jogador. Trata-se de um usuário ideal que tenha tido contato com as três mídias, mas que não necessariamente tenha conhecimento teórico aprofundado em nenhuma delas.

Por muitas vezes, ainda, o jogador/leitor se assemelha inevitavelmente a mim enquanto usuária das mídias, pois também o sou e essa potencialidade manifesta-se através dos exemplos citados. Portanto, neste texto, há uma constante alternância entre a primeira pessoa do singular e a primeira pessoa do plural. O uso da primeira pessoa do singular marca minha voz como teórica/pesquisadora. O uso da primeira pessoa do plural marca minha voz de pesquisadora que, para fins de investigação, também se fez usuária, que conhece seu *corpus* de análise assim como o usuário em potencial e que convida o leitor e a leitora da tese a uma reflexão teórica de aspectos específicos das mídias e da midialidade.

2 MÍDIAS: STORYTELLING E AS DIMENSÕES

“Freedom is the freedom to say that two plus two makes four. If that is granted, all else follows”

(George Orwell)

Neste capítulo, gostaria de contextualizar algumas questões acerca do conceito de *storytelling* e como o ato de contar histórias tem se desenvolvido. Objetivo, dessa forma, iniciar um caminho que conduzirá, por meio da observação de três aspectos em três diferentes mídias, ao contexto atual da transmidialidade, estado máximo de convergência midiática da atualidade. Indispensável, também, será introduzir ainda neste capítulo minha concepção dimensional das mídias aqui analisadas, para que possamos compreender seu comportamento frente a tempo, sequência/estrutura e espaço/visibilidade observados nos capítulos a seguir.

2.1 Storytelling

Palavra cuja origem se faz na língua inglesa, *storytelling* refere-se a “telling a story”, ou seja, ao ato da contação de histórias. Em si, faz menção ao contar, narrar, construir enredos, uma atitude recorrente ao ser humano desde os primórdios e comum ao cotidiano:

Vá ao médico e tente contar seus sintomas sem recitar um pouco sobre como eles surgiram. A mesma coisa acontece quando você vai a tribunal ou leva seu carro a um mecânico ou escreve um blog. Talvez, contar histórias seja parte da maturação humana, uma vez que surge bem cedo no desenvolvimento humano. Crianças com apenas dois anos de idade podem compreender certas características da narrativa e há evidências de ‘monólogos de berço’ que indicam que o processo de ordenação narrativa está emergindo ainda mais cedo. Compartilhamos histórias uns com os outros, assegurando aos outros que temos experiências congruentes como as deles¹¹. (BORDWELL, 2007, p. 85 – minha tradução)

Storytelling é, portanto, um “fenômeno penetrante” (cf. BORDWELL, 2007) e recorrente a toda cultura e a toda sociedade, desenvolve em “histórias do passado e do futuro, de deuses e demônios, histórias que davam às comunidades um passado compartilhado e um

¹¹ “Go to the doctor and try to tell your symptoms without reciting a little tale about how they emerged. The same thing happens when you go to court or take your car to a mechanic or write a blog. Perhaps storytelling is part of human maturation, since it emerges quite early in human development. Children only two years old can grasp certain features of narrative, and there’s evidence from “crib monologues” that the narrative ordering process is emerging even earlier. We share stories with each other, assuring others that we have experiences congruent with theirs”.

destino comum” e que “também preservavam a experiência humana, dizendo aos ouvintes como agir em situações difíceis e como evitar armadilhas comuns” (PUCHNER, 2019, n.p.).

Se considerarmos a literatura oral, tanto da antiguidade clássica quanto da atualidade¹², ressalta-se, no processo, a figura do contador (*teller*):

Não há mistério sobre a primeira e mais básica característica da literatura oral – embora ela seja constantemente negligenciada em coleções e análises. Ela está no significado da performance genuína. A literatura oral é, por definição, dependente de um intérprete que a formule em palavras em uma ocasião específica – não há outra maneira pela qual possa ser realizada como um produto literário¹³. (FINNEGAN, 2012, p. 4 – minha tradução)

O contador detém a informação e é quem a ordena na hora de transmiti-la (**imagem 1**). Em caso de haver uma alteração de contador, o substituto poderá desempenhar uma nova ordem para a história que pode também vir a conter novas informações. Essa oscilação é o que dá aos mitos muitas versões e traz dificuldade ao professor de literatura clássica quando o aluno pergunta qual delas seria a versão correta.

Imagem 1: Contando histórias



Fonte: Elaborado pela autora

¹² O continente africano possui tanto literatura oral quanto literatura escrita. Algumas tradições não foram formalizadas pela escrita (FINNEGAN, 2012).

¹³ “There is no mystery about the first and most basic characteristic of oral literature—even though it is constantly overlooked in collections and analyses. This is the significance of the actual performance. Oral literature is by definition dependent on a performer who formulates it in words on a specific occasion—there is no other way in which it can be realized as a literary product.”

Tendo aprendido as narrativas orais e as guardado na memória, bardos eram especialmente assinalados para contar as histórias da criação do mundo ou da fundação de importantes cidades. Na articulação social das antigas sociedades, a oralidade desfrutava de grande importância, por isso, como lembra Martin Puchner (2019), mesmo longos anos após a invenção da escrita as narrativas dos bardos não foram escritas. Certamente, uma grande mudança estrutural de suporte no ato de contar histórias está no surgimento da escrita, mas cabe lembrar que a formalização de escrita não necessariamente vincula-se à ficção:

A escrita foi inventada na Mesopotâmia há 5 mil anos, para outros fins (...). Uma história sobre a origem da escrita fala de um rei de Úruk que teve a ideia de mandar uma mensagem ameaçadora, impressa em argila, a um rival. Diante dos sinais incompreensíveis que guardavam as palavras ditas pelo rei de Úruk, o rei rival declarou sua lealdade, tão impressionado ficou com esse modo milagroso de fazer a argila falar. (PUCHNER, 2019, n.p.)

Para muitos povos, a escrita fora criada para formatação do comércio – como na Grécia, cujas primeiras escritas foram denominadas posteriormente de *Linea A* e *Linea B* e eram empregadas para o controle de compra, venda e troca de mercadorias – ou para perpetuação de poder e ideais políticos e religiosos – como no Egito, cujos hieróglifos, indecifráveis até a descoberta da Pedra Roseta, foram utilizados para transmitir decretos oficiais e narrar feitos e glórias de deuses e faraós.

A partir da história escrita, há perda da característica do contador como aquele que detém a informação. Bardos não precisavam mais se preocupar em buscar por sucessores a quem transmitir as histórias de modo a perpetuá-las por gerações e, quando elas foram traduzidas em texto escrito, houve a necessidade de optar-se por apenas uma (ou poucas) de suas versões. A primeira narrativa escrita até então encontrada foi redescoberta pelo arqueólogo Austen Henry Layard em uma escavação que havia se iniciado em 1845, realizada no norte do Iraque. Ela foi traduzida somente em 1872 pelo assiriologista George Smith, que a identificou como sendo o texto de Gilgamesh. A epopeia

pedia aos leitores que não só admirassem a civilização urbana e se arrepiassem diante de sua destruição: ela também se gabava das tabuletas que registravam a história. Ao contrário de muitas outras epopeias, como as homéricas que se imaginavam cantadas ao vivo, Gilgamesh incorporava a escrita. O fato de ser escrita fez de Gilgamesh, o herói, o autor de sua própria história. (...) Gilgamesh era um rei-escritor, e sua epopeia se vangloriava de uma história escrita como a realização mais importante de sua cultura. (PUCHNER, 2019, n.p.)

Percebe-se, desde *Gilgamesh*, que o ato de contar e consumir histórias passa a perder seu imediatismo e cria-se um distanciamento entre aquele que conta a história e aquele que a lê. No caso da obra supracitada, há, ainda, uma exaltação ao suporte midiático, as tabuletas de argila, e ao fazer literário pela escrita.

Em linhas gerais, aos poucos, o contador passa a se dicotomizar, e surge a figura do narrador que, como uma entidade ligada ao texto escrito como as musas agiam na oralidade, é tanto criação sua quanto são as personagens e o enredo. Logo, o autor também distancia-se do texto, não apenas de seu leitor, após o término da escrita. De mesma forma “a invenção da escrita divide a evolução humana entre um tempo que é quase inacessível para nós e outro em que temos acesso à mente dos outros” (PUCHNER, 2019, n.p.).

Com a falta da necessidade do emprego da memória pelo contador, o texto ruma para novas estruturas e afasta-se paulatinamente do gênero épico. Com o romance, surge a cisão entre o real mítico e o ficcional, e a narrativa distancia-se da métrica e da rima, como havia nos épicos antigos. O enredo, antes contado para um grande público que poderia fazer intervenções e sugestões, perde seu *continuum*, passando a ter um início e um fim como o do teatro. A Musa perde espaço para o escritor¹⁴, passando a narrativa a ser composta por histórias nascidas na imaginação e para a imaginação. Nesse sentido, a escritora Ursula K. Le Guin observa na introdução de seu livro *The left hand of the darkness*:

Ao ler um romance, qualquer romance, precisamos saber perfeitamente bem que tudo isso é um absurdo e, durante a leitura, acreditar em cada palavra dele. (...) O artista lida com o que não pode ser dito em palavras. O artista cujo meio é a ficção faz isso *em palavras*. O romancista diz em palavras o que não pode ser dito em palavras. As palavras podem ser usadas assim paradoxalmente porque elas têm (...) um uso simbólico ou metafórico. (Elas também têm um som (...)). Uma sentença ou parágrafo são como um acorde ou uma sequência harmônica na música: seu significado pode ser mais claramente entendido em silêncio do que pelo intelecto atento¹⁵. (LE GUIN, 1987, n.p. – minha tradução)

¹⁴ Não poderia deixar de dizer que esse foi um processo gradual. Se a análise verbal for de auxílio propício à reflexão, podemos notar que se Homero dava passagem à Deusa na *Iliada* e à Musa na *Odisseia* e por isso encontramos os verbos da Invocação na segunda pessoa do singular “fala” e “canta”, Virgílio já toma para si o papel de narrador inspirado pela Musa ao dizer “canto”, então é a sua voz que ouvimos e não a da entidade. Seguindo Virgílio, Camões também toma para si o poema.

¹⁵ “In reading a novel, any novel, we have to know perfectly well that the whole thing is nonsense, and then, while reading, believe every word of it. (...) The artist deals with what cannot be said in words. The artist whose medium is fiction does this *in words*. The novelist says in words what cannot be said in words. Words can be used thus paradoxically because they have (...) a symbolical or metaphorical usage. (They also have a sound (...)). A sentence or paragraph is like a chord or harmonic sequence in music: its meaning may be more clearly understood in silence, than by the attentive intellect”.

O ato de ler torna-se um ato cada vez mais introvertido. Com o advento da criação do livro, ler passa a ser uma prática que rumo para o individual. Os temas também se individualizam. Se, nos épicos, as personagens simbolizavam a saga de uma nação, agora as personagens representam a elas mesmas em suas sagas particulares.

A partir de meados do século XIII e, sobretudo, no século XIX, o romance assume outro caráter. A cultura livresca desenvolve as formas literárias de estudos, artigos, narrativas de viagem, memórias etc. A forma epistolar permite descrições minuciosas da vida mental, da paisagem observada, dos personagens etc. (Por exemplo, Richardson). A forma literária de notas e recordações dá livre curso às descrições ainda mais minuciosas dos costumes, da natureza, dos hábitos etc. (EICHENBAUM, 2013, p. 228)

O tipo de literatura a que me refiro nas análises a seguir é a literatura como mídia escrita e cujo objeto midiático é o livro. Trabalharei o gênero romance a partir de escolhas arbitrárias de amostra, certamente, pois elas perfazem o conhecimento empírico. Dessa mesma forma, expande-se a arbitrariedade de como as outras mídias serão exemplificadas.

Agora que já perpassamos brevemente a trajetória primeira percorrida pelo *storytelling*, cabe a mim explicar como literatura e as outras mídias podem ser raciocinadas como dimensões. Para tanto, retornarei novamente à antiguidade.

2.2 As dimensões

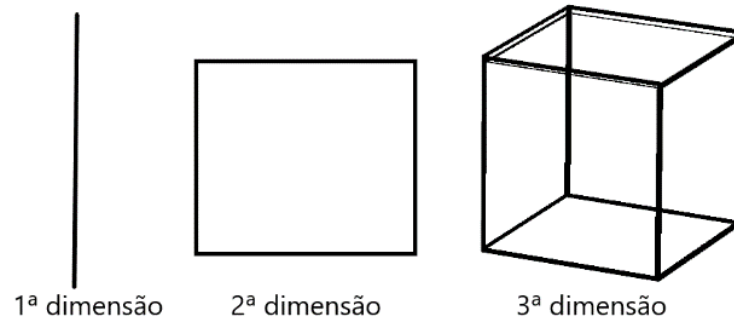
É da antiga Alexandria que emergiram muitos dos teoremas que serviram como base para a matemática moderna. Euclides foi responsável por organizar teoremas de “Pitágoras (e sua escola), Hipócrates de Quios, Teeteto de Atenas e Eudoxo de Cnidos”¹⁶ e de demonstrar como eles seguem cinco axiomas (EUCLIDS et al., 2007, p. 4 – minha tradução). Em *Elementa*¹⁷, observou que a dimensão de um espaço matemático pode ser compreendida a partir de um mínimo de coordenadas necessárias para que se distinga qualquer ponto dentro dela. Assim, a partir de seus escritos, convenciamos hoje que uma reta, por precisar apenas de uma coordenada para ser especificada, é considerada espaço de primeira dimensão; uma superfície plana, por precisar apenas de duas coordenadas para ser especificada, é considerada espaço de

¹⁶ “Most of the theorems appearing in the Elements were not discovered by Euclid himself, but were the work of earlier Greek mathematicians such as Pythagoras (and his school), Hippocrates of Chios, Theaetetus of Athens, and Eudoxus of Cnidos.”

¹⁷ A obra citada fora originalmente escrita em grego e a tradução consultada está em língua inglesa. Ver: EUCLIDS; HEIBERG, J.L.; FITZPATRICK, R. *Euclid's elements of geometry*. Morrisville: Lulu Press Inc., 2007.

segunda dimensão, e o cubo, por precisar de três coordenadas para ser especificado, é considerado espaço de terceira dimensão (**imagem 2**).

Imagem 2: Três dimensões



Fonte: Elaborado pela autora

Na física, a aplicação do conceito de dimensão não se limita a objetos materiais, mas é comumente aplicada a espaços projetados e independentes do espaço físico que compartilhamos cotidianamente. Como um dos objetivos desta tese, procuro, a partir dos elementos analisados nos capítulos a seguir, evidenciar a midialidade e a transmidialidade a partir de uma visão que atribuí às mídias escolhidas o entendimento da dimensionalidade de um objeto. Em outras palavras, busco propor que cada uma das mídias analisadas existe como um espaço matemático em uma dimensão específica (seja ela primeira, segunda ou terceira dimensão) e que esse fator conduz sua atuação ou, ainda, sua midialidade essencial e sua performance (criação, estrutura, mensagem¹⁸ e recepção).

A literatura opera pela palavra. Como dito pelo escritor ficcional/narrador/personagem criado por Clarice Lispector, Rodrigo S. M.: “não esqueça que para escrever não-importa-o-quê o meu material básico é a palavra. Assim é que essa história será feita de palavras que agrupam em frases e destas se evola um sentido secreto que ultrapassa palavras e frases” (LISPECTOR, 1998, p. 24).

A literatura age em nossa mente como um fio condutor assim como um verbo que oferece ou altera sentidos a partículas soltas e desordenadas e cria uma frase. No ato de criar literário, os escritores fazem uso das palavras para expressar ideias, desenhar mundos na

¹⁸ A palavra “mensagem” é empregada aqui segundo os postulados Marshall McLuhan (2013) e poderia ser rudemente traduzida por “conteúdo”.

imaginação do leitor, dar voz e personalidade a suas personagens e evocar sensações. Para tanto, a composição é um processo que demanda consciência e cuidado:

(...) não se pode falar de um resultado literário senão quando essa corrente da imaginação se transforma em palavras. O êxito do escritor, tanto em prosa quanto em verso, está na felicidade da expressão verbal, que em alguns casos pode realizar-se por meio de uma fulguração repentina, mas que em regra geral implica uma paciente procura do *mot juste*, da frase em que todos os elementos são insubstituíveis, do encontro de sons e conceitos que sejam os mais eficazes e densos de significado. (...) trata-se da busca de uma expressão necessária, única, densa, concisa, memorável. (CALVINO, 2002, p. 63)

Como “a Terra Prometida em que a linguagem se torna aquilo que na verdade deveria ser” (CALVINO, 2002, p. 74), é por meio da expressão única referida por Italo Calvino, a qual venho denominando “fio”, que a literatura cativa e conduz seu usuário. Se em qualquer momento ao longo do percurso o escritor não for capaz de reproduzir um texto que mantenha a sua lógica de sentido, a linha se quebra, as partículas se soltam e o leitor se perde. O fio jamais pode ser rompido, pois as palavras podem se soltar umas das outras ou apresentar incoerências. A estrutura pode ser alterada, pode possuir vários nós ou texturas ou bifurcações acabadas ou inacabadas, mas não pode permitir que dela seu usuário caia por falta de compreensão. Explica C. S. Lewis que “o leitor, devemos lembrar, não começa sabendo o que queremos dizer. Se nossas palavras forem ambíguas, nosso significado lhe escapará. Às vezes acho que escrever é como conduzir ovelhas por uma estrada. Se houver algum portão aberto à esquerda ou à direita, o leitor certamente entrará nele”¹⁹ (LEWIS, 2000, n.p. – minha tradução).

A literatura é, portanto, como uma linha de pontos correntinha que trama palavras e possui início, meio e fim (**imagem 3**). Esse é um fenômeno, na verdade, decorrente do signo linguístico:

(...) no discurso, os termos estabelecem entre si, em virtude de seu encadeamento, relações baseadas no caráter linear da língua, que exclui a possibilidade de pronunciar dois elementos ao mesmo tempo. Estes se aliam um após o outro na cadeia da fala. Tais combinações, que se apoiam na extensão, podem ser chamadas de sintagmas. O sintagma se compõe sempre de duas ou mais unidades consecutivas (por exemplo: re-ler, contra todos; a vida humana; deus é bom; se fizer bom tempo, sairemos etc.) (SAUSSURE, 2006, p. 142)

¹⁹ “The reader, we must remember, does not start by knowing what we mean. If our words are ambiguous, our meaning will escape him. I sometimes think that writing is like driving sheep down a road. If there is any gate open to the left or the right the reader will most certainly go into it”.

Isso, contudo, não compromete a realização temporal do enredo, uma vez que possuímos textos que iniciam-se *in medias res*, que apresentam *flashbacks* ou, ainda, que brincam com possíveis viagens temporais “científicas” ou mágicas, como em *A Wrinkle in Time* (1962), de Madeleine L'Engle. Assim, considero a literatura como uma mídia de primeira dimensão em que muitos pontos são conectados de modo a criar determinados sentidos. Ela possui apenas uma coordenada euclidiana, a palavra, para guiar seu usuário.

Imagem 3: Literatura 1D

Literatura



1D

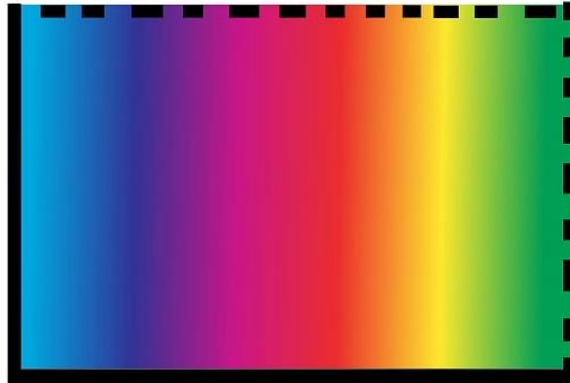
Fonte: Elaborado pela autora

Já no cinema, a quantidade de palavras descritivas utilizadas para delinear um local, um mundo, um contexto ou uma personagem pode ser trocada por apenas uma imagem. A personalidade e a voz das personagens passam pela influência da linguagem corporal das atrizes e dos atores e do modo como pronunciam suas falas. Entre outros elementos, também o local passa a ser influenciado pelo clima e pela incidência de luz. Acima de tudo, todos os aspectos são influenciados pelo ato de filmar em si e pela montagem de cenas.

A imagem dá ao cinema uma outra dimensão para além do fio condutor de palavras. O produto cinematográfico, o filme, opera sob uma superfície formada por essas duas linhas, entre as quais, o som permeia e refrata, colaborando no jogo de sentidos²⁰. Nessa superfície (**imagem 4**), estarão em jogo não apenas um fio condutor, mas dois com a imagem e o som. No cinema, o usuário pode ver e ouvir.

²⁰ Aqui, exclui-se o filme mudo.

Imagem 4: Cinema 2D

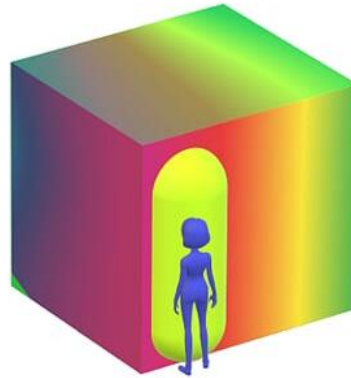
Cinema*2D*

Fonte: Elaborado pela autora

O videogame agrega a essas linhas, a interação. Agrega a possibilidade da expressão do “*homo ludens*” (cf. HUIZINGA, 2019). Nele, a interatividade se expressa como uma *conditio sine qua non*. O usuário tem o poder de manipular a mídia, não o poder de imaginar, como na literatura, mas o poder de se aventurar nela, recebendo estímulos sonoros e visuais, como no cinema e sem, obrigatoriamente, ser guiado pela lente de uma câmera que escolhe o que deve e quando deve ser informado. Segundo Lewis et al. (2008), o videogame propicia um relacionamento para além do unidirecional fornecido pelas demais mídias para/com o usuário.

Em *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, gênero que concentra as análises no decorrer desta tese, o jogador tem, ainda, a possibilidade de projetar-se para dentro do jogo na forma de um avatar. O avatar é, então, a representação do *eu* do usuário no mundo ficcional digital (cf. BANKS & BOWMAN, 2016; JIN, 2009; MEADOWS, 2008).

A interatividade, portanto, é profundidade. Assim, considero o videogame uma mídia de terceira dimensão, como um cubo que pode ser adentrado e explorado (**imagem 5**).

Imagem 5: Videogame 3D*Videogame***3D****Fonte: Elaborado pela autora**

David Bordwell (2007) estava correto ao especular que diferentes mídias ativam domínios distintos de contar histórias. Isso ocorre, pois, a forma dimensional das mídias reflete-se diretamente no modo como usuário e autor com ela se relacionam e na expressão final do produto midiático. Em outras palavras, seria o motivador de cinema produzir filmes e não livros ou estátuas.

Na literatura, o usuário, chamado de leitor, ao ler, decifra a mensagem. O todo proposto pela mensagem é imaginado individualmente pelo leitor a partir de pistas (as palavras) escolhidas pelo autor. Para Bakhtin (2003), a relação que se estabelece entre autor e leitor é a uma organização psíquica humana por ser criação capaz de solidificar a consciência e transpor a formação psicológica por meio de signos sociais. Ou seja, uma relação entre o imaginado pelo escritor e o (re)imaginado pelo leitor.

Quanto à produção de sentido, em que o estado simplesmente frásico é suplantado pelo estado semântico, Bakhtin acredita ser este o grande mérito do artista:

De fato, o artista trabalha a língua, mas não como língua: como língua ele a supera... (a palavra deve deixar de ser sentida como palavra). O poeta não cria no mundo da língua, ele apenas usa a língua. No que diz respeito ao material, ao desígnio do artista, condicionada à tarefa artística fundamental pode ser expressa como superação do material. (BAKHTIN, 2003, p.178)

A citação acima parece estar inteiramente relacionada com o expressado por Ursula K. Le Guin quanto ao fazer literário e à palavra, citado anteriormente. Por ser uma mídia que opera

por um constructo de ideias sequenciadas, “entender as relações entre tempo-espço na literatura é também tentar compreender as formas de organização dos processos psicológicos em sua característica contextual e situacional” (MACEDO; VIEIRA, 2015, p. 122).

Umberto Eco (1985) afirma que o romance “é uma máquina para gerar interpretações”. Por isso, a descrição é elemento fundamental para a narrativa literária, pois ela ajuda a conduzir a edificação imagética imaginária do usuário. Nas palavras de Rodrigo S. M.: “Mas que ao escrever – que o nome seja dado às coisas. Cada coisa é uma palavra. E quando não se a tem, inventa-se. Esse vosso Deus que vos mandou inventar” (LISPECTOR, 1998, p. 26).

É, portanto, que, conhecido ou completamente novo, o objeto a partir do momento em que é expresso em palavras e comparece a uma descrição,

(...) se carrega de uma força especial, torna-se como o polo de um campo magnético, o nó de uma rede de correlações invisíveis. O simbolismo de um objeto pode ser mais ou menos explícito, mas existe sempre. Podemos dizer que numa narrativa um objeto é sempre um objeto mágico. (CALVINO, 2002, p. 49)

O objeto – leia-se também contexto, personagem, mundo etc. – é evidentemente mágico e único à imaginação de cada leitor. Sendo uma mídia em primeira dimensão e sem outro recurso que não a palavra, a literatura, já diria Tolkien (2006, p. 89), está contente em criar um Mundo Secundário na mente. Ou seja, a imaginação do leitor é uma importante ferramenta para a literatura.

A descrição é o aparato do texto que permite ao usuário conhecer espaços, personagens (personalidade, aparência, emoções etc.), e o tempo. De certa forma, é um posicionamento didático que o escritor precisa exercer em seu texto para que o leitor consiga apreender a mensagem. Acredita Stephen King (2015) que, para realizar uma descrição coerente com a proposta do enredo, o escritor precisa efetuar primeiramente a visualização do que deseja que seja experienciado pelo leitor e, apenas após esse primeiro passo, procurar traduzir o resultado de sua visualização em palavras. Como criador, deve procurar ser capaz de descrever uma cena que produza um “comichão de reconhecimento”, evitando a “descrição pobre” que “deixa o leitor confuso e míope” ou a “descrição exagerada” que “o enterra em detalhes e imagens” e, assim, encontrar uma posição que auxilie o ato de contar uma história (KING, 2015, n.p.). Assim, Stephen King reafirma a necessidade do bem usar as palavras para que, alinhadas, bem conduzam o usuário durante sua experiência de leitura.

Todavia, mesmo dentro do processo descritivo do livro, o usuário tem a liberdade de imaginar e essa imaginação não é coletiva, cada usuário criará uma forma diferente para o

objeto descrito. Como explica Regina Zilberman (1987), a leitura é uma tarefa de deciframento que implica uma interpretação do texto e dos elementos que nele se encontram fora do literal e, conseqüentemente, na revitalização do mundo ficcional. Há, portanto, produção de sentido não-passiva por parte do leitor, porque ele “também consome e produz no ato da leitura: consome um texto (objetivação do escritor) e produz significações para o mesmo, produzindo um outro texto através da leitura. O leitor produz um texto procedendo por seleção, ao escolher entre significações possíveis segundo alguns valores” (BASTOS, 1998, p. 3). O significado

(...) não é, portanto, inerente ao texto, ‘coisa do texto’. Existe uma relação entre produção e leitura e as significações se dão mediante o confronto da dimensão histórica do leitor com o autor. Há um processo dialético entre o texto e a leitura, sendo, às vezes, difícil a um leitor elaborar significações próximas às imaginadas pelo escritor, dado os tipos de experiências pessoais e sociais diferenciadas. (BASTOS, 1998, p. 3)

Cabe, então, ao leitor significar e recriar para si imagens *imaginárias*, i.e., contextos, cenários, personagens e objetos. De acordo com Luis Filipe Ribeiro (1990), o texto literário é resultado de um sistema meandroso de caminhos estabelecidos por princípios que orientam a produção do discurso e que estão embasados em experiências, emoções, linguagem e memória que o escritor vivencia e são anteriores à escrita e atuam como motivadores.

Importante lembrar também que não apenas o processo de leitura de um romance é uma prática individual, assim como o próprio ato de escrever ficção é “um trabalho difícil e solitário; é algo como cruzar o oceano Atlântico em uma banheira” (KING, 2000, n.p.). O todo, em geral, é proposto por um único criador, sendo raras as obras que possuem mais de uma pessoa como autor²¹. Paulo Honório, escritor fictício/narrador/personagem criado por Graciliano Ramos, reflete a nada próspera tentativa de escrever um livro em conjunto:

Antes de iniciar este livro, imaginei construí-lo pela divisão do trabalho. Dirigi-me a alguns amigos, e quase todos consentiram de boa vontade em contribuir para o desenvolvimento das letras nacionais. Padre Silvestre ficaria com a parte moral e as citações latinas; João Nogueira aceitou a pontuação, a ortografia e a sintaxe; prometi ao Arquimedes a composição tipográfica; para a composição literária convidei Lúcio Gomes de Azevedo Gondim, redator e diretor do Cruzeiro. Eu traçaria o plano, introduziria na história rudimentos de agricultura e pecuária, faria as despesas e poria o meu nome na capa. Estive uma semana bastante animado, em conferências com os principais colaboradores, (...) Mas o otimismo levou água na fervura, compreendi que não nos entendíamos. (...) A princípio tudo correu bem, não houve entre nós nenhuma divergência. A conversa era longa, mas cada um prestava atenção às próprias palavras,

²¹ Recordo-me apenas dos livros de Nero Blanc, pseudônimo para o casal Steve Zettler e Cordelia Frances Biddle. Intrigante notar que, mesmo se tratando de dois autores, Zettler e Biddle preferiram apresentar seus livros de mistério sob o pseudônimo de um único escritor.

sem ligar importância ao que o outro dizia. (...) O resultado foi um desastre. (...) O mingau virou água. Três tentativas falhadas num mês! (RAMOS, 2009, n.p.)

Para além do caráter individual da escrita, Stephen King sugere a solidão, o afastamento do mundo, como princípio para a atividade criativa:

Sua sala de escrita não precisa ser luxuosa (...). O espaço pode ser humilde (...) e só precisa realmente de uma coisa: uma porta que você possa fechar. A porta fechada é a maneira de dizer ao mundo e a você mesmo que o assunto é sério. Você assumiu o compromisso de escrever e pretende dançar a dança, bem como dizer o que precisa ser dito. (KING, 2015, n.p.)

A melhor coisa de escrever com a porta fechada é ser forçado a se concentrar na história, a despeito de praticamente todo o resto. Ninguém vai perguntar “O que você estava tentando dizer com aquelas últimas palavras de Garfield?” ou “Qual é o significado do vestido verde?”. Talvez você não quisesse dizer nada com as últimas palavras de Garfield, e Maura podia estar de verde só porque foi a roupa que ela estava usando quando surgiu em sua cabeça. (KING, 2015, n.p.)

Contudo, essa relação íntima do criador com o texto é rompida. Como observa Maurice Blanchot em palavras filigranadas,

ninguém que tenha escrito a obra pode viver, permanecer junto dela. Esta é a própria decisão que o dispensa, que o exonera, que o separa, que faz dele o sobrevivente, o ocioso, o desocupado, o inerte de quem a arte não depende. O escritor não pode permanecer junto da obra: só pode escrevê-la, pode, quando ela está escrita, somente discernir nela o acercamento abrupto (...) que o afasta ou que o obriga a regressar àquela situação de ‘afastamento’ em que se encontrou inicialmente, a fim de se converter no entendimento do que lhe cumpria escrever. De modo que se encontra agora de novo (...) errante do lado de fora (...). (BLANCHOT, 2011, p. 14-15)

O escritor escreve a obra, ela é publicada e ele perde seu poder de influência sobre o que já foi escrito. Cabe salientar, no entanto, que o autor perde controle sobre o livro, o texto publicado, mas não sobre seu projeto de obra. No caso de escritores de fantasia que criam seus mundos, como J. R. R. Tolkien, J. K. Rowling e George R. R. Martin, não há perda de controle sobre seu universo ficcional e os escritores podem, em uma outra obra, continuar um enredo, recriar o imaginário acerca de uma personagem, sopesar ações passadas ou introduzir um passado histórico ainda inexplorado. Barthes matou o escritor, mas não contava com o fato de os escritores de literatura de fantasia serem magos, imortais até o seu natural falecimento no nosso mundo. Isso, todavia, não é dizer que o escritor pode se fazer como crítico de sua própria obra, como Tolkien arriscou ao tentar estabelecer que *O Senhor dos Anéis* não era um romance

alegórico, pois, o criador está fadado ao “*Noli me legere*”, como postula Blanchot (2011). Ou seja, ele jamais poderá ser leitor de sua obra, sendo seu relacionamento com ela parental.

Ainda assim, podemos estabelecer uma clara distinção do papel de autoria entre o videointerativo e a literatura. Ao contrário do que ocorre aos videogames no gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, o livro não pode sofrer *hotfixes*, alterações após sua finalização²². Grande defensor da imutabilidade e da liberdade do produto após a publicação, Umberto Eco afirma:

Nada consola mais o autor de um romance do que descobrir nele leituras nas quais não pensava e que os leitores lhe sugerem. (...) Não digo que o autor não possa descobrir uma leitura que lhe parece aberrante, mas deveria sempre calar-se (...) a grande maioria das leituras faz descobrir efeitos de sentido em que não se tinha pensado. (...). O texto está aí, e produz seus próprios efeitos. O autor deveria morrer depois de escrever. Para não perturbar o caminho do texto. (ECO, 1985, n.p.)

Apesar de estar em um livro, a literatura escrita não se distancia da literatura oral quanto ao ponto de recepção do usuário. Da forma como compreendo e localizo a literatura como mídia de primeira dimensão, o ponto de recepção do leitor é o mesmo do de alguém a quem lhe é contado um acontecimento ou uma história. Como explicou Katini Nsambe a Rosi, personagens de Mia Couto em *Mulheres de Cinza*:

- Para ler esses papéis, Rosi, você precisa ficar parada. Completamente parada, os olhos, o corpo, a alma. Fica assim um tempo, como um caçador na emboscada. Se permanecesse imóvel por um tempo (...) as letras é que começariam a olhar para ela. E iriam segredar-lhe histórias. Tudo aquilo parecem desenhos, mas dentro das letras estão vozes. Cada página é uma caixa infinita de vozes. Ao lermos não somos o olho; somos o ouvido. (COUTO, 2015a, p. 229)

Por mais que esteja lendo, e para isso usando os olhos, o ato seria o mesmo que o de estar ouvindo acontecimentos passados vivenciados por terceiros e recontados por outrem, assim como se procedia com os bardos e os épicos (**imagem 7**). Portanto, cria-se uma relação íntima entre leitor e autor, pois apenas o escritor tem consciência da existência desse elemento externo ao mundo da ficção²³, o leitor; entre escritor e texto, pois o escritor tem a possibilidade de escolher tecê-lo e retecê-lo até que, estando satisfeito, divulgue-o; e, por fim, entre texto e

²² Sabemos que algumas vezes os escritores realizam modificações em seu produto final, como o fez Tolkien em *O Hobbit*, mas essa não é uma ação comum e tende a ser malvista pela crítica e pelo público receptor.

²³ Sabemos que, por vezes, as personagens também podem ter consciência da existência do leitor, mas isso se inicia ao posicionar a personagem no *locus* de escritor, como no *Épico de Gilgamesh* e, só por ter usurpado esse lugar é que ela tem consciência de que escreve e, portanto, narra a si para ser lida por outrem.

leitor, pois é apenas pelo texto que o leitor tem acesso ao mundo fictício proposto e ao seu *storytelling*.

Imagem 7: O leitor



Fonte: Elaborado pela autora

No cinema, o usuário, chamado de espectador, recebe a parte por outros imaginada, criada e executada. Enquanto na literatura a descrição opera importante função para construir espaços e edificar personagens, no filme tudo deve ser mostrado na tela. Como apontam Mcsill e Schuck (2016), o leitor pode mergulhar nas personagens, acompanhando seus sentimentos mais profundos descritos em tantas páginas quanto o escritor considerar necessárias, mas o espectador em uma sala de cinema deve interpretar tudo o que for referente às personagens a partir de expressões faciais, gestos, falas e ações. A possibilidade de uma complexa descrição permite, segundo os autores, uma maior aproximação do leitor com uma personagem de modo a compor empatia e a torná-la mais verossímil. No entanto, o mesmo não ocorre ao cinema uma vez que não raro um livro de grande volume de páginas acaba por ser reduzido ao tempo máximo de duas horas de filme. Mcsill e Schuck (2016) lembram que o processo de corte não permite a imersão de mesma profundidade na personagem que a descrição literária.

Na substituição de descrição pela imagem, o filme se faz como uma obra completa que é assistida pelo espectador e que não lhe permite muitos espaços imaginativos de caráter imagético. Isso significa que ao usuário enquanto espectador não é solicitado a imaginação de lugares, personagens e acontecimentos, pois todos ocorrem diante de seus olhos. Todavia, o filme é ainda passível de interpretação não sendo, portanto, um produto hermético. Em verdade, o cinema faz uso das imagens para provocar interpretações:

Os cineastas são psicólogos na habilidade prática. Eles mesmos têm sido espectadores e praticantes mais ou menos talentosos de seu ofício, por isso têm muitas ideias sobre

como moldar as pistas para proporcionar experiências de um tipo específico. Eles podem falhar ou ter sucesso além de suas esperanças iniciais, mas organizam o filme e solicitam uma série de efeitos. Como todos os seres humanos, os cineastas não podem antecipar, muito menos determinar, todos os efeitos que podem surgir de seus empreendimentos. Particularmente no domínio da apropriação, o espectador tem a liberdade de aproveitar certas pistas e não outras, atraí-las para uma variedade de projetos e usar o filme de maneiras que não poderiam ser previstas pelos cineastas.²⁴ (BORDWELL, 2007, p. 123)

No processo de criação, muitas decisões precisam ser deliberadas. Elas perpassam desde questões mais óbvias como a escolha de atores e atrizes a questões que muitas vezes não acometem o imaginário dos espectadores como arranjos legais, contratos de locação e planejamento de produção. Quando em uma adaptação de uma obra literária, por exemplo, o espectador recebe apenas uma parte, apenas aquilo que foi escolhido para ser adaptado e, ao mesmo tempo, recebe tal qual imaginado por terceiros. O produto fílmico é fruto de subjetividades e interpretações de leitura outras que não a do espectador.

Explicam Mcsill e Schuck (2016, p.101) que livros e roteiros “têm o mesmo objetivo, pegá-lo pelo braço e levá-lo para uma longa viagem”, mas, quando se fala do processo de criação de um roteiro a partir de uma obra literária deve ser lembrado que ambos são formas midiáticas distintas. Por isso, tal processo pode transformar-se em um ato extremamente afanoso, pois

são muitos os casos em que um escritor não fica satisfeito quando vê o resultado final da adaptação. Ele pode ter aprovado o roteiro, porém, o cinema é uma forma de arte colaborativa, ou seja, o roteiro é apenas o primeiro passo em uma grande estrutura. Quando o diretor de cena entra em ação, tudo pode mudar. (MCSILL; SCHUCK, 2016, p. 104)

Além disso, fatores externos – como o tempo, os interesses específicos e comerciais das produtoras, acidentes etc. – podem ser decisivos para o produto final e “tirar ou misturar personagens, muitas vezes, ocorre por uma questão de orçamento” (MCSILL; SCHUCK, 2016, p. 105). Enquanto, no final dos anos 1990, Peter Jackson recriava a Terra Média de J. R. R. Tolkien a partir de paisagens por ele escolhidas na Nova Zelândia e dispunha de um bom

²⁴ “The filmmakers are practical psychologists. They have been viewers themselves, and they are more or less accomplished practitioners of their craft, so they have many ideas about how to shape the cues to provide experiences of a particular sort. They can fail, or succeed beyond their initial hopes, but they organize the film so as to solicit a range of effects. Like all humans, filmmakers can't anticipate, let alone determine, all the effects that may arise from their endeavors. Particularly in the domain of appropriation, the viewer has a freedom to seize upon certain cues and not others, pull them into a range of projects, and use the film in ways that couldn't be foreseen by the filmmakers.”

orçamento e novas tecnologias de tratamento de imagem e edição, a MGM encontrou, em 1939, diversos percalços para adaptar *The Wonderful Wizard of Oz* (1900), de Lyman Frank Baum:

Ao contrário do livro e do filme como produto final, o processo de gravação de *The Wizard of Oz* não foi nada fantástico. A apesar de o roteiro, que inclui músicas além de falas, ter ficado pronto apenas nove meses depois que a MGM comprou os direitos de adaptação do livro para o cinema, o processo de filmagem passou por diversas interrupções devido a problemas de elenco. Embora a maioria desses problemas fosse devido a insatisfação de atores que trocavam entre si de papel, há um incidente memorável no mundo do cinema ocorrido nas filmagens do musical. Ao ser trocado de papel com Ray Bolger, Buddy Ebsen, que seria o Espantalho, não reclamou, mas ele não sabia que dias após o início das filmagens sofreria uma terrível intoxicação pela tinta à base de chumbo utilizada em sua maquiagem de Homem de Lata e seria internado em estado grave no hospital tendo que ser substituído por outro ator, Jack Haley. A composição da maquiagem foi alterada e todas as cenas filmadas novamente. (...) Fleming também foi refém do technicolor. O motivo técnico específico não é muito claro, há especulações sobre dificuldade de tonalidade e ainda sobre estética, mas o diretor teve de optar por trocar a cor dos sapatos mágicos que acompanham Dorothy em sua jornada. Em *The Wizard of Oz*, os cobijados sapatos mágicos são de rubi e não de prata como na obra original. (MARTINEZ; LOPES, 2019, p. 93-94)

Quanto à criação cinematográfica, o roteirista escreve a obra, que é dirigida pelo diretor, produzida pelos produtores, encenada pelos atores e editada pela equipe de pós-produção. Peter Jackson, quando questionado em uma entrevista, no *Charlie Rose Show*, após receber as indicações ao Oscar por *The Fellowship of the Ring* (2001), se o filme havia saído a seu desejo, respondeu:

Isso é muito interessante porque como diretor eu meio que... eu tenho uma boa habilidade... desde o início, quando começamos a escrever o roteiro, eu tenho uma boa habilidade de imaginar o filme na minha cabeça. Você sabe, desde a primeira página do script, enquanto escrevamos, eu já conseguia imaginar o ângulo da câmera, a música. Eu consigo começar a sentir o filme se formando e eu, de certa forma, tenho esse filme imaginário começando a tomar forma e isso desde o começo. (...) Nesse caso, nós começamos o processo cerca de cinco ou seis anos atrás... e então o que acontece durante o processo do filme é que esse filme, o que estava na minha cabeça, sempre era modificado... porquê quando você realiza os cenários... você sabe... então os cenários que você tem realizados substituem os que você originalmente imaginou. Então, os atores entram no jogo, suas faces dão vida a personagens que eu havia imaginado. Assim, meu pequeno filme interior estava sempre sendo alterado, sendo melhorado. Então, quero dizer, você sabe... tudo melhorava o tempo todo. O filme na minha cabeça era alterado e melhorado o tempo todo. Havia sempre outras pessoas entrando no jogo e dando a sua contribuição (...). Isso é entusiasmante. Do ponto de vista criativo, é entusiasmante porque você tem sempre essas novas coisas acontecendo quando todo mundo e todas as outras pessoas se envolvem. (CHARLIE

ROSE SHOW, 2002, Peter Jackson interview (00:01:29 – 00:01:35) – minha tradução²⁵)

No cinema, porém, todos os envolvidos, assim como o escritor na literatura, perdem poder sobre a obra após o lançamento e não têm a possibilidade de realizar *hotfixes*. Ainda assim, a fala de Jackson expõe o cinema como um sistema de produção. Filmes são obras de autoria compartilhada e costumam ter recepção compartilhada, como em salas de cinema.

Mesmo recebendo a parte imaginada por terceiros, seria incoerente afirmar que o usuário tem uma conexão passiva com a mídia, ou que a compreensão de cada espectador sobre o filme seja totalmente única. Ao receber a mídia cinematográfica, o espectador processa e elabora o conteúdo

(...) com base nos esquemas que ele ou ela tem em mãos. Esses esquemas não são necessariamente códigos no sentido estrito, porque muitos são vagamente estruturados, semanticamente vagos e abertos. Ainda assim, a elaboração também não é totalmente uma questão de gosto individual. Se você e eu virmos um motorista bebendo de uma garrafa de vidro e desviando o carro pela estrada, provavelmente suspeitaremos que ele esteja sob a influência [alcoólica]. A conclusão não é garantida: a garrafa pode conter chá gelado e ele pode estar evitando o atropelamento que não podemos ver. Mas nossa inferência (...) é mais plausível. Os filmes dependem centralmente de tais inferências (...) ²⁶. (BORDWELL, 2007, p. 93)

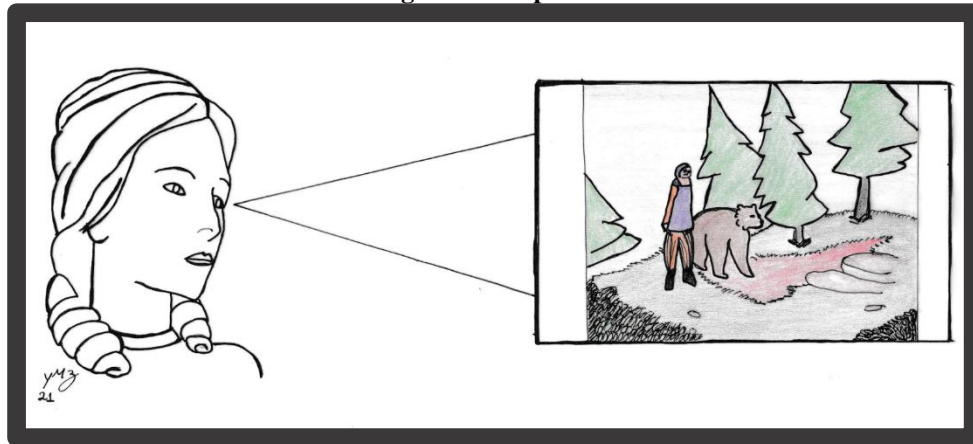
Assim, o paradigma cognitivo indica ser improvável que, ao assistir a um filme, o usuário necessite aplicar um conjunto de “códigos” para compreendê-lo. Em vez disso, “os espectadores participam de um processo complexo de elaboração ativa do que o filme estabelece. Eles ‘vão além da informação fornecida’, na frase de Jerome Bruner.” (BORDWELL, 2007, p. 136) Todavia, ir além é fazer uso da criatividade nas lacunas em potencial deixadas pelo filme. No entanto, não se trata de uma liberdade ampla e descuidada para qualquer tipo de interpretação pois, o espectador que decifrar diferentemente a mensagem poderá não compreender corretamente o filme e perder-se-á pelo enredo. Outrossim, a diferença de recepção será a significação individual para cada um de elementos pertencentes à mensagem e não da mensagem como um todo.

²⁵ Essa versão foi realizada por mim diretamente do áudio da entrevista e, portanto, não fora efetuada primeiramente uma transcrição em língua inglesa. Para assistir ao trecho original, veja <https://youtu.be/-ggVDYcvNyg>.

²⁶ “(...) on the bases of schemas she or he has to hand. These schemas aren't necessarily codes in the strict sense, because many are loosely structured, semantically vague, and openended. Still, the elaboration isn't wholly a matter of individual taste either. If you and I see a driver swigging out of a bottle and swerving his car along the road, we'll probably both suspect that he's under the influence. The conclusion isn't guaranteed: The bottle might contain iced tea, and he might be avoiding roadkill we can't see. But our inference (...) is more plausible. Films rely centrally on just such garden-variety inferences (...)”.

Em resumo, o cinema coloca seu usuário um pouco mais próximo dos fatos. O espectador, cuja etimologia latina *spectator* significa “aquele que observa”, é como uma testemunha ocular dos eventos que ocorrem a terceiros, pois os presencia. Dessa forma, por muitas vezes não há a necessidade de que um narrador lhe descreva os acontecimentos (**imagem 7**).

Imagem 7: O espectador



Fonte: Elaborado pela autora

No videogame, o usuário, chamado de jogador, é quem recebe o todo por outros imaginado e criado e que é pelo jogador apenas jogado. O videogame interativo é criado por muitas mãos – entre roteiristas, designers, programadores etc. – e tem por característica baldrame a interatividade.

Segundo Adrienne Shaw, a audiência está sempre ativa na hora de interagir com a mídia, mas nos videogames a interação é indispensável para o funcionamento de sua estrutura midiática (SHAW, 2010, p. 8). Já, Arthur Bobany (2008) observa a interatividade enquanto atributo e fundamenta que é esse o elemento que diferencia os *games* das outras mídias por estar efetivado no núcleo do desenrolar de qualquer jogo. De mesmo modo, a mídia videogame interativa é também a mais dependente da tecnologia, ainda que a evolução tecnológica venha permitindo-lhe certa liberdade, quase ilimitada, no processo de criação de universos, enredos e personagens.

A mídia videogame interativa é composta por diversos gêneros e subgêneros. O gênero que tem recebido especial destaque em minhas análises é o *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*, cuja característica agrupa “(...) videogames de alta resolução, jogados online por indivíduos com suas personagens criadas para representá-los e para interagir não apenas com o *software* (o contexto do jogo e as personagens deste contexto e controladas por esse *software*), mas também com outros jogadores” (MARTINEZ, 2017, p. 20). Os *MMORPGs* equalizam os jogos de RPG com a possibilidade de interação em larga escala e

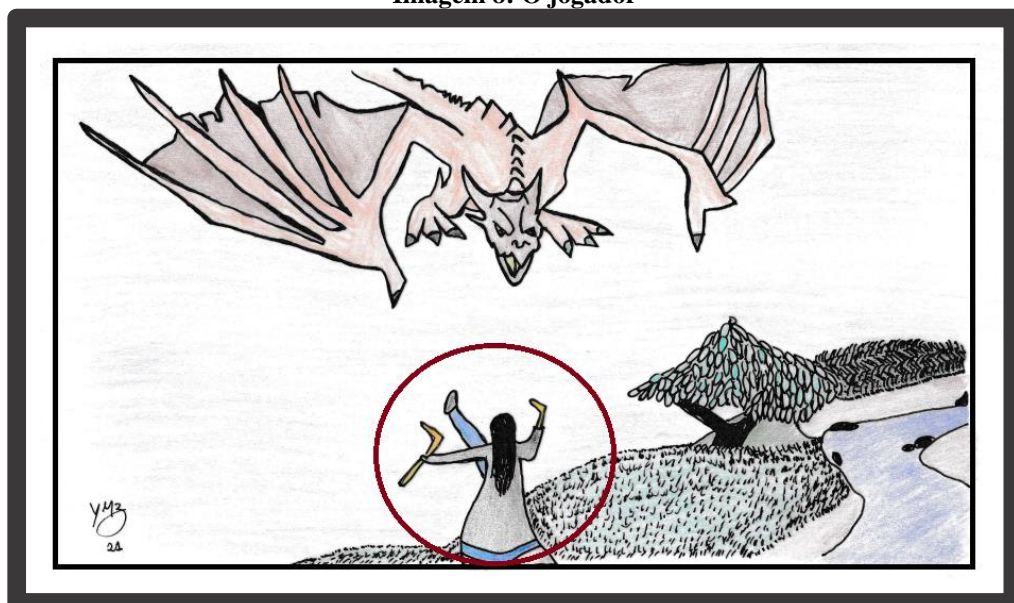
produzem obras que estão em constante processo de renovação e de melhoramentos. Suas obras são vivas e seus autores, mesmo após seu lançamento, têm constante poder sobre ela; de tempos em tempos, o jogo é alterado para a introdução de novos efeitos, personagens, mapas etc. ou para a realização de correções, os *hotfixes*. Há, portanto, a possibilidade de interação entre autores e receptores, o que é uma novidade trazida pelo videogame.

Da interação entre jogadores, observa-se que

(...) o ambiente da vida social encontra desenvolvimento no mundo virtual (...). Com a revolução das telecomunicações e a comunidade global os espaços virtuais dos jogos se tornam propícios a uma experiência social completa. É interessante notar como os espaços virtuais seguem padrões estabelecidos pelos espaços sociais reais. Não é difícil encontrar no mundo virtual grandes áreas abertas destinadas à socialização e à confraternização de grandes grupos. (BOBANY, 2007, p.13)

De mesmo modo potente, é a interação entre jogador e avatar. À mídia videointerativa emerge especial relevo de arte mimética aristotélica; mediante atores, “representando as personagens, a ação e agindo elas mesmas” (DE SOUSA, 1986, p. 36). Assim como no teatro, há personagens e atores que desenvolvem em determinado cenário ações para que um enredo seja desempenhado, no *MMORPG*, o ator seria o próprio jogador e o avatar seria a personagem cujas ações desenvolvem a trama no mundo criado pelos produtores, o cenário.

Imagem 8: O jogador



Fonte: Elaborado pela autora

Ainda, de acordo com Lewis et al. (2008), cria-se, por parte do jogador, um apego à personagem projetada como sendo sua representação digital devido ao estabelecimento de uma

interação efetiva que não é permitida por outras mídias: “o jogador controla o avatar, reage ao avatar e com ele e responde a mudanças nas condições e no ambiente do avatar”²⁷ (HART, 2017, n.p. – minha tradução). A percepção do jogador é corpórea, sendo ele ou ela sempre o centro de sua própria história, o protagonista (**imagem 8**).

Assim como Ésquilo, a partir da inserção da segunda pessoa à tragédia, criou o efeito de emancipar a primeira pessoa do coral responsório e fez do diálogo o protagonista da trama, e como *Gilgamesh*, que potencializou a importância da escrita em sua epopeia, a possibilidade de manipulação do avatar e de outros aspectos dentro de um mundo videointerativo estabeleceu a interação como carácter principal. Então, restitui-se o vínculo da ação dramática e do movimento, pois, segundo afirma Eudoro de Sousa, “(...) na *Poética*, a teoria da acção dramática está mais próxima do que inadvertidamente se poderia supor da teoria do movimento, exposta na *Física*” (1986, p. 38).

A ação dramática do teatro, de traços facilmente reconhecíveis no cinema em diferentes tons, é, portanto, retomada no videogame, especial e essencialmente nos *MMORPGs*. Todavia, evidentemente, descarta-se o processo de catarse por não se tratar da observação de um terceiro, mas da observação de si, sendo o avatar parte da identidade do jogador. Também, como indiretamente inferido por Thabet (2015), o encontro entre narrativa e ação contradiz o pensamento teórico de uma herança inevitável da separação supostamente definitiva de ambas feita por Aristóteles.

Por posicionar o usuário como protagonista, o videogame permite pelo menos duas narrativas, a “de fundo” (cf. MUKHERJEE, 2015) e a que emerge da experiência do jogador. As narrativas de fundo são as narrativas de contexto, como a ameaça direta ou indireta de Sauron sobre a Terra Média em *Lotro*, por exemplo. Essa questão é um esteio que será detalhado com mais precisão em capítulo próximo.

Para finalizar o atual capítulo, compus o quadro abaixo de modo a sintetizar as ideias aqui expostas e que serão melhor analisadas e exemplificadas no decorrer dos demais capítulos (**quadro 1**). De modo geral, pretendi, até aqui, que tanto o *modus operandi* da mídia quanto a forma como seu produto se relaciona com o seu usuário confirmassem as suas dimensionalidades. Também, quis ressaltar as diferenças que incorrem em um processo coletivo de criação em comparação ao processo individual literário, bem como apontar a possibilidade que o videointerativo tem de criar um produto editável e colaborativo.

²⁷ “The gamer controls the avatar, reacts to and with the avatar, and responds to changes in the avatar's conditions and environment.”

Quadro 1: Comportamentos midiáticos

MÍDIA	USUÁRIO	PRODUTO FINAL	PROCESSO CRIATIVO	CONTROLE SOBRE O PRODUTO FINAL	DIMENSÃO
LITERATURA	leitor	livro	Individual	Sem hotfix	1D
CINEMA	espectador	filme	coletivo	Sem hotfix	2D
VIDEOGAME	jogador	videogame	coletivo	Com hotfix	3D

Fonte: Elaborado pela autora

No próximo capítulo, veremos como essas dimensões são responsáveis pelo diferente comportamento da mídia enquanto sequência. Em consonância, também será analisada a composição estrutural, o que incluirá a delimitação do componente estrutural mínimo de cada uma das mídias.

3 SEQUÊNCIA E ESTRUTURA

Segundo Roland Barthes (1976), podemos considerar uma sequência como um composto seriado e lógico de termos correlatos. Contudo, para que se inicie, é necessário que a um de seus termos falte o seu antecessor e, para que se finalize, é necessário que a outro de seus termos falte o seu conseqüente. Dessa forma, poderíamos pensar que o início de um produto midiático é sempre uma quebra, uma fissura na circularidade das coisas. Que coisas? As ideias, diria Platão.

Nas narrativas clássicas, percebemos com clareza a movimentação sequencial, pois, como exposto por Chatman (1978), seus eventos ocorrem por distribuições: “eles estão ligados um ao outro como causa ao efeito, efeitos por sua vez causando outros efeitos, até o efeito final. E mesmo que dois eventos não pareçam obviamente inter-relacionados, inferimos que eles possam estar, em algum princípio maior que descobriremos mais tarde”²⁸ (CHATMAN, 1978, p. 45 – minha tradução).

Isso também ocorre às mídias, que se interligam internamente e se inter-relacionam também com outras mídias. A todas há uma fagulha inicial, mas é provavelmente impossível que possamos predizer onde está ou estará seu fim. Na verdade, o fim tende a recair sobre o suporte, não sobre a mídia. Ao longo da história, vimos isso acontecer com o papiro, o pergaminho e a fita cassete, por exemplo. Suas respectivas mídias, no entanto, se reinventaram, migraram para outros suportes e se mantêm vivas.

3.1 Sequência e estrutura na literatura

A tradição oral está na raiz de todos os gêneros literários. É nela que encontramos a figura do contador de histórias, os primeiros narradores, recorrente a todas as sociedades. Algumas sociedades africanas ágrafas, por exemplo, chamaram seus contadores de griôs. Os griôs exerciam a atividade pública de romper o esquecimento ao exaltarem a tradição e de promover o diálogo, a partir de seu vasto conhecimento, entre o que havia de novo e as passagens históricas e mitológicas de seu povo. Em outras nações e outros contextos tornou-se

²⁸ “they are linked to each other as cause to effect, effects in turn causing other effects, until the final effect. And even if two events seem not obviously interrelated, we infer that they may be, on some larger principle that we will discover later.”

necessário não apenas o som, mas também as letras e tradições orais passaram a serem escritas. Assim, os gregos perpetuaram a *Ilíada* e a *Odisseia*, com Homero, indicando

(...) em que métrica podem ser escritas as ações de reis e militares e tristes guerras. Em versos unidos irregularmente, primeiro foi incluída a queixa, após também a manifestação de desejo possuído. Que inventor, porém, teria cunhado os curtos poemas elegíacos, controvertem os eruditos; o pleito está até agora sob julgamento. A Fúria proveu a Arquiloquo de seu próprio iambo: as comédias e as tragédias adotaram este pé, apropriado para diálogos e para sobrepujar estrépitos populares e nascido para cometimentos de ação. A Musa consentiu à lira decantar divos e filhos de deuses, o lutador vencedor e o primeiro cavalo no combate, aflições de jovens e libidinosos vinhos²⁹. (HORACIO, 1836 – minha tradução)

Do gênero épico, característico por suas narrativas heroicas em verso, caminha-se até as narrativas modernas em prosa, cujos representantes mais difundidos são o romance, o conto e a novela (GANCHO, 2006, p. 8). Entre as narrativas orais e escritas, entre o épico e a prosa moderna, mantém-se, como fluxo de contínuo natural a essa forma de expressão do ser humano, a certeza de que

não basta, porém, para que haja narrativa, a simples história (*fábula*, para os formalistas russos), suscetível, como esqueleto dos fatos ou eventos, de ser abstraída, resumida e recortada por outros meios que não o verbal. É preciso que os fatos se ajustem entre si na forma de um *enredo* ou *intriga*, configurador da ação, como ponto de chegada da atividade mimética. (NUNES, 2013, p. 15)

É necessário que haja sequência. Uma história, um enredo, constrói-se a partir de uma dimensão episódica, portanto uma narrativa é laborada em acontecimentos, em fatos sequenciados. Como bem lembra Gancho (2006), sem os fatos não há história, pois as personagens vivem de fatos alocados em um determinado tempo e espaço. Ainda, é também necessária a presença de um narrador para que o texto se consolide como prosa de ficção, porque

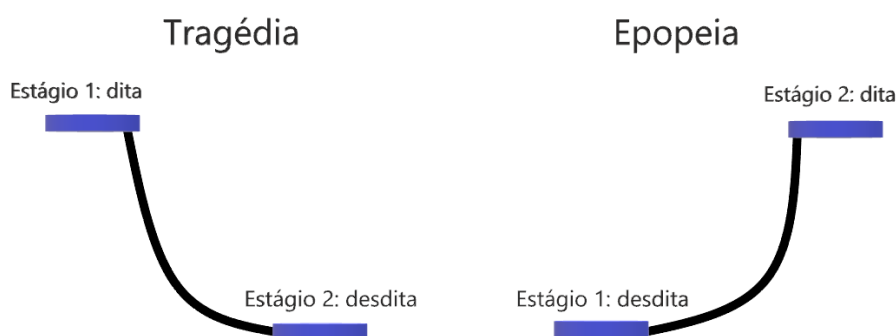
(...) é ele fundamentalmente quem caracteriza a narrativa. Os fatos, as personagens, o tempo e o espaço existem, por exemplo, num texto teatral, para o qual não é essencial a presença do narrador, pois é ele fundamentalmente quem caracteriza a narrativa. (...) o elemento organizador de todos os outros componentes, o intermediário entre aquilo que é narrado (a história) e o autor, entre o narrado e o leitor. (GANCHO, 2006, p. 11)

²⁹ “Res gestae regumque ducumque et tristia bella quo scribi possent numero, monstravit Homerus; versibus impariter iunctis querimonia primum, post etiam inclusa est voti sententia compos; quis tamen exiguos elegos emiserit auctor, grammatici certant et adhuc sub iudice lis est; Archilochum proprio rabies armavit iambo; hunc socci cepere pedem grandesque cothurni, alternis aptum sermonibus et popularis vincentem strepitus et natum rebus agendis; musa dedit fidibus Divos puerosque Deorum et pugilem victorem et equum certamine primum et iuvenum curas et libera vina referre”.

Destarte, a moderna ficção mantém o vínculo com as bases firmadas pela literatura oral, não havendo, portanto, uma narrativa sem narrador e a sensação de que alguém está a falar se correlaciona não “à presença empírica de um falante definido, conhecido ou conhecível, mas à percepção espontânea do ouvinte sobre a natureza linguística do objeto ao qual ele está ouvindo; porque é discurso, alguém deve estar falando”³⁰ (METZ, 1991, p. 20-21 – minha tradução). E essa fala, esse discurso escrito do narrador, não se faz sem que as ideias se ordenem em uma sequência lógica.

As primeiras propostas sequenciais a serem delimitadas, pelo menos no que concerne a literatura ocidental, foram sugeridas por Aristóteles. A primeira proposta a ser citada se refere aos conceitos de *dita* e *desdita* que, ao serem aplicados às epopeias e tragédias posicionam uma lógica sequencial (**imagem 9**). Assim, a fábula deve conduzir o herói trágico da felicidade ao infortúnio enquanto o herói épico deve fazer o caminho contrário. A segunda é a proposta de que a fábula apresente início, meio e fim.

Imagem 9: Dita e desdita



Fonte: Elaborado pela autora

Com relação à segunda, cabe ressaltar que o tempo foi condensado ou expandido, como fez Marcel Proust na psicológica narrativa de *No caminho de Swann*, mas a sequência permaneceu soberana. Explico: *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, e *Letras finais*, de Luis Dill, embaralharam suas páginas para instigar o leitor e *História meio ao contrário*, de

³⁰ “The impression that someone is speaking is bound not to the empirical presence of a definite, known, or knowable speaker but to the listener's spontaneous perception of the linguistic nature of the object to which he is listening; because it is speech, someone must be speaking”.

Ana Maria Machado, diz começar ao contrário, mas a narrativa em todos os textos citados permaneceu tendo um começo e um fim. O mesmo ocorre à obra de Proust.

Os gregos já haviam evidenciado que uma história não precisa ser contada em ordem cronológica. Homero oferece-nos a possibilidade de *flashback* ao propor que Odisseu contasse sobre si e suas aventuras a Alcino no Canto IX. O mundo clássico apresentou, ainda, a continuação tardias³¹, como a *Eneida*, de Virgílio, que parte do que fora criado por Homero em enredo e estrutura, e à característica de contar um enredo *in media res*:

(...) Nem data o retorno de Diomedes pela morte de Meleager, nem rastreia a ascensão da guerra de Tróia a partir dos ovos [*ab ovo*]: ele sempre se apressa para o evento; e arrebatava seu ouvinte em meio a circunstâncias [*in media res*] interessantes, entendendo-as com já conhecidas; abandona os assuntos que confia não poderem brilhar; de tal modo forma suas ficções, misturando o falso com o verdadeiro, para que o meio não seja inconsistente com o começo, nem o fim com o meio³². (HORACIO, 1836 – minha tradução)

Na citação acima, Horácio refere-se à *Ilíada* e elogia a escolha de Homero de rumar direto para o que lhe convinha, para o meio das coisas; criando assim uma narrativa *in media res* em vez de uma narrativa *ab ovo*, ou seja, do início que seria, no contexto da guerra de Tróia, o nascimento de Helena e Polux a partir justamente de um ovo. Dessa maneira, para Horácio, Homero cria uma sequência fluida e aprazível mesmo que, e talvez justamente por isso, ela não limite-se ao vínculo com o tempo.

Durante o processo de criação de um romance, o escritor decide conscientemente o modo como irá conduzir a sua mensagem, o enredo, a partir do seu desejo de como ela deva ser lida. A construção da estrutura narrativa inicia pelo posicionamento do narrador. Para o escritor Érico Veríssimo (1999), a narrativa em primeira pessoa é a mais natural, porém a em terceira pessoa é a mais utilizada:

A mais natural é a em que a narrativa é feita em primeira pessoa. Um homem ou mulher conta uma história: os fatos que viu, as palavras que ouviu, as pessoas que conheceu, as ideias que lhe passaram pela cabeça, os sentimentos que experimentou e as emoções que, por sinais exteriores ou por intuição julgou que os outros sentiram. A técnica mais usada é a da terceira pessoa. O autor narra os acontecimentos dum ângulo demiúrgico, isto é, tudo vê e tudo sabe; como o Diabo-Rengo da lenda, destelha todas as casas e todas as consciências, encontra-se em todas as partes e lê todos os pensamentos. É um método convencional, sim, mas que nos permite uma grande liberdade. Estamos lendo ao mesmo tempo os pensamentos de Romeu e

³¹ Chamamos isso hoje de *Spin-off*, obra derivada.

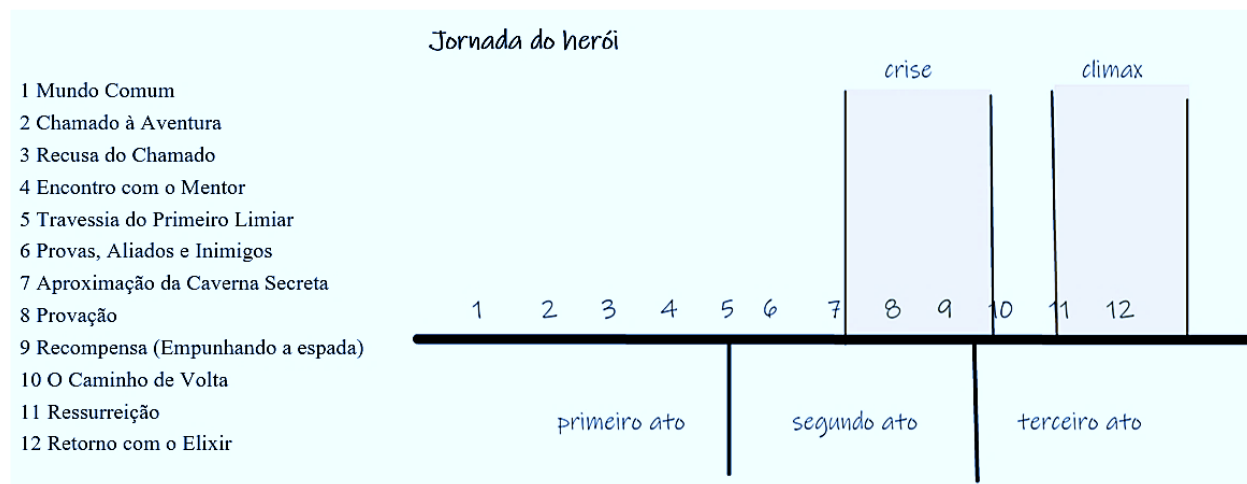
³² “nec reditum Diomedis ab interitu Meleagri nec gemino bellum Troianum orditur ab ovo: semper ad eventum festinat et in medias res non secus ac notas auditorem rapit et quae desperat tractata nitescere posse relinquit atque ita mentitur, sic veris falsa remiscet, primo ne medium, medio ne discrepet inum”.

Julieta. Penetramos nos sonhos do patrão, que dorme, na mente da patroa, que está com insônia, e no mesmo momento sabemos descrever os desejos e os anseios da criada, que conversa à porta com o guarda-civil. (VERISSÍMO, 1999, p.13)

Podemos perceber que o conceito de natural empregado por Veríssimo remonta diretamente à oralidade e, portanto, às narrativas orais. Também, retoma a figura do bardo que narra os feitos dos grandes heróis.

Por falar em heróis, se voltarmos a John R. R. Tolkien ou a Lyman Frank Baum e observarmos as narrativas de fantasia profunda³³ e cujo fundamento são uma busca (missão), inevitavelmente nos deparamos com essa figura. Tão bem conhecida, a jornada do herói, observada por Joseph Campbell (2004) e esquematizada e sugerida a futuros escritores por Christopher Vogler (2015) (**imagem 10**), é aparentemente uma quase inevitável e bem-sucedida fórmula sequencial³⁴. Narrativas que se propuserem a apresentar um herói tendem a fazer uso dessa sequência ou a adaptá-la em algum propósito com vistas ao êxito do projeto³⁵.

Imagem 10: A jornada do herói repensada por Vogler



Fonte: Elaborado pela autora

³³ O conceito comumente empregado para classificar narrativas com alto grau de complexidade de elementos de fantasia é o de *high fantasy*, alta fantasia. Contudo, venho empregando o termo *fantasia profunda* no sentido de trata-se de uma narrativa “permeada de” fantasia. Assim o faço em virtude de o oposto binário de *high fantasy* ser *low fantasy*, ou seja, baixa fantasia e considerar que esse termo “baixa” pode incorrer em uma interpretação pejorativa da obra assim classificada. Portanto, aplico o termo *fantasia rasa* no sentido de haver poucos elementos de fantasia.

³⁴ Cabe ressaltar que, apesar de a jornada do herói ser compreendida como uma “fórmula” como dito por mim, seria iníquo afirmar que Campbell apenas propôs uma questão estrutural, pois a jornada do herói é essencialmente filosófica, uma vez que perfaz o processo de individuação de Carl Jung. O uso, portanto, dos postulados de Campbell como um algoritmo de procedimento que se compreende eficiente é empregado por Vogler.

³⁵ Um exemplo de como as reverberações do arquétipo, a imagem arquetípica, esteja, possivelmente, passando por uma renovação e o quanto esse processo acaba por reverberar em uma readaptação da jornada pode ser observado em *Game of Thrones*, de George R. R. Martin.

Vogler propõe chamar o primeiro ato de “separação”, o terceiro ato de “retorno” e dividir o segundo ato em duas partes, “descida” e “iniciação”, em que o número 8 do esquema supracitado seria o elemento central. Também propõe que o segundo ato seja o mais denso e, assim, componha um maior número de páginas, o dobro dos demais, e que os atos um e três possuam número equivalente de páginas.

De modo a exemplificar, vejamos como a sequência da jornada do herói manifesta-se em *O Hobbit*. Afirma Vogler que a maioria das histórias remove o herói de seu “mundo comum” e o apresenta para um novo mundo especial e estranho. A primeira etapa tem por função expor o herói para além da sua zona de conforto. Bilbo Baggins, ao início da narrativa, não encontra-se em um outro mundo, mas vive em um seguimento afastado dos demais e ostracizado em virtude do comportamento conservador de seus próprios habitantes (1). Seu chamado para a aventura ocorre pela intervenção de Gandalf e dos anões (2), mas é inicialmente recusado (3). Todavia, essa recusa não perdura, uma vez que o mentor, o mago cinzento, já estava entre o grupo (4). A travessia do primeiro limiar se dá quando Bilbo e os anões deixam a estalagem Dragão Verde e partem montados em seus pôneis (5). Na sequência, encontram e derrotam *trolls*, fazem amizade e recebem orientação dos elfos de Valfenda, são capturados por *orcs*, o hobbit tem seu encontro com Gollum e com o Um anel, a comitiva foge dos *wargs* com auxílio das águias, é bem recebida por Beorn e mal-recebida por Thranduil (6). Quando enfim chegam a Erebor, Bilbo constata a veracidade sobre a existência do dragão e do tesouro e os anões deparam-se com os moradores de Cidade do lago (7). O dragão transforma-se em uma potente ameaça, mas é depois derrotado. A Pedra Arken acaba parando nas mãos dos homens, e uma iminente guerra está prestes a eclodir pela posse dos bens da Montanha Solitária (8). Bilbo desmaia em meio à guerra que é travada pela aliança entre homens, anões e elfos com o auxílio das águias contra os *orcs* e *wargs*. (9). Ao despertar, o hobbit descobre os acontecidos e despede-se dos amigos para iniciar sua viagem de volta (10) carregado com duas arcas, uma de ouro e outra de prata, ofertadas como recompensa por seus préstimos e pela amizade durante a aventura (11).

Apesar de a literatura permitir certas liberdades narrativas, como a de modificar a ordem a qual o leitor tem acesso às informações de acontecimentos – tornando-a acronológica, por exemplo – a sequência proposta por Vogler, a partir de Campbell, parece ser bastante restrita, pois tem o empenho de conduzir o leitor junto à personagem, enquanto ela caminha através da crise e do clímax e encontra seu desfecho. Considerando a narrativa de fantasia, Vladimir Propp observa que

o roubo não pode ocorrer antes que a porta seja forçada. No que diz respeito à história, ela tem leis próprias e particulares. A sequência de elementos (...) é estritamente uniforme. A liberdade dentro dessa sequência é restringida por limites muito estreitos que podem ser formulados exatamente. (...) A sequência de funções é sempre idêntica. Quanto aos agrupamentos, é necessário dizer antes de tudo que de maneira alguma todos os contos dão evidência de todas as funções. Mas isso não muda a lei da sequência. A ausência de certas funções não altera a ordem do resto³⁶. (PROPP, 2015, p. 22)

Isso ocorre por dois motivos em muitas obras de literatura de fantasia e de ficção científica: as descobertas do herói e a ambientação do leitor no Mundo Secundário³⁷. A sequência proposta se estrutura de modo a conectar leitor e herói e, assim, o usuário é guiado não apenas pelas palavras concedidas pelo narrador, mas também pelas ações das personagens. O leitor acompanha em grande medida os passos do herói que também está sendo introduzido àquele novo mundo e às descobertas de sua jornada. De acordo com Christopher Vogler,

a beleza da Jornada do Herói é que não apenas descreve um modelo em mitos e contos de fadas, mas também é um mapa preciso do território que se deve percorrer para se tornar um escritor ou, mais importante, um ser humano. A Jornada do Herói e a Jornada do Escritor são a mesma coisa. Qualquer um que comece a escrever uma história logo encontra todas as provas, testes, provações, alegrias e recompensas da Jornada do Herói. (VOGLER, 2015, p. 370)

Até aqui, refletimos sobre o processo de escrita e a composição narrativa, cabe agora também observar a leitura. Na literatura, “a sequência ordenada e coerente de signos veicula do emissor/autor até o receptor/leitor” a mensagem de modo a constituir o texto literário, que, por sua vez, “é um artefato materializado numa textura, isto é, numa sequência linear de signos em que se realiza e se manifesta a sua coesão formal e semântica” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 286).

É verdade que “o texto pode não se fechar e deixar em aberto à imaginação do leitor ou ouvinte a solução ou as soluções para as tensões ou os conflitos nele apresentados” (PROENÇA FILHO, 2007, p. 78), mas isso ocorre a nível de enredo. O romance guia seu leitor do início ao

³⁶ “Theft cannot take place before the door is forced. In so far as the tale is concerned, it has its own entirely particular and specific laws. The sequence of elements, as we shall see later on, is strictly uniform. Freedom within this sequence is restricted by very narrow limits which can be exactly formulated. We thus obtain the third basic thesis of this work, subject to further development and verification: The sequence of functions is always identical. As for groupings, it is necessary to say first of all that by no means do all tales give evidence of all functions. But this in no way changes the law of sequence. The absence of certain functions does not change the order of the rest”

³⁷ Em *Sobre Contos de Fadas*, J. R. R. Tolkien interpreta os mundos fantásticos, “Mundos Secundários”, e oferece uma proposta de caracterização em contraponto ao mundo real, “Mundo Primário”. (TOLKIEN, 2014, p. 51)

fim. Mesmo que o enredo apresente um final para ser solucionado pela imaginação do leitor – um final em “aberto” (cf. ARRIVÉ, 1973) – ou o final como um recomeço – como em *O Diário da Queda*, de Michel Laub, em que, ao final, o leitor descobre que uma nova vida se apresenta para o narrador com a chegada de um filho – o livro se encerra e aquela narrativa termina.

No que tange à velocidade de leitura, gostaria de observar alguns aspectos a partir de uma experiência pessoal. Ao longo dos últimos anos, tem se tornado rotina para mim e para meus colegas de pós-graduação iniciar novos livros, mas fazer longas pausas entre a leitura. Isso acontece porque, em meio à rotina de mestrado e doutorado, sempre éramos chamados de volta às leituras obrigatórias, seja as das disciplinas, seja aquelas dos nossos *corpora* de pesquisa, deixando a leitura recreativa em *stand by*. O motivo de eu trazer esse relato aqui reside no fato de que sempre ao encontrar uma de minhas colegas iniciávamos um diálogo que se resumia a ela indagar se eu já havia terminado determinado livro, e eu a responder que não: “ainda estão perdidos na floresta”. Em seguida, retornava a pergunta a ela, que me respondia “já faz seis meses que ela está sentada naquele ônibus”. Do ponto de vista teórico da sequência narrativa, nossos comentários brincalhões materializavam-se em uma pertinente realidade. Mesmo que a história já tenha sido escrita, que o livro seja uma obra completa e que Barthes tenha matado o autor, a literatura precisa de um leitor para imaginar personagens e acontecimentos e “dar vida” à sequência. As personagens são objetos que não preexistem a sua leitura, pois produzem-se por meio dela. Com ressalta Oswald Ducrot (1972), um texto demanda certos movimentos cooperativos, ativos e conscientes da parte do usuário. Portanto, parar uma leitura de um romance no meio é congelar uma personagem ou um evento no tempo e no espaço, é interromper uma sequência. De certo modo, personagens são reféns do nosso ato de leitura e só adquirem sua liberdade quando findamos o livro. São torturados e moldados no inferno pelo escritor, erram pelo purgatório durante a leitura do leitor e, quando o livro se fecha, adentram a vida eterna de nossas memórias.

Os elementos do romance estão interligados sequencialmente e movem-se pela leitura. Sobre essa relação, Todorov relata:

Não posso imaginar a composição de um livro encarnada numa série de blocos isolados; nem conceber, num romance digno de ser mencionado, uma passagem de descrição que seja desprovida de intenção narrativa, uma passagem de diálogo que seja sem intenção descritiva; uma reflexão qualquer que não participe da ação, ou uma ação cujo interesse tenha outra razão além daquela, geral e única, que explica o êxito de toda obra de arte: a de poder servir de ilustração. O romance é um ser vivo, uno e contínuo, como qualquer outro organismo, e notar-se-á, creio eu, que ele vive precisamente à medida que em cada uma de suas partes aparece qualquer coisa de todas as outras. (TODOROV, 2006, p. 81)

O romance é um ser vivo e contínuo – já havia Henry James (1884) argumentado antes de Todorov –, porém sua vitalidade emerge do ato de leitura e sua unidade emerge da conclusão de sua sequência. Seu usuário, ao decodificar sua mensagem, entra em contato, em primeiro lugar, com “a manifestação linear textual, isto é, a *superfície lexemática do texto*” e perfaz um caminho reverso àquele trilhado pelo escritor durante o processo de escrita (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 315). O leitor percorre uma linha seguindo a direcionalidade da cadeia sintagmática, seja da direita para esquerda ou da esquerda para a direita, e

ao longo desta leitura – e ‘ao longo’ implica tanto fatores topológicos como fatores temporais –, o receptor elabora e acumula informações – em latim, *legere* significa ‘reunir’, ‘recolher’ –, num processo cognitivo em que submete as microestruturas e as macroestruturas formais e sémicas a uma decodificação condicionada e orientada pelo seu código literário e no qual a percepção e a memória interatuam continuamente: cada frase que vai sendo lida é correlacionada com frases antecedentes, confirmando ou modificando a sua informação conservada na memória, e gera uma determinada expectativa, tanto sémica como formal, em relação às frases subsequentes. (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 317)

Desde a estrutura até o conteúdo, o romance apresenta ao leitor uma experiência cronológica gradual – no que se refere ao tempo do leitor e não ao tempo da narrativa –, norteada do início ao fim de forma a consolidar uma sequência:

Se a metáfora do itinerário e da viagem exprime frequentemente o labor e a aventura da escrita com que o autor/emissor vai construindo o seu texto, preenchendo, uma após outra, as páginas vazias do seu manuscrito (...), também representa adequadamente o processo da leitura linear, mediante o qual o leitor, linha após linha, página após página, perfaz a ‘travessia’ do texto. (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 318)

O romance enquanto sequência realiza-se em processo comunicativo por não ser um produto midiático que existe por si só, como explica Ducrot (1912). Sua linha midiática, em primeira dimensão, edifica-se a partir das “estratégias comunicativas” (cf. SCHMIDT, 1977) do escritor, mas necessita do usuário para que se realize a decodificação de seu universo simbólico. Ressalta-se, dessa maneira, inevitavelmente, a importância da competência linguística do usuário que, enquanto leitor, deve possuir conhecimento prévio das normas e das convenções que permeiam a leitura e a literatura. Como dito por Umberto Eco, “um texto quer que alguém o ajude a funcionar”³⁸ (1993, p. 73 – minha tradução). Diferentemente ocorre no cinema, como veremos a seguir.

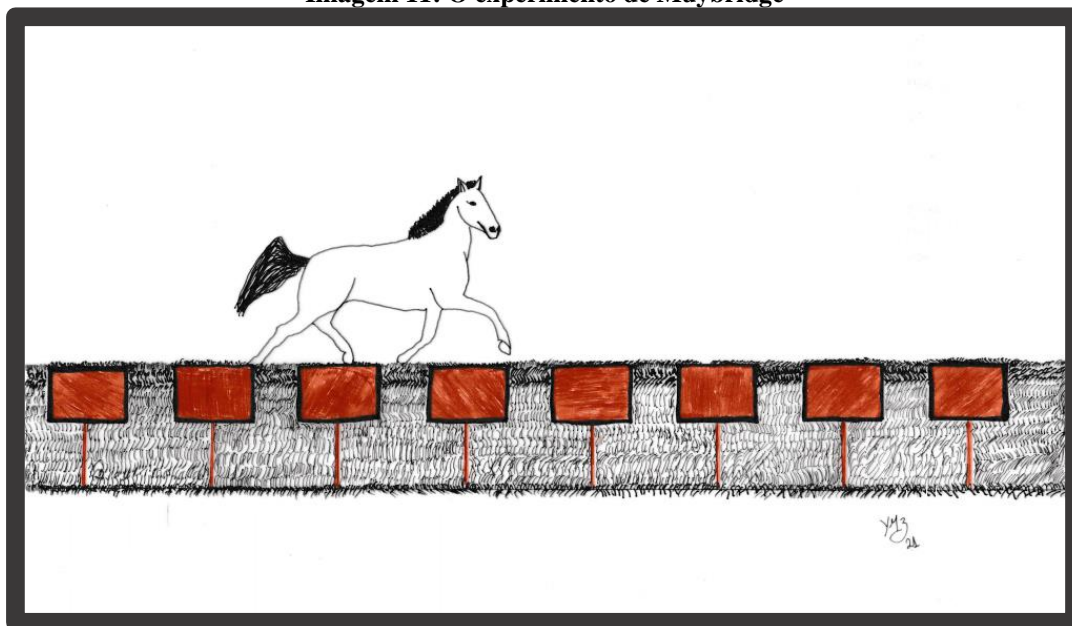
³⁸ “Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar.”

3.2 Sequência e estrutura no cinema

No cinema, ao invés de palavras, temos como componente estrutural mínimo as imagens sequenciadas e, através delas, a narrativa. Por muitas vezes, enquanto espectadores, ignoramos que as imagens observadas, aquelas que foram selecionadas e organizadas em determinada ordem, poderiam ter sido outras imagens em infinitas possibilidades de reorganização, como pondera Christian Metz (2001).

Como mídia da imagem em movimento, o cinema tem na sequência seu *modus faciendi* de origem. Segundo Mark Wolf (2006), a primeira tentativa de captura de movimento teria sido empreendida em 1877, por Edward Muybridge, que realizou um experimento com fotografia sequencial na tentativa de registrar um cavalo galopando a partir da utilização de um conjunto de câmeras fixas enfileiradas de forma encadeada (**imagem 11**).

Imagem 11: O experimento de Muybridge



Fonte: Elaborado pela autora

Como marco que dá início ao cinema, no entanto, é formalizado o pequeno filme produzido por Auguste Marie Louis Nicholas Lumière e Louis Jean Lumière, os irmãos Lumière, em 1895. Neste filme, *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, vemos a chegada de um trem à estação e a movimentação de pessoas (**imagem 12**). Ao contrário de Edward Muybridge que montou diversas câmeras em diferentes pontos ao longo do percurso do cavalo, os irmãos Lumière posicionaram uma câmera em um único ponto (**imagem 13**). Dessa

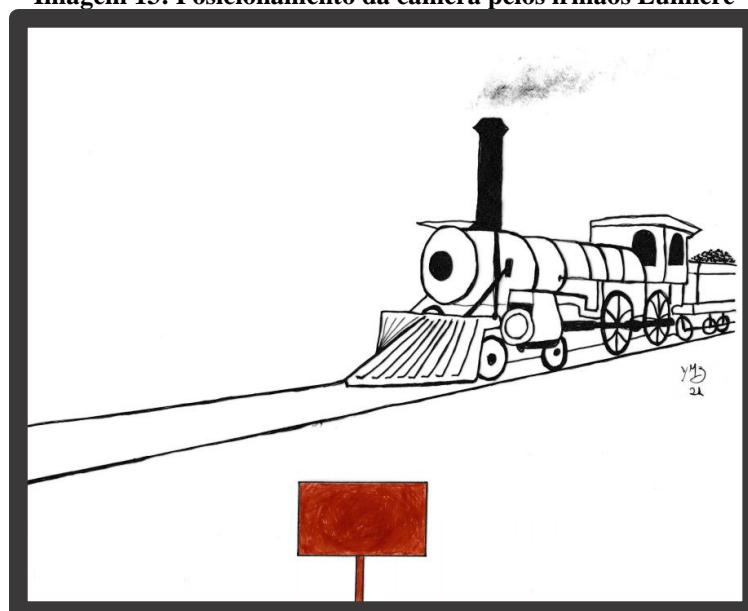
maneira, não é possível acompanhar o trem, como pretendia Muybridge acompanhar o cavalo, mas vê-lo passar. Imagens sequenciadas de um único espaço são o que dão a ideia de movimento.

Imagem 12: L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat



Fonte: imagens do original

Imagem 13: Posicionamento da câmera pelos irmãos Lumière



Fonte: Elaborado pela autora

Inicialmente muda, a mídia, que ainda é bastante jovem, vinculava-se essencialmente à fotografia e diferenciava-se dela pelo movimento. Explica Araújo (1995) que os primeiros filmes eram curtos, durando no máximo dois minutos, e suas “histórias” contavam apenas o que o próprio título já proclamava. Assim, ainda segundo o autor, os irmãos Lumière teriam considerado que sua invenção era sem futuro. No entanto, como sabemos, eles estavam imensamente equivocados.

Alguns anos após os irmãos Lumière, os filmes começaram a criar enredos mais elaborados e, uma vez que ainda não se dispunha do som sincronizado, cabia à imagem e às suas diferentes formas de movimento contarem as histórias. Vemos isso em *O grande roubo do trem*, *Metrópolis* e *Encouraçado Potemkin* que, como explica Jennifer Van Sijll (2019), eram compostos essencialmente de técnicas não dialogais e pouco fizeram uso do suporte de cartelas, os interlúdios, sendo eles utilizados apenas como último recurso de explicação ao espectador.

O *storytelling* cinematográfico só possuía a imagem em movimento como meio para transmitir uma história. Todo o processo perpassava a iluminação, o posicionamento de câmera, a composição da cena e a montagem, ferramentas cinematográficas que desenvolviam enredo e personagens pela imagem. No caso do cinema, John Berger (2016) tinha razão ao dizer que ver precede as palavras.

Desde o início, as imagens em um filme nunca foram ausentes de sentido porque, como explicam Edgar-Hunt et al. (2013) “elas são inflexivelmente concretas”. Isso quer dizer que mesmo que a câmera seja servil assistente, a imagem gravada suscita muitas impressões e ideias ao receptor:

Normalmente, são os pequenos detalhes que contam mais. Por exemplo, em uma cena de casamento, pode ser o brilho nos olhos da noiva ou, em vez disso, a maneira altiva com que ela mantém a sua cabeça; a maneira como o noivo mexe em sua gravata ou lança o olhar sobre outra mulher na cerimônia; (...) a agitação das crianças no fundo e a expressão de pavor na face do padrinho ao procurar pelo anel no seu bolso. Tudo isso são cenas clichês de casamento, mas se forem escolhidas e montadas com cuidado, o público sentirá a mesma tensão como se fossem os convidados na igreja. A animação e a ansiedade são levadas da tela para a sala do cinema. (EDGAR-HUNT et al., 2013, p.15)

De acordo com Jean-Claude Bernardet (1996), é a partir dos filmes *Nascimento de uma nação* (1915) e *Intolerância* (1916), de D. W. Griffith, que o cinema sai de seu estágio inicial, “primitivo” segundo o crítico, atingindo uma maior maturidade e a estrutura de um sistema:

A partir dele, e numa época em que o cinema ainda era mudo, vê-se como momentos básicos da expressão cinematográfica: 1) a seleção de imagens na filmagem; chama-se ‘tomada’ a imagem captada pela câmara entre duas interrupções; 2) a organização das imagens numa sequência temporal na montagem (...). Essas indicações deixam claro que a linguagem cinematográfica é uma sucessão de seleções, de escolha (...) (BERNARDET, 1996, n.p.)

A chegada do som em 1926 acabou por trazer ao cinema, segundo Sijll (2019), um “caráter literário”³⁹ pois dava ao som protagonismo sobre a imagem e, por isso, muitos puristas lastimaram sua chegada. Por sua vez, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein e Grigori Aleksandrov entendiam o processo de modo menos pessimista⁴⁰. Todavia, as inovações de cunho cinematográfico continuaram e a primazia inicial do som não foi capaz de ofuscar a essência da imagem, pois

embora o roteiro cinematográfico possa ser óbvio, geralmente não é; ele manipula nossas emoções, revelando os personagens e o enredo sem que o percebamos de imediato. É por essa razão, também, que ele pode ser tão eficaz e envolvente. Pense nos primeiros dez minutos de E.T. A estrutura é totalmente cinematográfica; não existe nenhuma palavra de diálogo. No entanto, qualquer criança de oito anos é capaz de dizer quem são os bandidos e por quê. Como o roteiro cinematográfico atua muitas vezes no inconsciente, ele é difícil de perceber. (SIJLL, 2019, p. 14)

Assim, o cinema reafirma-se como expressão de montagem, processo em que “descartam-se determinados planos” e “outros são escolhidos e colocados numa determinada ordem” (BERNARDET, 1996, n.p.). O filme é, em sua origem, uma sequência de imagens, e para além de sua estrutura, com relação ao enredo, ele ainda possui uma sequência fechada de início, meio e fim.

Diferentemente da literatura, o filme não necessita da interação do usuário para a sequência fluir. Certamente, é necessário que o espectador aperte o *play* ou que, pelo menos, uma pessoa dirija-se ao cinema para que o filme seja exibido, mas uma vez que ele começa, vai até o fim. Seguramente, poderíamos pausar sua exibição ao pressionar a tecla *pause* ou encerrá-lo ao pressionar a tecla *stop*, mas o que aconteceria se o espectador dormisse no meio do filme?

Deixemos a pergunta acima em aberto e retornemos à composição da sequência fílmica. Lembra Vsevolod Illarionovich Pudovkin que, desde o processo de criação,

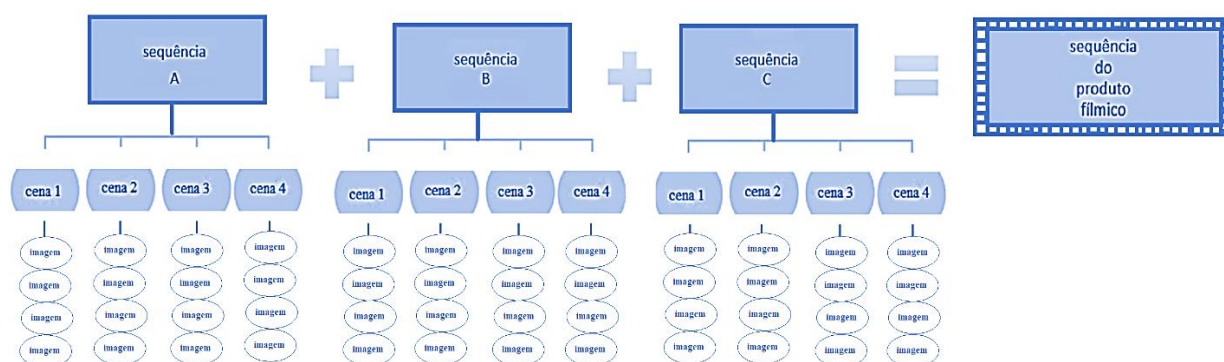
³⁹ Interessante observar que Jennifer Van Sijll reconhece o som empregado ao cinema em aspecto narrativo como “caráter literário” e não diz o mesmo em relação às cartelas. Ao considerar que a possibilidade de se narrar pelo áudio e pelo diálogo é algo que provém pelo som da literatura, Sijll corrobora com as ideias que expressei no capítulo anterior sobre a recepção do usuário de literatura ocorrer segundo a concepção de quem escuta algo contado por alguém.

⁴⁰ Ver “A statement on the sound-film” em Eisenstein (1977).

um filme cinematográfico (...) é sempre dividido em um grande número de peças separadas (mais corretamente, é construído a partir dessas peças). A soma do roteiro de filmagem é dividida em sequências, cada sequência em cenas e, finalmente, as próprias cenas são construídas a partir de uma série de peças (cenas de roteiro) filmadas de vários ângulos⁴¹. (PUDOVKIN, 2009, p. 7 – minha tradução)

Porquanto o cinema se manifesta através de dois tipos de sequência e de suas partes (peças), a primeira delas será por mim denominada como sequência do produto fílmico. Essa é a sequência resultante que se apresenta na forma completa e fechada do produto disponibilizado ao usuário. A segunda é a descrita por Pudovkin como conjunto de cenas que se apresenta em mais do que uma unidade durante o processo de criação e execução do projeto fílmico. Dessa forma, a primeira sequência é composta pela segunda, que compreende as cenas, que são construídas pela imagem (**imagem 14**):

Imagem 14: Partes da sequência do produto fílmico



Fonte: Elaborado pela autora

Ainda do ponto de vista estrutural, a imagem (representada por elipses na figura acima) mantém-se como a unidade mínima do filme, mesmo que não tenha sido citada por Pudovkin. A união de sequências menores, de modo a criar a sequência do produto fílmico é chamada de montagem “que, afinal, é simplesmente a ordem das imagens no tempo”⁴² (BAZIN, 2009, p.42 – minha tradução). Explica Stan Brakhage (2018) que a possibilidade da fragmentação pelo

⁴¹ “A cinematograph film (...) is always divided into a great number of separate pieces (more correctly, it is built out of these pieces). The sum of the shooting-script is divided into sequences, each sequence into scenes, and, finally, the scenes themselves are constructed from a whole series of pieces (script-scenes) shot from various angles.”

⁴² “(...) which after all, is simply the ordering of images in time.”

corte deu início ao processo que culminaria na montagem eisensteiniana. Para Eisenstein, da associação de imagens criam-se sentidos:

Todo mundo que tenha tido nas mãos um pedaço de filme a ser editado sabe por experiência o quão neutro ele permanece, apesar de ser uma parte de uma sequência planejada, até que se junte à outra peça, quando de repente adquire e transmite um significado nitidamente diferente do planejado para ele no momento da filmagem⁴³ (EISENSTEIN, 1977, p. 10 – minha tradução)

Eisenstein, na percepção de vínculo entre fragmentos, compreende o cinema como discurso articulado. Ele atenta, portanto, para o caráter do cinema não apenas como mídia reprodutora, pois a montagem “(...) é criadora. Não reproduz, produz. Já que a estrutura da montagem é a estrutura do pensamento, o cinema não terá por que se limitar a contar estórias, ele poderá produzir ideias” (BERNARDET, 1996, n.p.). Dessa forma, antes que nos afastemos da sequência enquanto estrutura, gostaria de discorrer um pouco mais sobre a montagem.

A montagem⁴⁴ do ponto de vista do processo é imprescindível para a sequência cinematográfica, pois é dela que emerge a sua estrutura. Segundo Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie e Marc Vernet, a montagem vincula-se à

existência, há muito tempo (quase desde as origens do cinematógrafo), de uma divisão do trabalho na produção de filmes (...) como tantas tarefas especializadas, das diversas fases dessa produção. Num filme (...), a montagem é, a princípio, uma atividade técnica, organizada como profissão e que, no decorrer de suas décadas de existência, determinou as coordenadas e estabeleceu aos poucos certos procedimentos e certos tipos de atividade. (...) Assim, em seu aspecto original, o de uma técnica especializada entre outras, a montagem consiste em três grandes operações: seleção, agrupamento e junção- sendo a finalidade das três operações obter, a partir de elementos a princípio separados, uma totalidade que é o filme (AUMONT et al., 2012, p. 53-54)

A sequência, enquanto estrutura, estará sempre vinculada à montagem. Como observam Edgar-Hunt, Marland e Raule, “muitos cineastas consideram o filme como uma arte do editor. O filme ganha vida na edição”, basta também levarmos em consideração “como os planos se encaixam e como o cinema não se trata apenas das coisas que podemos ver” (2013, p.168).

A função baldrame da montagem, que se faz presente desde os primórdios do cinema, é de compor a narrativa. O processo é responsável por assegurar a conexão das partes da ação

⁴³ “Everyone who has had in his hands a piece of film to be edited knows by experience how neutral it remains, even though a part of a planned sequence, until it is joined with another piece, when it suddenly acquires and conveys a sharper and quite different meaning than that planned for it at the time of filming”.

⁴⁴ Aqui, compreendo *montagem* no seu sentido mais amplo, do francês *montage* e significando edição.

em uma correlação temporal, ou de casualidade, de modo que o todo a ser formado possa ser compreendido pelo espectador, o receptor de sua mensagem.

Dessa forma, o ato de editar, além de estrutural, administra também a produção de significados. Lev Vladimirovitch Kulechov foi o primeiro a realizar experimentos em montagem. O cineasta russo

realizou um experimento em que filmou o rosto impassível de um ator e o agrupou com panos de material e motivo: um prato de comida, o corpo de uma criança em um caixão. O efeito de montagem foi tal que os espectadores pensaram que o ator estava expressando uma emoção, mesmo que não houvesse nenhuma expressão em seu rosto. Agrupar o rosto com a comida conotou fome, por exemplo. O ator foi até elogiado por sua performance! Essa experiência, apesar de a filmagem original estar perdida há muito tempo, teve muitas repercussões para os cineastas, especialmente em relação a performance dos atores. A atuação muitas vezes é sutil, com efeitos emocionais criados na edição. (EDGAR-HUNT; MARLAND; RAWLE; 2013, p.162)

Do outro lado do mundo, D. W. Griffith, segundo Gordon (2012), desempenhou relevante papel na experimentação com a edição manipulando a capacidade expressiva da *mise-en-scène* e convertendo narrativas breves, como a de seus antecessores, em instigantes e dinâmicos processos midiáticos. Seu investimento na capacidade da edição de produzir um objeto autossuficiente, um produto fílmico apto a propor um mundo ficcional extremamente detalhado ao usuário, auxilia a imprimir o papel da imagem em movimento como meio de significação no cinema. Uma de suas maiores contribuições para a montagem, enquanto estrutura sequencial proposta, foi o *switchback*:

‘O Switchback’, diz Griffith, ‘me permitiu seguir a história com exatidão e, ao mesmo tempo, preservar na mente do espectador uma continuidade intacta, com ênfase adicional. Por exemplo, uma personagem diz para outro: ‘Eu te odeio’; você mostra o rosto do falante e depois muda o rosto do homem para quem a observação é feita com sua expressão, e então talvez um pouco da cena anterior que lançou as bases para o ódio. Esse método agora é usado de um milhão de maneiras diferentes e, de certa forma, possivelmente transformou todo o processo de criação de imagens’.⁴⁵ (GORDON, 2012, p. 50 – minha tradução)

Essa técnica é empregada até hoje. Em *Harry Potter e a pedra filosofal*, vemos a sequência ser empregada exatamente como descrita acima por Griffith. Em uma conversa em

⁴⁵ “‘The switchback’, says Griffith, ‘enabled me to follow the story with exactitude and at the same time preserve in the mind of the spectator an unimpaired continuity, with added emphasis. For example, a character says to another: ‘I hate you;’ you show the speaker’s face, and then switch in the face of the man to whom the remark is made with its expression, and then perhaps a bit of a previous scene which laid the foundation for the hatred. That method is now used in a million different manners, and in a way has possibly transformed the entire procedure of picture-making.’”

que Rúbeo Hagrid explica a Harry que nem todos os bruxos são bons, a câmera alterna entre os dois e, em seguida, há o corte para o *flashback* em que o espectador observa, no passado, Voldemort aproximar-se da casa dos Potter, entrar no quarto de Harry e matar Lillian (**imagem 15**).

Imagem 15: Flashback em Harry Potter e a pedra filosofal



Fonte: Elaborado pela autora

Enquanto Sergei Eisenstein compreende o cinema como construção intelectual e dialética a partir de fragmentos, para Vsevolod Pudovkin, ele emerge de uma progressão de planos contínuos e, portanto, uma montagem intencional é capaz de produzir um efeito emocional no espectador e, assim, tanto para a ocupação de roteirista quanto a daqueles que desenvolvem a edição é imprescindível dominar as técnicas de montagem para que possam agenciar o usuário psicologicamente por meio do produto final. Segundo o cineasta

há uma lei em psicologia que estabelece que, se uma emoção dá origem a certo movimento, pela imitação desse movimento a emoção correspondente pode ser evocada. Se o roteirista pode efetuar em um mesmo ritmo a transferência de interesse do espectador atento, se ele pode construir os elementos de interesse crescente que a questão "O que está acontecendo no outro lugar?" surge e, no mesmo momento, o espectador é transferido para onde deseja ir, a montagem assim criada pode realmente excitar o espectador. É preciso aprender a entender que a edição é, em realidade, uma orientação compulsória e deliberada dos pensamentos e associações do espectador.⁴⁶ (PUDOVKIN, 1960, p. 73 – minha tradução)

⁴⁶ "There is a law in psychology that lays it down that if an emotion give birth to a certain movement, by imitation of this movement the corresponding emotion can be called forth. If the scenarist can effect in even rhythm the transference of interest of the intent spectator, if he can so construct the elements of increasing interest that the

Certamente, ao longo dos anos Pudovkin e outros teóricos ensaiaram classificações diversas para o processo de montar sequências de acordo com diferentes perspectivas que variavam entre observar o processo criativo e procurar antecipar a recepção do espectador. Dos postulados de Eisenstein e Pudovkin e das obras de Griffith, mais do que meras receitas de montagem, ressalta a consciência de que o cinema significa pelas imagens e de que a forma como elas são apresentadas pode vir a aludir a certas interpretações. O surgimento da montagem teve como principal efeito estético dar uma nova função à câmera que, desde os irmãos Lumière, operava em plano fixo:

(...) logo deu origem a um grande número de elementos dramáticos, incluindo as cenas de perseguição. Podia-se levar a câmera para fora dos recintos fechados, e ela podia justapor cenas externas e internas. Era possível oferecer ao público imagens trazidas do mundo inteiro e de novas perspectivas privilegiadas (...). Cada lente conseguia conferir atributos visuais específicos à imagem, e era possível explorar cada uma delas para realçar a história. O movimento da câmera, facilitado por inúmeros recursos técnicos como a grua e, posteriormente, a Steadcam (câmera acoplada ao corpo do operador), indicava um mundo novo de possibilidades. (SIJLL, 2019, p. 15)

No que concerne ao enredo, poderíamos considerar que o cinema não difere tanto da literatura, pois a produção cinematográfica apresenta estrutura narrativa e uma narrativa contempla contar histórias. Todavia, essa narrativa, do ponto de vista do conteúdo precisa dialogar com as especificidades da estrutura da mídia que é imagética. No tratamento da imagem, o filme deve parecer real aos olhos do espectador. Nessa mídia, o contato com a obra não se faz pela construção imaginativa do usuário, mas por sua observação ocular dos fatos. Dizer que o filme precisa se apresentar de forma real ao seu receptor não é dizer, no entanto, que ele deva estar conectado ao mundo real como um simulacro, mas que ele apresente verossimilhança⁴⁷ conceitual e visual.

É importante, portanto, que determinemos que narrar do ponto de vista midiático é mais do que simplesmente contar histórias. Como observa Tom Gunning (2009), o próprio conceito de *storytelling* possui uma definição essencialmente dupla por envolver tanto uma história a ser contada quanto a narração dessa história. Gérard Genette, que analisa o discurso narrativo, propõe três significados para o termo narrativa (*récit*):

question, ‘What is happening at the other place?’ arises and at the same moment the spectator is transferred whither he wishes to go, then the editing thus created can really excite the spectator. One must learn to understand that editing is in actual fact a compulsory and deliberate guidance of the thoughts and associations of the spectator.”

⁴⁷ Poderíamos considerar aqui os conceitos de verossimilhança e necessidade aristotélicas.

Primeiro, a narrativa pode se referir à linguagem real de um texto que conta uma história, como Seymour Chatman coloca, ‘o meio pelo qual o conteúdo [narrativa] é comunicado’. O segundo significado da narrativa refere-se ao conteúdo comunicado pelo discurso, “a sucessão de eventos, reais ou fictícios, que são objeto desse discurso” e que poderia ser estudada “sem considerar o meio, o linguístico ou outro” em que são expressos. O terceiro significado refere-se ao evento de “alguém recontando algo, o ato de narrar em si mesmo”. Genette analisa a narrativa a partir dessas três perspectivas: os meios de expressão, os eventos transmitidos por esses meios e o ato de enunciação que os expressa⁴⁸. (GUNNING, 2009, p. 391)

Genette propõe utilizar a palavra *story* (história) para o conteúdo do significado ou do narrativo, empregar a “palavra narrativa para o próprio significante, afirmação, discurso ou texto narrativo e usar a palavra *narrating* (narrar) para a ação narrativa produtora e, por extensão, toda a situação real ou ficcional em que essa ação ocorre” (GENETTE, 1980, p. 27).

Outra importante distinção a se fazer é entre os termos *story* e *plot*. De acordo com o *Cambridge Dictionary*, *story* é “uma descrição de uma série de eventos reais ou imaginários que as pessoas leem por diversão”⁴⁹ e traduz-se para o português como *história*. Comumente traduzido para o português como *enredo*, *trama* e até mesmo como *conspiração*, *plot*, liga-se aos acontecimentos de uma história. Aliás, essa é a definição que encontramos para a palavra *enredo* em dicionários da língua portuguesa, a saber, sucessão de acontecimentos de história, novela, conto etc. Todavia, não se trata de quaisquer acontecimentos, mas daqueles que são significativos a uma determinada história, ou seja, que exercem importante influência:

Tomar um banho não é necessariamente plot, ou trançar o cabelo, ou abrir uma porta. Vamos chamá-los de incidentes. Eles acontecem, mas eles não levam a muita coisa. Nenhuma consequência importante. Mas se a personagem é Rapunzel, e o cabelo é o que vai deixar o príncipe subir para a janela, trançar o cabelo é uma ação crucial. Se a personagem é a mais nova esposa de Barba Azul, abrir a porta proibida que revela os cadáveres de suas antecessoras é um ponto crucial. Tomar banho é, em Psicose, consideravelmente mais dramático e chocante do que o roubo de uma grande soma de dinheiro, tanto em si como em termos de suas repercussões posteriores. Pela maneira como são ponderados e apresentados, pelo que eles levam, esses eventos são transformados de incidentes a plot⁵⁰. (DIBELL, 1999, p. 5 – minha tradução)

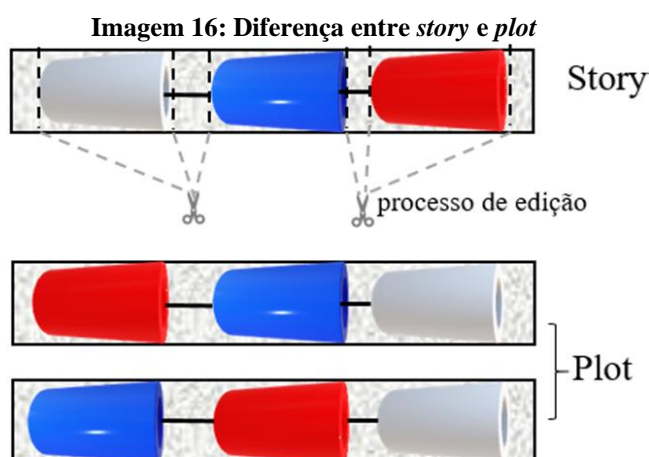
⁴⁸ “First, narrative can refer to the actual language of a text that tells a story, as Seymour Chatman puts it, ‘the means by which the [narrative] content is communicated.’¹ The second meaning of narrative refers to the content communicated by the discourse, ‘the succession of events, real or fictitious, that are the subject of this discourse’ and which could be studied “without regard to the medium, linguistic or other” in which they are expressed. The third meaning refers to the event of “someone recounting something, the act of narrating in itself.”² Genette analyzes narrative from these three perspectives: the means of expression, the events conveyed by these means, and the act of enunciation that expresses them”.

⁴⁹ “a description, either true or imagined, of a connected series of events”.

⁵⁰ “Taking a shower isn't necessarily plot, or braiding one's hair, or opening a door. Let's call them incidents. They happen, but they don't lead to anything much. No important consequences. But if the character is Rapunzel, and the hair is what's going to let the prince climb to her window, braiding her hair is a crucial action. If the character

Isto é, mais do que os acontecimentos significativos, *plot* refere-se à disposição e à constância/inconstância desses eventos e sua relevância para a história. Isso significa que *story* e *plot* são elementos distintos. De acordo com Bordwell e Thompson (2006), a distinção entre os dois não é difícil, mas necessária do ponto de vista teórico. Segundo os autores, portanto, *story* é o conjunto de todos os eventos em uma narrativa, os apresentados explicitamente e os que são inferidos pelo usuário. E. M. Forster é mais específico ao dizer que se trata de “uma narrativa de eventos organizados em sua sequência temporal”⁵¹ (2002, p. 61).

Já *plot* descreve tudo que está disponível ao leitor e ao espectador (audível e visivelmente no filme), assim, inclui todos os eventos da *story* que são retratados diretamente⁵². Nele, informações e partes da história podem ser deixadas de fora ou mesmo mudados nesta apresentação (**imagem 16**).



Fonte: Elaborado pela autora

Para Forster (2005), *plot* também é uma narrativa de eventos, com ênfase na causalidade:

‘O rei morreu e depois a rainha morreu’, é uma *story*. ‘O rei morreu e depois a rainha morreu de tristeza’ é um *plot*. A sequência do tempo é preservada, mas o senso de causalidade a obscurece. Ou ainda: ‘A rainha morreu, ninguém sabia o porquê, até que se descobriu que havia sofrido com a morte do rei.’ Este é um *plot* com um mistério, uma forma capaz de alto desenvolvimento. Ele suspende a sequência do tempo, afasta-se da história o máximo que suas limitações permitirem. (...) Mas um *plot* exige inteligência e memória também. (FORSTER, 2005, p. 61)

is Bluebeard's newest wife, opening the forbidden door which reveals the corpses of her predecessors is a pivotal point. Taking a shower is, in *Psycho*, considerably more dramatic and shocking than the theft of a large sum of money, both in itself and in terms of its later repercussions. By the way they're weighted and presented, by what they lead to, these events are transformed from incident to plot.”

⁵¹ “uma narrativa de eventos organizados em sua sequência temporal.”

⁵² Dessa forma, a palavra em português generaliza e não abrange todos os conceitos da palavra em inglês.

De mesmo modo, *storytelling*, o ato de narrar, não é o mesmo que uma *story*, pois, de acordo com Barthes (1976), a narrativa 1) aparece de várias formas: escritas, verbais e visuais; 2) aplica-se a toda interação humana e cultural; 3) é transhistórica, ou seja, sempre existiu e, portanto, sempre existirá, o que implica que a narrativa é primordial; 4) é construída, suas partes são selecionadas e ordenadas. Principalmente no que concerne ao quarto elemento de Barthes, a narrativa distancia-se da *história* (*story*) no ponto de vista estrutural, pois a segunda seria menos complexa do que a primeira. Assim, o roteiro é essencial para o bem encaminhamento do projeto fílmico, porque por ele será constituído o caminho a ser seguido enquanto *plot*.

Das propostas de construção de roteiro, chamou-me a atenção a proposta de estrutura sequencial de Edgar-Hunt et al. (2010) que baseia-se nos postulados de Vladimir Propp. Segundo os autores o trabalho de Propp

(...) foi incorporado à análise de filmes por pessoas como Will Wright em seu livro *Sixguns and Society: a structural study of the western* (1977), que examina os padrões narrativos no Ocidente. Wright usa as teorias e listas de Propp diretamente. Desde então, muitas críticas foram feitas contra o trabalho de Propp. De certa forma, isso é extremamente injusto, pois Propp nunca alegou que suas regras poderiam ser usadas para outra coisa senão o conto popular. O argumento segue que qualquer filme poderia ser feito para se encaixar (...); é um exercício que vale a pena tentar. A questão que surge disso é se as listas apresentadas por teóricos como Propp são reducionistas na maneira como compactam a estrutura e o conteúdo de um filme em uma forma tão simples. Na análise, isso depende do tipo de filme em si. Alguns filmes são feitos para atingir o maior público possível e, como tal, podem usar uma estrutura simples, e o mais simples e familiar é o analisado por Propp. O cineasta pode estar usando seu próprio conhecimento do conto de fadas; o analista usará a estrutura apresentada por Propp⁵³. (EDGAR-HUNT et al., 2010, p. 48 – minha tradução)

A lista abaixo traz a ordenação de Edgar-Hunt et al. (2010) a partir de como Vladimir Propp definiu a progressão de um conto de fadas por seus elementos narrativos. Em seu livro, o formalista afirma que nem todos os elementos precisam ser utilizados em todas as histórias,

⁵³ “(...) has been developed for film analysis by people such as Will Wright in his book *Sixguns and Society: A Structural Study of the Western* (1977), which examines narrative patterns in the Western. Wright uses Propp’s theories and lists directly. Since then, many criticisms have been levelled against Propp’s work. In some ways, this is hugely unfair as Propp never claimed that his rules could be used for anything other than the folk tale. The argument follows that any film could be made to fit (...); it is an exercise worth trying. The question that comes from this is whether the lists presented by theorists such as Propp are reductionist in the way they compress the structure and content of a film into such a simple form. In analysis this depends on the type of film itself. Some films are made to reach as wide an audience as possible, and as such may use a simple structure, and the most simple and familiar is that analysed by Propp. The film-maker may be using their own knowledge of the fairy tale; the analyst will be using the framework presented by Propp.”

mas que muitos deles seriam (cf. PROPP, 2015). Em seguida (**imagem 17**), apresento os elementos de Propp aplicados à sequência narrativa de *The Wizard of Oz* (1939).

Quadro 2 : elementos de Propp aplicados à sequência cinematográfica

- | | | |
|---|---|---|
| <p>1 Um membro da família sai de casa (o herói é apresentado);</p> <p>2 Uma interdição é endereçada ao herói ("não vá lá", "vá a este lugar");</p> <p>3 A interdição é violada (o vilão entra na história);</p> <p>4 O vilão faz uma tentativa de reconhecimento (o vilão tenta encontrar as crianças/ joias etc.; ou a vítima pretendida questiona o vilão);</p> <p>5 O vilão obtém informações sobre a vítima;</p> <p>6 O vilão tenta enganar a vítima e se apossar da vítima ou seus pertences;</p> <p>7 Vítima capturada pelo engano, ajudando inconscientemente o inimigo;</p> <p>8 O vilão causa dano / lesão ao membro da família;</p> <p>9 Infortúnio ou falta são conhecidas;</p> <p>10 O Buscador concorda em, ou decide agir contra;</p> <p>11 Herói sai de casa;</p> | <p>12 O herói é testado, interrogado, atacado etc., preparando o caminho para o seu agente mágico ou ajudante (doador);</p> <p>13 O herói reage às ações do futuro doador (resiste / falha no teste, usa os poderes do adversário contra eles);</p> <p>14 O herói adquire o uso de um agente mágico;</p> <p>15 O herói é transferido, entregue ou levado ao paradeiro de um objeto da pesquisa;</p> <p>16 Herói e vilão se juntam em combate direto;</p> <p>17 O herói é marcado;</p> <p>18 Vilão é derrotado;</p> <p>19 O infortúnio ou a falta inicial são resolvidos (objeto de busca distribuído, feitiço quebrado, pessoa morta reavivada, cativo libertado);</p> <p>20 Herói retorna;</p> <p>21 O herói é perseguido (o perseguidor tenta matar, comer, minar o herói);</p> | <p>22 O herói é resgatado da perseguição;</p> <p>23 Herói não reconhecido, chega em casa ou em outro país;</p> <p>24 O falso herói apresenta alegações infundadas;</p> <p>25 Tarefa difícil proposta ao herói (prova por provação, enigmas, prova de força / resistência, outras tarefas);</p> <p>26 Tarefa resolvida;</p> <p>27 O herói é reconhecido (por marca, marca ou item que lhe foi dado);</p> <p>28 O falso herói ou vilão é exposto;</p> <p>29 O herói recebe uma nova aparência (é tornado completo, bonito, recebe novas roupas etc.);</p> <p>30 Vilão é punido;</p> <p>31 O herói se casa e ascende ao trono (é recompensado/ promovido).</p> |
|---|---|---|

Fonte: Elaborado pela autora

Imagem 17: Elementos de Propp aplicados à sequência narrativa de *The Wizard of Oz* (1939)



1. Dorothy é introduzida junto ao seu núcleo familiar. 2. É afirmado que ela não deve retornar pelo terreno da Sta. Gulch que desgosta de Totó, cachorro da menina



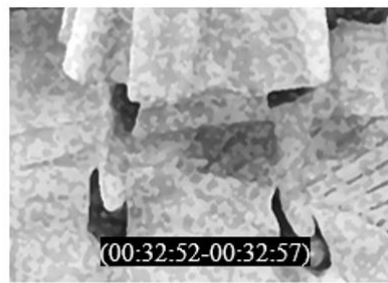
3. 4. 5. por não ter obedecido às ordens, Dorothy recebe a visita de uma Sta. Gulch bastante irritada.



6. Sta. Gulch diz ter um mandato para confiscar Totó, o cachorro.



9.11. Dorothy sente a falta de Totó, mas o cachorro consegue escapar e voltar para ela. A menina, então, decide fugir e ambos acabam sendo levados por um ciclone para a Terra de Oz.



12. 14. Em Oz, Dorothy descobre ter matado com sua casa a Bruxa Má do Leste, é interrogada por Glinda, atacada verbalmente pela Bruxa Má do Oeste e é presenteada com os sapatos de rubi.



15. Dorothy é enviada à Cidade das Esmeraldas para procurar auxílio do Mágico de Oz, dito como o único capaz de ajudá-la a voltar para casa. Ao encontrar o mágico, a menina é enviada em busca da vassoura da Bruxa Má do Oeste.



16. Dorothy é capturada e a bruxa planeja matá-la.



18.19.20. A menina mata a bruxa, consegue pegar a vassoura e retorna à Cidade das Esmeraldas.



24. 28. O Mágico de Oz apresenta alegações infundadas do porquê não pode realizar o que havia prometido. Ele acaba sendo exposto como um farsante.



25. 29. 31 Dorothy é confrontada com a difícil tarefa de voltar para casa, mas, com o auxílio de Glinda, percebe-se suficientemente poderosa para realizar

Fonte: Elaborado pela autora

A partir da imagem acima, podemos perceber que nem todos os elementos narrativos foram empregados por Vitor Fleming. Nota-se o proposital deslocamento do item 25 para o final de modo a manter a narrativa fílmica focalizada em Dorothy e em suas ações. O inimigo permanece o mesmo ao longo de todo o enredo, e a Bruxa Má do Oeste é uma metáfora para a Sta. Gulch. Dessa forma, tendo sido morta no item 18 e sendo o Mágico de Oz um falso herói aos olhos de Propp (2015) e não um vilão, o item 30 torna-se desnecessário. Certamente, podemos encontrar essa sequência em muitos outros filmes, como os da saga *Star Wars*.

Foi possível observar que o filme flui a partir de uma história e, por isso, possui início, meio e fim como a literatura. No entanto, trata-se de uma mídia em segunda dimensão, que se expressa ao usuário acrescentando à experiência midiática a imagem em movimento. O filme provém de um *storytelling* que, extraído como *plot*, manifesta-se em roteiro e deve obedecer aos preceitos da linguagem cinematográfica. Do mesmo modo, como adverte Jennifer Van Sijll (2019), deve a linguagem empregada e todos os seus atributos estarem a serviço da história contada: “É por esse único motivo que se alugam equipamentos de filmagem e se contratam as equipes. Muitos filmes de elevado orçamento utilizam efeitos mirabolantes e prometem uma grande produção, mas são tudo menos cinema. Isso porque se esqueceram da história” (SIJLL, 2019, p.16).

Assim, por mais que o filme seja uma criação coletiva, cabe ao diretor conduzir o processo de modo a favorecer o diálogo entre conteúdo e técnica, compreendendo como a sequência irá engajar o público com o produto final. A seguir, vejamos como o videointerativo conduz sua sequência junto à interação.

3.3 Sequência e estrutura no videogame

Assim como os filmes, alguns jogos de videogame também possuem a opção de *pause* e outros tantos a opção de salvar para continuar de onde se havia parado. A última é motivo de alegria para os nascidos nos anos 2000 e de ressentimento para os que passaram tardes inteiras para finalizar um jogo nas décadas de 80 e 90, prezando por suas *bonus lives* e rezando para que suas personagens não morressem e tivessem que recomeçar desde a primeira fase. De todo modo, muitos dos gêneros de videogame possuem sequência fechada, mas outros gêneros como os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs)*⁵⁴, objetos que

⁵⁴ Esse gênero traz as bases de seus ancestrais – jogos de RolePlaying (RPG) feitos com dados, papel e caneta, como *Dungeons & Dragons* (1974) – para dentro da videointeratividade.

impulsionaram a minha análise, não possuem ordem sequencial nem mesmo um fim determinado. Primeiramente, podemos considerar pelo menos dois possíveis inícios para sua sequência: a criação de seus mundos pelos programadores e o momento em que pela primeira vez o jogador adentra esses mundos com seu avatar. Outros, ainda, poderiam sugerir que, se a interação do jogador para com a mídia tem início a partir do momento de criação do avatar⁵⁵, ali também se iniciaria a sequência (**imagem 18**).

Imagem 18: Representação de um painel de criação de personagem



Fonte: Elaborado pela autora

Ressalta-se, então, a necessidade de uma preparação prévia à interação efetiva do usuário com o conteúdo do produto, ainda que ocorra dentro da própria mídia. Diferentemente do que advém na literatura e no cinema, em que o leitor e o espectador não precisam realizar nenhuma⁵⁶ manobra para iniciar sua leitura ou assistir ao filme, o jogador precisa preparar a sua projeção para dentro do conteúdo por meio da criação de personagem.

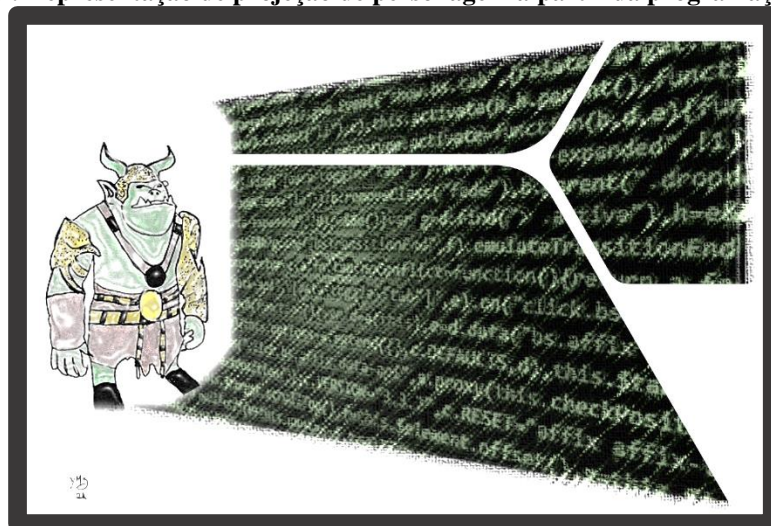
⁵⁵ O jogador é apresentado a uma tela de criação de personagens em que poderá compor características físicas (cor dos olhos e dos cabelos, tipo de rosto e de corpo etc.), local de nascimento e classe de habilidade.

⁵⁶ Talvez, para a leitura, pudéssemos considerar a alfabetização, mas ela ocorre apenas uma vez e desvinculada do produto midiático em si.

No meio deste capítulo, levantei uma pergunta que ficou sem resposta: o que aconteceria caso o espectador dormisse durante o filme? Por mais banal que pareça a questão, acredito que ela resuma todo o capítulo em argumento e simplicidade. Criado por um outro, o escritor, o livro tem sua sequência fechada dentro do número proposto de páginas. Há um enredo que começa e termina e esse enredo precisa ser lido pelo leitor para que sua sequência flua e se conclua. Se o leitor adormece em meio a leitura, o enredo para. O filme é criação de vários autores (entre roteiristas, diretor, atores etc.) e seu enredo também obedece a uma sequência fechada. Se o espectador adormece enquanto assiste ao filme, nada ocorre ao objeto midiático, pois, além de fechada, sua sequência é, em estrutura, automática. Ou seja, a menos que o espectador, desperto, realize a ação de interrompê-la, o filme seguirá até o seu fim, porque seu usuário não é um imaginador, mas um observador, ou testemunha, de fatos pré-datados. O jogador é um manipulador, então, o que ocorre se ele adormece durante o ato de jogar?

Para iniciar a resposta, passemos direto ao âmago da questão: jogos digitais não são narrativas. Em essência, esses *softwares* são jogos que utilizam narrativas para compor seus universos ficcionais, assim como sempre fizeram seus parentes mais antigos, os jogos de tabuleiro (FRASCA, 1990). Enquanto romances são construídos por palavras e filmes por imagens, a estrutura do produto videointerativo é um sistema operacional, “um conjunto de elementos não físicos de processamento de dados” (BECHARA, 2011, p. 1057) (**imagem 19**).

Imagem 19: Representação de projeção de personagem a partir da programação de dados



Fonte: Elaborado pela autora

Enquanto banco de dados, sua lógica tênue é não linear “e, assim, desafia a narrativa como meio de armazenamento e acesso de informações”, pois “a memória da máquina e os mecanismos de busca trabalham com mais eficiência por meio de lote, triagem e amostragem,

e não por ligações sequenciais e causais”, dessa forma, “o que conta não é a causalidade, mas a conectividade; não a consequência, mas a correlação”(ELSAESEER, 2018, p. 58). Torna-se mister, portanto, a compreensão de que os jogos digitais, ao contrário dos livros e dos filmes, não visam apenas à narrativa, mas trazer o jogador para dentro de seu universo digital. Todos os elementos da composição fazem parte de um universo ficcional totalmente elaborado para cumprir seu propósito: ser jogável e ser jogado.

Como consequência desse entendimento, podemos observar que “jogos são jogos”, ou seja, são um conjunto rico “e extremamente diversificado de práticas que compartilham qualidades com as artes performáticas (performance, dança, música, esportes), as artes materiais, (escultura, pintura, arquitetura, jardinagem) e as artes verbais (o teatro, a narrativa, o épico). Mas, fundamentalmente, eles são jogos”⁵⁷ (AARSETH, 2004, p. 47 – minha tradução). Destarte, jogos de videogame, assim como qualquer outro tipo de jogo, não são textuais em essência. Segundo Espen Aarseth (2004), a estrutura dos jogos resume-se a três aspectos: as regras; um sistema material – que ele também chama de semiótico, mas que eu gostaria de denominar *operacional* para fins do videointerativo – que resulta no *gameworld*; o ato de jogar, entendido como os acontecimentos resultantes da aplicação das regras no universo do jogo.

Dessa maneira, uma das duas características importantes da mídia já fica estabelecida: jogos videointerativos não são textuais, mas dados processados por um software, nem narrativas, mesmo que deles possam vir a emergir narrativas “de fundo”⁵⁸ ou, no caso dos *MMORPGs*, pela interação dos avatars com o *gameworld*.

O *gameworld* é o universo ficcional que se constrói no jogo e para o jogo. Na literatura, costumo empregar o termo Mundo Secundário, segundo a interpretação postulada por J. R. R. Tolkien:

Qualquer pessoa que tenha herdado o fantástico dispositivo da linguagem humana pode dizer *o sol verde*. Muitos podem então imaginá-lo ou concebê-lo. Mas isso não basta - embora já possa ser algo mais potente do que muitos ‘breves esboços’ ou ‘reproduções da vida’ que recebem elogios literários. Fazer um Mundo Secundário dentro do qual o sol verde seja verossímil, impondo Crença Secundária provavelmente exigirá trabalho e reflexão, e certamente demandará uma habilidade especial, uma espécie de destreza élfica. Poucos tentam tarefa tão difícil. Mas, quando elas são tentadas e, em algum grau, executadas, temos uma rara realização da Arte: na verdade, a arte narrativa, a criação de histórias em seu modo primordial e mais potente. (TOLKIEN, 2013, p. 47)

⁵⁷ “Games are games, a rich and extremely diverse family of practices, and share qualities with performance arts (play, dance, music, sports) material arts, (sculpture, painting, architecture, gardening) and the verbal arts (drama, narrative, the epos). But fundamentally, they are games”.

⁵⁸ O termo será melhor explicado na página 74.

O Mundo Secundário seria, então, ao que Vladimir Propp (2015) se referia como um outro reino distante em que o fantástico acontece dentro de suas próprias regras críveis. Italo Calvino vai mais além e projeta a literatura como essa Terra Prometida “em que a linguagem se torna aquilo que na verdade deveria ser” (CALVINO, 1988, p. 74). No videointerativo, o usuário pode adentrar a Terra Prometida e manipulá-la, mas para isso precisa que ela esteja antes construída.

No processo de produção de um *game*, também há escritores, mas

(...) um escritor não apresenta a ideia do jogo, escreve o script e o envia ao desenvolvedor. Enquanto um roteirista costuma criar um roteiro e enviá-lo para estúdios de cinema – provavelmente através de um agente – não há processo equivalente no desenvolvimento de jogos. Os estúdios de jogos comumente têm ideias mais do que suficientes e os conceitos iniciais geralmente são de domínio do designer do jogo e não do escritor⁵⁹. (INCE, 2006, p. 8 – minha tradução)

Assim como todos os outros membros da equipe – programadores, animadores, designers, testadores etc. – os escritores devem, como explica Steve Ince (2006), compor sua criação de modo a maximizar a qualidade de todos os outros aspectos do projeto, estando cientes de que seu trabalho depende essencialmente da execução de dados digitais configurados por outros membros da equipe – são os responsáveis pela modelagem em 3D os desenvolvedores das personagens do ponto de vista gráfico, são os programadores os membros capazes de criar contexto e diálogo dentro do mecanismo do jogo e, ainda, são os designers⁶⁰ e os testadores os responsáveis pela jogabilidade da mídia. Portanto, os objetivos da narrativa de fundo devem corresponder aos objetivos da jogabilidade o máximo possível.

No caso dos *MMORPGs*, cria-se Mundos Secundários fantásticos, como em *The Lord of the Rings Online (Lotro)*, *Dungeons and Dragons Online (DDO)* e *World of Warcraft (Wow)*. A construção de *gameworlds* requer atenção aos detalhes para que se alcance a sensação de

⁵⁹ “(...) writer does not come up with the idea for the game, write the script and send it to the developer. Where a screenwriter will often create a script and send it to film studios – probably through an agent – there is no equivalent in game development. Game studios usually have more than enough ideas of their own and initial concepts are typically the domain of the game designer rather than the writer”.

⁶⁰ Segundo Steve Ince (2006), é importante salientar a função dos designers pois teria havido certa confusão inicial quando se entendia que seu trabalho era apenas o da criação visual do jogo, enquanto que, na verdade, o designer realiza a criação da interface do jogador (o mecanismo de controle do jogo), das regras e da mecânica de jogabilidade.

imersão, o grau de *immediacy*⁶¹ necessário do jogador para dentro da mídia. Dessarte, cria-se um universo digital que oscila entre a realidade e a ficção, uma Meia-Realidade, segundo Jesper Juul:

(...) os videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais no que consistem regras reais com as quais os jogadores verdadeiramente interagem, e ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, ao ganhar um jogo por ter derrotado um dragão, o dragão não é um dragão real, mas um dragão ficcional. Assim, jogar um videogame é interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e o videogame é um conjunto de regras bem como um mundo ficcional⁶². (JUUL, 2011, p. 1 – minha tradução)

Na literatura, personagens e leitor estão desassociados. O usuário lê as páginas e, a partir de sua leitura, desvenda as personagens, mas o leitor em si não é uma personagem da narrativa. De mesmo modo, o espectador não atua no filme. Apesar de, como explica Edgar-Hunt et al. (2010), o filme ser feito para um público e, como exposto por Wolfgang Iser, o texto ser escrito para que alguém o leia, ambos os usuários são previstos durante o processo de criação como elementos externos ao produto. Portanto, nem leitor nem espectador são capazes de controlar as personagens ou os acontecimentos. Para que isso venha a acontecer, o produto precisa passar pelo processo de *gamefication*, que alia, em diálogo intermediático, a interatividade característica dos jogos ao suporte midiático de outras mídias.

Em um *Massively Multiplayer Online Game*, o jogador estende-se para dentro de um mundo virtual, um *gameworld*, a partir de seu avatar, que funciona como o prolongamento do seu “eu”. Da interação com a mídia em nível neurológico, o estímulo psicossomático “nos permite sentir nosso próprio corpo estendendo-se para o ambiente virtual através de uma espécie de uso da ferramenta virtual” e o estímulo audiovisual “ativa nosso próprio sistema motor como uma resposta aos sistemas motores observados”⁶³ (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 69 – minha tradução). Ocorre um processo de “encarnação ou personificação”, pois, “quando o jogador move seu corpo, o avatar move-se de forma correspondente. O polegar

⁶¹ *Immediacy* é “quando uma mídia visa à imersão – como é o caso da Realidade Virtual e dos modos da mídia videointerativa que proporcionam diálogo com os jogadores por meio da criação de avatars – ela pretende desaparecer aos olhos de seus usuários – assim os denomino, como já venho fazendo de modo menos específico ao longo do texto, para que se use um vocábulo que possa abranger mais de um tipo de mídia” (MARTINEZ, 2017, p. 37).

⁶² “(...) video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

⁶³ “allows us to feel our own body extending into the virtual environment through a kind of virtual tool-use, the other activates our own motor system as a response to observed motor systems”.

pressiona a tecla e o avatar caminha (...). Minhas ações no mundo natural estendem-se para um espaço virtual”, logo, “a interatividade nos jogos exhibe o mesmo ritmo do estável e precário, e é essa necessidade que dá espaço para a intenção do autor”⁶⁴ (DEEN, 2011, n.p. – minha tradução). O produto midiático promove um ambiente em que, devido a essa “personificação” em massa dos jogadores em suas personagens digitais, segundo Souvik Mukherjee (2015), surge o contato e a convivência entre os jogadores, o que pode adquirir caráter complexo de relacionamento interpessoal em conjunto com as ações do jogo.

Ainda assim, obedece às premissas de qualquer jogo: possui regras. Isso porque, por mais amplas que possam ser as possibilidades em um *Massively Multiplayer Online Game* é necessário que se limite as ações do jogador. Katie Salen e Eric Zimmerman observam, essa necessidade a partir de Yathzee⁶⁵:

Se você está jogando o jogo de dados Yathzee, pense em todas as coisas que você poderia fazer com os dados naquele jogo: você poderia pôr fogo neles, comer, fazer malabarismos ou fazer joias com eles. Mas você não faz nada disso. Quando você joga Yathzee, segue as regras e faz algo incrivelmente restrito e específico. Quando é a sua vez, você joga os dados e interpreta os resultados numéricos de maneiras particulares. Regras são ‘conjuntos de instruções’ e segui-las significa fazer o que as regras exigem e não fazer outra coisa⁶⁶. (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, n.p. – minha tradução)

Ainda, a regra tem uma função sequencial, pois, dá estrutura ao jogo. Segundo Jesper Juul (2011), as regras, por especificarem recursos e limitações, também estabelecem as ações que são potencialmente significativas para o jogo:

são as regras do xadrez que permitem ao jogador executar um xeque-mate – sem as regras, não há xeque-mate, apenas movimentos sem sentido de peças no tabuleiro. Elas proíbem os jogadores de executar ações como fazer joias com dados, mas também acrescentam significado às ações permitidas e isso proporciona aos jogadores ações significativas que não estariam disponíveis de outra forma (...).⁶⁷ (JUUL, 2011, p. 58 – minha tradução)

⁶⁴ “when the player moves their body and an avatar moves in a corresponding way. The thumb pushes forward and the avatar walks (...). My actions in the natural world extend into a virtual space. (...) Interactivity in games exhibit the same rhythm of the stable and precarious and it is this need that allows room for authorial intent”.

⁶⁵ Particularmente, eu não conhecia o jogo antes de ler Salen e Zimmerman (2004), mas, ao pesquisar, notei profunda semelhança com o jogo que jogava com meu avô na infância e que ele chamava de General.

⁶⁶ “The chief way that rules operate is to limit the activities of players. If you are playing the dice game Yathzee, think of all of the things you could do with the dice in that game: you could light them on fire eat them, juggle them, or make jewelry out of them. But you do not do any of these things. When you play a game of Yathzee, you follow the rules and do something incredibly narrow and specific. When it is your turn, you roll the dice and interpret their numerical results in particular ways. Rules are ‘sets of instructions,’ and following those instructions means doing what the rules require and not doing something else instead”.

⁶⁷ “It is the rules of chess that allow the player to perform a checkmate-without the rules, there is no checkmate, only meaningless moving of pieces across a board. Rules specify limitations and affordances. They prohibit players

Assim como o xadrez, o videogame tem necessidade de regras que possibilitem que as personagens se movimentem, e essas regras vão conduzir a jogabilidade dentro da estrutura. De mesmo modo, é necessário que as regras previnam a personagem de alcançar o objetivo de imediato, mantendo a necessidade do percurso:

Reina dentro do terreno de jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a uma outra característica sua, mais positiva ainda: ele cria ordem e é ordem. Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a ela “estraga o jogo” (...). O jogo vincula e desprende. Fascina. Ele conjura. (HUIZINGA, 2019, p. 12)

Por meio desse terreno e de todas as conexões interativas inerentes ao gênero, em um *MMORPG* forma-se “uma assembleia deleuzoguattariana”, isto é, um labirinto rizomático de diversificadas conexões sequenciais que se conectam e se diferem do “contexto narrativo principal” formando uma “massa de narrativas subsidiárias nos fóruns do software e os gameplays individuais e coletivos” (MUKHERJEE, 2015, p.101). Para elucidar, o contexto narrativo principal a que Mukherjee se refere é narrativa de fundo, a que sustenta o gameworld e as ações das personagens, tanto NPCs quanto as dos jogadores. Em *The Lord of the Rings Online (Lotro)*, inicialmente, o contexto narrativo era a imanência de uma guerra contra Mordor e, mais recentemente, em virtude da morte de Sauron, a tentativa de extinguir todo o mal que ainda ronda a Terra Média. Dessarte,

(...) o contexto narrativo de *Lotro* é externo a sua mídia, sendo uma remediação proveniente da literatura. Já as narrativas subsidiárias, que podem ser entendidas como as narrativas construídas e expressas pelos próprios jogadores, e as narrativas que surgem do próprio ato de jogar, são propriedades exclusivas da mídia videointerativa. (MARTINEZ, 2017, p. 94)

Como vimos, os *MMORPGs* são criações de vários autores e, entre eles, está o jogador por ter o poder de construir sua própria narrativa naquele mundo. Partindo da ótica de interação do jogador, pode-se dizer que há pelo menos duas grandes narrativas em um produto desse gênero, a que rege os acontecimentos gerais e naturais do mundo e a construída pelo jogador – que, por sua vez, pode se multiplicar em várias, dependendo do número de avatars que possua⁶⁸.

from performing actions such as making jewelry out of dice, but they also add meaning to the allowed actions and this affords players meaningful actions that were not otherwise available (...).”

⁶⁸ Digamos que o jogo permita que cada jogador, ou conta, possa criar até 5 diferentes *avatars* e que cada um dos seus 10 servidores possa comportar 100.000 jogadores, teríamos um total de 5.000.000 diferentes narrativas sendo vivenciadas nessa obra videointerativa, além da narrativa de base.

Dessarte, caso o jogador venha a adormecer durante sua interação na mídia videointerativa, apenas uma dessas narrativas será pausada, aquela que está sob seu controle. A narrativa que rege o mundo continuará ativa para sustentar a interação de outros usuários. Os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*

(...) funcionam continuamente 24 horas por dia, 7 dias por semana, e são tão grandes, que ninguém pode ver todos os eventos que ocorrem, nem o jogo pode ser reiniciado ou repetido; eles [os eventos] só podem ser vivenciados uma vez em tempo real, assim como acontecimentos históricos, e as experiências de cada jogador serão únicas⁶⁹ (WOLF, 2008, p. 23).

A proposta principal desse gênero é a livre interação do usuário, mas dentro de certas regras estabelecidas. Assim, seus produtos costumam não apresentar uma narrativa central, linear, mas diversas narrativas menores, as missões, que podem ser seguidas de acordo com a vontade de cada jogador. Assim, os *MMORPGs* tentam simular o livre arbítrio que o usuário possui no Mundo Primário, ainda que essa liberdade não venha a ser, como na vida humana, cerceada pela morte, visto que, na maioria dos produtos desse gênero, as personagens podem ser constantemente ressuscitadas. Em *Wow*, o avatar sofre com dez minutos de perda de parte de suas habilidades após ressuscitar, mas em outros jogos não há qualquer penalidade. Ainda assim, trata-se de uma múltipla possibilidade algorítmica de ir e vir. Nesse gênero é de praxe que o jogador possa decidir se escolhe ou não cumprir uma missão e, muitas vezes, a ordem em que irá cumpri-las.

Em *Lotro*, por exemplo, há inúmeras formas de o usuário adquirir pontos para evoluir sua personagem e, em sua grande maioria, elas não estão vinculadas à narrativa de fundo, a Frodo e seus amigos. Nesse jogo, a evolução do avatar pode ser encarada como uma das regras do jogo, pois a personagem do jogador precisa atingir níveis de experiência corretos para ser capaz de lidar com os perigos das novas terras que possa vir a desejar explorar. Em *Lotro*, a quebra da regra dos níveis acaba ocasionando a morte da personagem. Por isso, caso o jogador adentre uma área sem que sua personagem possua o nível de habilidade necessário, alguma criatura irá atacá-la, pois os NPCs criados para esse fim conseguem sentir uma personagem desqualifica a longas distâncias e ela não conseguirá se defender. Em *Wow*, caso o jogador decida explorar uma área para além do limite do algoritmo, como nadar no Grande Mar, a

⁶⁹ “ (...) run continuously 24 hours a day, 7 days a week, and which are so large, that no one can ever see all the events occurring, nor can the game be restarted and replayed; they can only be experienced once in real time just like historical events, and each player’s experiences will be unique”.

personagem simplesmente morre afogada, como um astronauta que decidiu explorar o espaço sem capacete.

Essa liberdade característica representa uma das grandes diferenças essenciais que o videointerativo apresenta, não apenas os *MMORPGs*, mas também outros gêneros, em comparação com cinema e literatura. Enquanto literatura e cinema erguem narrativas desenvoltas na aceção de eventos em cadeia pela palavra ou pela imagem, respectivamente, que rumam de um ponto de partida a um ponto de chegada, por permitir diferentes sequências e não um único objetivo ou um fim determinado, esses jogos apresentam apenas objetivos gerais como derrotar lendários inimigos do passado em uma dimensão paralela, como em *World of Warcraft: Warlords of Draenor*.

Em um *MMORPG*, o usuário se delinea na mídia como uma personagem e ela estará suscetível às regras daquele mundo. Em *Chronicles of Elyria*, um jogo que ainda está em fase de testagem em servidor alfa, por exemplo, o avatar tem tempo de vida contado, ou seja, ele envelhece e morre. Além disso, comumente não há narrador em terceira pessoa. No cinema, por vezes, propomos que a câmera tem a função de narrar, mas, no videointerativo, mesmo a câmera é controlada pelo jogador.

Dessa forma, o narrador multiplica-se, e pode-se observar que há apenas a narração em primeira pessoa: os avatars atuam como personagens que contam suas próprias histórias, e as histórias do mundo são relatadas por personagens que emergem da estrutura da mídia, chamadas de *Non-player Characters* (NPCs), que contam, como fazem os griôs em África, suas vivências, as lendas de seu povo e sobre pessoas que conheceram, sempre que o jogador estiver disposto a ouvi-las. Por vezes, é possível, ainda, perguntar informações específicas sobre elas ou sobre lugares e solicitar ajuda. Na minha dissertação, cheguei a mencionar que, em *The Lord of The Rings Online*, é possível encontrar grupos de NPCs reunidos em torno de um contador de histórias. Na estalagem Dragão Verde, por exemplo, há um grupo de

“(...) hobbits sentados próximos à lareira voltados a uma mesma personagem que se encontra à direita. Além das personagens, podemos notar a composição da cena com quadros ao fundo que mostram paisagens distantes e alguns livros à esquerda. Ao nos aproximarmos, uma das hobbits, sem desviar a atenção do que está acontecendo no momento, fala: ‘Shi! Não está vendo? O Velho Fin irá nos contar uma história!’ Ao chegarmos um pouco mais perto, (...) Velho Fin nos inquire: ‘você veio ouvir uma história?’ (MARTINEZ, 2017, p. 61)

Fica evidente que o *storytelling* faz parte do jogo, mas como desempenho singular. Se retomarmos às palavras de Herbert Marshall McLuhan (2013) que postula que “mídia é a mensagem”, creio que teríamos que concordar que a mensagem do videogame será sempre a

interatividade. Então, aqui encontra-se a segunda importante característica do videointerativo: a mídia visa à interatividade e, propondo a sua manipulação pelo usuário, permite que se adentre seu produto e, assim, consagra-se como uma mídia em terceira dimensão.

O conglomerado de dados operacionais do software, as múltiplas narrativas que emergem e a interação dos jogadores em um universo ficcional faz com que *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* sejam categorizados como *ficção interativa*. O termo, como recuperado por Jesper Juul (1998), compreende produtos que sejam uma tentativa de combinar jogos e narrativas, isto é, um conjunto de narrativas que se harmonizam, se sustentam e se conservam por meio da interação do jogador com a mídia, sua estrutura e seu conteúdo. De acordo com Juul (1998), a associação “soa extremamente atraente, e é geralmente descrita como o melhor dos dois mundos, onde o leitor/jogador, profundamente concentrado, pode participar de uma história que se desenrola em padrões novos e cada vez mais interessantes”⁷⁰.

A ficção interativa de *Lotro* ruma primeiro em direção a Mordor, explorando as diversas possibilidades de lá se chegar descritas por Tolkien, e depois estende-se às terras mais ermas, pouco exploradas pelo escritor. O universo criado pela Standing Stone Games oferece possibilidades de escolha ao jogador, não só missões, mas também as possibilidades de comprar, manter e decorar uma casa; adotar personagens de outros jogadores, constituindo uma grande árvore genealógica; adquirir uma profissão por meio do estudo, para depois fabricar e vender produtos, entre outros.

Importante destacar que, quando me refiro à narrativa que emerge do diálogo entre o avatar do jogador com a narrativa de base do jogo, não estou me referindo à potencial narrativa que pode vir a emergir do diálogo do jogador com todo e qualquer jogo, seja ele videointerativo ou tradicional. O primeiro está previsto dentro da estrutura do jogo, enquanto o segundo, denominado como *emergent narrative* ou *players narrative*, trata (1) da experiência do jogo pelo jogador (PEARCE, 2004) e (2) de histórias que o jogador pode contar sobre o jogo ou, ainda, histórias que o jogador pode criar usando o jogo (JUUL, 2011), isto é, similar às *fanfictions*. Ainda, como contextualizado por Henry Jenkins,

emergent narratives não são pré-estruturadas ou pré-programadas, ganhando forma durante o jogo, mas não são tão desestruturadas, caóticas e frustrantes quanto a própria vida ... A maioria dos jogadores após terem passado tempo jogando *The Sims* saem da experiência com algum grau de satisfação narrativa. Wright criou um mundo repleto de possibilidades narrativas, onde cada decisão de design foi tomada com o objetivo

⁷⁰ “This combination sounds extremely attractive, and it is usually described as the best of both worlds, where the reader/player deeply concentrated can participate in a story that unfolds in new and ever more interesting patterns”

de aumentar as perspectivas de romance ou conflito interpessoal⁷¹. (JENKINS, 2004, p.128 – minha tradução)

Isto é, enquanto usuário da mídia, posso valer da minha imaginação e criar narrativas para minhas personagens com base no suporte do *gameworld*. Essas narrativas podem ficar na minha imaginação, ou serem compartilhadas com outros jogadores, mas elas não estão previstas dentro do jogo e não necessariamente são vivenciadas pelos avatars e, muitas vezes, são divulgadas em suportes externos ao videointerativo, como *blogs*. Durante minha pesquisa de mestrado, por exemplo, deparei-me com *blogs* em que grupos de jogadores (*kinships*) criavam narrativas para suas personagens que, por vezes, colaboravam intertextualmente com a de outros membros do grupo. Algumas são bastante elaboradas, incluindo árvores genealógicas e nascimento de personagens de outros jogadores⁷².

Já o diálogo entre o avatar do jogador com a narrativa de base do *gameworld* está previsto pelo jogo e possui suportes programados para isso. A esse tipo gostaria de chamar de *character's narrative* ou narrativa de personagem. Podemos considerar tanto o suporte para narrativa biográfica do avatar quanto o próprio quadro de missões ativas e já realizadas como sustentáculos para a narrativa de personagem em *MMORPGS*. Em *Lotro*, por exemplo “há um espaço onde o jogador pode escrever a história de sua personagem, como um pequeno conto que pode ser lido por todos os demais jogadores. Para ler a história do outro jogador, basta clicar em cima de seu avatar e seguir para as opções ‘inspecionar’ e ‘biografia’” (MARTINEZ, 2017, p. 41). As ferramentas de adoção de avatars de outros jogadores, de modo a criar uma família; a aquisição de propriedade; a formação de irmandades e a execução de profissões também são suportes internos de emersão narrativa.

A diferença entre a narrativa do jogador e a narrativa da personagem é quase limítrofe. Geralmente, a distância entre elas só se manifesta quando o jogo se limita a conversar diretamente com o jogador, ignorando a personagem. Em *Lotro*, a sequência de missões chamada *Tales* propõe que se recorde experiências da narrativa de John Tolkien, mesmo aquelas que não foram vivenciadas no jogo. O avatar

⁷¹ “Emergent narratives are not pre-structured or pre-programmed, taking shape through the game play, yet they are not as unstructured, chaotic, and frustrating as life itself... Most players come away from spending time with *The Sims* with some degree of narrative satisfaction. Wright has created a world ripe with narrative possibilities, where each design decision has been made with an eye towards increasing the prospects of interpersonal romance or conflict”.

⁷² Caso seja de interesse a leitura, o link para acesso é <https://dwellersofoldforest.boards.net/thread/59/woodhouse-house>

(...) deve ‘recordar por três vezes em Bag End’, (...) um local em que nada o jogador pôde realizar. (...) Assim, a personagem do jogador teria quase nenhuma memória para recordar naquele local. (...) Uma vez dentro da residência, o jogador irá encontrar lá três livros flutuantes e brilhantes. Ao manuseá-los, o avatar posiciona-se em cada um dos livros por quatro segundos como se estivesse a lembrar de algum fato. (...) Todavia, pensando o avatar como personagem dentro daquele mundo, que vivências teria ele para recordar se nada pôde ali realizar? Em todas as demais quests dessa sequência o jogador será convidado a fazer sua personagem recordar o que não vivenciou. Acredito que Tales funciona além do universo da mídia videogame, pois convida, na verdade, o jogador/leitor a recordar (...) (MARTINEZ, 2017, p. 109-111)

Talvez, o cinema seja a mídia que mais se aproxime do videogame por se tratar de uma expressão visual ligada ao entretenimento e por hoje incorporar as novas ferramentas tecnológicas que surgiram com as novas mídias digitais. Porém,

(...) pelo ponto de vista técnico (...), o cinema está intimamente ligado ao teatro e derivado da fotografia, que, por sua vez, adota aspectos da pintura, fazendo assim do cinema, em sua gênese, uma herdeira das mais tradicionais formas de arte da história da humanidade. (...) Os videogames são, no entanto, uma mídia com característica única: a interatividade. Esta característica fundamental os diferencia das demais e está presente no âmago do desenvolvimento de qualquer jogo moderno ou dos seus primórdios. (BOBANY, 2007, p. 21)

Mesmo que saibamos que nenhum usuário é passivo diante de toda e qualquer mídia, a mídia videointerativa, até o momento, é a única a necessitar da ação interativa de seu receptor ao mesmo tempo em que permiti que obra, autores e usuários coabitem⁷³. Poderíamos, por um momento, considerar semelhança com a quebra de quarta parede, mas ela não consente nem comporta a mesma faculdade interativa pois, “a quebra não necessariamente, no caso do teatro, é um convite para que toda plateia suba ao palco com os atores ou, no caso do cinema, um convite para que os espectadores entrem para dentro do filme de modo a modificá-lo. Na narrativa, os eventos ocorrem em uma sequência pré-delimitada” (MARTINEZ, 2017, p. 100).

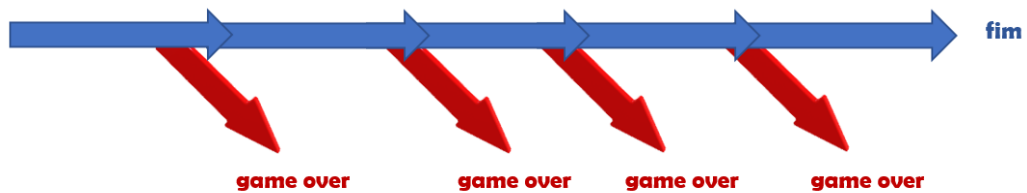
Para ser justa, preciso contextualizar que há um grupo de jogos cujo tipo se manifesta em uma sequência pré-delimitada. Digo *tipo*, pois essa característica estrutural, apesar de relativamente nova, pode ser manifesta através de vários gêneros do videogame. Como explica Juul (2002), muitos jogos são simples de aprender a jogar, mas saber jogar não é suficiente para jogá-lo “bem”, nem mesmo simplesmente memorizar suas regras, é necessário que a estrutura apresente-se como algo interessante e complexo. A jogabilidade é moldada pela estrutura do jogo. O tipo que se manifesta em produtos de sequência pré-delimitada é denominado *jogo de progressão* em oposição aos *jogos de emergência*. Nos jogos de progressão,

⁷³ Como eu havia dito na página 41, os produtores mantêm livre acesso e possibilidades de edição do produto enquanto ele estiver disponível.

(...) o jogador precisa executar um conjunto predefinido de ações para concluir o jogo. Uma característica do jogo de progressão é que ele oferece um forte controle ao criador do jogo: como o designer controla a sequência de eventos, também é aqui que encontramos os jogos com ambições cinematográficas ou de contar histórias. Isso leva à infame experiência de jogar um jogo ‘em um trilho’, ou seja, onde o trabalho do jogador é simplesmente executar os movimentos predefinidos corretos para avançar no jogo. Os jogos de progressão têm orientações, especificando todas as ações necessárias para concluir o jogo.⁷⁴ (JUUL, 2002, n.p. – minha tradução)

Em jogos de progressão, o jogador deve executar as ações tal qual foram planejadas pelos designers do jogo. A má execução pode acarretar impossibilidade imediata de terminar o jogo, rompendo em um *game over* (**imagem 20**), ou a um *looping* em que o jogador ficará preso até que retome o caminho correto.

Imagem 20: Estrutura de jogos de progressão. Adaptado de JUUL (2011)



Fonte: Elaborado pela autora

Um bom exemplo desse tipo de estrutura é o jogo *Gabriel Knight 3*. A personagem principal, Gabriel Knight, é um escritor estadunidense que encontra-se destinado a ser um Schattenjäger (caçador de sombras). Grace Nakamura, que o acompanha nessa aventura na França, é sua assistente. Na missão, eles devem proteger o filho recém-nascido de um príncipe da Albânia do que parece ser um grupo de vampiros. Antes mesmo de o jogo começar, o bebê é sequestrado e Gabriel segue os sequestradores até uma misteriosa vila chamada Rennes-le-Château. Jogando por vezes com Gabriel e outras com Gracie, o jogador deve desenvolver tarefas específicas em intervalos (arcos) que regem o tempo cronológico do *gameworld*. Tudo se desenvolve em ciclos de horas por três dias do tempo do jogo. Na imagem 21, cito as atividades que o jogador deve seguir para desenvolver o *gameplay* corretamente nos três

⁷⁴ “the player has to perform a predefined set of actions in order to complete the game. One feature of the progression game is that it yields strong control to the game designer: Since the designer controls the sequence of events, this is also where we find the games with cinematic or storytelling ambitions. This leads to the infamous experience of playing a game “on a rail”, i.e. where the work of the player is simply to perform the correct predefined moves in order to advance the game. Progression games have walkthroughs, specifying all the actions needed to complete the game.

primeiros arcos e, no Apêndice A, é possível encontrar todo o desenvolvimento do jogo. Caso o jogador não finalize todas as tarefas do arco, ficará preso naquele intervalo de horas até que, fatalmente, encontre e realize a tarefa.

Imagem 21: Estrutura de progressão de *Gabriel Knight 3*

Dia 1, 10: 00 am

Pegar o pedaço de fita adesiva de dentro da cômoda - Local: quarto de Gabriel.
 Pegar o cabide de dentro da cômoda - Local: o quarto de Gabriel
 você pode levá-lo até o dia 2 às 14: 00.
 Entrar na sala de jantar para encontrar o detetive Mosely - Local: sala de jantar do hotel.
 Examinar o registro do hotel na mesa principal - Local: lobby do hotel.
 Ler as entradas no registro do hotel na recepção principal - Local: lobby do hotel.
 Usar o cartão do Prince James no telefone - Local: cabine telefônica do hotel.
 Falar com Madeline Buthane - Local: exterior do hotel.
 Examinar o livro do Santo Graal na janela da livraria - Local: exterior do hotel.
 Falar com Madame Girard - Local: lobby do museu.
 Falar com Lady Howard e Estelle - Local: sala de exibição do museu.

Dia 1, 12: 00 pm

Conversar com o Abade - Local: igreja.
 Falar para Buchelli - Local: igreja.
 Bater na porta de Mosely - Local: segundo andar do hotel.
 Falar com Mosely - Local: quarto de Mosely.

Dia 1, 14: 00

Conversar com o funcionário de aluguel de ciclomoteres - Local: área de aluguel de ciclomoteres.
 Pegar o chapéu vermelho na caixa de achados e perdidos - Local: lobby do museu.
 Pegar o frasco de spray - Local: cemitério.
 Acariciar o gato - Local: atrás da igreja.
 Usar o pedaço de fita adesiva no orifício da porta do galpão - Local: atrás da igreja.
 Usar o frasco de spray no gato - Local: atrás da igreja.
 Recolher doces da tigela em cima da mesa - Local: lobby do hotel - você pode pegá-los logo no dia 1, 10: 00.
 Falar com Mosely sobre seu passaporte - Local: quarto de Mosely.
 Usar o doce na mesa embaixo da pintura que representa a cena da rua - Local: segundo andar do hotel.
 Pressionar a campainha do quarto para o quarto 33 - Local: lobby do hotel.
 Pegar o passaporte do bolso de Mosely enquanto ele come o doce que você deixou na mesa - Local: segundo andar do hotel.
 Pegar o casaco dourado - Local: quarto de Mosely.
 Pegar a caneta preta na mesa enquanto Jean estiver ausente - Local: lobby do hotel - você pode buscá-la já no dia 1, 10: 00.
 Pegar o pacote de xarope da mesa do buffet - Local: sala de jantar do hotel.
 (...)

Fonte: Elaborado pela autora

Em certo grau, todos os produtos denominados videointerativos, mesmo os de realidade virtual, apresentam momentos de progressão, mas a interatividade não se reduz a eles. Em oposição aos jogos de progressão, temos os jogos de emergência. O termo *emergência* (*emergence*), de acordo com Juul (2002) foi empregado por Harvey Smith em 2001⁷⁵ para caracterizar atitudes espontâneas dos jogadores que não haviam sido previstas pelos designers.

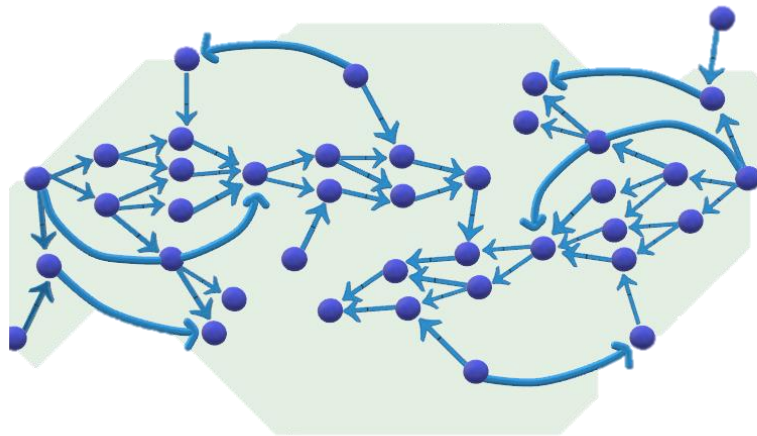
Nesse sentido, todos os jogos de *MMORPGs* são jogos de emergência. Neles, temos um gigantesco Mundo Secundário, em que cada personagem pertence a uma determinada classe, como em *Dungeons and Dragons Online*, ou raça, como em *World of Warcraft* e *The Lord of Rings Online*, e possui diferentes habilidades. Derrotar um inimigo ou completar missões aumentam as aptidões do avatar, concedendo-lhe mais poderes e mais resistência, o que lhe permite explorar novos mapas com inimigos ainda mais fortes e missões ainda mais complicadas. Esses produtos contêm muitas possibilidades de interação com a estrutura do jogo

⁷⁵ Jesper Juul relata que Harvey Smith teria proferido uma conferência em que se fez valer do conceito. Não encontrei nenhuma evidencia que Smith tenha publicado o texto da conferência ou outro material referente ao assunto.

e com os outros jogadores, e as decisões tomadas por cada jogador são responsáveis por tecer uma experiência única dentro do jogo.

Explica Juul (2002) que as missões são apresentadas de forma progressiva (**imagem 22**), mas a forma como o usuário as conduz e mesmo o fato de o jogador poder realizá-las ou não está pautada na emergência. Um traço relevante é também o fato de que, como observa o teórico, muitos elementos importantes de cooperação despontam de aspectos emergentes do jogo. Como exemplo, posso citar, como fez Juul, que alguns monstros de nível superior que precisam de um agrupamento em equipe para serem derrotados, mas mesmo a cooperação pelo auxílio instrutivo entre jogadores para desempenhar uma função tem sua relevância emergente, pois no jogo, assim como na vida, não se trata apenas de tentativa e erro, mas também de mimesis uma vez que ver um jogador realizar uma tarefa e, em seguida, imitar seus passos torna o aprendizado mais rápido. Paraphrasing Aristóteles, posso dizer que o jogador de *MMO* imita, desde seus primeiros passos no Segundo Mundo em busca de conhecimento e reconhecimento (**imagem 23**).

Imagem 22: Diversas possibilidades, a estrutura de jogos de *MMORPGs*.



Fonte: Elaborado pela autora

Imagem 23: Recebendo uma missão em um MMORPGs.



Fonte: Elaborado pela autora

Contudo, todos esses aspectos levam a uma última particularidade que faz com que os MMOs em geral rompam com a terceira característica percebida por Johan Huizinga (2019) quando relatava sobre jogos não-digitais. Para o historiador e linguista,

o jogo distingue-se da vida 'comum' tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É esta a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É 'jogado até o fim' dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios. O jogo inicia-se e, num momento preciso, termina. Joga-se até que se chegue a um certo fim. Enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação. E há, diretamente ligada à sua limitação no tempo, uma outra característica interessante do jogo, a de se fixar imediatamente como fenômeno cultural. Mesmo depois de o jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. (HUIZINGA, 2019, p.11)

Porém, MMOs, sejam eles RPGs ou não, não possuem um fim. O produto apenas termina quando é destruído, quando seus dados são apagados e seu sistema operacional é

inutilizado. Talvez se possa compreender que haja um fim para a experiência de cada jogador no momento em que ele decide deixar de jogar um determinado jogo. Como observa Thomas Elsaesser (2018), o ser humano, enquanto criatura de “expectativa”, guia-se por objetivos cujos trajetos possuem meio e fim, portanto e por vivenciar o tempo como algo irreversível, em termo de pensamento e compreensão das coisas, essa característica o predispõe ao pensamento linear narrativo. Isso significa que, mesmo que a estrutura do jogo não seja linear, a experiência de cada jogador enquanto personagem e narrador acaba por ser, pois seu entendimento dos fatos e dos acontecimentos será linear.

Ainda, sabemos que jogos de *MMO* não são eternos como os livros, seu prazo de validade é tanto comercial quanto tecnológico. Quando não se pode mais lucrar e a renda dos envolvidos estiver prejudicada, ou quando o interesse dos jogadores for se dissipando pela incapacidade de o suporte ser atualizado a novos gráficos e tecnologias, o jogo é encerrado. Contudo, alguns jogos conseguem manter-se por longos períodos de tempo. O *MMORPG* mais antigo em atividade, por exemplo, é o *The Realm Online*, desenvolvido pela Sierra desde 1996. O jogo mantém os mesmos gráficos e operações de seu lançamento, mas creio que o produto tenha criado um elo afetivo com seus jogadores, que apreciam seu design antiquado sem julgamentos.

Enquanto McLuhan compreendia que a mídia é a mensagem, me propus a ressaltar a relevância da estrutura e as formas pelas quais a sequência influencia os rumos da mensagem em cada uma das três mídias. No próximo capítulo, passarei a analisar a forma como o tempo materializa-se junto a elas.

4 TEMPO

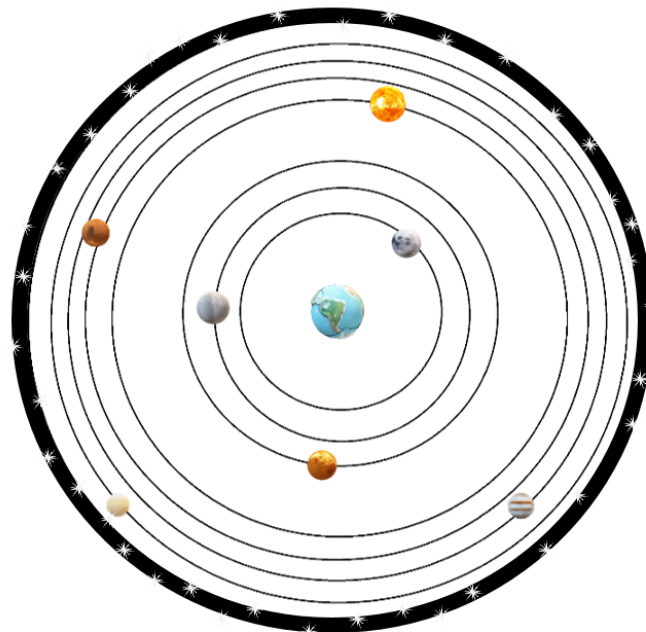
O que é, por conseguinte, o tempo? Se ninguém me perguntar, eu o sei; se eu quiser explicá-lo a quem me fizer essa pergunta, já não saberei dizê-lo.

(Santo Agostinho)

A epígrafe de Santo Agostinho traduz a relação do ser humano com o tempo, porque o tempo apenas é. O tempo apenas existe. Todas as maneiras de realizar a sua contagem ou a sua padronização são obras do ser humano na busca de compreendê-lo.

Na física, a medida do tempo tem origem astronômica. Segundo Stephen Hawking (2015), Aristóteles, que já cogitava a Terra como redonda, considerava que o nosso planeta era estacionário e que o Sol, a Lua, os demais planetas e as estrelas moviam-se de modo a circundá-lo. A partir desse mesmo entendimento, Ptolomeu apresentou um sistema cosmológico mais complexo em que nosso planeta ficava no centro, e em ordem de proximidade com a Terra, vinham as trajetórias da Lua, de Mercúrio, de Vênus, do Sol, de Marte, de Júpiter e de Saturno. A final compreendia as estrelas, entendidas em uma organização fixa entre elas (**imagem 24**), e “o que havia além da última esfera nunca ficou muito claro, mas sem dúvida não era parte do universo observável pela humanidade” (HAWKING, 2015, p. 13).

Imagem 24 - Representação do sistema cosmológico de Ptolomeu.



Fonte: Elaborado pela autora. Criado a partir de Hawking (2015).

Nas antigas civilizações, o tempo físico foi entendido a partir da observação da movimentação do aspecto das coisas em um panorama – desde os astros, como vimos acima, até a lavoura ou a natureza selvagem. Mesmo hoje, prevalece ao tempo físico, astronômico ou da natureza, que sua abrangência seja mensurada (1) pelo movimento de relação entre o que antecede e o que precede (ARISTÓTELES, *Física*) e (2) pelo processo de mudança que é tanto “objetivo, porque independente de consciência do sujeito”, quanto “quantitativo, porque expresso mediante grandezas” (NUNES, 2013, p. 18).

Inicialmente, como pode ser depreendido da leitura da *Poética* de Aristóteles, o tempo para a literatura⁷⁶ também era medido segundo a compreensão da revolução solar. Enquanto a epopeia possuía duração ilimitada, a tragédia deveria iniciar e finalizar dentro do período de uma revolução solar, ou seja, um dia.

Em contrapartida à percepção externa, o ser humano também experimenta o tempo vivido. Segundo Benedito Nunes (2013), esse tempo, também chamado de psicológico, provém da vivência da defluência dos estados internos do ser humano. Portanto, sua apreensão varia de acordo com a condição de assimilação temporal de cada indivíduo. Essa condição e, mais precisamente, a falta dela, tem sido mote de muitos enredos midiáticos. Na terceira parte de *Wide Sargasso Sea*, por exemplo, o leitor é levado a perder a noção do tempo junto com a personagem: “quando cheguei, pensei que seria por um dia, dois dias, uma semana, talvez (...) Grace disse: ‘Suponho que você vai me dizer que não se lembra de nada sobre a noite passada’. ‘Quando foi a noite passada?’, Perguntei. ‘Ontem’. ‘Não me lembro de ontem’”⁷⁷ (RHYS, 1992, p. 161-163 – minha tradução).

Enquanto o olhar que destinamos ao tempo físico pretende-se matematicamente preciso, o tempo psicológico é um barco à deriva na lagoa em que desaguam o inexato e o imprevisível. É certo que, do primeiro, extraímos o princípio de causalidade, uma ordem sequencial de procedência e destino ou de causa e efeito, em que o episódio X será posterior ao episódio Y e não poderá acontecer anterior a ele, nem será possível retroceder o processo:

(...) um copo quebrado sai da posição A de inteiro para a posição B em pedaços, de modo natural não há como B ou correr antes de A. Daí a irreversibilidade do tempo físico, que tem uma direção. Irreversível é também, de outra maneira, o tempo vivido, pois ficou para trás o sabor do ovo comido ontem e o prazer da água há pouco bebida. (NUNES, 2013, p 20).

⁷⁶ Na Grécia antiga, ainda não se utilizava o lexema de origem latina “literatura” que, segundo Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1982), só seria utilizado formalmente pela teoria a partir do século XVIII.

⁷⁷ when I first came I thought it would be for a day, two days, a week perhaps (...) Grace said, ‘I suppose you’re going to tell me that you don’t remember anything about last night’. ‘when was last night?’ I said. ‘Yesterday’. ‘I don’t remember yesterday’”

É nessa mesma compreensão temporal que se baseia a sequência de Vladimir Propp “O roubo não pode ocorrer antes que a porta seja forçada”, como citado no capítulo anterior. A reversibilidade do tempo se dá apenas a partir de apetrechos ficcionais em estrutura, como no cinema em que é possível “rebobinar” a cena.

Pode se dizer que dentro da mesma premissa de *post hoc, ergo propter hoc*, Wolfgang Kayser (1968) argumenta que a epopeia representa o acontecimento que se desenvolve a partir do passado e o mesmo podemos pensar do romance. De fato, narrativas são compreendidas como estado de retrospectão, mas, para Mark Currie (2007), elas também devem ser interpretadas como estado de antecipação, pois ser um é também ser o outro. Desde os primórdios o *storytelling* vem sendo usado como um meio de olhar para trás, observar o que aconteceu a partir do contar de uma história, mas o teórico pontua que, ao alocarmos um passado por meio da narrativa, também estamos a situar o presente, como uma história ainda a ser contada. Assim, o presente é o artefato de uma memória futura, e o vivemos como tal, na antecipação da história que será por nós contada no futuro e de modo a antever o presente como passado:

O presente pode ser vivido em antecipação a algum presente futuro do qual é narrado, mas isso também pode implicar a antecipação de eventos entre o presente e o presente futuro do qual é narrado, que também fará parte dessa história. Por muitos anos, o estudo da narrativa tem atendido à noção do presente como um local a partir do qual revisamos continuamente histórias sobre o passado e muito menos atentas à relação entre contar histórias e o modo de antecipação contínua em que atribuímos significado para apresentar momentos.⁷⁸ (CURRIE, 2007, p. 5-6 – minha tradução)

Este capítulo tratará, entre características mais específicas de cada mídia, de observar como manifesta-se o tempo do *storytelling* e o tempo do discurso. Também procurarei afirmar, a partir de exemplos, que por meio da mídia videointerativa a ficção tem sido um lugar em que novas experiências de tempo vêm sendo ensaiadas, desenvolvidas e manifestadas.

4.1 O tempo na literatura

⁷⁸ “The present might be lived in anticipation of some future present from which it is narrated, but this may also entail the anticipation of events between the present and the future present from which it is narrated which will also be part of that story. For many years, the study of narrative has been attending to the notion of the present as a place from which we continuously revise stories about the past, and much less attentive to the relationship between storytelling and the mode of continuous anticipation in which we attach significance to present moments.”.

Todo o texto narrativo, portanto todo o romance, está demarcado por nele haver um contexto que relata eventos que incidem no tempo. A narrativa abrange, como componente basilar expressivo da sua matriz de *storytelling*, a representação do tempo. Segundo Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1982), a temporalidade pode apresentar-se das seguintes maneiras: o tempo-cronologia, que assinala a sucessão dos eventos; o tempo concreto, que esculpe e deforma os indivíduos e as comunidades sociais; e, por fim, o tempo como horizonte existencial, físico e metafísico, do homem, agente por definição de toda a narrativa, mesmo que ela se apresente, parcial ou totalmente, habitada por agentes transumanos ou não humanos.

Paul Ricoeur (1980) afirma que a temporalidade é uma estrutura da existência que atinge a língua enquanto narratividade e que, por sua vez, narratividade seria a estrutura da linguagem que tem a temporalidade como referente final. Segundo Ricoeur, ambas seriam compostas de uma mesma relação recíproca. Também se faz recíproca, segundo Benedito Nunes (2013), a relação entre a ordem temporal e a causal, como vimos no exemplo do copo que se quebra. Contudo, se retornarmos à explicação de Forster em *Aspectos do romance*, já citada quando apresentei a diferença entre *plot* e *story*, podemos perceber que o romancista intui a ordem causal como mais complexa que a ordem temporal. Às relações temporais,

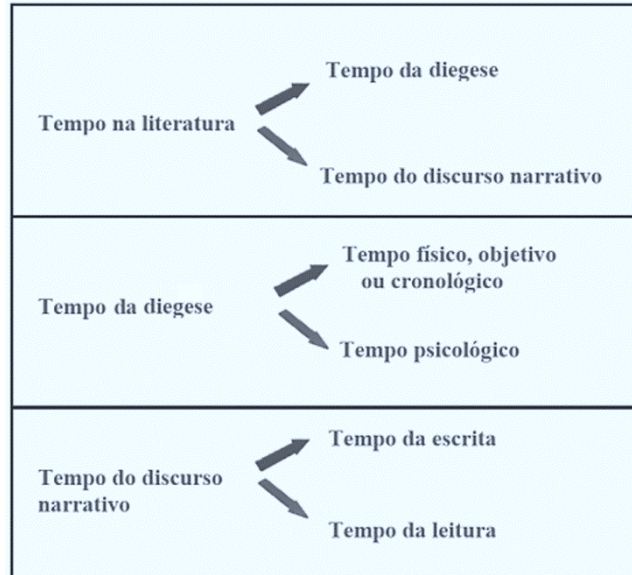
(...) corresponderia a história, ‘como uma narrativa de acontecimentos, dispostos em sua sequência no tempo’. Assim, ‘O rei morreu e depois a rainha’ é a célula de uma história. Mas se dizemos ‘a rainha morreu ninguém sabia por quê, até descobrir-se que foi de pena pela morte do rei’, entra em jogo a causalidade e, com ela, um enredo, como ‘uma fórmula capaz de desenvolvimento superior. (NUNES, 2013, p. 20)

Em sua relação recíproca, a causa é inerente e subentendida na relação temporal, portanto “a segunda fórmula de Forster é apenas uma explicitação da primeira” (NUNES, 2013, p. 20). Para Seymour Chatman (1980) “Morreu o rei e a rainha morreu” e “Morreu o rei e a rainha morreu de dor” diferem enquanto narrativa somente no quão direto, nítido e explicado se faz o enunciado no nível de superfície, pois em nível estrutural mais profundo, o elemento causal está presente em ambos. Segundo ele, o leitor é capaz de compreender e suplementar o que foi dito, infere que a morte do rei é a causa da morte da rainha. O “Porque”, para Chatman (1980), é inferido por meio de presunções comuns sobre o mundo, incluindo o caráter proposital da enunciação. O enunciado narrativo é, então, uma sequência de eventos, cuja condição essencial é o fluxo do tempo e o universo do *storytelling* se constrói como um encadeamento de enunciados no plano da temporalidade.

Na literatura oral, não apenas se é dependente de um contador, mas também de uma ocasião específica – como pudemos observar da citação de Finnegan (2012) na página 22 – pois a oralidade tem o caráter de se manifestar de modo instantâneo e momentâneo na comunicação. Como observado por Tucídides (1.21), a oralidade é imediata, interpretativa e variável, além de o enredo ser laborado segundo

o anseio oral do poeta de ter efeito sobre aqueles que o ouvem. O texto escrito, por sua vez, distorce o imediatismo, dispensa o contato físico com o contador e individualiza o contato com a mensagem.

Imagem 25: Divisão do tempo na literatura



Fonte: Elaborado pela autora.

O tempo da história narrada, do significado narrativo ou da diegese (“*erzählte Zeit*”), junto ao tempo do discurso narrativo ou tempo do significante (“*Erzähzeit*”) e às suas inter-relações, compõe a flutuação do romance em estrutura e mensagem (MÜLLER, 1968, p. 269–286) (**imagem 25**). Ainda assim, o tempo da diegese, mesmo na narrativa escrita, abarca um tempo físico e compartilhado, chamado por Aguiar e Silva (1982) de tempo “público”, demarcado e qualificado por referentes inteiramente cronológicos atinentes ao modo humano de contar o tempo – anos, meses, dias, horas e as estações do ano. Não raro encontramos obras que iniciam-se com indicação objetiva de tempo:

Em 1872, a casa número 7 de Saville Row, Burlington Gardens – casa onde Sheridan morreu em 1814 –, era habitada por Phileas Fogg, *esquire*, membro dos mais singulares e dignos de reparo do Reform Club de Londres (...) (VERNE, 2003, p.5)

Robert Langdon vagou com os pés descalços por sua casa vitoriana deserta, em Massachusetts, segurando seu remédio habitual contra insônia: uma caneca de Nestlé’s Quik fumegante. O luar de abril transpassava pelas janelas da sacada e se desenhava nos tapetes orientais⁷⁹. (BROWN, 2004, p. 14 – minha tradução)

No outono do ano, eu estava hospedada em Bretton; minha madrinha havia vindo em pessoa para me reclamar aos parentes com quem minha residência permanente estava fixada naquela época⁸⁰. (BRÖNTE, 2011, p. 2 – minha tradução)

⁷⁹ “Robert Langdon wandered barefoot through his deserted Massachusetts Victorian home and nursed his ritual insomnia remedy—a mug of steaming Nestlé’s Quik. The April moon filtered through the bay windows and played on the oriental carpets.”.

⁸⁰ “In the autumn of the year—I was staying at Bretton, my godmother having come in person to claim me of the kinsfolk with whom was at that time fixed my permanent residence”.

Quando me refiro ao tempo físico ou objetivo do *storytelling*, não estou necessariamente criando uma correlação obrigatória entre ele e o tempo físico segundo as leis naturais da Terra. Como produtos do ser humano e sua “extensão” (MCLUHAN, 2013), as mídias são criadas de modo a manter ou a romper com as leis naturais, aquelas que estamos acostumados em nosso Mundo Primário. De acordo com Bridgeman (2007), ler uma narrativa é envolver-se com um mundo alternativo que tem suas próprias estruturas temporais e espaciais. Se pensarmos nas artes plásticas, o realismo (a exemplo de Gustave Courbet) visava a manter e reproduzir, na medida do possível, as leis naturais, mas o Impressionismo (como em *Summertime* (1894), de Mary Cassatt) e o Surrealismo (como em *Fenómeno de Ingravidez* (1963), de Remedios Varo), por exemplo, buscavam rompê-las. Na literatura, Kinzu nos conta: “remei por dias compridos, por noites infinitas” e “se o cansaço é uma velhice súbita eu já me contava pelas últimas idades” (COUTO, 2015b, p. 41)

As leis naturais do nosso mundo são aquelas que disciplinas como a Química e a Física têm se dedicado a decodificar. Uma vez que o conceito de *real* é variável, já que o signo e nossa percepção do universo e das coisas que nele existem são arbitrárias, não chamarei nosso mundo de *real*, mas de Mundo Primário em contraponto ao Mundo Secundário que seria esse outro universo ficcional. No videogame, venho denominando esse outro mundo também de *gameworld*, segundo nomenclatura do próprio campo.

Este segundo mundo poderá ou não ser similar ao nosso e obedecer ou não às nossas leis naturais. No caso de Arda,

o mundo criado por Tolkien passou por várias transformações ao longo dos anos. Ganhou e perdeu continentes, envelheceu e viu grandes guerras, assim como o nosso mundo. No entanto, Arda sofreu uma transformação estrutural que obedece apenas às leis de Ilúvatar e que não estão na história da Terra⁸¹. (MARTINEZ, 2019, p. 187-188 – minha tradução)

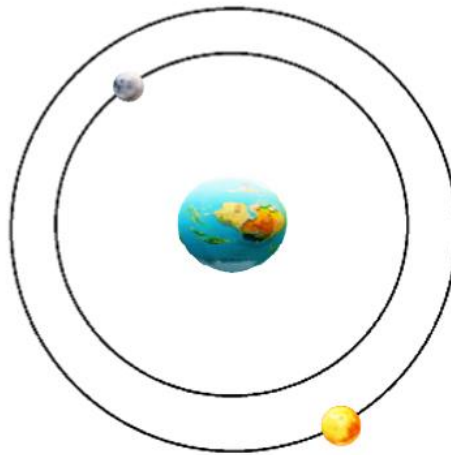
Um olhar mais aprofundado a essas transformações foi realizado em Martinez (2018 e 2019). Para fins desta tese, a forma de Arda vem a revelar o modo como esse Mundo Secundário se organiza quanto ao tempo e ao espaço, um modo que difere da Terra. Esse mundo é o centro de seu universo e é orbitado por pelo menos dois outros corpos que foram criados antes da

⁸¹ “the world created by Tolkien has undergone several transformations over the years. Won and lost continents, aged and saw great wars, just like our world. However, Arda underwent a structural transformation that obeys only the laws of Ilúvatar and that are not in the history of the Earth”.

queda de Númenor: “Isil, o Esplendor, foi como os vanyar de outrora chamaram a Lua, (...) e Anar, o Ouro de Fogo, fruto de Laurelin, foi como chamaram o Sol” (TOLKIEN, 2015, p. 117).

Para os habitantes de Arda, o tempo se origina com a música entoada pelos Ainur, que deu origem ao universo, a contagem das horas pelo abrilhantar das árvores Telperion e Laurelin e a contagem dos dias tem origem com a criação de Anar, o sol. Considerando que a trajetória dos corpos celestes tenha se adaptado ao novo formato esférico após a Segunda Era, a contagem do tempo em Arda se estabelece, quanto a passagem dos dias, de modo similar ao que teorizavam Aristóteles e Ptolomeu sobre a Terra, como comentado no início do capítulo. Ou seja, Arda estaria no centro e Anar e Isil orbitariam aquele mundo em uma trajetória circular:

Imagem 26: Movimentação dos astros a redor de Arda



Fonte: Elaborado pela autora.

Isso, contudo, não é dizer que todas as raças percebiam o tempo cronológico da mesma maneira. Segundo os Apêndices de *O Senhor dos Anéis*, muitas eram as formas de se contar os dias porque cada povo possuía a sua própria maneira. No Apêndice D, há a informação de que um ano em Arda teria a duração do nosso ano, ou seja, 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos⁸². Os calendários, todavia, divergiam do nosso⁸³. Os hobbits, inicialmente, não possuíam semanas

quando eram ainda um povo nômade, e apesar de terem ‘meses’, regulados aproximadamente pela Lua, seus apontamentos de datas e cálculos do tempo eram vagos e imprecisos. Nas terras ocidentais de Eriador, quando haviam começado a se estabelecer, adotaram dos dúnedain o registro do Rei, que era, em última análise, de origem eldarin; mas os hobbits do Condado introduziram várias alterações menores. Este calendário, ou ‘Registro do Condado’, como era chamado, acabou sendo adotado

⁸² Esta informação foi obtida pelo calendário do Condado.

⁸³ Considero nosso calendário o calendário oficial adotado pela República Federativa do Brasil.

também em Bri, exceto pelo costume do Condado de considerar como Ano 1 o da colonização do Condado. (TOLKIEN, 2001, p. 1169)

Quanto aos elfos, segundo o estudo realizado pelos hobbits, eles “dispunham de mais tempo, calculavam em períodos longos, e a palavra em quenya *yén*, muitas vezes traduzida por “ano”, significa na verdade 144 de nossos anos. (...) O *yén* continha 52.596 dias” e uma semana possuía seis dias, portanto, “o *yén* continha 8.766 desses *enquier*, contados continuamente por todo o período” (TOLKIEN, 2001, p. 1169). As estações, para os elfos, observavam um período curto chamado de *coranar* (ronda do sol) ou *loa* (crescimento), referente à vegetação. O Registro do Rei, adotado em Númenor, Arnor e Gondor contava com doze meses, sendo que dez deles possuíam 30 dias e dois deles 31 dias.

A complexidade do tempo pretendida por Tolkien é tamanha que ele chega a desabafar, em duas cartas ao filho, as dificuldades que encontra durante a composição. A primeira carta, refere-se à movimentação das personagens no tempo e no espaço cartográfico do Mundo Secundário e a segunda, ao tempo segundo o movimento de Isil, a lua:

Tenho lutado com a cronologia deslocada do Anel⁸⁴, que se mostrou muito incômoda e não apenas interferiu com outras obrigações mais urgentes e maçantes, mas também me impediu de ir em frente. Creio que finalmente a tenha resolvido com pequenas alterações no mapa e pela inserção de um dia extra de Entebate, dias extras na perseguição de Trotador e na jornada de Frodo (uma pequena alteração no primeiro capítulo que recém enviei: 2 dias do Morannon a Ithilien) (TOLKIEN, 2010, p. 98)

Escrevi um tanto ontem, mas fui atrapalhado por duas coisas: a necessidade de limpar o gabinete (...) e de comparecer no trabalho; e problemas com a lua. Com isso quero dizer que descobri que minhas luas nos dias cruciais entre a fuga de Frodo e a situação atual (chegada em Minas Morghul) estavam fazendo coisas impossíveis, nascendo em uma parte do país e pondo-se simultaneamente em outra. Reescrever pedaços de capítulos anteriores levou a tarde toda! (TOLKIEN, 2010, p. 83)

Todavia, o tempo no enredo nem sempre é linear e fluente, às vezes também pode ser cíclico ou imóvel. Em *Miss Peregrine's home for peculiar children*⁸⁵, Ransom Riggs propõe a possibilidade de *loops* temporais dentro da narrativa. É por meio dessa questão temporal da não passagem do tempo que se cria a intriga da narrativa e a necessidade do protagonista de viajar em busca de respostas:

‘(...) pessoas como eu criaram lugares onde jovens peculiares poderiam viver à parte do povo comum – enclaves física e temporalmente isolados como este, dos quais tenho

⁸⁴ Em suas cartas, Tolkien se refere ao *Senhor dos Anéis* como “o Anel”.

⁸⁵ O título foi traduzido de duas formas para o Português: *O orfanato da Srta. Peregrine para crianças peculiares* e *O lar da Srta. Peregrine para crianças peculiares*.

enorme orgulho. (...) Nós, peculiares, somos abençoados com habilidades que as pessoas comuns carecem, (...) algumas habilidades são comuns, como a leitura de pensamentos, e outras são raras, como a maneira como posso manipular o tempo.’
 ‘Tempo? Eu pensei que você se transformava em um pássaro.’
 ‘Certamente, (...) pássaros podem manipular o tempo. Portanto, todos os manipuladores do tempo devem ser capazes de assumir a forma de um pássaro.’ (...)
 ‘Pássaros ... são viajantes do tempo?’ (...) Peregrine assentiu com seriedade.
 ‘A maioria, no entanto, desliza para frente e para trás apenas ocasionalmente, por acidente. Nós, que podemos manipular os campos do tempo conscientemente – e não apenas para nós mesmos, mas para os outros – somos conhecidos como *ymbrynes*. Criamos laços temporais em que pessoas peculiares podem viver indefinidamente.’
 ‘Um *loop* (...). É isso o que este lugar é?’
 ‘Sim. Embora você possa conhecê-lo melhor como 3 de setembro de 1940’. (...)
 ‘O que você quer dizer? É apenas um dia? Repete?’
 ‘De novo e de novo(...)’⁸⁶ (RIGGS, 2011, n.p. – minha tradução)

Explica Italo Calvino que “o tempo pode até parar de todo, como no castelo da Bela Adormecida, bastando para isso que Charles Perrault escreva: até mesmo os espetos no fogo, cheios de perdizes e faisões, haviam adormecido (...)” (CALVINO, 1990, p. 52). Podemos perceber, a partir desses exemplos que, ao criar eventos, que constroem a passagem de um estado a outro estado de modo a compor uma sequência, o texto narrativo expõe também os estados que são vivenciados pelas personagens e estão alocados no espaço do “mundo possível” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 566), o Mundo Secundário. No romance, mas também em outros tipos de textos ficcionais, “o tempo é inseparável do mundo imaginário, projetado, acompanhando o estatuto irreal dos seres, objetos e situações. Conjuga-se segundo registros peculiares, que decorrem de sua apresentação na linguagem, principalmente ao tempo vivido (...)” (NUNES, 2013, p. 24).

De mesmo modo, a diegese viabiliza também o tempo psicológico, “mais fluido e complexo – o tempo subjetivo, o tempo vivencial das personagens, aquele tempo que Bergson designou por *durée* e Virginia Woolf por *time in mind*” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 715) e “politemporal” (cf. HIGDON, 1977). O tempo psicológico é insubmisso ao tempo físico, com

⁸⁶ “ (...) people like myself created places where young peculiars could live apart from common folk—physically and temporally isolated enclaves like this one, of which I am enormously proud.’ ‘People like yourself?’ ‘We peculiars are blessed with skills that common people lack, as innate in combination and variety as others are in the pigmentation of their skin or the appearance of their facial features. That said, some skills are common, like reading thoughts, and others are rare, such as the way I can manipulate time.’ ‘Time? I thought you turned into a bird.’ ‘To be sure, and therein lies the key to my skill. Only birds can manipulate time. Therefore, all time manipulators must be able to take the form of a bird.’ She said this so seriously, so matter-of-factly, that it took me a moment to process. ‘Birds ... are time travelers?’ (...) Miss Peregrine nodded soberly. ‘Most, however, slip back and forth only occasionally, by accident. We who can manipulate time elds consciously—and not only for ourselves, but for others—are known as *ymbrynes*. We create temporal loops in which peculiar folk can live indenitely.’ ‘A loop (...). Is that what this place is?’ ‘Yes. Though you may better know it as the third of September, 1940.’ ‘What do you mean? It’s only the one day? It repeats?’ ‘Over and over(...)’.

habilidades de mergulhar na memória, esvaziar-se de sentido, alongar-se ou projetar-se no futuro.

Todavia, ambos os tempos se vinculam, pois a vivência íntima do tempo repercute mesmo que indiretamente dentro do tempo objetivo. Vemos isso claramente no correr das ponderações do protagonista-narrador de *The ocean at the end of the lane*:

Ela inclinou a cabeça para um lado, olhou para mim. ‘Sim. Eu conheço você, jovem’. Ela disse. Eu não sou jovem. Não mais. (...) ‘você era amigo de Lettie? Do topo da rua?’ ‘Você me deu leite. Estava quente, das vacas’. E então eu percebi quantos anos se passaram e disse: ‘não, você não fez isso, deve ter sido sua mãe que me deu o leite. Sinto muito’. À medida em que envelhecemos, nos tornamos nossos pais; viva o suficiente e verás rostos se repetirem no tempo. (...) Ela parecia com sua mãe, a mulher que eu conhecia como a velha sra. Hempstock. Às vezes, quando olho no espelho, vejo o rosto do meu pai, não o meu (...)’⁸⁷ (GAIMAN, 2016, p. 7 - 8 – minha tradução)

No trecho acima, Neil Gaiman vale-se do potencial da memória para instigar a imaginação do leitor. O tempo subjetivo alinha-se à memória que é “praticamente inseparável da percepção”, pois “intercala o passado no presente, condensa também, numa intuição única, momentos múltiplos da duração”, e então, “por sua dupla operação, faz com que de fato percebamos a matéria em nós, enquanto de direito a percebemos nela” (BERGSON, 1999, p. 77). Quando o protagonista recorda de Gaiman, o tempo muda, pois a história passa a ser contada pelo *flashback*. A sequência do passado surge, então, como a sequência principal da obra. Nela, o leitor percebe o mundo a partir da consciência do protagonista enquanto criança. A distorção temporal ocorre a partir do tempo subjetivo da memória.

Considerando a literatura como uma mídia em primeira dimensão e, portanto, uma mídia imaginativa, cabe lembrar Jean Pouillon (1984) ao observar que a imaginação possui um emprego próprio que a diferencia da percepção e que incide em munir de sentido o que é percebido, que seria, assim creio, no caso da literatura a mensagem pela decodificação do texto. Destarte, a imaginação fornece sentido ao que é lido, mesmo àquilo que é deixado oculto, lacunar, pelo escritor. As lembranças ao longo da narrativa de Gaiman surgem por associação com sensações do momento presente e com a expectativa futura de rememorar o passado e seus acontecimentos insólitos. O efeito consiste no que Mark Currie (2007) chamou de uma

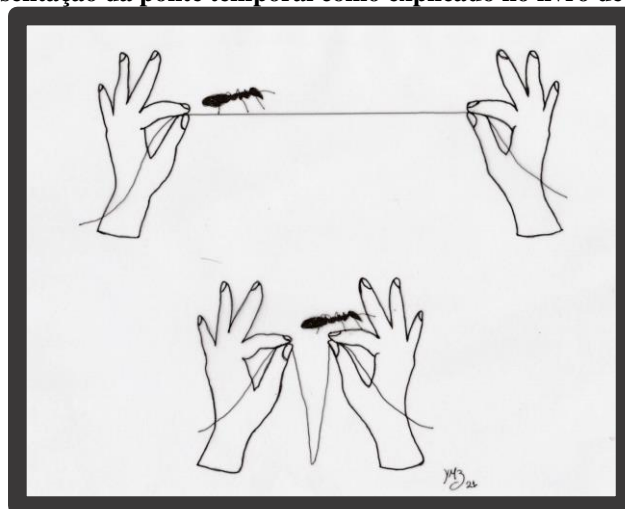
⁸⁷ “She tipped her head to one side, looked at me. ‘Yes. I *do* know you, young man’. She said. I am not a young man. Not any longer. (...) you were Lettie’s friend? From the top of the lane?’ ‘You gave me milk. It was warm, from the cows.’ And then I realized how many years had gone by, and I said, ‘no, you didn’t do that, that must have been your mother who gave me the milk. I’m sorry.’ As we age, we become our parents; live long enough and we see faces repeat in time. (...) she looked like her mother, like the woman I had known as Old Mrs. Hempstock. Sometimes when I look in the mirror I see my father’s face, not my own (...)’

“antecipação contínua” por parte do leitor que, curioso, pretende antever o futuro do enredo. Essa antecipação alimenta um diálogo que oscila entre a memória do que foi lido e a imaginação do que foi informado e do que está por vir.

Há, ainda, aquelas narrativas cujo tema é o tempo, ou seja, seu enredo se desenvolve observando e discutindo questões temporais. É claro que, narrar o tempo pelo tempo “seria deveras uma empresa tola”, pois “a narrativa se parece com a música no sentido de que ambas dão um conteúdo ao tempo; ‘enchem-no de uma forma decente’, ‘assinalam-no’ e fazem com que ele ‘tenha algum valor próprio’ e que ‘nele aconteça alguma coisa’” (MANN, 2016, n.p.). Portanto, poderíamos dizer que romances cujo conteúdo explora as questões do tempo são como narrativas que mergulham mais profundamente naquilo em que já estão submersas.

Assim como na obra clássica de Wells⁸⁸, Madeleine L'Engle propõe uma série de romances de fantasia científica pautados em viagens no tempo segundo a possibilidade matemática de haver uma ponte entre dois tempos e dois espaços, compreendendo que o espaço é tridimensional e o tempo representa uma quarta dimensão. Essa ponte seria o *tesseract*. No primeiro livro, *A wrinkle in time*, a possibilidade de viagem no tempo é explicada à protagonista Meg, pela personagem Whatsit a partir da metáfora de uma formiga andando em uma corda plana: o inseto pode caminhar de uma extremidade à outra seguindo seu comprimento, a ponte seria como dobrar essa corda e juntar as pontas permitindo à formiga chegar ao fim com muito mais rapidez e facilidade (**imagem 27**).

Imagem 27: Representação da ponte temporal como explicado no livro de Madeleine L'Engle



Fonte: Elaborado pela autora.

⁸⁸ A questão de como o tempo se manifesta em *The time Machine* já foi analisada em Souza, A. Preto; Martinez, L. Yana L. (2020).

De minhas leituras particulares, seria impossível não citar também *A montanha mágica*, de Thomas Mann. Nele, o escritor alemão de mãe brasileira tece, acima de tudo dentro da minha ótica, um ensaio sobre o tempo. Ao longo dos capítulos, o narrador cria fendas em que discorre e filosofa sobre o tempo. Porém, seria iníquo dizer que essas são digressões dissociadas, pois todas as reflexões estão inseridas na atmosfera das cenas narradas a seguir. Em uma determinada passagem, o narrador conclui que o tempo é vida e, em seguida, ao observar uma morte, submerge o leitor em uma atmosfera de incompreensão temporal:

(...) observações ocasionais do saudoso Joachim, palavras essas que há muito se perderam no espaço; nem sabemos se o leitor é capaz de dizer claramente quanto tempo se passou desde que foram pronunciadas. O tempo é o elemento da narrativa, assim como é o elemento da vida; (...) Afinal, quanto tempo passara Joachim ali em cima, ao lado de Hans Castorp, até a sua partida “em falso”, e quanto ao todo? Em que época do calendário se realizara aquela primeira partida arbitrária? Por quanto tempo estivera ausente? Quando voltara? E havia quanto tempo se achava o próprio Hans Castorp em Davos, na data do regresso do primo, e naquela outra, posterior, em que este se despediu do tempo? (...) E desde então essa falta de memória até se havia agravado, uma vez que Hans Castorp já ignorava séria e constantemente quantos anos tinha. (MANN, 2016, n.p.)

Todavia, segundo Mark Currie, devemos considerar que todo romance é sobre o tempo, mesmo aquele cuja temática não se manifesta evidente:

(...) encontraremos uma base para a alegação de que todos os romances devem ser vistos como contos sobre o tempo. Se a experiência do tempo no romance é uma exploração do tema do tempo, ou da natureza do tempo, através da lógica temporal da narrativa, é só porque a lógica temporal não é convencional. Se dissermos que uma narrativa que obedece a uma lógica temporal mais convencional não se trata do tempo, estamos meramente sucumbindo à sua naturalização. Quando pensamos que as narrativas não são sobre o tempo, estamos aceitando a forma como a temporalidade narrativa convencional incorporou uma certa visão do tempo em nosso universo⁸⁹. (CURRIE, 2007, p. 4 – minha tradução)

Outra questão relevante que devemos observar é o discurso narrativo. Ao contrário dos tempos em que se divide a narrativa, o tempo do discurso narrativo é de abstrusa medição. O presente para um leitor de uma narrativa ficcional não é realmente o presente, mas o passado.

⁸⁹ “(...) we find a basis for the claim that all novels should be viewed as tales about time. If time experiment in the novel is an exploration of the theme of time, or the nature of time, through the temporal logic of storytelling, it is only so because the temporal logic is unconventional. If we say that a narrative which obeys a more conventional temporal logic is not about time, we are merely succumbing to its naturalisation. When we think that narratives are not about time, we are accepting the way that conventional narrative temporality has embedded a certain view of time in our universe”.

É o presente de outra pessoa relatado a nós no passado. Embora pareça o presente, porque é novo para o leitor, está tensionado como pretérito⁹⁰, um histórico do passado:

Imagine ler um romance com um marcador. Suponha que o romance seja lido do começo ao fim, na ordem certa e pela primeira vez. O marcador se moverá ao longo do tempo do começo ao fim do romance e, assim sendo, representará o presente do leitor na narrativa. Tudo à sua esquerda está no passado, já é conhecido, e tudo à sua direita está no futuro, e ainda não é conhecido. O passado da narrativa é fixado de uma maneira que o futuro da narrativa não é. Qualquer coisa poderia acontecer. À primeira vista, isso reflete a maneira como o tempo funciona na vida. Habitamos o presente, que está imprensado entre um passado fixo e um futuro aberto. Mas existem algumas diferenças óbvias⁹¹. (CURRIE, 2007, p. 5 – minha tradução).

Para Mark Currie (2007), o texto é narrado ao leitor no pretérito, mas ao decodificar a mensagem, essa recepção se dá no presente, portanto, o leitor experimenta o tempo passado no tempo presente. Peter Brooks argumenta que “(...) o pretérito, o tempo usado classicamente no romance, é decodificado pelo leitor como um tipo de presente, o de uma ação e um significado sendo forjados diante de seus olhos, em suas mãos, por assim dizer”⁹² (1984, p. 22 – minha tradução). Dessa maneira, haveria ainda um presente futuro, que se demonstra abstrato no sentimento de expectativa do leitor, mas manifesto em relação ao qual o presente da narrativa é o passado.

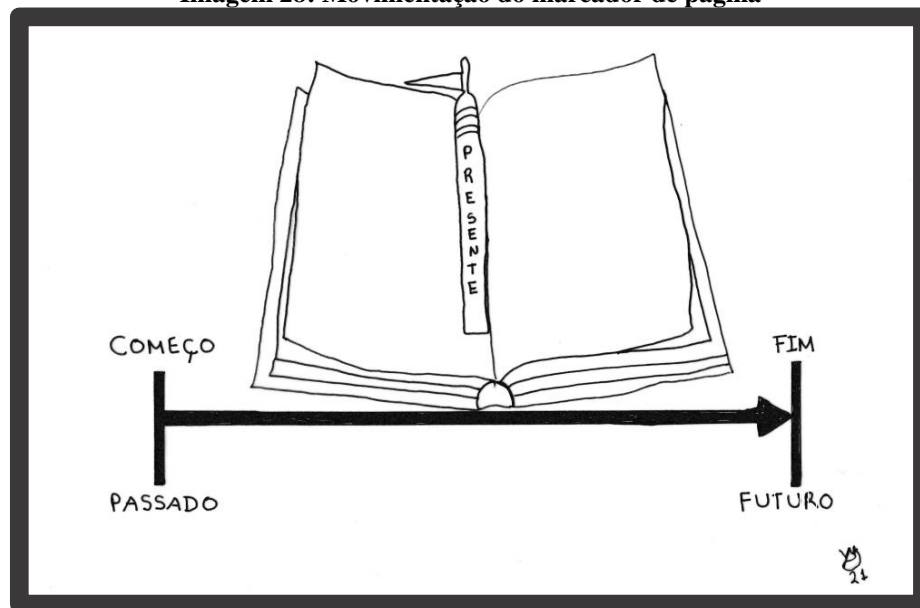
A metáfora de Currie sobre o marcador de página (**imagem 28**) poderia fazer com que pensássemos em medir o tempo do discurso narrativo, manifesto no texto escrito pelo ato de leitura, pela página. Todavia, já sabemos que as páginas são unidades que variam em tamanho, na distribuição do texto e no tipo de fonte. Também, não parece correto equiparar o tempo da narrativa com o tempo empregado à leitura do romance, pois o “tempo exigido pela leitura do texto (...) é igualmente um critério variável e aleatório” uma vez que “a velocidade da leitura modifica-se de leitor para leitor, e nem sequer é constante no mesmo leitor, de modo que é impossível estabelecer um padrão ideal susceptível de normalizar (...)” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 718).

⁹⁰ Observação de Todorov (1973), ressignificada por Genette (2015b).

⁹¹ “Imagine reading a novel with a bookmark. Suppose the novel is read from the beginning to the end, in the right order and for the first time. The bookmark will move over time from the beginning to the end of the novel and as it does, it will represent the reader’s present in the narrative. Everything to the left of it is in the past, already known, and everything to the right of it is in the future, and not yet known. The past of the narrative is fixed in a way that the future of the narrative is not. Anything could happen. At first glance, this reflects the way that time works in life. We inhabit the present, which is sandwiched between a fixed past and an open future. But there are some obvious differences”.

⁹² “the preterit tense used classically in the novel is decoded by the reader as a kind of present, that of an action and a significance being forged before his eyes, in his hands, so to speak”.

Imagem 28: Movimentação do marcador de página



Fonte: Elaborado pela autora.

Ainda, outra temporalidade existe para o discurso literário: o tempo da escrita do romance. O tempo da instância narrativa, que se estabelece e atua durante o processo de escrita está, segundo Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1982), vinculado à voz do narrador e à focalização narrativa, sendo de capaz nutrir acentuados diálogos com o tempo da diegese:

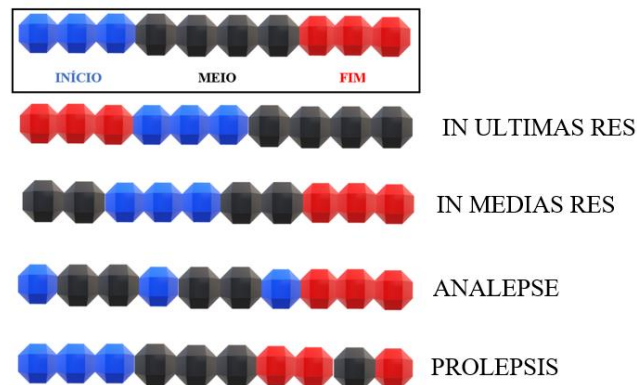
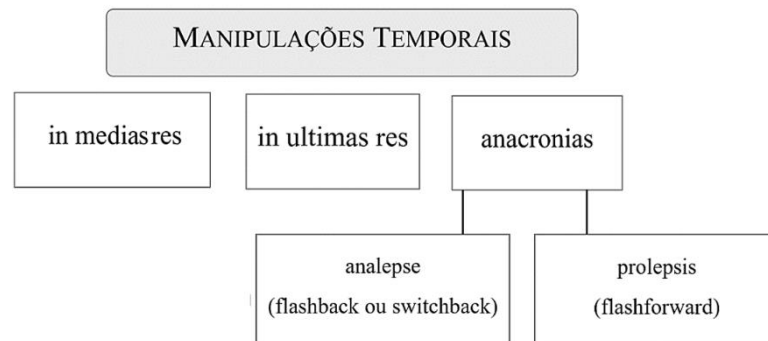
O livro que levei mais tempo para escrever foi *A dança da morte*. Também parece ser o favorito de meus leitores mais fiéis (é um pouco deprimente quando a opinião comum diz que seu melhor trabalho foi escrito há vinte anos, mas não vamos entrar nesse mérito agora — grato). Terminei a primeira versão cerca de 16 meses depois de começar o trabalho. A dança da morte demorou tanto porque quase morreu ao chegar à penúltima curva e se aproximar à linha de chegada. Eu queria escrever um romance prolixo, com muitos personagens — um épico de fantasia, se eu tivesse capacidade para tal empreitada —, e para isso usei uma narrativa que mudava de perspectiva, inserindo um personagem importante a cada capítulo da longa primeira parte. (KING, 2015, n.p.)

Os enlaces entre as temporalidades da narrativa e do discurso – entre a sequência de eventos na diegese e a forma pela qual o discurso narrativo os cria e veicula – possuem importante função na estruturação do romance e no modo como viabilizam a leitura para seu receptor. Esses enlaces, no entanto, não significam uma concordância exata entre a cronologia apresentada pela narrativa e o modo como ela incide no discurso, pois o romance como gênero do modo narrativo aformoseia sua mensagem. Isso significa que ler um romance – e assistir a um filme, como veremos mais adiante – é reconstruir a linha temporal da história mesmo que

os eventos sejam apresentados em uma ordem não cronológica, segundo comenta Jesper Juul (2011).

Como observa Gérard Genette (1980), a narrativa, como sequência que opera na dualidade do tempo, torna possível todas as distorções temporais, como três anos da vida do herói serem resumidos em duas frases de um romance, e convida-nos a observar que uma das funções da narrativa é cunhar um tempo em outro tempo. É nesse intuito de sobreposição que emergem as anacronias, como Genette (1980) chamou as diferentes formas de discrepância entre a ordem da história e a ordem da narrativa (**imagem 29**).

Imagem 29: Manipulações temporais



Fonte: Elaborado pela autora.

Entre a ordem temporal da sucessão dos eventos na diegese e a ordem pela qual o discurso narrativo os produz e transmite, compõe-se o tempo gramatical que apresentará função capital no romance por ser elo de ligação entre o tempo da narração e os eventos contados. A narrativa que tem seu princípio no início da história é conhecida por começar “*ab ovo*”⁹³ e,

⁹³ O termo e seu léxico já foram explicados na página 47.

portanto, fornece todas as informações de fundo necessárias sobre as personagens, seu contexto, e os primeiros episódios que deram início à sequência de outros eventos que serão futuros junto ao enredo. Geralmente, nesses casos, o leitor tem primeiro seu contato com o narrador do romance e só depois irá ser exposto a possíveis diálogos ou pensamentos das personagens. Em *Mansfield Park*, Jane Austen segue exatamente essa formulação *ab ovo* (início, meio e fim), contando sobre todos os casamentos que acarretam a formulação do contexto atual em que se encontram as três irmãs Ward.

Herança da epopeia greco-romana, a narrativa *in medias res* ocorre quando o início corresponde a um episódio mais adiantado da história narrada. Narra-se depois pelo discurso o que ocorrera anteriormente no enredo. Isso se faz presente em *The invisible man*, de Herbert George Wells. Logo no início, o leitor é transportado ao âmago da ação. Sem saber o nome ou mais informações sobre seu passado ou qualquer razão que o tenha feito chegar a Iping, acompanhamos um forasteiro misterioso adentrar uma estalagem. Por sua vez, a narrativa *in ultimas res* ocorre quando o início corresponde ao último episódio do *storytelling*. Narra-se depois pelo discurso o que ocorrera ao início do enredo. É o que propõe Machado de Assis em *Dom Casmurro* e Milton Hatoum em *Cinzas do norte*, apresentando brevemente o fim do enredo logo na abertura dos romances.

Em ambos, o escritor cria uma segunda temporalidade em relação a temporalidade da totalidade do enredo. No caso do início *in medias res*, como explica Aguiar e Silva (1982), o tamanho de extensão da anacronia deve ser maior ou menor do que o da extensão sintagmática do discurso, e ela é, posteriormente, reabsorvida pela linha temporal sequencial (cronológica), que continua a progredir após tal “interrupção”. No caso do início *in ultimas res*, a própria anacronia revela-se como a narrativa de base, não mais a linha temporal sequencial (cronológica), pois preenche quase integralmente a totalidade do discurso. Essa tensionalidade do tempo ocorre em *The ocean at the end of the lane*, pois o passado se faz como a base da narrativa e não um adendo.

As manipulações sequenciais supracitadas acabam por virem acompanhadas pelas anacronias. Facilmente encontrada nos mais diversos subgêneros do romance, a analepse possibilita que eventos antecedentes de um contexto sejam elucidados ao leitor. Também chamada de *flashback*, essa manipulação temporal pode ser conduzida por uma memória (individual ou histórica), como em *Os Lusíadas*; um corte simples a partir da inserção de um diferente capítulo dissociado dos demais ou um dispositivo dentro do enredo, como a Penseira, que J. K. Rowling implementa na série *Harry Potter* de modo a possibilitar que suas

personagens possam rever momentos do passado e, assim, elucidar o presente. Também é possível manipular a temporalidade de modo a criar um momento de antecipação. Assim, proporcionalmente oposta à anterior, a prolepsis ocorre quando um episódio se insere de modo a guiar a narrativa presente a visitar o futuro em um episódio específico. Em *A Christmas Carol*, Dickens propõe que o protagonista Ebenezer Scrooge não só seja visitado por fantasmas do passado, mas também que lhe seja exibido o futuro possível após a sua morte. Contudo, essa informação privilegiada, permite que Scrooge altere seu presente de modo que o futuro antes previsto será evitado.

As relações entre a ordem temporal da sucessão episódica na narrativa e a ordem transmitida no discurso assumem uma importância capital na organização do romance. Em contrapartida, como veremos a seguir, o cinema se faz produto de captura do tempo transcorrido, pois, como explica Bazin, “a imagem das coisas é também a imagem da duração delas” (BAZIN, 1991, p. 24).

4.2 O tempo no cinema

A imagem traz ao cinema um outro meio de operar. Tom Gunnin (2009) chega a nos perguntar: um filme “conta” uma história? Ao desfragmentarmos a palavra *storytelling* vemos escondido o verbo *tell* que significa *contar, dizer* em inglês. Portanto, a pergunta de Gunnin, permeada de ironia, refere-se à ausência da palavra como manifestação baldrame da narrativa cinematográfica, cujo discurso “tem a capacidade de parecer quase neutro” (GUNNIN, 2009, p. 394). E, talvez no que concerne o cinema, uma melhor palavra seria *storyshowing*.

Uma breve imagem tem o poder de criar grandes significados, como já haviam percebido Pudovkin e Eisenstein. Tendo o filme sua ideologia fundadora da visão como verdade,

como fazer sentido no cinema se não através da visão (...)? O drama da visão no filme retoma o drama da visão do filme: o espectador será vinculado ao filme tanto quanto espetacular for o próprio mundo do filme que é revelado como espetáculo com base em uma organização narrativa da aparência e do ponto de vista que move o espaço no lugar através do fluxo da imagem (...) ⁹⁴ (HEATH, 1981, p.44 – minha tradução)

Apesar de ter como objetivo geral e original ser uma representação dramática da vida, segundo Jennifer Van Sijll (2019), o cinema pouco corresponde ao ritmo do tempo do nosso Mundo Primário, dito tempo “real” entre os cineastas. Isso porque, como vimos no capítulo sobre sequência, o filme é

⁹⁴ “How to make sense in film if not through vision (...)? The drama of vision in the film returns the drama of vision of the film: the spectator will be bound to the film as spectacle as the world of the film is itself revealed as spectacle on the basis of a narrative organization of look and point of view that moves space into place through the image-flow(...)”.

uma conciliação de cenas, de fragmentos ordenados a representar, junto a outros aspectos, a movimentação do tempo por meio da montagem. A manipulação pela edição, o corte entre cenas, transfaz a vivência do tempo “real”. Assim como na literatura, é possível que se manipule a temporalidade de modo a aumentar ou reduzir a sua velocidade, interrompê-la ou promover deslocamentos anacrônicos. O modo de execução desses recursos, no entanto, será diferente do da literatura, pois, como uma mídia em segunda dimensão, “os diretores de cinema alteram o tempo porque estão criando uma narrativa dramática” (SIJLL, 2019, p. 96), imagética. Por meio do narrador,

o romancista é capaz de transmitir reflexões do personagem sobre seu passado ou fantasias a respeito de seu futuro, tudo num único parágrafo. *Flashbacks* posteriores que remetem a um diálogo guardado na memória ou a ações futuras imaginadas podem ocorrer ininterruptamente ao longo da história. Faz parte da expectativa do leitor. A menos que o diretor tome emprestado o narrador do romancista ou utilize diálogos longos, é difícil fazer isso em um filme. Cortar para a frente e para trás no tempo geralmente é muito perturbador em termos visuais. Mesmo que o diretor opte pela narração ou por passagens com muito diálogo, a maior parte do público logo ficará incomodada. (SIJLL, 2019, p. 96)

Como pondera David Bordwell (2007), muitos narratologistas justamente por celebrarem os postulados de Gérard Genette pecam por não reconhecerem que eles provocam composições e sentidos bastante diferentes quando situados em certos contextos ou diferentes mídias. Da comparação entre romances e filmes, quando nos servimos de um roteiro que tenha sido adaptado da literatura, é de fácil observação como romancistas e roteiristas versam suas criações em posturas completamente distintas. Jennifer Van Sijll sugere que se analise as dez primeiras páginas do romance *Dança com lobos* em comparação com sua adaptação cinematográfica:

Observe quantas intercalações de tempo acontecem no romance. O narrador conduz o leitor para trás e para frente, recriando as lembranças do protagonista ao mesmo tempo que faz comentários sobre suas aspirações futuras. Em seguida, observe o roteiro. Durante as dez primeiras páginas, o narrador está completamente ausente, e não é feita quase nenhuma referência nem ao passado nem ao futuro. A diferença no modo como os dois formatos utilizam o tempo para contar a mesma história é surpreendente, ainda mais se considerarmos que Michael Blake é o autor das duas versões. (SIJLL, 2019, p. 97)

Todavia, isso não significa que o cinema não cria manipulações temporais, como já havia afirmado anteriormente à citação, ele o faz. Para tratar das possibilidades de variações do tempo no cinema, devemos retornar também às técnicas de montagem que são utilizadas para que ele seja manipulado e como essas técnicas repercutem no imaginário do espectador. Para isso, seguirei os postulados de Sijll (2019), que elenca nove maneiras de explorar o tempo dramaticamente realizadas pelo cinema: dilatação do tempo pelo ritmo, contraste do tempo,

dilatação do tempo pela justaposição, câmera lenta, câmera rápida, *flashback*, *flashforward*, imagem congelada e prenúncio visual. A seguir, me deterei a explicar cada uma delas de modo a contextualizá-las.

A dilatação do tempo é um fenômeno da física previsto por Albert Einstein (1905) e consiste na diferença da percepção do tempo de acordo com a velocidade. De modo geral, quanto mais rápido uma pessoa viaja, mais devagar o tempo passa para ela. É assim que pessoas que permanecem grande quantidade de tempo no espaço tendem a ter envelhecido menos, ao retornarem, do que aquelas que ficaram na Terra. No cinema, essa dilatação pode ser feita de algumas formas, uma delas é pela quebra do ritmo. Como exemplo, Sijll traz o filme *Barton Fink – Delírios de Hollywood*:

O Hotel Earle é o novo e estranho lar do recém-chegado dramaturgo nova-iorquino, Barton Fink. Os irmãos Coen usam o hotel para exteriorizar a inquietação de Barton (...) que já se encontra ansioso depois de ter feito *check-in* com Chet (...). Uma vez dentro do elevador, é como se Barton tivesse entrado em um universo paralelo. Cada gesto do ascensorista é visivelmente demorado, como se ele vivesse em outra dimensão temporal na qual os minutos e as horas são gerados por um relógio diferente. (SIJLL, 2019, p. 98)

A quebra do ritmo pela dilatação do tempo expressa o deslocamento da percepção da personagem naquele momento. A dissociação de Barton é similar à da personagem de *Wide sargasso sea*, mas no filme ela não é relatada por palavras. O suspense, puramente imagético, visa a criar uma antecipação no espectador, uma incerteza do que está por vir após a sequência do elevador. Pela falta de diálogo, cria-se uma intimidade do protagonista com o espectador, que se compreende observando uma projeção da confusão interna da mente de Barton, ocasionada por sua própria ansiedade, o que, por um momento, o desloca do tempo físico e insere o espectador na metáfora do seu tempo psicológico. Digo que a performance é metafórica, pois é uma forma indireta de aproximar espectador e personagem:

Há coisas que são difíceis de fazer no cinema. O próprio fato de ele ser um meio predominantemente visual torna as coisas invisíveis (as coisas da mente e do coração) impossíveis de serem transmitidas, exceto de maneira indireta. Diferentemente do romance, um filme não consegue nos levar aos pensamentos inconscientes ou às aspirações secretas de uma personagem. Só conseguimos saber dessas coisas de forma indireta, pela interpretação de seu comportamento externo. (EDGAR-HUNT et al., 2013, p. 10)

Outra forma de dilatar o tempo do filme é pela justaposição da ação. Em geral essa manipulação pode ser empregada de modo a enfatizar os *plot twists*, momentos de grandes revelações para o enredo. Essa técnica

(...) é usada frequentemente para evocar o suspense explorando ao máximo a cena. Para que ela funcione, é preciso conceber a cena com planos rápidos que mostrem a reação dos personagens a uma ação ou a uma declaração. Dessa forma, pode-se “parar” o tempo estendendo o quanto a cena leva para passar na tela. Isso é feito apresentado ao público o mesmo momento de diferentes ângulos de câmera e pontos de vista. (SIJLL, 2019, p. 102)

Uma das sequências mais famosas do cinema é pautada justamente nessa premissa: a cena do chuveiro em *Psicose*. O espectador acompanha a mulher banhar-se de vários ângulos e percebe a chegada do agressor. Quando as apunhaladas se iniciam, o tempo dilata a medida em que as cenas são justapostas de modo que se possa acompanhar a ação do agressor e o sofrimento da vítima de vários pontos de vista.

Imagem 30: Recriação da cena do chuveiro em *Psicose*



Fonte: Elaborado pela autora.

Diferentemente do que ocorre no filme *Barton Fink – Delírios de Hollywood*, a dilatação do tempo em *Psicose* transmite não a interioridade da personagem, mas a ação e o quanto essa

ação é relevante e aterradora para o desenvolvimento do enredo. O espectador é apresentado, desde o início da sequência, ao desconforto da justaposição de imagens que podem, em um primeiro momento, soar incoerentes e desnecessárias, como observar o chuveiro pelo ângulo de visão da personagem. O tempo é para o espectador dilatado em longos momentos que antecipam a chegada do agressor, perduram durante a agressão, e acompanham ao fim o sangue se esvaír junto a água que desce pelo ralo.

Assim como a justaposição da ação pode dilatar o tempo, a montagem paralela de cenas cria um contraste temporal. David Bordwell (2007) observa que, enquanto a literatura é uma linearidade sucessiva em que palavras seguem umas às outras e que na página não se pode mostrar estritamente dois episódios acontecendo ao mesmo tempo – assim dependendo da capacidade do leitor de inferir que duas partes de ação apresentadas separadamente estão a ocorrer em simultaneidade –, o cinema consegue apresentar ação simultânea com muita facilidade, tanto dentro da mesma tomada – uma personagem em primeiro plano e outro na distância – quanto em imagens de tela dividida. Em geral, essa técnica é realizada para aumentar o suspense ou dar ritmo aos acontecimentos. Em *Chicago*, o espectador é introduzido às personagens Roxy e Velma em planos paralelos. Assim que Roxy deixa o clube em que Velma está se apresentando, o contraste ocorre no intercalar entre acompanhar tanto a dançarina quanto a adúltera (00:03:55 – 00:07:05).

Imagem 31: Recriação da sequência de ‘all that jazz’ de *Chicago*



Fonte: Elaborado pela autora.

Em *Chicago*, o valor dramático da sequência, além de criar um paralelismo temporal, está em associar as duas personagens principais da trama. Ambas se encontrarão mais tarde na prisão por terem cometido assassinatos.

A velocidade também pode repercutir grandes efeitos de sentido ao espectador. Para esse tipo de manipulação, os dois efeitos mais utilizados são os chamados câmera lenta e câmera rápida. De acordo com Robert Edgar-Hunt, John Marland e Steven Rawle (2013), a câmera lenta opera com mais de vinte e quatro quadros⁹⁵ por segundo para causar um movimento lento e suave. Segundo Jennifer Van Sijll,

uma das características típicas da câmera lenta é que, ao ser comparada com o tempo real, ela pode sugerir visualmente dois estados de consciência. No exemplo (...) *Toro indomável*, ela é usada para distinguir a normalidade do estado traumático. No filme de Martin Scorsese, entramos no ringue junto com Jake La Motta para assistir em câmera lenta à brutalidade do mundo do boxe, enquanto Jake é esmurrado quase até a morte. A velocidade da cena passa para câmera lenta à medida que Jake vai sendo minado. O público vê o mundo por trás dos globos oculares de Jake até ele receber o golpe final. (SIJLL, 2019, p. 104)

Nesse caso, o tempo é manipulado de modo a demonstrar como a personagem vê o mundo enquanto está passando por um momento de trauma, aumentando a empatia do espectador. Ainda, “a câmera lenta pode mitificar a ação, como em *Meu ódio será sua herança* (1969) (...) ou enfatizar momentos simples, como um *close-up* de duas mãos tocando brevemente em *Flerte* (1995) (...)” (EDGAR-HUNT et al, 2013, p.137).

No entanto, em *Matrix*, a intenção da câmera lenta não é a de criar uma relação de proximidade com o público pela percepção da personagem, mas a de disponibilizar uma percepção visual mais complexa ao espectador da ação que se desenrola. O efeito mescla a câmera lenta com o *freeze-frame*, manipulação que explicarei em seguida, e a visualidade promovida pela disposição de diversas câmeras ao redor da cena. Na sequência, o tempo da ação reduz velocidade, a câmera move-se lentamente entorno da ação congelada ou em velocidade extremamente lenta e, ao fim, o tempo retorna a sua velocidade inicial. A disposição das câmeras parece uma forma mais elaborada do que já havia sido tentado por Edward Muybridge em 1877.

⁹⁵ De acordo com Harris Watts (1999), quadro é a “imagem completa de vídeo composta de dois campos”. Já campo seria “em vídeo, a área da tela de televisão coberta pela varredura de linhas alternadas” Portanto, dois campos seriam iguais a um quadro, ou seja, a imagem completa.

Imagem 32: Recriação da técnica empregada em *Matrix*



Fonte: Elaborado pela autora.

Em contrapartida, a câmera rápida acelera o filme, condensando a realidade ou rompendo com ela. São cenas isoladas do restante do filme que tem a função de enfatizar algo, o que promove agilidade a ação. Na maioria das vezes, encontramos essa técnica sendo empregada em comédias como em *O fabuloso destino de Amélie Poulain*, em que vemos a protagonista, em uma traquinagem bem-intencionada, forjar rapidamente uma carta. Ainda, a câmera rápida

pode ser usada muitas vezes para fazer movimentos lentos fluírem de forma mais realista “em tempo real”: combinada com planos-sequência, pode-se reproduzir efeitos realistas e espetaculares (...) evitando cortes. Isso garante ao espectador que dublês não foram usados e que a ação foi contínua, embora possa ter sido filmado uma ação mais lenta com uma câmera rápida. (EDGAR-HUNT et al, 2013, p.137)

O congelamento de imagem, ou *freeze-frame*, suspende a ação no tempo. A intenção dessa manipulação temporal não é fazer o público perder o fôlego, mas aguçar sua percepção aos detalhes. Como na citação de Calvino que trouxe na página 92, talvez o leitor não se preocupasse com os espetos no fogo, cheios de perdizes e faisões no castelo da Bela Adormecida se o tempo não tivesse estacionado. Da mesma forma ocorre ao olhar do espectador que pode vagar pela cena em busca de detalhes e respostas. No filme *Eleição* (1999), o diretor Alexander Payne utiliza o congelamento para que a personagem Tracy Flick seja introduzida e analisada segundo o fluxo de consciência da personagem Jim McAllister, que se manifesta como voz sobreposta.

Enquanto na literatura o *flashback* é uma técnica consolidada e bastante comum, no cinema há quem defenda que ela não deva ser empregada. Esse tempo anterior ao tempo do discurso narrativo da película é de difícil representação. De acordo com Sijll (2019), a

manipulação temporal por *flashbacks* deve ser aplicada com moderação e sobriedade porque, caso seja mal posicionada ou utilizada em excesso, corre-se o risco de perder a linha evolutiva do enredo. Sendo assim, sua eficácia está intimamente ligada ao modo como ela é representada. Como variação temporal,

determina uma passagem ou alteração cronológica no tempo e no espaço de uma linha narrativa, usada no tempo presente desta narrativa para proporcionar um retorno ao passado da estória e resgatar um fato importante ao seu desenvolvimento atual, ou ainda, apresentar a história de vida de uma personagem enquanto a narrativa presente se desenrola. Também pode ser utilizado para desestabilizar a ordem cronológica da tríade clássica. Um bom exemplo de flashback pode ser visto no filme “Amadeus” (Milos Forman, 1984). Nessa obra, há a figura do compositor Salieri (F. Murray Abraham) que, internado em um sanatório após tentar suicídio, relata ao seu padre confessor o motivo de suas angústias. Enquanto conversa com o padre no tempo presente, relembra os fatos de sua vida e a sua relação com o compositor Mozart (Tom Hulce) (...). (ZANI, 2009, p. 134)

Como aponta Sijll (2019), a dificuldade do *flashback* está na sua execução, pois não é apenas um recurso técnico, mas também estilístico. No caso do filme citado por Zani, *Amadeus*, a manipulação temporal é executada como efeito base da narrativa primária. Em outros filmes, porém, os maiores equívocos ocorrem quando o *flashback* “trava artificialmente o filme, (...) ou se é banal do ponto de vista estético”, sendo acrescentado “de última hora” (SIJLL, 2019, p. 108).

Explica Christopher Vogler (2015) que saber dosar o que o público precisa entender sobre as personagens e a história pregressa é uma habilidade difícil de se dominar. Não apenas a má inserção pode congelar o filme, como

(...) a exposição direta chama atenção para si mesma, como quando se apresenta a história pregressa no formato de uma narração ou de um personagem ‘explicador’, que aparece apenas para contar ao público o que o autor quer que ele saiba. Em geral, é melhor deixar que o público entre na ação e descubra as coisas enquanto a história se desenrola. (...) Muito é revelado pelo que as pessoas não dizem. (VOGLER, 2015, p. 147)

Segundo David Bordwell (2007), um *flashback* não é apenas um rearranjo abstrato de incidentes na história. Em verdade, ele também tem a função de despertar a curiosidade, mas não o suspense, sobre os episódios ocorridos para que se chegasse ao momento presente:

Sternberg sugere que, considerando três aspectos de nosso apetite narrativo, podemos oferecer boas explicações funcionais para determinados dispositivos. A curiosidade decorre de eventos passados: o que levou ao que estamos vendo agora? O suspense nos aponta para a frente: o que acontecerá a seguir? A surpresa frustra nossas expectativas e exige que encontremos explicações alternativas para o que aconteceu.

Os arranjos de eventos de Syuzhet despertam e cumprem essas emoções baseadas na cognição. O relato de Sternberg da lógica experiencial da narração se ajusta bem à minha preocupação com uma poética do efeito. (BORDWELL, 2007, p. 101 – minha tradução)

Se na literatura o *flashforward* – a prolepsis na nomenclatura postulada por Genette – é menos recorrente em comparação ao *flashback*, o oposto se faz no cinema. O corte para o porvir, seja do passado para o presente ou do presente para um futuro real ou imaginado, é uma convenção cinematográfica amplamente empregada. Segundo Sijll (2019) a técnica normalmente é utilizada em conjunto com uma fusão lenta para preparar o público para a mudança na temporalidade.

Em *Sherlock Holmes* (2009), no entanto, o *flashforward* não é empregado para uma transição no tempo, mas para demarcar a antecipação subjetiva da personagem quanto a seus futuros movimentos. Em uma luta, o espectador é apresentado a uma sequência que reproduz o que se passa na mente de Holmes, que tenta prever os acontecimentos futuros e calcular quais seriam os melhores golpes para proferir no adversário. Junto ao *flashforward*, o diretor Guy Ritchie faz uso da câmera lenta de modo a facilitar a compreensão do público de que esse evento está dissociado do resto (**imagem 33**). À imagem é acrescentada a voz de Holmes como se fosse o fluir do seu pensamento:

Primeiro, distrair o alvo. Em seguida, bloquear seu golpe cego. Um cruzado na bochecha esquerda. Fazê-lo confuso. Atordoado, ele tentará um golpe pesado selvagem. Bloqueá-lo com o cotovelo. E golpear o estômago. Bloquear golpe com a esquerda. Enfraquecer sua mandíbula direita. Agora fraturar. Quebrar as costelas trincadas. Traumatizar o plexo solar. Deslocar totalmente a mandíbula. Chutar com o calcanhar o diafragma. Em resumo: fratura de mandíbula, três das costelas quebradas, quatro hemorragias no diafragma. recuperação física: 6 semanas. Recuperação psicológica completa: 6 meses. Capacidade de cuspir na parte de trás da cabeça do oponente ... Neutralizada.

Imagem 33: A antecipação da luta em *Sherlock Holmes* (2009)



Fonte: Elaborado pela autora.

Por último, temos o prenúncio visual que cria a expectativa no espectador de que algo está para acontecer em algum momento do *storytelling*. Ao contrário das demais técnicas, essa traz consigo, em minha opinião, a beleza da simplicidade, podendo ser manifesta pela inserção de um objeto dentro da cena. Isso é exatamente o que faz o diretor Robert Zemeckis, em *De volta para o futuro*. Logo no começo do filme, tem início uma sequência em que vemos diversos tipos de relógios. A câmera conduz para a direita e o efeito de antecipação, de expectativa do público forma-se quando se apresenta um quadro com recortes de jornais que dizem que a mansão Brown havia sido destruída e que a empresa da família havia sido vendida. O espectador é trazido de volta para o presente de sua projeção do futuro, amalgamada nas informações fornecidas pelo passado nos recortes de jornais, quando uma televisão liga e o telejornal local fornece as mais recentes notícias.

Outra peculiaridade temporal do cinema que não posso deixar de citar é a provocada pelo plano-sequência. Definido por Edgar-Hunt et al. (2013) como um recurso dos mais impressionantes mesmo que de logística difícil, o plano-sequência é um plano sem cortes em que a câmera move-se de um

cenário para outro⁹⁶. Esse movimento contínuo da câmera entre cenários estabelece que o tempo na imagem se alinhe com o “tempo real”, então, o tempo diegético torna-se o mesmo que o tempo do discurso. Para corrigir a anomalia temporal criada pelo plano-sequência, “os cineastas podem contrair (elipse) ou expandir (diástole) o tempo para acelerar eventos ou adiar um clímax” (EDGAR-HUNT et al., 2013, p. 136). É interessante notar que, não raro, em planos-sequência, a câmera é posicionada atrás do protagonista, seguindo seus passos, e, assim, cria uma recepção no espectador similar à do jogador que acompanha – mas também manipula, e aqui está uma diferença importante – o seu avatar. Um dos planos-sequências mais impressionantes é do filme tailandês de artes marciais *Tom Yum Goong* (2005), traduzido como *O protetor*, dirigido por Prachya Pinkaew. No filme, o espectador observa um plano-sequência de oito minutos em que a câmera acompanha o protagonista, Kham, em um encadeamento de lutas enquanto invade um estabelecimento clandestino em sua jornada para recuperar um elefante roubado. Seguimos a personagem constantemente enquanto ela combate os adversários e adentra cada vez mais no prédio, subindo escadas, escalando estruturas e errando entre as salas.

Segundo Jean Epstein (2012), o cinema fabrica mundos imaginários que se traduzem nos filmes e, portanto, o tempo é produzido pelo cinema, reinventado por ele. Podemos concordar com o cineasta, pois, como vimos nas páginas anteriores, a mídia possui muitos procedimentos para modelar o tempo e produzir impressões. Ao mesmo tempo, adverte Andreaei Arsensevich Tarkovski que

a imagem cinematográfica nasce durante a filmagem, e existe no interior do quadro. Durante as filmagens, portanto, concentro-me na passagem do tempo no quadro, para reproduzi-la e registrá-la. A montagem reúne tomadas que já estão impregnadas de tempo, e organiza a estrutura viva e unificada inerente ao filme; no interior de cujos vasos sanguíneos pulsa um tempo de diferentes pressões rítmicas que lhe dão vida. (TARKOVSKI, 1998, p. 135)

A imagem-movimento permitiu que não se registrasse apenas um instante, da mesma forma que a montagem permitiu a movimentação da câmera. A inventividade da manipulação temporal no cinema, através da montagem, transcorre do encontro intermediário entre o filme e a narrativa que, por sua vez, perpassa o movimento de autoafirmação da mídia e de sua legitimação junto às mídias mais velhas, como a literatura e o teatro. Em Aumont (1995), encontramos o traçado histórico que aponta para a dicotomia entre a execução mecânica e popular do filme e o movimento de exaltação do seu potencial como fina arte na França no início do século XX.

Dentro desse panorama histórico, muitos críticos e historiadores atribuem a Georges Méliés o pioneirismo do filme narrativo, mas Aumont (1995) observa que o diálogo intermediário estava anunciado, pois mesmo a fotografia já apresentava caráter narrativo ao evocar o universo ao qual pertence em sua função de representar o social. |Ainda, a imagem em movimento é uma “(...) imagem

⁹⁶ Cabe a ressalva de que a o plano-sequência se diferencia do plano-longo justamente pela mudança de cenário. No plano-longo, também não há cortes, mas toda a ação se passa em um único cenário e em um tempo de duração maior do que o de costume.

em perpétua transformação, que mostra a passagem de um estado da coisa representada para outro estado, o movimento exige o tempo. A representação no cinema é uma representação em devir (cf. AUMONT, 1995, p. 91).

Como vimos, considerando os postulados narratológicos, uma narrativa possui dois tipos de tempo, o tempo da história e o tempo do discurso, denotando o tempo da narrativa dos eventos na ordem em que são contados. Assistir a um filme é, em grande medida, perpassar o mesmo processo que ler um romance: reconstruir uma história com base no discurso apresentado. Embora não se tenha uma relação temporal gramatical por ser uma mídia da imagem, segundo Jesper Juul (2001), o cinema ainda transmite o senso básico de que, conquanto o espectador esteja assistindo a um filme no presente ou mesmo que, se pensarmos no teatro, os atores estejam no palco, os eventos contados não estão acontecendo no presente. Nas palavras de Alain Badiou, “o cinema é uma arte do passado perpétuo, no sentido de que o passado é instituído com a passagem. O cinema é visitação: do que eu teria visto (...). Eis a operação do cinema, cuja possibilidade é inventada pelas operações próprias de um artista: organiza o afloramento interno ao visível da passagem da ideia” (BADIOU, 2002, p. 103).

Segundo David Bordwell (1985, p. 15), em Eisenstein já havia a sensação de que o filme é a performance de uma história “anterior”. Há, então, uma distância fundamental entre o tempo da história e o tempo do discurso. Stephen Heath (1977) observa que a mídia cinematográfica é estabelecida como a memória da realidade, o espetáculo da realidade capturado e apresentado como uma representação – uma construção de posições e efeitos –, que, por sua vez, é desempenho – o tempo da realização das posições e efeitos. Essa constituição de representação, manipulação e percepção temporal manifesta-se no movimento da imagem que, “traz a ideia à eternidade paradoxal de uma passagem, de uma visitação. Existe uma rua em Paris que se chama passage de la Visitation; poderia chamar-se rue du Cinéma” (BADIOU, 2002, p. 104).

Considerando o objeto midiático, percebemos que o tempo se aconchega à sua sequência automática. Em geral, filmes tendem a não durar mais do que duas horas e meia. E essa é uma característica que é mister às adaptações cinematográficas. Se Tolkien pôde se dar ao luxo de discorrer sobre os longos anos que se passaram entre a festa de Bilbo e a partida de Frodo do Condado, Peter Jackson já não pôde dispor da mesma possibilidade temporal. Mesmo tendo o tempo de três filmes, o diretor se viu obrigado a suprimir passagens que existiam no romance, mas também a encolher a geografia da Terra Média, fazendo com que os lugares fossem mais próximos e as personagens mais ágeis, principalmente em *A sociedade do anel*.

Em verdade, inicialmente, Jackson só possuía o tempo de dois filmes e o processo de produção da adaptação cinematográfica, desde a ideia até o lançamento do primeiro filme em 2001, durou anos. Explica Jackson em entrevista:

É muito interessante, quero dizer, as pessoas não têm noção do quão próximo de não acontecer esse filme chegou... Era uma produção Miramax originalmente. Nós começamos a desenvolver isso com a Miramax quase início de 1996. (...) Estávamos inclinados à ideia de fazer três filmes e a Miramax não queria correr esse risco... mas nós concordamos com dois, dois Senhor dos anéis. Você sabe... duas horas e meia, tipo cinco horas total... foi o que pensamos que poderíamos... que nós poderíamos adaptar o livro, os três livros dessa forma. Então fizemos o *screenplay*. Na medida em que desenvolvemos isso ao longo de quase dois anos,... ah... ao mesmo tempo em que escrevíamos o roteiro, Miramax já estava colocando bastante dinheiro basicamente na pré-produção do filme. (...) Muito dinheiro foi gasto. Na verdade, foram cerca de vinte milhões de dólares gastos durante esse tempo e, então nós encontramos um grande obstáculo, porque no momento em que terminamos de escrever os *screenplays* e de fazer bastante do desenvolvimento gráfico, nós conseguimos chegar a um orçamento muito mais definitivo do que íamos gastar... A coisa estava indo a esse ponto... esses dois filmes iriam custar cerca de cento e trinta ... cento e quarenta milhões (...) [Harvey⁹⁷] virou para nós e disse ‘Olha, você sabe... estou com um problema. Eu não posso continuar com esses dois filmes, então por que não fazemos apenas um?’ então nós dissemos ‘você quer que façamos o primeiro e lancemos (...) e se ele for rentável faremos o segundo?’ e ele disse ‘Bem... não... não... eu quero fazer apenas um filme Senhor dos Anéis, então temos que descobrir uma maneira de cortar toda a história e comprimir em um único filme’. Então, nós não nos sentimos nem um pouco confortáveis como aquilo... na verdade, nós sentimos que isso seria uma receita para o desastre. (...) Naquele momento, nós apenas abandonamos o projeto. (CHARLIE ROSE SHOW, 2002, Peter Jackson interview (00:11:29 – 00:11:40) – minha tradução⁹⁸)

Foi apenas em 1998, em encontro com Robert Shaye, que o projeto teve prosseguimento. Foi Shaye o entusiasta de fazer três filmes. A citação da entrevista mostra como pode ser longo e caro o processo de criação cinematográfica. Também demonstra o poder que a produtora, materializada na figura do produtor executivo, tem sobre o diretor. Para que Jackson permanecesse como diretor do filme junto a toda a sua equipe, Bob Shaye teve que comprar os direitos de Harvey Weinstein.

De muitas maneiras, o tempo do produto fílmico estará sempre vinculado ao quanto a produtora está disposta a investir no projeto. Mais do que o lucro, no caso do projeto cinematográfico de *O Senhor dos Anéis*, Weinstein procurava evitar prejuízos mesmo que isso significasse sentenciar o produto ao fracasso.

Vemos, portanto, que não apenas o tempo do produto fílmico não reflete o tempo de seu processo de produção, mas também que o tempo está restrito às normas de sua estrutura. O filme não tende a se desenvolver em capítulos, as séries é que assim o fazem, e o espectador tende a assisti-lo de uma só vez. Sabemos, então, que tanto reduzir a adaptação da obra de

⁹⁷ Harvey Weinstein é um produtor cinematográfico. Foi ele o primeiro produtor a apoiar o projeto de Jackson, pela Miramax.

⁹⁸ Essa versão foi realizada por mim diretamente do áudio da entrevista e, portanto, não fora efetuada primeiramente uma transcrição em língua inglesa. Para assistir ao trecho original, veja <https://youtu.be/-ggVDYcvNyg>.

Tolkien a um único filme levaria o projeto ao fracasso, quanto criar uma única obra fílmica de 558 minutos. Também, observamos o quão complexa é a manipulação temporal pela imagem e o quão cuidadosos a equipe de pós-produção e o diretor precisam ser para causar o efeito desejado em vez de a mera distração dos sentidos do usuário.

Não menos complicado é o processo do tempo de criação no videointerativo. Todavia, como demonstrarei a seguir, sua relação com o tempo dentro da estrutura tende a ser mais fluida e permissiva.

4.3 O tempo no videogame

Como relembra Alan Richard da Luz, videogame, assim como o computador, pode ser entendido como uma máquina que gera e manipula símbolos, tendo surgido “como a primeira interface visual simbólica no que até então somente aceitava comandos via cartões perfurados e cuspiam resultados em máquinas de escrever adaptadas (...)” (DA LUZ, 2010, p. 19). Sendo elemento impulsionador da evolução gráfica digital,

o videogame é diferente de qualquer mídia anterior, sendo o primeiro a combinar o jogo em tempo real com um espaço diegético navegável na tela; o primeiro a apresentar avatares e substitutos controlados por jogadores que poderiam influenciar eventos na tela; e o primeiro a exigir habilidades de coordenação olho-mão (exceto no pinball, que era muito mais limitado e não tão complicado). Os jogos de RPG online para múltiplos jogadores (*MMORPGs*) são os primeiros mundos persistentes (vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana) e a primeira instância de experiências mediadas individualizadas em uma audiência de massa (a experiência de cada jogador é única, apesar do grande número de participantes simultâneos). E, além da programação de computadores da qual cresceu, o videogame foi o primeiro meio verdadeiramente algorítmico.⁹⁹ (WOLF; PERRON, 2003, p. 11 – minha tradução)

Nem todos os tipos de videogame propõem-se à imersão (*immediacy*) ou que deles se imagine um mundo, jogos abstratos como *Candy Crush*, *Columns* ou *Tetris* são ótimos exemplos disso. Todavia, todos os jogos, mesmo os de tabuleiro, possuem uma movimentação temporal vinculada ao que Juul (2011) chamou de *play time* (tempo de jogo), que emerge da alteração de um estado inicial a um estado final:

⁹⁹ “the video game is unlike any media to come before it, being the first to combine real-time game play with a navigable, onscreen diegetic space; the first to feature avatars and player-controlled surrogates that could influence onscreen events; and the first to require hand-eye coordination skills (except for pinball, which was much more limited and not as complicated). Massively multiplayer online role-playing games (MMORPGs) are the first persistent (twenty-four hours a day, seven days a week) worlds, and the first instance of individualized mediated experiences within a mass audience (each player’s experience is unique despite the large number of simultaneous participants). And, apart from computer programming out of which it grew, the video game was the first truly algorithmic medium”.

Se jogarmos um jogo de tabuleiro como *Axis & Allies* (Nova Game Design 1984), todas as nossas ações têm um duplo significado. Movemos uma peça em torno de uma prancha, mas isso também significa que estamos invadindo a Escandinávia com nossas tropas. Em *Tomb Raider* (Core Design Ltd., 1996), clicamos nas teclas do teclado, mas também estamos movendo Lara Croft. Nesses exemplos, as ações que realizamos têm a dualidade de serem eventos reais e receberem outro significado em um mundo ficcional. Além disso, como nossas ações ocorrem no tempo, esse tempo compartilha a dualidade de ser tempo real e tempo do mundo fictício.¹⁰⁰ (JUUL, 2011, p.141 – minha tradução).

Um jogo “é uma *state machine* (máquina de estados). Quando você joga, você está interagindo com o estado do jogo”¹⁰¹ (JUUL, 2011, p. 142 – minha tradução), e essa interação tem efeito no tempo. Em *MMORPGs*, ela pode ser ao mesmo tempo social e temporal:

MMORPG é o que me refiro como narrativa social ou ficção colaborativa. A ideia é que a história surja como resultado direto da interação social. (...) os jogadores entram em um mundo tridimensional totalmente construído. Em vez de selecionar personagens fixas, eles selecionam personagens com funções específicas. Essas funções são um tanto genéricas, mas permitem que os jogadores configurem personagens únicas compostas de várias características, que podem evoluir ao longo do tempo em uma persona totalmente desenvolvida por meio de um sistema de narrativa colaborativa improvisada. (...) O jogo é estruturado de forma a tornar benéfico para os jogadores unirem forças e formarem equipes espontâneas. À medida que sua equipe se desenvolve ao longo do tempo, seu papel nela fará com que sua personagem, originalmente um kit genérico de habilidades, desenvolva traços distintos de personalidade. (...) O resultado é uma narrativa emergente, uma história que evolui ao longo do tempo como resultado de uma interação entre regras e jogadores.¹⁰² (PEARCE, 2006, p. 149 – minha tradução)

Como afirma Jesper Juul (2011), jogar um jogo demanda tempo. Ao contrário de um livro ou de um filme, o jogo de videogame está vinculado ao êxito da ação, então conseguir vencê-lo, passar uma determinada etapa, derrotar um vilão ou finalizar uma missão pode

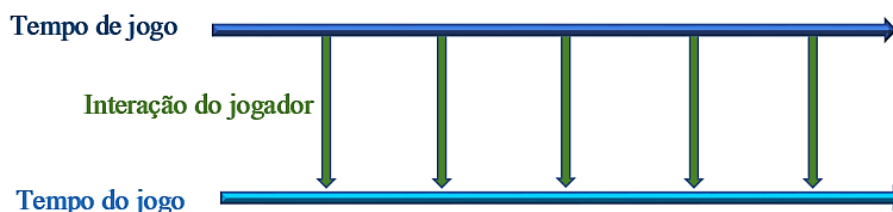
¹⁰⁰ “If we play a board game such as *Axis & Allies* (Nova Game Design 1984), all our actions have a double meaning. We move a piece around a board, but this also means we are invading Scandinavia with our troops. In *Tomb Raider* (Core Design Ltd. 1996), we click the keys on the keyboard, but we are also moving Lara Croft. In these examples, the actions that we perform have the duality of being real events and being assigned another meaning in a fictional world. Additionally, since our actions take place in time, that time shares the duality of being both real time and fictional world time.”

¹⁰¹ “(...) is a *status machine*. When you play When you play a game, you are interacting with the game state.”

¹⁰² “MMORPG is what I refer to as social storytelling, or collaborative fiction. The idea is that the story emerges as a direct result of social interaction. (...) players enter a fully constructed three-dimensional world. Rather than selecting fixed characters, they select particular character roles. There are somewhat generic, but allow players to configure unique characters composed of various traits. Which they can then evolve over time into a fully developed persona through a system of improvisational collaborative narrative. (...) the game is structured in such a way as to make it beneficial for players to join forces and form spontaneous teams. As your team develops over time, your role on the team will cause your character, originally a generic kit of skills, to evolve distinctive personality traits. (...) The result is an emergent narrative, a story that evolves over time as a result of an interplay between rules and players”.

demorar mais ou menos tempo de acordo com a habilidade do jogador, sua familiaridade com o gênero e as escolhas que desenvolve. Mesmo que tenhamos jogos que não apresentam fim, como os diferentes tipos de *MMOs*, o *play time* tem início e fim.

Imagem 34: Interação linear do jogador.



Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de JUUL (2011)

O tempo de jogo – ou *play time* (JUUL, 2011) – refere-se ao tempo de interação do usuário com a mídia (**imagem 34**). Desde a criação de cartões de memória para consoles, o ato de jogar em relação a muitos gêneros do videogame se tornou semelhante ao da leitura. Com a possibilidade de pausar o jogo e depois retornar de onde havia parado. Já não era mais necessário passar longas tardes para jogar o produto até o fim, assim como não é necessário que o leitor realize a leitura de um romance na sua totalidade.

Com isso, jogos de aventura, como *Prince of Persia* e *Half-Life*, por exigirem muitas horas de jogo, passaram a promover dentro do jogo postos de salvamento, os chamados *reloads*. Ou seja, pontos específicos dentro do cenário ou da narrativa em que o jogador pode pausar e salvar seu tempo de jogo. Para salvar o desenvolvimento de jogo, em *Prince of Persia* o jogador precisa encontrar uma fonte de água e fazer com que o protagonista com ela interaja. O ponto de salvamento serve não apenas para pausar a interação com o jogo, mas também para caso o jogador venha a falhar em suas tentativas e não necessite, assim, recomeçar tudo outra vez. Ao salvar, criam-se

manipulações do tempo do jogo. Obviamente, isso permite que o jogador armazene o estado do jogo em um momento no tempo de jogo e depois continue jogando a partir dessa posição. Em retrospecto, jogar *Half-Life* é uma combinação de uma infinidade de pequenas sessões de jogo que movem o protagonista do começo ao fim do jogo. Uma reconstrução de todo o tempo usado no jogo produziria uma árvore gigante com

várias bifurcações (os jogos salvos), inúmeros becos sem saída e apenas um caminho.¹⁰³ (JUUL, 2004a, n.p. – minha tradução)

No caso dos *MMOs*, o jogador também retorna no mesmo estado (mesma localização no mapa, mesmo *status* e habilidades, mesmo armamento etc.), mas em um tempo diferente. Seu histórico de jogo sempre estará a salvo sem necessidade de ir a um local específico ou executar algum tipo de ação, basta deslogar do produto. Ao retornar, nenhuma habilidade ou nível de experiência será perdido, no entanto, o avatar do jogador retornará ao mesmo lugar, mas o dia já não será mais o mesmo, talvez seja agora noite e antes era meio-dia. Isso ocorre porque esses jogos estão vinculados a gigantescos e independentes Mundos Secundários.

Em jogos que se estruturam a partir de um *gameworld*,

como jogador, você é ‘você mesmo’ e uma personagem no mundo do jogo. (...) Na maioria dos jogos de ação e no tradicional jogo de arcade, a relação entre tempo de jogo e tempo de ficção é apresentada como 1: 1. Nesses jogos em tempo real, pressionar a tecla de acionamento ou mover o mouse afeta imediatamente o mundo do jogo. Portanto, o jogo apresenta um mundo paralelo, acontecendo em tempo real¹⁰⁴ (JUUL, 2011, p. 142 – minha tradução)

Na literatura, o tempo apresenta-se como “uma riqueza de que se pode dispor com prodigalidade e indiferença: não se trata de chegar primeiro a um limite preestabelecido; ao contrário, a economia de tempo é uma coisa boa, porque quanto mais tempo economizamos, mais tempo poderemos perder” (CALVINO, 1990, 61). O leitor “não anseia atingir metas durante o seu processo de leitura”; o jogador de *MMORPG* sim, pois “sempre tem um lugar onde ir, alguém com quem falar, um inimigo para derrotar” (MARTINEZ, 2017, p. 102).

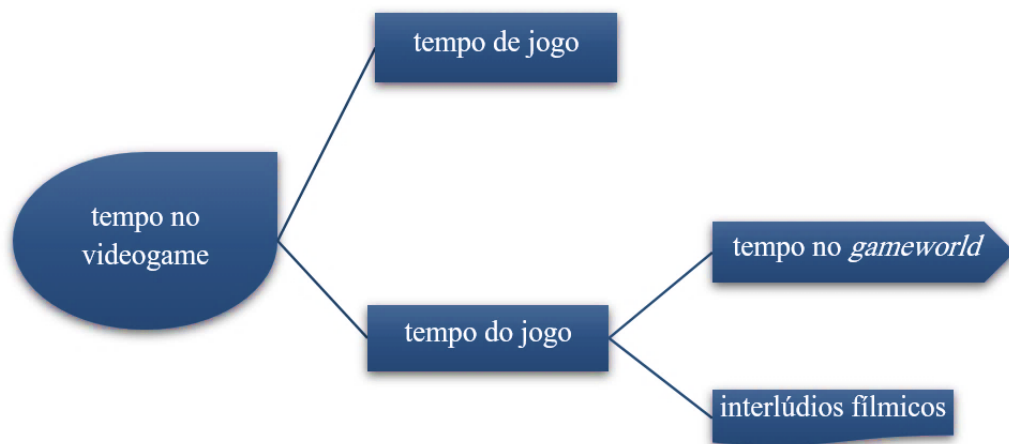
Inicialmente, Jesper Juul denominou o tempo do jogo como “*event time*” (2004a) e, posteriormente, “*fictional time*” (2011). Confesso que não acredito que nenhum dos termos satisfaça o conceito, mas também não fui capaz de cunhar um que fosse mais objetivo. Em português, poderíamos chamá-lo simplesmente de *tempo do jogo* e não apenas esse termo seria satisfatório para englobar todos os aspectos necessários, que serão explicados ainda neste capítulo, mas também para não se confundir com *tempo de jogo*. Em nossa língua, um simples

¹⁰³ “Save games are manipulations of game time. They obviously allow the player to store the game state at a moment in play time and then later continue playing from that position. In retrospect, my playing of Half-Life is a combination of a multitude of small play sessions that moved the protagonist from the game’s beginning to the end. A reconstruction of all the time used on the game would yield a giant tree with numerous forks (the save games), numerous dead ends, and only one path through”.

¹⁰⁴ “As a player, you are “yourself” and a character in the game world. (...) In most action games and in the traditional arcade game, the play time-fictional time relation is presented as being 1:1. In such real-time games, pressing the fire key or moving the mouse immediately affects the game world. Therefore, the game presents a parallel world, happening in real time”.

artigo faz toda a diferença, mas em inglês não poderíamos nos fazer valer dessa construção. A palavra *game* pode ser entendida tanto como substantivo quanto como verbo, e mesmo que se convençione *play time* como *tempo de jogo* e *game time* como *tempo do jogo*, a necessidade da eterna explicação e diferenciação entre as duas não parece apontar como uma solução factível e econômica. Todavia, fazendo-me valer do parentesco com a ancestralidade romana, farei uso da minha proposta lusitana.

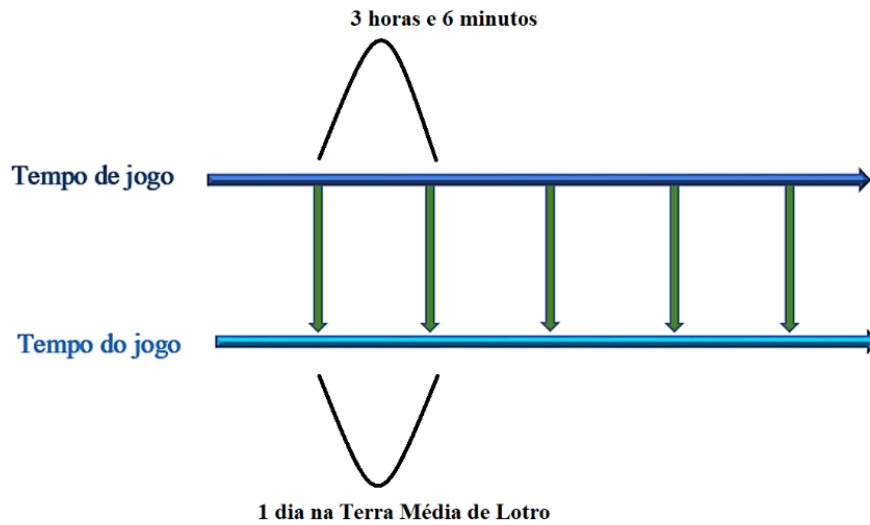
Imagem 35: Tempo no videogame



Fonte: Elaborado pela autora.

O *tempo do jogo* possui mais camadas do que o *tempo de jogo*. Primeiramente, temos o tempo do *gameworld*, que costuma ser mais rápido do que o tempo do nosso Mundo Primário e, por vezes, manifesta-se por *hypermediacy* como *pop-up* na tela. *Pop-ups* são mais utilizados em jogos de simulação ou de construção, como *Sin City*, *RollerCoaster* e *Space Colony*, em que o jogador pode inclusive acelerar ainda mais o tempo pressionando ▶. Em *Lotro* “o jogador verá Anar (o sol) e Isil (a lua) circularem pelo céu de Arda diversas vezes, enquanto estiver jogando. O dia, segundo o *game time* de *Lotro*, dura 3 horas e 6 minutos do tempo real do jogador, cabendo à luz do dia 1 hora 42 minutos e 20 segundos e à luz da noite 1 hora 23 minutos e 40 segundos” (MARTINEZ, 2017, p. 103-104). Já em jogos de arcade como *Golden Axe*, o tempo pode ser marcado de acordo com as missões bônus. Nesse jogo, ao percorrer o reino em direção à cidade do palácio, a personagem realiza suas viagens e batalhas durante o dia e, no que parece ser os últimos momentos antes do raiar do sol, realiza as missões bônus em que adquire comida e artefatos mágicos.

Imagem 36: O tempo em *Lotro* e o tempo de jogo



Fonte: Elaborado pela autora.

Essa primeira camada, está intimamente ligada ao ambiente e à interação do jogador, conseqüentemente, à projeção de suas ações dentro do *gameworld*. A segunda camada diz respeito a uma característica cinematográfica que por vezes permeia os jogos, quando neles se inserem os interlúdios fílmicos (*cutscenes*). Esses interlúdios são “segmentos lineares dentro de um jogo que são usados para criar um contexto narrativo ou ‘recompensar’ o jogador por ter concluído uma missão ou alcançado um subobjetivo em um jogo”¹⁰⁵ (PEARCE, 2006, p. 148 – minha tradução). Em *Gabriel Knight 3*, o usuário é introduzido ao jogo por um prólogo que se pretende altamente cinematográfico. Enquanto aparecem os nomes dos dubladores e dos designers do jogo como ao início de um filme, o jogador acompanha diversas cenas no papel de espectador. No princípio, aparece uma luz, que se transforma em um feto. Após, surge um emaranhado de raízes verdes que continuam a se entrecruzar até preencher todo o quadro. Em seguida, a tela enche-se de sangue e um corte abrupto passa a mostrar um jardim de onde emerge um unicórnio. O animal percebe que sombras estão avançando sobre o jardim e recua lentamente de medo. Quando todo o ambiente já está imerso em escuridão, surge um raio e o unicórnio sai a galopar. A câmera acompanha o animal até que, em seu lugar, surge um trem. É noite e de um dos vagões do trem sai Gabriel Knight, cambaleando e exibindo um ferimento na cabeça. Na estação, ele encontra um funcionário do trem e pergunta se ele havia visto alguns

¹⁰⁵ “(...) linear segments within a game that are used to create a narrative context, or ‘reward’ the player for having completed a mission or achieved a subgoal in a game”.

indivíduos. O funcionário acena que sim e auxilia Knight, que ainda está tonto. O protagonista pergunta onde estão e o funcionário afirma estarem em uma cidade no interior da França.

Essas cenas mostram eventos no tempo do *gameworld* e, portanto, como explica Juul (2011), elas não são um tempo paralelo nem se constroem como um nível extra de temporalidade, apenas como uma forma distinta de projetar o tempo do jogo, “tempo da ficção”. Dessa maneira, o estado do jogo não é por elas transformado e

(...)é por isso que geralmente podem ser ignoradas e porque o usuário não pode fazer nada durante uma cena. Enquanto o tempo de reprodução é projetado para o tempo da ficção em sequências interativas, as cenas cortadas desconectam o tempo de reprodução do tempo de ficção.¹⁰⁶ (JUUL, 2011, p. 145-146)

MMORPGs vêm fazendo uso dos interlúdios fílmicos desde os anos 2000. Inicialmente, eles eram apresentados sem dublagem, e as falas das personagens apareciam em uma minitela em texto, como em *Final Fantasy XI*. Em *Lotro*, as cenas fílmicas, dubladas ou legendadas, não eram raras e, muitas vezes, eram, em minha opinião, demasiadamente longas. Creio que isso se deve ao fato de o jogo ter sido lançado inicialmente em parceria com a Warner Bros. Home Entertainment, em específico junto a sua ramificação Turbine Inc. Com a transformação efetiva da Turbine em WB Games Boston, e o fim da parceria na produção de *Lotro*, a Standing Stone Games, empresa que mantém e vem desenvolvendo o jogo desde 2017, removeu os grandes interlúdios cinematográficos, inserindo apenas breves cenas ao longo das missões. Essa alteração pode também ser em resposta a possíveis reclamações de jogadores, pois,

embora muitas vezes sejam lindamente renderizados (como normalmente não são renderizados em tempo real, eles têm o luxo de uma qualidade gráfica mais alta), muitos jogadores acham que as cenas são notoriamente interruptivas à sua experiência de jogo. Parece contraintuitivos usar a passividade como recompensa pelo jogo¹⁰⁷ (PEARCE, 2006, p. 148 – minha tradução).

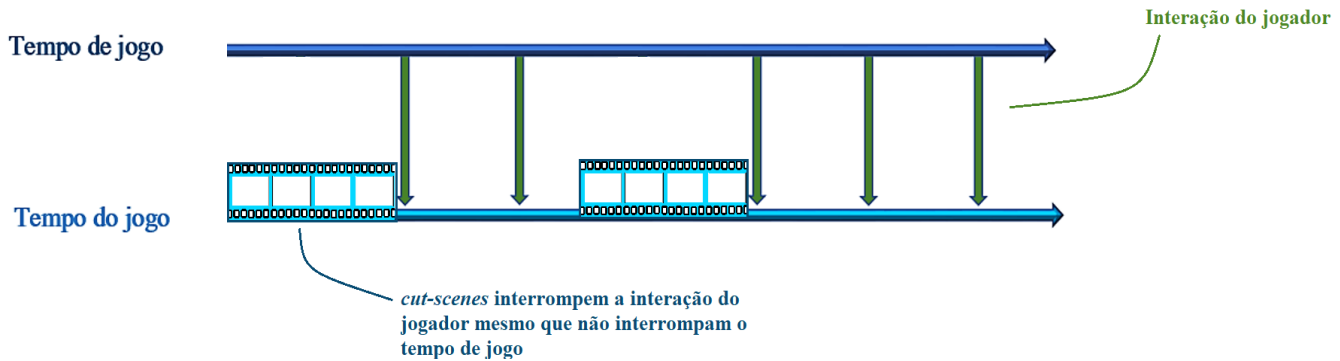
É exatamente o que ocorre com o prólogo fílmico de *Gabriel Knight 3*. Apesar de ser excelente para os padrões gráficos da época, ele nada diz ao jogador, a não ser mostrar a

¹⁰⁶ “(...) do not by themselves modify the game state-this is why they can usually be skipped and why the user cannot do anything during a cut-scene. While play time is projected to fictional time in interactive sequences, cut-scenes disconnect play time from fictional time”.

¹⁰⁷ “While often beautifully rendered (since typically they are no rendered in real time, they have the luxury of higher graphical quality), many players find cut-scenes to be egregiously interruptive to their play experience. It seems counterintuitive to use passivity as a reward for play”.

conversa entre Knight e o funcionário da estação, conversa essa supérflua para a interação que se desenvolverá a seguir¹⁰⁸.

Imagem 37: *Cutscenes* e o tempo do jogo.

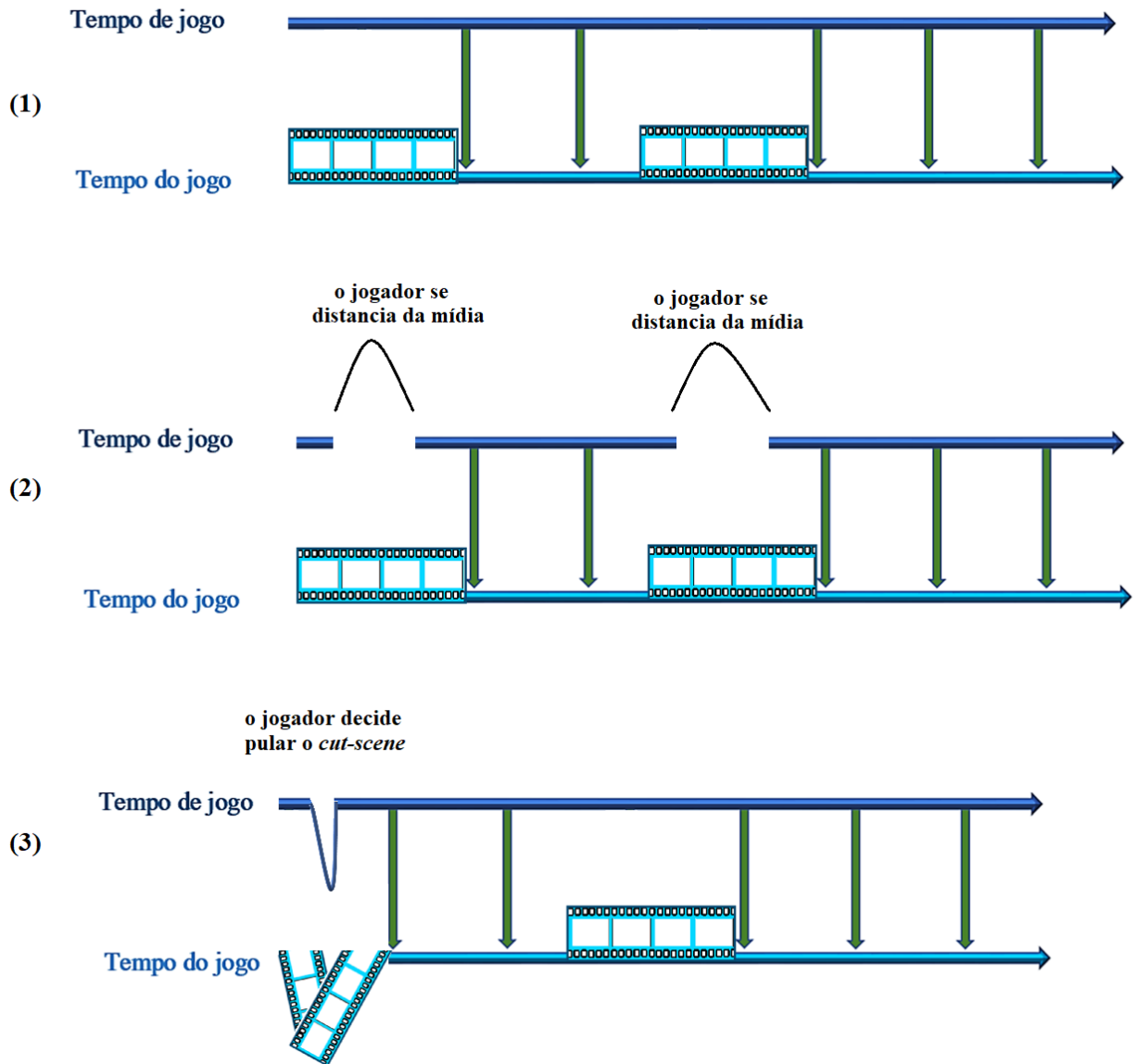


Fonte: Elaborado pela autora. Reformulado a partir de Juul (2011)

Como demonstra a imagem 37, as *cutscenes* interrompem a interação do jogador, pois promovem a oscilação entre terceira dimensão (videogame) e segunda dimensão (filme) e para isso, uma dimensão é suprimida, a interatividade. De todo o modo, não podemos dizer que a inserção de um prólogo ou interlúdio cinematográfico interrompa necessariamente o tempo de jogo. Na verdade, não poderíamos saber ao certo. É possível que o tempo de jogo (1) se mantenha, caso o jogador se conserve interagindo com a mídia, enquanto espectador do *cutscene*; (2) se divida, caso o jogador resolva fazer um café e se ausente, enquanto o *cutscene* é projetado em sua tela; (3) se contraia, caso o jogador tenha a opção de pular a cena e retornar à interação, fazendo com que o tempo de jogo seja menor pois o tempo do jogo também é contraído (**imagem 38**).

¹⁰⁸ Confesso que mesmo tendo jogado *Gabriel Knight 3* inúmeras vezes apenas fui me atentar ao prólogo recentemente, já permeada pelo olhar teórico.

Imagem 38: Possíveis atuações do jogador perante o *cutscene*



Fonte: Elaborado pela autora.

Da interação do jogador com a mídia, manifesta-se outra diferença entre o videointerativo e as outras mídias: a interação do jogador influencia o tempo no presente. Ao pressionar 1 no teclado, meu avatar, uma caçadora Draenei, dispara um *cobra shot* capaz de derrotar um *timberstrider* na ilha de Azeiremyst em *World of Warcraft*. O movimento de uma tecla no Mundo Primário tem o poder de influenciar diretamente o mundo do jogo. Dessa maneira, o tempo do jogo e o tempo de jogo estão sincronizados:

É claro que os eventos representados não podem ser passados ou anteriores, pois nós, como jogadores, podemos influenciá-los. Em um jogo de 'história interativa', em que

o usuário assiste a vídeos e, ocasionalmente, faz escolhas, o tempo da história, o tempo narrativo e o tempo de leitura/visualização se separam, mas quando o usuário pode agir, ele deve necessariamente implodir: é impossível influenciar algo que já aconteceu.¹⁰⁹ (JUUL, 1998, n.p. – minha tradução)

O tempo da narrativa é o agora, pois o usuário do videogame, enquanto agente interativo, não é aquele que testemunha acontecimentos pré-datados ou relatos sobre o que já aconteceu. A narrativa que se destaca entre as demais que possam coexistir em um jogo é aquela construída e vivenciada pelo jogador/avatar.

Todavia, isso não é dizer que os jogos se desenvolvam de forma linear e cronológica. Por isso, discordo da afirmação de Jesper Juul quanto à problemática da manipulação temporal. Segundo o teórico,

não obstante as inspirações do cinema, o tempo nos jogos é quase sempre cronológico, e há várias razões para isso. Os *flashforwards* são altamente problemáticos, pois descrever os eventos futuros significaria que as ações do jogador realmente não importam. Usando *cutscenes* ou artefatos no jogo, é possível descrever eventos que levaram ao tempo ficcional atual, mas um *flashback* interativo leva ao problema da máquina do tempo: as ações do jogador no passado podem tornar repentinamente impossível o presente. Esta é a razão pela qual o tempo nos jogos é quase sempre cronológico.¹¹⁰ (JUUL, 2011, p. 147 – minha tradução)

Em *MMORPGs*, podemos dizer que o tempo é cronológico, mas que apresenta pontos de acronologia que se desenvolvem em pausas no tempo e no espaço. Esses pontos são distorções coerentes para a jogabilidade. Em *Lotro*, ao transitar pelos mapas da Terra Média,

a personagem do jogador “viaja no tempo”, diversas vezes, cada vez que encontra Gandalf e seus companheiros. Frodo, por exemplo, pode ser visto em Rivendell, antes da criação da sociedade do anel; em Lothlórien, após a luta de Gandalf com o Balrog; em East Rohan, antes da morte de Boromir, e em outras futuras localidades. A cada vez que o jogador guiar seu avatar a Rivendell, Frodo e Gandalf estarão lá esperando para saber o que o futuro lhes guardou, mesmo que há pouco o jogador o tivesse encontrado em Lothlórien triste pela morte do mago. (MARTINEZ, 2017, p. 107)

¹⁰⁹ “It is clear that the events represented cannot be past or prior, since we as players can influence them. In an ‘interactive story’ game where the user watches video clips and occasionally makes choices, story time, narrative time, and reading/viewing time will move apart, but when the user can act, they must necessarily implode: it is impossible to influence something that has already happened.”

¹¹⁰ “Notwithstanding inspirations from cinema, time in games is almost always chronological, and there are several reasons for this. Flashforwards are highly problematic, since to describe events-to-come would mean that the player’s actions did not really matter.” Using cut-scenes or in-game artifacts, it is possible to describe events that led to the current fictional time, but an interactive flashback leads to the time machine problem: The player’s actions in the past may suddenly render the present impossible.” This is the reason why time in games is almost always chronological.”

Uma vez que o livre trânsito entre as localidades é permitido, esses encontros promovem distorções no tempo do jogo, pois o avatar estaria retornando no tempo, segundo a configuração dos NPCs, mas em verdade, o painel do jogador marca um tempo presente que é superior ao tempo presente do NPC. O avatar também pode ser transportado para um horário diferente ao do *gameworld* ao adentrar uma missão que possui horário certo para ocorrer. Essas missões são como fendas no tempo, como os *loops* da Senhorita Peregrine no livro *Miss Peregrine's home for peculiar children*. Em *Lotro*, muitas dessas fendas são ocasionadas na tentativa de remidiar aspectos da narrativa de Tolkien no videointerativo. As missões das batalhas épicas de Helm's Deep incidem sobre um dia determinado, ou melhor, uma noite determinada e, por isso, sempre ocorrem à noite, assim como no livro: “agora já passava da meia-noite. O céu estava completamente negro. (...) A chuva veio açoitando tudo. Inúmeras flechas chegavam zunindo sobre as ameias, e caíam tinindo e resvalando na pedra. Algumas atingiam o alvo. O ataque ao Abismo de Helm tinha começado” (TOLKIEN, 2001, p. 557).

Quanto à impossibilidade de *flashbacks* interativos considerada por Jesper Juul em virtude da problemática da máquina do tempo, os designers de *Lotro* encontraram uma saída bastante engenhosa, o avatar é transportado para o passado a partir das memórias dos NPCs. Trata-se dos interlúdios, missões em que o jogador é transportado no tempo e no espaço por meio do discurso dos NPCs, ou seja, adentra suas memórias. Na missão do livro de Mazarbul,

ao consentir em ouvir a história da desastrosa expedição de Balin, o jogador é transportado para dentro das memórias contidas no livro de Mazarbul e se vê, então, na pele do Capitão Ori, não mais na de seu avatar. É como Capitão Ori, no ano de 2994 da Terceira Era, que o jogador irá desbravar a *instance* que se abre para reproduzir os últimos acontecimentos antes da morte dos anões (...). Com o fim da história, o jogador é transportado de volta para seu presente e de volta para o corpo de seu avatar. Bósi lamenta o fim dos anões que acompanharam Balin. Conhecendo o passado, caberá, a partir deste momento, ao jogador encontrar um modo de sobreviver ao ataque dos orcs de Moria que se sucederá inevitavelmente. (MARTINEZ, 2017, p. 90-91)

Ao fazer isso, na maioria das vezes, o jogador passa a personificar outra personagem que estava presente quando o evento que é recordado ocorreu. Para que não haja distorções temporais, o *flashback* é interativo, mas puramente progressivo, pois, como expliquei anteriormente, o jogador é levado a executar as ações da forma como foram planejadas, não podendo de modo algum improvisar.

Outro fator comum aos jogos, recorrente aos *MMORPGs*, é a tela de carregamento. Como um sistema de dados, os videogames precisam por vezes de instantes de carregamento, que geralmente ocorrem entre níveis, em jogos de arcade, ou para adentrar lugares diferentes

nos mapas ou missões especiais em *MMORPGs*. Segundo Juul (2011), o carregamento aparente ao jogador conserva o tempo do jogo, mas rompe o tempo de jogo. Para além do rompimento temporal, a tela de carregamento expõe a estrutura midiática e assim manifesta-se como ferramenta de *hypermedia* que, conseqüentemente, rompe com a proposta de *immediacy* e com a ligação entre jogador e avatar. A tela de carregamento projeta o usuário de volta para seu Mundo Primário, para o seu tempo e a sua realidade.

Sejam quais forem os aspectos de tempo no videogame que nos destinemos a analisar, todas as características, peculiaridades e anormalidades que possamos encontrar acabam por convergir a um mesmo determinante que é a interatividade. Como recorda Christian Metz (1991, p. 18), na narrativa há “o tempo das coisas contadas e o tempo em que são contadas (o tempo do significante e o tempo do significado)” e esse diálogo e distanciamento permite condensações e distorções temporais como “três anos da vida de um herói resumidos em duas frases de um romance ou em alguns *shots* de uma montagem ‘frequentativa’ em um filme”. No entanto, no videointerativo há o tempo do jogo e o tempo de jogo e ambos ocorrem no presente, segundo a experiência presente do jogador e do avatar. O tempo do jogo divide-se entre tempo no *gameworld* e, caso ocorram, interlúdios fílmicos. Ainda, o tempo do *gameworld* é passível também de manipulações temporais interativas e externas a inserções cinematográficas.

De suporte midiático, questões estruturais e sequências, que são, talvez, elementos mais concretos à nossa percepção cotidiana, chegamos ao capítulo sobre o tempo em que as mediações tornara-se já um pouco mais abstratas. No próximo capítulo, abordarei questões ligadas a visibilidade e espacialidade.

5 ESPAÇO E VISIBILIDADE

No princípio é mistério. Mas a nebulosa começa a girar no espaço, (...) que a pouco e pouco se vão agregando no núcleo central... (...) lembranças de emoções sentidas, paisagens e algumas vistas (...) – tudo isso se vai juntando misteriosa e tumultuosamente à nebulosa inicial que com o correr do tempo ganha fisionomia e consciência. (...) Ninguém compreende. Deus mesmo talvez não saiba contar como foi que se lembrou de fazer o céu e a terra.
(Érico Veríssimo)

Poeta dos trópicos, dá-me no teu copo de vidro colorido um gole d'água. (Como é linda a paisagem no cristal de um copo d'água!)
(Ronald de Carvalho)

Visibilidade e espaço talvez seja a categoria mais lógica, por ser fruto de uma condição que acarreta claras distinções que podem ser percebidas mesmo pelas crianças¹¹¹, mas também é a que maiores considerações devem ser feitas em virtude da classificação dimensional das mídias como venho propondo. A geometria euripidiana, na qual se baseiam meus argumentos, prevê que são suficientes apenas três dimensões para descrever um objeto e sua localização por uma relação mútua. Se preciso for também considerar as mudanças de localização ou de forma do objeto, poderíamos, ainda, nos valer da quarta dimensão, como proposto por Albert Einstein (1905).

Na vivência humana e nas mídias, considerando-as como criações e “extensões do ser humano” (MCLUHAN, 2013), a percepção da nossa movimentação no espaço e no tempo também repercute segundo a diferenciação dimensional. Segundo Rudolf Arnheim (2005), pode-se dizer psicologicamente que, no estágio da primeira dimensão, o entendimento espacial está reduzido a um sulco linear em que não existe a particularização de forma. Portanto, encontram-se nesse sulco entidades descorporificadas, demarcadas somente por sua localização relativa, seu ir e vir em distâncias e velocidades relativas. Já o estágio bidimensional proporciona a extensão do espaço e, assim, “oferece as variedades de tamanho e forma” e “acrescenta à simples distância as diferenças de direção e orientação” (ARNHEIM, 2005, p. 223). Enquanto isso, a tridimensionalidade oferece um livre trânsito – “a mobilidade total de

¹¹¹ Considerando a questão da maturação do usuário como apontado por Stierle (1980) e que será comentado na página 128.

uma andorinha” –, mas também a limitação da imaginação, que “não pode ir além destas três dimensões espaciais” (ARNHEIM, 2005, p. 223).

Destarte, a visibilidade, assim como a espacialidade, é essencialmente particular a cada mídia. Esse tópico é tão essencial para o entendimento das mídias quanto é volumoso. Neste capítulo, abordarei apenas a parcela que considerarei fundamental para nos conduzir, posteriormente, até a questão da transmidialidade segundo uma percepção dimensional da midialidade.

5.1 Espaço e visibilidade na literatura

Sendo a literatura uma mídia de primeira dimensão e contando apenas com a coordenada da palavra, “a narrativa não faz ver (...); a paixão que nos pode inflamar à leitura de um romance não é a de uma ‘visão’”, pois, “de fato, não ‘vemos’ nada (...)” (BARTHES, 1976, p. 60). O leitor é, enquanto usuário da mídia, eternamente ouvinte do texto escrito. Assim, sem ter que se preocupar com a maioria das necessidades do que é ou não viável no Mundo Primário, a narrativa literária dobra-se ao sabor da criatividade do escritor. Como disse Domício Proença Filho, não há “uma ‘gramática normativa’ para o texto literário”, pois “seu único espaço de criação é o da liberdade” (PROENÇA FILHO, 2007, p. 46). Para Christopher Vogler,

o desejo e a imaginação trabalham juntos para criar uma imagem mental da coisa, pessoa, situação ou resultado desejado de forma tão vívida que criam a aventura e lançam o herói para ver como o desejo realmente será atendido, em geral de forma insuspeitada e desafiadora. A imagem pode ser fraca e nebulosa no início, ou detalhada, mas altamente idealizada e irreal, uma fantasia do futuro sem o amparo de uma experiência real. (VOGLER, 2015, p. 386)

A imagem será fraca ou detalha segundo o modo como o texto se compõe. A mente humana é singular e também são singulares seus modos de perceber e de pensar. A individualidade de cada escritor em seu processo de criação do romance acaba por influenciar diretamente a construção do texto. Para Ursula K. Le Guin, tudo se inicia pelo som:

Um bom escritor, como um bom leitor, tem um ouvido mental. Lemos principalmente a prosa em silêncio, mas muitos leitores têm um ouvido interno aguçado que a ouve. Maçante, agitado, zangado, espasmódico, fraco: essas críticas comuns à narrativa são todas falhas no som dela. Animado, calmo, fluente, forte, bonito: todas essas são qualidades do som da prosa, e nos alegramos nelas enquanto lemos. Os escritores

narrativos precisam treinar o ouvido de sua mente para ouvir sua própria prosa, para ouvir enquanto escrevem.¹¹² (LE GUIN, 2015, n.p. – minha tradução)

Já Italo Calvino confessa que a primeira coisa que lhe vem à mente quando da criação de uma história é a imagem. Seus pensamentos fluem como um embaralhado de imagens até que seja necessário que surja a ordem:

A primeira coisa que me vem à mente na idealização de um conto é, pois, uma imagem que por uma razão qualquer apresenta-se a mim carregada de significado, mesmo que eu não o saiba formular em termos discursivos ou conceituais. A partir do momento em que a imagem adquire uma certa nitidez em minha mente, ponho-me a desenvolvê-la numa história, ou melhor, são as próprias imagens que desenvolvem suas potencialidades implícitas, o conto que trazem dentro de si. Em torno de cada imagem escondem-se outras, forma-se um campo de analogias, simetrias e contraposições. Na organização desse material, que não é apenas visivo mas igualmente conceitual, chega o momento em que intervém minha intenção de ordenar e dar um sentido ao desenrolar da história. (CALVINO, 2002, p. 106-107)

Ao contrário de Le Guin que já se relaciona com a dimensão da palavra, Calvino relata que escrever é para ele um processo de tradução:

a escrita, a tradução em palavras, adquire cada vez mais importância; direi que a partir do momento em que começo a pôr o preto no branco, é a palavra escrita que conta: à busca de um equivalente da imagem visual se sucede o desenvolvimento coerente da imitação estilística inicial, até que pouco a pouco a escrita se torna a dona do campo. Ela é que irá guiar a narrativa na direção em que a expressão verbal flui com mais felicidade, não restando à imaginação visual senão seguir atrás. (CALVINO, 2002, p. 107)

Podemos dizer que o processo de criação de Calvino passa de uma formulação mental em segunda dimensão para um desempenho em primeira dimensão. Uma ação que “procura unificar a geração espontânea das imagens e a intencionalidade do pensamento” (CALVINO, 2002, p. 108) na forma da palavra.

Observa Blanchot (2011) que, durante a criação, o escritor parece ter domínio das palavras, dispondo-as de acordo com seu desejo de sentido. Todavia esse domínio é uma atmosfera ilusória, pois, o autor estaria, na verdade, imerso em profunda passividade diante da palavra, que é apenas uma aparência e “nunca pode ser dominada nem mesmo apreendida”. (BLANCHOT, 2011, p. 16). Assim, escrever é transpor para a linguagem uma fascinação e um

¹¹² “A good writer, like a good reader, has a mind’s ear. We mostly read prose in silence, but many readers have a keen inner ear that hears it. Dull, choppy, droning, jerky, feeble: these common criticisms of narrative are all faults in the sound of it. Lively, well-paced, flowing, strong, beautiful: these are all qualities of the sound of prose, and we rejoice in them as we read. Narrative writers need to train their mind’s ear to listen to their own prose, to hear as they write.”

entendimento pessoal. É fazer alusão a um objeto imaginado, em palavras, para que outro ser, o leitor, possa decodificá-lo. Então, a “forma desenhada sobre a ausência torna-se a presença informe dessa ausência, a abertura opaca e vazia sobre o que é quando não há mais ninguém, quando ainda não há ninguém” (BLANCHOT, 2011, p. 26).

Ainda assim, o processo de criação de cada escritor, seja pelo som ou por imagens ou, ainda, um outro método que não os anteriormente citados, influenciará seu estilo. O estilo de cada escritor, por sua vez, influenciará tanto espaço quanto visibilidade. Uma vez que o texto se vale apenas de palavras, a descrição é parte relevante da composição de um romance, como já apontado no capítulo 2. É por meio dela que o leitor tem acesso às personagens, aos eventos, aos lugares, aos objetos etc. Contudo, em virtude de ela, por vezes, promover uma pausa à ação das personagens, para muitos teóricos e mesmo autores, a descrição é considerada supérflua. Lyman Frank Baum chegou a dizer que ela não seria capaz de despertar a atenção das crianças:

Parece não haver razão plausível para que outro Hans Christian Andersen não deva surgir para abençoar as crianças com uma coleção moderna de contos de fadas originais; e, de fato, alguns dos contos de fadas de hoje parecem-me iguais aos do glorioso dinamarquês em sua maravilhosa construção e franqueza. No entanto, ainda existe uma falha lamentável por parte de muitos autores capazes de compreender os requisitos da criança na literatura. As crianças não gostam de passagens descritivas, por mais bonitas que sejam. Elas querem um diálogo decisivo e preciso. A ação da história não deve ficar para trás - deve ser uma corrente rápida que gira sempre em frente até o fim.¹¹³ (BAUM, 1902, n.p. – minha tradução)

No entanto, sabemos que mesmo ele empregou descrições que podem, dentro de seus pressupostos, ser consideradas longas para um livro infantil. Certamente, o autor não poderia ter feito diferente, pois cabia explicar que mundo era aquele quando Dorothy inesperadamente aterrissa sua casa em Oz. É apenas após o terceiro livro que as descrições ficam mais simplificadas, por vezes sendo substituídas por diálogos. Nesse momento, porém, seu leitor já está bastante familiarizado com o universo proposto.

Não se trata de um embate apenas entre ação e descrição, mas da valorização da ação. Aristóteles considerava a tragédia (*mimêsis* do homem em ação) superior à epopeia por não ser ela essencialmente ação direta. Ainda, a crítica de Baum está pautada na verdade de que facilmente uma descrição pode ser construída de modo a afastar-se dos elementos narrativos.

¹¹³ “There seems no plausible reason why another Hans Christian Andersen should not arise to bless children with a modern collection of original fairy tales; and, indeed, some of the fairy stories of today seem to me to equal those of the glorious Dane in their marvelous construction and directness. Yet there still remains a lamentable failure on the part of many otherwise able authors to comprehend the child requirements in literature. Children do not relish descriptive passages, however beautiful they may be. They want their dialogue decisive and crisp. The action of the story must not lag – it should be a swift current whirling ever onward to the end.”

Genette (2015a) examina que a descrição estática ocorre uma vez que objetos existem fora do movimento, enquanto o movimento necessita de objetos como subsídio. Certamente, se o escritor

tentar incluir tudo em uma descrição, acabará como o pobre Funes el memorioso, na história desse mesmo título de Borges, que, se você ainda não o leu, recomendo de todo o coração. Descrições superlotadas entopem a história e a sufocam. (Para um exemplo de um romance sufocado até a morte por palavras, veja Salammbô de Gustave Flaubert. (...)¹¹⁴ (LE GUIN, 2015, n.p. – minha tradução)

Por esses e outros motivos, muitos compreendem a descrição como uma *ancilla narrationis*, entendendo-a como supérflua, quando ela deveria ser compreendida, a exceção de obras que incorrem na crítica de Le Guin, como “(...) um elemento textual privilegiado de que o narrador dispõe para produzir o ‘feito de real’ a que se refere Barthes e por isso mesmo os *indícios* e sobretudo as *informações* da diegese se encontram com tanta frequência e com tanta relevância nas descrições” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 708). Assim, muito antes de opor-se à narração, a descrição proporciona o espaço e a visibilidade. Foi por meio da descrição que Italo Calvino conseguiu representar as imagens que lhe permeavam o pensamento. Como poderia o leitor entender um homem cortado ao meio cujas metades continuavam a viver independentemente, ou uma armadura vazia que se movimenta e fala como se alguém estivesse a existir dentro dela?

Um homem lê, está sozinho, imerso no mundo evocado pelas palavras que lê, um mundo evocado pela *sua* leitura daquelas palavras, um mundo pleno e em movimento, mas onde ele, você, está só e estático. Você é guiado pelas palavras, você é conduzido para dentro de um universo que você próprio engendra. Seus olhos percorrem rapidamente as linhas e, quando chega o momento de virar a página, antes mesmo que a sua mão e seus dedos completem o gesto, já o novo universo se afigura em seu pensamento, autônomo e imprevisível, como um reflexo antecipado das palavras. (BETTEGA, 2019, p. 47)

Como manifesta Vitor Manuel de Aguiar e Silva (1982), o intento principal que conduz o romance é a aspiração de construir mundos possíveis, independentes do próprio romancista, mas também do nosso Mundo Primário. Já Bettega aponta que eles fazem-se autônimos mesmo no pensamento do leitor. Por isso, tenho dito que a narrativa é composta por histórias nascidas

¹¹⁴ “If you try to include everything in a description, you end up like poor Funes the Memorious in Borges’s story of that title, which, if you have not read it, I recommend with all my heart. Overcrowded descriptions clog the story and suffocate themselves. (For an example of a novel choked to death by words, look at Salammbô by Gustave Flaubert. Flaubert has been set up as such a universal model, and his mot juste has been made into such a shibboleth, that it’s salutary to watch the poor man founder in a quicksand consisting entirely of mots justes)”.

na imaginação do escritor e para a imaginação do leitor. A imaginação é “repertório do potencial, do hipotético, de tudo quanto não é, nem foi e talvez não seja, mas que poderia ter sido”, por isso tão facilmente junta-se à fantasia, que “é uma espécie de máquina eletrônica que leva em conta todas as combinações possíveis e escolhe as que obedecem a um fim, ou que simplesmente são as mais interessantes, agradáveis ou divertidas” (CALVINO, 2002, p. 109).

De acordo com Wolfgang Iser, ao escrever, os autores estariam jogando com os leitores, e o texto seria o campo do jogo e, ainda, resultado da intencionalidade do escritor manifesta no ato de criação que faz referência e intervém em um mundo existente, mas que aponta a algo que ainda não está compreensível à consciência. Dessarte, o texto é controlado por um universo que precisa ser decodificado e que é construído para que o leitor o imagine e, então, interprete. Portanto, “essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável (...)” (ISER, 2011, p. 107).

Desse modo, também ativa o seu processo de criação, pois o leitor (re)cria, transforma a referência da palavra contida no texto em um mundo novo, mesmo que referente ao ditado pelo autor, mas com nuances da sua própria criatividade. O romance como texto ficcional e produto de primeira dimensão estabelece o que Iser (2011) chamou de contrato com o leitor, em que se institui que o universo do texto deve ser recebido como se realidade fosse, mas não como uma realidade factual em si. Portanto, “nenhuma descrição pode ser aquilo que descreve” (ISER, 2011, p. 107) e o usuário enquanto leitor estará sempre incluso “em uma duplicidade inexorável: está envolto em uma ilusão e, simultaneamente, está consciente de que é uma *ilusão*” (ISER, 2017, p. 116). Todavia, essa consciência necessita da maturação:

A leitura da ficção em termos de ilusão mimética é uma forma elementar de recepção que tem um direito relativo próprio. Dependendo da vivacidade da ilusão, o leitor pode ser obrigado a se identificar com papéis ficcionais. Tomemos, por exemplo, a experiência do imaginário da criança, que é a forma mais pura e menos restrita desse tipo de recepção. Para ela, o mundo imaginário do conto de fadas é presença real, sua mediação verbal ainda não é percebida. É por isso que o imaginário, embora fixo na linguagem, pode ter um impacto tão poderoso na criança. Ao ler contos de fadas, a criança é confrontada principalmente com encarnações de formas pré-conceituais de experiência (...).¹¹⁵ (STIERLE, 1980, p. 84-85 – minha tradução)

¹¹⁵ “The reading of fiction in terms of mimetic illusion is an elementary form of reception that has a relative right of its own. Depending on the vividness of the illusion, the reader may be compelled to identify with fictional roles. Take, for example, the child's experience of the imaginary, which is the purest and least restricted form of this type of reception. For him the imaginary world of the fairy tale is real presence, its verbal mediation is still unperceived. That is why the imaginary, though fixed in language, may have such a powerful impact on the child. In reading fairy tales the child is mainly confronted with embodiments of preconceptual forms of experience (...)”.

Do ponto de vista da escrita, a “ilusão” assinalada por Wolfgang Iser pode ter início pela criação de um lugar ou de um acontecimento na imaginação do escritor. Para J. K. Rowling, ela teve início pela personagem. Conta-se que durante uma viagem de trem que havia se atrasado para chegar à estação, a escritora avistou um pasto pela janela e que ali, de repente, Harry Potter surgiu em sua mente:

Ela explicou: ‘Eu estava escrevendo quase continuamente desde os seis anos de idade, mas nunca tinha estado tão empolgado com uma ideia antes’. A personagem que ela imaginou, ‘esse garoto magricela de óculos e de cabelos escuros’, para quem coisas inexplicáveis continuavam acontecendo, não conhecia seu próprio poder. Rowling sabia que o garoto era um bruxo, mas não sabia que era um bruxo. Ele se tornou cada vez mais real para ela, e sua mente girou com ideias sobre ele. Rowling achou que ela deveria anotá-las..¹¹⁶ (SICKELS, 2008, p. 34-35 – minha tradução)

De modo a construir a visibilidade, a personagem é tão importante enquanto elemento estrutural quanto é o lugar para a consolidação do espaço. Para Candido (2009), a personagem é a responsável por dar nitidez à ficção por meio de uma ordem imaginária que se espessa e se solidifica. Contudo, em vez de tratar de personagens mais concretas à imaginação¹¹⁷, definidas como “actantes” por Greimas (1966) por serem aquelas que atuam na narrativa, gostaria de tratar daquela que dentre as demais assume diferentes funções, o narrador.

O condutor do jogo proposto por Iser seria justamente o narrador, personagem talvez ainda desconhecida para o leitor em maturação e que não se uniformiza fundamentalmente com o autor empírico nem mesmo com o autor textual. Desde os postulados platônicos quanto a mimesis e a diegese, observamos a necessidade de mediação da narrativa em oposição ao texto lírico e dramático, há nela uma “instância doadora do discurso” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 663). Enquanto a mimesis elicita a realidade pela encenação, a diegese resume os eventos ocorridos. Narrativas também apresentam episódios de representação mimética, como a citação literal de diálogos que teriam de fato ocorrido, mas há uma sobreposição do narrador sobre o discurso salientada por expressões como “ela disse” ou “ele confessou”, como explicam

¹¹⁶ “One day during a train ride from Manchester to London in 1990, she got an idea for a long, rich story that captivated her. The train trip should have been a short hop between cities, with a final stop at King’s Cross station, but delays prolonged the journey. Rowling felt bored, and she stared out the train window at cows in a pasture. Suddenly, for no reason she can recall, Harry Potter appeared in her mind. It was an incredible feeling (...). She explained, ‘I had been writing almost continuously since the age of six but I had never been so excited about an idea before.’ The character she envisioned, ‘this scrawny, black-haired bespectacled boy’ to whom unexplainable things kept happening, did not know his own power. Rowling knew that the boy was a wizard, but he did not know he was a wizard. He became more and more real to her, and her mind spun with ideas about him. Rowling thought she should write them down.”

¹¹⁷ Para uma percepção histórica de como a teoria da literatura tem tratado o estudo de personagem, sugiro a leitura de Seymour Chatman (1980).

Herman e Vervaeck (2001). O tempo da leitura de um diálogo não é o mesmo de sua execução, a menos que o alinhamento provenha de um plano amplo e complexo de criação do escritor, como em *O nome da rosa*.

De acordo com Franz K. Stanzel (1978), a mediação (*Mittelbarkeit*) da apresentação é uma característica genérica da narrativa, pois, em sentido tradicional e não semiótico, a narrativa é sempre indireta, viabilizada por um mediador ou transmissor que pode ser apresentado ao leitor como personagem atuante na trama ou como uma presença transparente e não pessoalizada. Sendo a narrativa um relato do passado, a voz do narrador sempre aparecerá, pois, como dito por Herman e Vervaeck (2001), ela colore os eventos narrados, que, portanto, não estão mais diretamente disponíveis.

Destarte, o processo de escrita, por vezes, perpassa “conceber, para além de si mesmo, o escritor de sua estória” (DAL FARRA, 1978, p. 21), tendo o autor que decifrar quem conduzirá o leitor por seu mundo imaginário. A primeira escolha talvez esteja pautada na costumeira definição de compor um narrador em primeira ou em terceira pessoa. Contudo, não cabe que retomemos todos os elaborados estudos sobre os possíveis narradores. Neste momento, gostaria que observássemos brevemente que essa primeira escolha terá, no entanto, reflexo direto na visibilidade da narrativa. Como explica Beth Brait (1985), a escolha de um narrador em terceira pessoa não implica a descrição má ou boa das personagens atuantes. No entanto, aponta para recursos de um narrador privilegiado por ser ele um observador não personificado e que tende a compor progressivamente o conhecimento do leitor acerca da organização do espaço e da caracterização das personagens. Segundo Brait (1985), o narrador em terceira pessoa aparenta transmitir ao leitor um registro contínuo, focalizando as personagens sempre que o momento for conveniente ao andamento da diegese. Porém, o papel desse narrador pode ser também o de esconder, o de criar pela invisibilidade. Em *A volta ao mundo em oitenta dias*, o narrador de Verne parece conseguir penetrar todas as personagens menos o protagonista, dando a Fogg uma composição de personagem reservada e inabalável. No trecho que trago a seguir, vemos como é sutil a construção desse contraponto pela descrição do narrador, mas que acaba por construir pouco a pouco a personalidade da personagem junto à imaginação do leitor:

Passepartout estava aniquilado. Ter perdido o pacote por quarenta e cinco minutos era uma ideia que dava cabo dele. A culpa era sua, que, em vez de ajudar o amo, não cessara de lhe pôr obstáculos pelo caminho. E quando em seu espírito passava revista a todos os incidentes da viagem, quando calculava as quantias despendidas inutilmente e só por sua causa, quando pensava que aquela grandiosa aposta, com a audição das despesas consideráveis da viagem agora perdida, arruinava

completamente Mr. Fogg, cobria-se a si mesmo de injúrias. Contudo, Mr. Fogg não lhe dirigiu nenhuma censura, e retirando-se do embarcadouro dos paquetes transatlânticos, só lhe disse estas palavras: – Venha daí. Amanhã veremos o que se pode fazer. (VERNE, 2003, p. 223)

Para Wayne Clayson Booth (1983), o narrador é uma forma de autoridade que se apresenta na narrativa e orienta a leitura. Observa o crítico que mesmo que Aristóteles condecure Homero por se fazer menos “presente” em seus épicos do que outros poetas, podemos notar suas interferências no modo como direciona o leitor a construir essa e não aquela imagem. Segundo Booth (1983), o “Homero que conhecemos”, portanto, o narrador, dedica-se nas primeiras linhas da *Ilíada*, sob a pretensão de uma invocação, a descrever quem eram os “heróis de almas fortes”, sublinhando a importância dos gregos e focalizando a narrativa. Enquanto narrador, Homero se faz constantemente ao lado do leitor, controlando rigorosamente suas crenças e seus afetos. Embora seu comentário seja “geralmente breve”, como observou Aristóteles, “aprendemos com ele a qualidade precisa de cada coração; sabemos quem morre inocente e quem é culpado, quem é tolo e quem é sábio. E sabemos, sempre que há alguma razão para sabermos, o que as personagens estão pensando”¹¹⁸ (BOOTH, 1983, p. 5 – minha tradução).

Já o narrador em primeira pessoa opera também como personagem atuante na narrativa e está, portanto, envolvido nos episódios que está a narrar. O leitor é, então, guiado pela personagem e por sua ótica. E se por muito tempo os narradores foram considerados confiáveis, em narrativas pós-modernas os narradores podem comportar-se de maneira “tão extremamente diegética que o leitor começa a desconfiar deles”, uma vez que “tão pouco resta da cena original que você se pergunta se o evento relatado realmente ocorreu” (HERMAN; VERNAECK, 2001, p.15). Esses narradores apresentam-se como formas vazias e descrevem seus universos de modo extremamente lacunar, como Joana em *Perto do Coração Selvagem*. Todavia, isso não faz com que esses narradores sejam apenas engrenagem para a narrativa, pois manifestam-se permeados de valores e ideologias que justificam e qualificam a falta de visibilidade que proveem ao leitor.

Ainda há aqueles que, materializados como personagens atuantes, passaram também a deturpar os fatos. Alguns são visivelmente desonestos desde o princípio – como Ponciano de Azevedo Furtado, que é acometido pela loucura em *O coronel e o lobisomem* –, mas muitos outros são apenas ingênuos. Esse é o caso de Huckleberry Finn que, apesar de ser honesto, não

¹¹⁸ “Homer constantly at our elbow, controlling rigorously our beliefs, our interests, and our sympathies. Though his commentary is generally brief and often disguised as simile, we learn from it the precise quality of every heart; we know who dies innocent and who guilty, who foolish and who wise. And we know, whenever there is any reason for us to know, what the characters are thinking (...)”

é capaz de interpretar as pessoas corretamente, ignorando, por exemplo, que Jim é a única personagem que verdadeiramente lhe concede afeto na narrativa de Mark Twain, como lembra Le Guin (2015).

Por vezes, a ingenuidade não está no narrador, mas vem do próprio autor que inscreve-se no famoso ditado “faça o que eu digo, não faça o que eu faço”. Em “A arte da ficção” (1884), o escritor Henry James comenta sua preferência por narradores que se fazem ao máximo ocultos ao leitor, mas que se esforçam em mostrar tudo o que está ao redor. Todavia, em *The turn of the screw*, publicada em 1898, o leitor tem seu primeiro contato com a narrativa por esse narrador desconhecido e oculto – como bem manda a tradição gótica –, mas a história é de fato narrada pela preceptora. Esse narrador oculto escuta seu amigo Douglas ler os escritos da jovem preceptora e, a partir de então, ela se transforma na narradora principal do romance. Antes que esconder-se, a jovem expõe seus sentimentos e pensamentos constantemente¹¹⁹:

(...) essa foi uma época passageira e tão plena que, quando me recordo de como tudo ocorreu, me dou conta agora de todos os artifícios que tenho de usar para pintá-la com mais clareza. O que me espanta, quando olho para trás, é eu ter aceitado aquela situação. Comprometi-me com minha colega que assumiria a tarefa de ver no que daria tudo aquilo; estava sob um encanto que suavizava a extensão e as longínquas e difíceis relações necessárias a tal esforço. Fui arrebatada por uma grande onda de paixão e piedade. Em meio àquela confusão e talvez também em meio a um pouco de preconceito, era ignorante em pensar que seria simples cuidar de um garoto que ainda precisava ser educado para as coisas do mundo.¹²⁰ (JAMES, 1995, p. 36 – minha tradução)

Nem sempre o narrador em primeira pessoa é o protagonista da diegese. Por vezes, ele é homodiegético, apenas uma testemunha ou uma personagem secundária, como Nael em *Dois irmãos*. Um famoso exemplo está nas obras de Sir Arthur Conan Doyle, em que Dr. John H. Watson é o encarregado de narrar as aventuras do amigo Sherlock Holmes. É por meio de suas observações que o leitor recria o detetive:

Holmes certamente não era um homem difícil de conviver. Era tranquilo e seus hábitos eram regulares. Era raro ele estar acordado depois das dez da noite, e invariavelmente tomava café da manhã e saía antes que eu levantasse de manhã. Às vezes, passava o dia no laboratório químico, às vezes nas salas de dissecação e, ocasionalmente, em longas caminhadas, que pareciam levá-lo às partes mais baixas da cidade. Nada

¹¹⁹ Há alguns anos, uma pesquisa foi feita por um aluno do Instituto de Letras da UFRGS justamente procurando entender a confiabilidade do discurso da narradora. Para mais, ver TOMM, Davi A. (2013) nas referências.

¹²⁰ “(...) a time so full that as I recall the way it went it reminds me of all the art I now need to make it a little distinct. What I look back at with amazement is the situation I accepted. I had undertaken, with my companion, to see it out, and I was under a charm apparently that could smooth away the extent and the far and difficult connexions of such an effort. I was lifted aloft on a great wave of infatuation and pity. I found it simple, in my ignorance, my confusion, and perhaps my conceit, to assume that I could deal with a boy whose education for the world was all on the point of beginning.”

poderia exceder sua energia quando tomado potencializado pelo trabalho; mas, de vez em quando, uma reação o dominava e, durante dias a fio, ele ficava deitado no sofá da sala de estar, mal proferindo uma palavra ou movendo um músculo de manhã até a noite. Nessas ocasiões, notei uma expressão tão sonhadora e vaga em seus olhos, que eu poderia suspeitar que ele era viciado no uso de algum narcótico, se a temperança e a limpeza de toda a sua vida não proibissem essa noção.¹²¹ (DOYLE, 2011, p.8 – minha tradução)

Explica Brait (1985) que a narração de Watson compõe-se a partir da observação dos hábitos e da seleção de características e atributos do protagonista de modo a compô-lo pelo discurso. O narrador construído por Conan Doyle apresenta-se como “testemunha exclusiva, capaz de presentificar, pela ilusão do registro,” a materialidade de Sherlock Holmes, pois compartilha de sua intimidade (BRAIT, 1985, p. 64).

Alguns narradores parecem impessoais e sem rosto, mas uma leitura mais atenta do texto pode fornecer indicações de que esse narrador é de fato uma das personagens atuantes. Assim como na *Iliada*, em que somos guiados pelo Homero-narrador, em *O Senhor dos Anéis* possuímos diversas indicações de que, assim como em *O hobbit*, a narrativa está sendo contada por aqueles que nela tiveram envolvimento direto. No último capítulo, nossa impressão de leitura é certificada¹²² quando Frodo entrega a Sam um livro de capa vermelha em que dentro havia páginas escritas por Bilbo e por Frodo e os títulos diziam: “A Queda Do Senhor Dos Anéis E O Retorno Do Rei (segundo as Pessoas Pequenas; contendo as memórias de Bilbo e Frodo do Condado, suplementadas pelos relatos de seus amigos e pelos ensinamentos dos

¹²¹ “Holmes was certainly not a difficult man to live with. He was quiet in his ways, and his habits were regular. It was rare for him to be up after ten at night, and he had invariably breakfasted and gone out before I rose in the morning. Sometimes he spent his day at the chemical laboratory, sometimes in the dissecting-rooms, and occasionally in long walks, which appeared to take him into the lowest portions of the City. Nothing could exceed his energy when the working fit was upon him; but now and again a reaction would seize him, and for days on end he would lie upon the sofa in the sitting-room, hardly uttering a word or moving a muscle from morning to night. On these occasions I have noticed such a dreamy, vacant expression in his eyes, that I might have suspected him of being addicted to the use of some narcotic, had not the temperance and cleanliness of his whole life forbidden such a notion.”

¹²² Segundo Christopher Tolkien, seu pai havia inserido um breve comentário sobre o Livro Vermelho no prefácio da primeira edição (1954) de *O Senhor dos Anéis*. Em virtude de a edição ser de difícil aquisição, Christopher Tolkien a reproduz em *The Peoples of Middle-Earth* e eu a cito abaixo e, em seguida, realizo sua tradução: “This tale, which has grown to be almost a history of the great War of the ring, is drawn for the most part from the memoirs of the renowned Hobbits, Bilbo and Frodo, as they are preserved in the Red Book of Westmarch. This chief monument of Hobbit-lore is so called because it was compiled, repeatedly copied, and enlarged and handed down in the family of the Fairbairns of Weatmarch, descended from that Master Samwise of whom this tale has much to say. I have supplemented the account of the Red Book, in places, with information derived from the surviving records of Gondor, notably the Book of the Kings (...)”. (TOLKIEN *apud* TOLKIEN, C., 2002, p. 25). “Este conto, que se tornou quase uma história da grande guerra do anel, é extraído na maior parte das memórias dos ilustres Hobbits, Bilbo e Frodo, como são preservados no Livro Vermelho de Westmarch. Este monumento principal da erudição Hobbit é assim chamado porque foi compilado, copiado repetidamente, ampliado e transmitido na família dos Fairbairns de Weatmarch, descendentes do Mestre Samwise de quem este conto tem muito a dizer. Eu completei o relato do Livro Vermelho, em alguns lugares, com informações derivadas dos registros sobreviventes de Gondor, notadamente o Livro dos Reis (...)” (minha tradução)

Sábios)” (TOLKIEN, 2001, p. 1088). Seja como for, a narrativa é refém do narrador, pois, sem ele não há história, não há narração, mas também é vinculada ao espaço em que a ação acontece.

Assim como para J. K. Rowling, também para Tolkien o processo de criação teve início pela personagem, mais especificamente por um nome. Na biografia escrita por Humphrey Carpenter, encontramos um diálogo em que Tolkien explica que a escrita de *O hobbit* teve início quando ele escreveu a frase “*In a hole in the ground there lived a hobbit*” e atentou para o nome *hobbit* escrito no papel; ele manifesta: “nomes sempre geram uma história em minha mente. Por fim, achei melhor descobrir como eram os hobbits. Mas isso é apenas o começo” (CARPENTER, 2000, p.175 – minha tradução). Observa David Day que uma distinção própria do comportamento de criação de Tolkien é que ele

(...) comportou-se como se essa personagem (ou coisa ou lugar) existisse em uma espécie de mundo paralelo, onde toda a sua natureza esperava ser descoberta e registrada nos mínimos detalhes. Tolkien não via seu trabalho como escritor como sendo o de um criador, mas o de um explorador e cronista de um mundo já existente que aguardava a descoberta pela própria linguagem.¹²³ (DAY, 2012, p. 10 – minha tradução)

Logo, o universo da Terra Média com seus lugares, raças, culturas e línguas transformou o romance *O Senhor dos Anéis* no que Shippey (2005) chamou de “trama cartográfica”. Dessarte, Tolkien vale-se de longas explicações que insurgem como inserções pedagógicas para que o leitor possa imaginar esse Segundo Mundo. O tamanho e o modo como se inicia a narrativa, ainda segundo Holmes (2014), pode acabar sendo uma questão a ser transposta pelo leitor em potencial já que “no mundo físico, objetos de grande massa tomam uma grande quantidade de energia, e geralmente uma grande quantidade de tempo, para serem movidos” e o leitor não encontrará, nos primeiros capítulos, nenhum centímetro da ação que os amigos podem ter lhe contado ou ele mesmo visto nos filmes. Assim, John Tolkien acaba por “construir o seu leitor”, um leitor que deve ser capaz de superar o “obstáculo penitencial” das primeiras e estáticas páginas da narrativa. Em *Pós-Escrito a O Nome Da Rosa*, Umberto Eco argumenta que o seu leitor modelo seria aquele que conseguisse transpor as primeiras cem páginas de seu livro.

No capítulo sobre sequência, considere que o romance, enquanto texto narrativo, caracteriza-se por conceber uma sequência de eventos no tempo. Agora, é momento de observar

¹²³ “(...) behaved as if that character (or thing or place) existed in a sort of parallel world where its whole nature was wating to be discovered and recorded in the most minute detail. Tolkien did not see his job as a writer as being that of a creator but that of an explorer and chronicler of an already existing world that awaited discovery through the language itself.”

que “a sequência de eventos e os agentes do texto narrativo situam-se necessariamente num espaço, num espaço físico e social, com os seus condicionalismos, as suas leis, as suas convenções e os seus valores (...)” (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 571). Mesmo que não seja uma mídia visual,

(...) a literatura, entre outros ‘temas’, fala também do espaço, descreve os lugares, as construções, as paisagens, transporta-nos, como dizia ainda Proust a propósito de suas leituras infantis, em imaginação para locais desconhecidos e nos dá, por um instante, a ilusão de percorre-los e de habitá-los; ainda não somente porque, como vemos por exemplo em autores tão diferentes como Höderlin, Baudelaire, no próprio Proust, em Chaudel, Char, há uma certa sensibilidade em relação ao espaço ou, dizendo melhor, uma espécie de fascinação pelo lugar, que é um dos aspectos essenciais daquilo que Valéry denominava o *estado poético*. (GENETTE, 2015a, p. 45-46)

Assim, a visibilidade, enquanto observação de um cenário, perpassa a concepção espacial. Como recorda Michel Collot (2012), a paisagem – creio que também a espacialidade que acompanha o enredo – define-se segundo o ponto de vista pelo qual ela é observada. Portanto, há como requisito de sua existência a performance de um agente, um sujeito.

Na literatura, creio que esse agente se faz tripartido. Durante o processo de criação, ele se manifesta no escritor, mas, dentro do texto e durante o processo de leitura, ele se manifesta no narrador e no leitor, respectivamente. Isso porque o primeiro ideal de espacialidade surge junto à imaginação criativa do escritor, mas ela apenas se manifesta no texto pelo narrador e, quando junto da palavra, a descrição pode, porventura, afastar-se do inicialmente imaginado. Pelo processo de leitura, a interpretação da palavra escrita pelo leitor pode vir a compor diferentes nuances em sua reconstrução.

Segundo Collot (2012), foi apenas durante o Romantismo que o aspecto individual e mesmo egocêntrico da experiência humana junto ao espaço obteve destaque. Talvez, ele esteja correto se levarmos apenas em consideração, no campo literário, a narrativa, como faço nesta tese. Todavia, inevitável para mim é citar que poetas romanos, como Horácio, já teciam sobre o ser e a paisagem em suas odes.

De toda forma, há uma assertiva quando Collot retoma a fenomenologia para afirmar que a paisagem, enquanto horizonte, alinha-se à consciência daquele que a percebe e que, por sua vez, nela está inserido e por meio dela se faz como ser vinculado ao mundo. Então, o espaço e a personagem estão associados: “são inseparáveis, mas somente porque o objeto espacial é constituído pelo sujeito, mas também porque o sujeito, por sua vez, encontra-se englobado pelo espaço” (COLLOT, 2012, p. 14).

Até aqui, observamos a espacialidade no sentido de uma percepção mais ampla. Gostaria de observar brevemente e citando alguns exemplos a questão de criação e descrição de cidades e construções. Como comenta Maria da Gloria Bordini (2012), criar cidades inventadas ou ficcionalizar cidades existentes decorre do processo de organizar imagens colhidas pela cognição cotidiana e registradas na memória. Cabe, portanto, à percepção e à imaginação do Mundo Primário compor e guiar o escritor ao Mundo Secundário. Para a criação de um espaço,

tudo depende do estilo de criação do artista da palavra, se é dos que tudo planejam e querem ser objetivos e isentos, ou é dos que se entregam ao fluxo da consciência e acolhem as sugestões do inconsciente sem barreiras censórias. Do ponto de vista estritamente literário, lidar com o espaço não é ocupar-se com a representação veraz do mundo – uma atitude simplista e redutora, porque subordina a obra ao real, negando-lhe o caráter de invenção, no caso da literatura, de projeção de um mundo imaginário através da palavra. Uma cidade ficcional é inventada, mesmo quando se atém às características de uma cidade real. (BORDINI, 2012, p.10)

O ir e vir das personagens é relativo, pois o espaço não necessariamente apresenta as medidas de um espaço da matéria, espaço do Mundo Primário. Como pondera Candido ao analisar *L'assommoir*, a espacialidade opera no romance e na vida de suas personagens, por vezes, não somente como “norma social refletida na ficção, mas norma literária que manifesta a estrutura do livro” (CANDIDO, 2006, p. 30). O vínculo com o espaço é efetivo, mesmo que ele seja menos concreto do que a cidade de Paris no romance de Zola. Poder-se-ia dizer que a espacialidade de um romance psicológico é a abstração atmosférica da mente que se perfaz em um jogo de pensamentos da personagem. A mente de GH, em *A paixão segundo G.H.* convive e dialoga com o apartamento em igualdade de caráter de ambientação. Talvez, a mente da personagem chegue a sobrepor à espacialidade física no romance, e, talvez, a memória seja a ponte condutora entre um e outro. Infelizmente, não podemos nos deter a uma análise mais detalhada dessas possibilidades, pois desejo observar aqui o que nos romances toca o material, o espaço físico.

Quando Candido (2006) comenta sobre o ambiente e a estrutura do romance, poderíamos recordar que essa questão está no ímpeto tanto do Naturalismo – que determina as personagens segundo sua posição social manifesta no *locus* físico – quanto dos romances góticos. Exaltando a condução descritiva de Charlotte Brönte, Ursula K. Le Guin afirma:

Seguimos Jane Eyre em sua primeira exploração de Thornfield Hall. Esses quartos não estão vazios, quando Jane e a governanta passam por eles conversando; mas o poder da obra está na descrição dos móveis, no telhado e em sua ampla vista brilhante, no repentino retorno às passagens sombrias do terceiro andar e depois na risada que

Jane ouve: ‘Foi uma risada curiosa; distinto, formal, sem alegria.’ (Oh, o poder dos adjetivos certos!).¹²⁴ (LE GUIN, 2015, n.p. – minha tradução)

A descrição traz relevantes elementos que auxiliam a sustentar a verossimilhança da obra e são essenciais para gêneros como o fantástico, em que se precisa criar uma atmosfera de mundo que pode vir a romper em muito as leis naturais do Mundo Primário. Dessa forma, elas são permeadas de conotações que gravam

(...) um espaço eufórico ou disfórico, idílico ou trágico, que é inseparável das personagens, dos acontecimentos e da mundividência plasmada na diegese: o espaço, numa mescla inextricável de parâmetros físicos, psíquicos e ideológicos, pode ser representado como *locus amoenus* ou como *locus horrendus*, como cenário de *rêverie* ou de angústia, como convite à evasão ou como condenação ao encarceramento, como possibilidade de libertação ascensional ou de queda e de enredamento no abismo. (AGUIAR E SILVA, 1982, p. 710)

Todavia, se o tempo obteve complexas análises ao longo da história da teoria da literatura, o mesmo não pode ser dito em relação ao espaço. Os formalistas russos o compreendiam como cenário da narrativa e o classificaram como um elemento estático. Mesmo que essa classificação não deixe de ter sua verdade, uma vez que o espaço ficcional não é gerador da ação, mas seria inimaginável personagens e eventos sem que eles estejam incorporados em um espaço. Ao considerar o espaço, Mikhail Bakhtin (1981) concluiu que havia uma conexão dinâmica entre os eventos que ocorrem na narrativa e os tempos e locais em que ocorrem. Bakhtin cria o conceito de cronotopo, que visa abarcar tanto o tempo (cronos) quanto o espaço (topos), e argumenta que o cenário espaço-temporal constitui o núcleo narrativo e ideológico do texto, porque dá forma para ações e personagens. O cronotopo seria potência que atua de modo a fornecer o eixo do romance, pois “todos os elementos abstratos do romance – generalizações filosóficas e sociais, ideias, análises de causa e efeito – gravitam em direção ao cronotopo e, por meio dele, adquirem carne e sangue, permitindo que o poder de imaginação da arte faça seu trabalho”¹²⁵ (BAKHTIN, 1981, p. 250).

Nos postulados de Seymour Chatman (1980), a relação entre personagens e espaço se manifesta de maneira estrutural. Segundo ele, os componentes da história estariam divididos

¹²⁴ “We follow Jane Eyre in her first tour of Thornfield Hall. These rooms aren’t empty, as Jane and the housekeeper pass through them talking; but the power of the piece is in the description of the furnishings, the rooftop and its wide bright view, the sudden return to the dim passages of the third story, and then the laugh Jane hears: “It was a curious laugh; distinct, formal, mirthless.” (Oh, the power of the right adjectives!)”.

¹²⁵ “ (...) as a force giving body to the entire novel. All the novel’s abstract elements – philosophical and social generalizations, ideas, analyses of cause and effect – gravitate toward the chronotope and through it take on flesh and blood, permitting the imaging power of art to do its work”.

em Eventos e Existentes. O primeiro (*Events*) se desdobraria nas ações e nos acontecimentos, enquanto o segundo (*Existents*) se dividiria em personagens e cenário, sendo, ainda, tanto os existentes quanto os eventos componentes da forma do conteúdo da narrativa. Essa ligação percebida por Chatman pode se fazer tanto da personagem com o espaço quanto do espaço com a personagem. O argumento por ele proposto acaba por reiterar a conexão da personagem com o espaço e, conseqüentemente, do narrador com a espacialidade e a construção da visibilidade.

Na literatura de fantasia, as personagens são facilmente influenciadas pelo espaço; por sua vez, no gótico, ou o espaço alinha-se ao sentimento da personagem, ou ambos travam um duelo. Na fantasia, o Mundo Primário “(...) da maioria dos heróis representa uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento são plantadas, e é preciso apenas de uma pequena nova energia para fazê-las germinar. Essa nova energia (...) é o que Joseph Campbell designou como ‘chamado à aventura’” (VOGLER, 2015, p. 153). O chamado vem geralmente acompanhado de uma missão ou da passagem por um pórtico para o Mundo Secundário, ou de ambos, segundo Farah Mendlesohn (2008). Em *O Senhor dos Anéis*, Frodo e Sam são livres e felizes no Condado – “com florestas e campos e pequenos rios” (TOLKIEN, 2001, p. 33) – e, em Mordor – “terra de escuridão, onde os dias do mundo pareciam esquecidos e onde todos os que entravam também eram esquecidos” (TOLKIEN, 2001, p. 950.) – sentem-se cansados e assustados. Em *The Wonderful Wizard of Oz*, Lyman Frank Baum brinca com a forma de como o ambiente pode afetar suas personagens. Na cidade das esmeraldas,

Dorothy e seus amigos ficaram inicialmente deslumbrados com o brilho da maravilhosa cidade. As ruas estavam alinhadas com belas casas de mármore verde e cravejadas em todos os lugares com esmeraldas cintilantes. Eles andaram sobre uma calçada do mesmo mármore verde e, onde os blocos estavam unidos, havia fileiras de esmeraldas, colocadas de perto e brilhando no brilho do sol. Os vidros das janelas eram de vidro verde; até o céu acima da cidade tinha um tom verde, e os raios do sol eram verdes.¹²⁶ (BAUM, 1900, p. 121 – minha tradução)

Todavia, eram os óculos que a deixavam tão magnífica e verde. Sem eles, Dorothy percebe que a cidade não possuía nem cor nem brilho. Também é comum que a literatura de fantasia, principalmente a que se dedica a crianças, proponha-se a desenvolver uma atmosfera em que o desejo da personagem – que deve estar deslocado com sua realidade – a leve para uma jornada

¹²⁶ “Dorothy and her friends were at first dazzled by the brilliancy of the wonderful City. The streets were lined with beautiful houses of green marble and studded everywhere with sparkling emeralds. They walked over a pavement of the same green marble, and where the blocks were joined together were rows of emeralds, set closely, and glittering in the brightness of the sun. The windowpanes were of green glass; even the sky above the City had a green tint, and the rays of the sun were green”.

de procura que tem a finalidade de redefini-lo e adequá-lo. Isso ocorre em *Coraline* e é o gatilho que a faz imergir no Segundo Mundo por meio do pórtico que é a mini porta.

Como recorda Verlyn Flieger (1999), a fantasia proporciona escapismo ao leitor e por isso mesmo constrói-se como fantasia, como uma estranheza. Portanto, o espaço nesse subgênero conta com a habilidade particular do escritor que deve compor um Mundo Secundário que mantenha-se equilibrado entre fantasia e realidade, ou seja, que mantenha-se estranho, mas essencialmente familiar. De tal modo, o narrador tem uma grande quantidade de informações para transmitir ao leitor, pois precisa ambientá-lo nesse outro universo. Explica Le Guin que dessa característica também compartilha a ficção científica: “se minha história se passa em Chicago em 2005, posso supor que meus leitores tenham uma ideia geral da data e do local, e de como as coisas eram e como elas se enquadram em uma imagem a partir das dicas mais simples. Mas se minha história se passa em Draconis 4-Beta em 3205, meus leitores não têm ideia do que esperar”¹²⁷ (LE GUIN, 2015, n.p. – minha tradução).

No romance gótico, o espaço pode alinhar-se às ações da personagem, como em *Jane Eyre*, ou travar com a protagonista um duelo, como em *O morro dos ventos uivantes*. Da comparação entre as duas, explica Caroline Navarrina de Moura que, na segunda obra,

diferentemente de *Jane Eyre*, os eventos naturais não acompanham o humor comportamental das personagens, a natureza é hostil aos sentimentos de Catherine e Heathcliff, enquanto a natureza respeita as mudanças de humor de Jane sendo ensolarada sempre que ela se sente completa e realizada, como é o caso quando ela aceita a proposta de Rochester, e é fria e escura sempre que ela se sente triste e com o coração partido, como acontece quando ela deixa Rochester e a mansão para morar em Moor House, por exemplo.¹²⁸ (MOURA, 2017, p. 96 – minha tradução)

Vemos que o espaço também cria artifícios para confundir Walter Hartright. O protagonista de *The woman in white* tem seus sentidos atordoados pela noite escura:

A lua estava cheia e larga no céu azul escuro e sem estrelas, e o chão quebrado da charneca parecia selvagem o suficiente na luz misteriosa para estar a centenas de quilômetros de distância da grande cidade que ficava embaixo dela. (...) Eu havia chegado naquele ponto específico da minha caminhada, onde quatro estradas se encontravam (...) quando, em um momento, cada gota de sangue em meu corpo era interrompida pelo toque de uma mão colocada de leve e de repente no meu ombro por

¹²⁷ “If my story’s set in Chicago in 2005, I can assume that my readers have some general idea of the time and place and how things were and can fill in the picture from the barest hints. But if my story’s set on 4-Beta Draconis in 3205, my readers have no idea what to expect”.

¹²⁸ “Differently from *Jane Eyre*, the natural events does not accompany the characters behavioural mood, nature is hostile towards Catherine’s and Heathcliff’s feelings, whereas nature respects Jane’s changes of humour by being sunny whenever she felt whole and fulfilled, such as it is the case when she accepts Rochester proposal, and it is cold and dark whenever she feels sorrowful and broken-hearted, as it is the case when she leaves Rochester and the mansion to live in Moor House, for instance.”.

trás de mim. (...) Ali, no meio da estrada larga e brilhante – ali, como se tivesse surgido da terra ou caído do céu naquele exato momento – estava a figura de uma mulher solitária, vestida da cabeça aos pés de branco, seu rosto curvado em uma séria investigação do meu rosto, sua mão apontando para a nuvem escura sobre Londres, enquanto eu a encarava. (...) olhei atentamente para ela, quando ela me fez essa pergunta singular. Era quase uma hora da madrugada. Tudo o que eu conseguia discernir distintamente à luz da lua era um rosto jovem e incolor (...).¹²⁹ (COLLINS, 2020, n.p. – minha tradução)

Ainda, os espaços comumente explorados nos clássicos góticos – casa antigas, castelos, mosteiros, igrejas – fornecem a atmosfera para os episódios misteriosos que ocorrem nos romances. Em *O castelo de Otranto*, “(...) somos apresentados ao conflito de Manfred de não ser o legítimo herdeiro da propriedade, e os túneis ocultos, portas secretas e salas atrás das paredes do castelo ilustram que existem fatos do mistério que nós, como público leitor, ainda não temos conhecimento”¹³⁰ (MOURA, 2017, p. 86-87 – minha tradução).

O produto midiático romance perpassa a capacidade do escritor de perceber o Mundo Primário e selecionar nas suas organizações complexa matéria para a sua imaginação. Depois, o escritor precisará compor um mundo por palavras em que o leitor irá mergulhar e tentar recompor. As descrições são componentes de importância estética que dialogam diretamente com a imaginação do usuário. Pela consciência de um narrador, mediam-se pela descrição as formas das personagens, a disposição dos espaços e a sequência dos eventos. O texto faz o leitor viver imaginariamente as aventuras e os destinos das personagens, dos heróis, como explica Candido (2009).

A literatura tem, por ser uma mídia em primeira dimensão, um imediatismo único. O grau de *immediacy* é também unidimensional, pois, durante a leitura, o usuário esquece do livro, esquece da matéria física em suas mãos, e simula contato imediato com o conteúdo por meio da imaginação. Certamente, isso não desqualifica o livro enquanto suporte midiático, ousar dizer que isso lhe traz uma qualidade a mais.

¹²⁹ “The moon was full and broad in the dark blue starless sky, and the broken ground of the heath looked wild enough in the mysterious light to be hundreds of miles away from the great city that lay beneath it.(...) I determined to stroll home in the purer air by the most roundabout way I could take (...) when, in one moment, every drop of blood in my body was brought to a stop by the touch of a hand laid lightly and suddenly on my shoulder from behind me. (...) There, in the middle of the broad bright high-road—there, as if it had that moment sprung out of the earth or dropped from the heaven—stood the figure of a solitary Woman, dressed from head to foot in white garments, her face bent in grave inquiry on mine, her hand pointing to the dark cloud over London, as I faced her. (...) I looked attentively at her, as she put that singular question to me. It was then nearly one o'clock. All I could discern distinctly by the moonlight was a colourless, youthful face”

¹³⁰ “(...) we are presented to the conflict of Manfred not being the rightful heir of the property, and the hidden tunnels, secret doors, and rooms behind the castle’s walls illustrate that there are facts of the mystery that we, as a reading 87 audience, are not aware of”.

Cabe lembrarmos que o livro é resposta de um longo e complexo processo de evolução do suporte midiático literário. Considerando os postulados de Marshall McLuhan (2013), podemos afirmar que o primeiro espaço da literatura foi o ar. É pelo ar, pelas ondas oscilantes da voz que a literatura oral transmite a sua mensagem. Perpassamos as tábulas de *Gilgamesh*, as paredes das tumbas egípcias, os papiros e os pergaminhos antes de nos aventurarmos na galáxia de Gutenberg, como qualificou McLuhan (2013).

É pela necessidade da imaginação do leitor como aquele que move a palavra que o romance só se realiza pela leitura. Como vimos anteriormente, o mesmo não ocorre ao cinema com suas imagens. Cada mídia tem seu meio de vincular sua mensagem:

(...) receber visualmente uma história não é o mesmo que receber uma história contada - nem participar ou interagir nela, ou seja, experimentar uma história direta e esteticamente. Com cada modo, coisas diferentes são adaptadas e de maneiras diferentes. (...) contar uma história, como em romances, contos e até relatos históricos, é descrever, explicar, resumir, expandir; o narrador tem um ponto de vista e um grande poder para saltar no tempo e no espaço e, às vezes, se aventurar na mente das personagens.¹³¹ (HUTCHEON, 2013, n.p. – minha tradução)

A imagem pode ser precisa e bastar, mas a palavra é imprecisa e, por várias vezes, não caberá ao leitor apenas recriar, mas também criar. É que a descrição é relevante, mas falha. E como nem tudo pode ser minuciosamente descrito ou escrito pelo autor, cabe ao leitor perpassar ao que Roman Ingarden (1998) denominou de indeterminação, ou seja, as lacunas características da linguagem verbal. Enquanto o leitor atinge a palavra, a imagem é que atinge o espectador.

5.2 Espaço e visibilidade no cinema

A imagem faz parte do cotidiano. Os olhos as veem sempre que estão abertos, capturando informações do que existe ao nosso redor. Enquanto componente e mensagem midiática, a imagem acompanha a humanidade desde os primórdios. Graças às descobertas arqueológicas, “temos janelas para a alma desses tempos, através das pinturas e esculturas rupestres maravilhosas que sobreviveram por quarenta mil anos” (VOGLER, 2015, p. 436). De acordo com Robert Arp (2014), o uso de símbolos com a finalidade de representar uma ideia

¹³¹ “(...) being shown a story is not the same as being told it – and neither is the same as participating in it or interacting with it, that is, experiencing a story directly and kinesthetically. With each mode, different things get adapted and in different ways. As my examples so far suggest, to tell a story, as in novels, short stories, and even historical accounts, is to describe, explain, summarize, expand; the narrator has a point of view and great power to leap through time and space and sometimes to venture inside the minds of characters.”

visualmente teve início na pré-história. A partir de seus estudos, Steven Mithen (2002) postula que trinta mil anos atrás teria sido o momento em que os módulos mentais dos nossos ancestrais estavam sendo abertos para a fluidez cognitiva das ideias. Surgia, segundo o arqueólogo, o pensamento criativo que deu margem para as esculturas e as pinturas paleolíticas nas paredes das cavernas. Como observa Christopher Vogler, essas imagens produzidas na antiguidade retratam questões que ainda permeiam nosso imaginário:

Sabemos por meio dessas representações impressionantes e fiéis de animais e caçadores que as pessoas daqueles tempos faziam peregrinações para dentro do ventre da terra e devem ter realizado alguns rituais nos quais interpretavam o papel dos animais que caçavam ou das forças da natureza que percebiam ao seu redor. É difícil evitar uma catarse física ou reação emocional quando se entra no fundo da caverna mesmo hoje em dia. (...) Ainda há uma sensação de maravilhamento quando se sai de uma grande caverna no fundo da terra, especialmente quando suas paredes estão pintadas com imensos animais que parecem saltar pelo teto à luz tremeluzente da vela.” (VOGLER, 2015, p. 436)

As imagens têm o poder de atingir aquele que as observa e provocar sentimentos, instintos e mesmo sensações corpóreas. A produção cinematográfica “postula determinada relação entre o (corpo do) espectador e as (propriedades das) imagens na tela (...). Os filmes, além disso, pressupõem um espaço cinematográfico que seja físico e discursivo” – físico enquanto imagem e discursivo pela linguagem verbal – “um espaço onde o filme e o espectador, o cinema e o corpo se encontrem” (ELSAESSER; HAGENER, 2018, p.13).

O cinema incorpora uma forma de ver que muitas vezes aproxima-se a de uma janela e perfaz o que Edgar-Hunt et al. (2013) chamaram de prazer secreto voyeurista que temos em assistir outras pessoas. Diretores como Hitchcock souberam explorar o potencial da imagem para prender e perturbar o espectador, utilizando a câmera como meio de expor medos e desejos profundos e sombrios.

O trem dos irmãos Lumière, todos conhecemos essa história, assustou seu público. Por ser um transporte popular na época, é provável que o trem em si não fosse uma novidade, muito menos vê-lo em movimento e sem som. Ainda assim, a cena mexeu com a imaginação de seus espectadores, movendo seus corpos pelo instinto do perigo em potencial, mesmo que ilusório, que aquele trem apresentava. Podemos concordar com Rudolf Arnheim (2004) quando afirma que as reações a filmes demonstram que o avanço no realismo da imagem institui a ilusão da própria vida.

Desde os formalistas russos, tem-se a percepção de que a imagem poderia ser manipulada tanto pela forma como é capturada quanto pela montagem de modo a repercutir

essa ou aquela sensação, reflexão, indagação etc. no espectador. Portanto, o cineasta está sempre em busca de compreender como a tela se comunica, “como as imagens produzidas serão entendidas pelo público” e intentar “trabalhar conforme a sua imaginação, instante por instante” (EDGAR-HUNT et al., 2013, p. 18).

Assim como a literatura é responsável por criar para a imaginação, o cinema é responsável por representar algo já imaginado, por veicular uma ideia elaborada dentro da coletividade de sua produção e para a coletividade de sua recepção, uma vez que, como considera Edgar Morin (1962), o filme extrapola o universo individual como mecanismo que assinala a realidade e a reforma, preenchendo suas lacunas uma vez que hoje a realidade é compreendida como atmosfera dúbia e subjetiva. O interesse pela visibilidade proposta pela mídia e por sua mensagem

(...) persiste como expressão do cotidiano através da representação dos seus mitos e símbolos, ou como produto do imaginário. O cinema revela-se, então, como um instrumento que nos permite olhar o mundo e cuja originalidade se deva à fusão no espectador-realizador do real e do imaginário através de uma complexa complementariedade onde um não saberia excluir o outro (GUTFREIND, 2006, p. 2)

Dessa forma, “falar axiomáticamente de um filme seria examinar as consequências do próprio modo como uma Ideia é assim tratada por esse filme”, pois “as considerações formais, de corte, plano, movimento global ou local, de cor, atuantes corporais, som, etc., só devem ser citadas na medida em que contribuem para o ‘toque’ da Ideia e para a captura de sua impureza inata” (BADIOU, 2002, p. 111). Segundo Laura Mulvey (2009), a mídia cinematográfica vincula-se ao desenvolvimento da escopofilia em seu aspecto narcísico, uma vez que suas convenções tradicionais encentram-se na atenção à forma humana. Assim, espaço, escala e histórias são todas antropomórficas, pois vinculam-se ao fascínio com semelhança e reconhecimento do espectador ao visualizar rostos e corpos humanos, a relação entre a forma humana visível e seu mundo.

Enquanto Mulvey (2009) conduz seus argumentos à crítica feminista, aqui concentrar-me-ei na expressão do corpo, pois suas observações suscitam a veridicidade de que, em um filme, há um corpo em cena. Enquanto “a liberdade da prosa romanesca é não revelar os corpos, cuja infinidade visível escapa à descrição mais detalhada”, no cinema “o corpo é dado pela atriz”. (BADIOU, 2002, p. 104). Um corpo que interage e informa

(...) por vários canais. O que a personagem está dizendo, como ela está dizendo, o que está fazendo com o corpo e o que ela mostra no rosto tendem a reforçar nossas inferências sobre o que ela está pensando e sentindo. Às vezes, outras personagens

conhecem essa informação, mas geralmente somos os únicos a testemunhar o comportamento em exibição - o que apenas confirma ainda mais a autenticidade da emoção. Na maioria dos filmes, a linha de base expressiva dos artistas tende a ser um pouco mais exagerada do que seus protótipos do mundo real, como Ed Tan apontou. Atuar, por mais restrito que seja, tende a estilizar expressões faciais normais de emoção.¹³² (BORDWELL, 2007, p. 116 – minha tradução)

O espectador senta-se no cinema e acompanha a introdução do filme à espera da personagem. Conclui Brenda Austin-Smith (2012) que os olhos do usuário são atraídos pelas figuras que mais se assemelham a nós e que a performance cinematográfica é, no entanto, um incômodo fascinante. Isso se deve à atuação ser um ato visível, mas amiúde considerado ilusório, porque a personagem é ficcional e, como Lovell e Krämer (1999) observam, nada sabemos sobre as deliberações internas do ator para conceber a personagem, pois são invisíveis. Essas decisões são parte do processo do filme visto que um único gesto da atriz ou do ator, mesmo que singelo e inicialmente interpretado como irrelevante, pode ser crucial para a atmosfera de um filme.

Brenda Austin-Smith (2012) explica que a atuação possui sinais visíveis de desempenho e as escolhas dos atores criam personagens que adquirem existência e possibilidade de escolha apenas no sentido fictício. As personagens reagem a um mundo aparelhado pela imaginação coletiva da equipe de produção e daquele que está encarregado de lhe performar, portanto “se a liberdade da personagem é finalmente habilitada ou restringida pela diegese é uma preocupação temática para a qual o desempenho desse ator contribui”¹³³ (AUSTIN-SMITH, 2012, p. 21 – minha tradução). Assim, compreende Andrew Klevan (2012) que qualquer parte do comportamento da personagem pode sugerir ou conter significado, mesmo que ele esteja incorporado a uma ação simples do mundo fictício.

O cinema faz um movimento de revalidar a visibilidade da figura humana no campo midiático. Como explica Béla Balázs, após um período voltado a percepção pelo texto,

(...) agora, outro dispositivo está em funcionamento, dando à cultura um novo rumo ao visual e ao ser humano uma nova face. É o cinematógrafo, uma tecnologia de multiplicação e disseminação dos produtos da mente humana, assim como a imprensa,

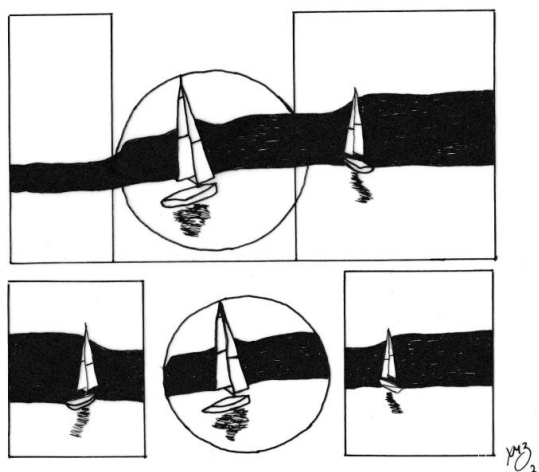
¹³² “(...) information in various channels. What the character is saying, how she's saying it, what she's doing with her body, and what she shows on her face all tend to reinforce our inferences about what she's thinking and feeling. Sometimes other characters are privy to that information, but often we're the only ones witnessing the behavior on display—which only further confirms the authenticity of the emotion. In most films, the performers' expressive baseline tends to be somewhat more exaggerated than its real-world prototypes, as Ed Tan has pointed out.⁴⁹ Acting, no matter how restrained, tends to stylize normal facial expressions of emotion.”

¹³³ “Whether the character's freedom is ultimately enabled or constrained by the diegesis is a thematic concern to which the actor's performance of that character contributes.”

e seu impacto na cultura humana não será menos importante. Não dizer nada não é o mesmo que não ter nada a dizer. Aqueles que permanecem em silêncio podem estar transbordando de coisas para dizer, que, no entanto, podem ser ditas apenas em formas, imagens, gestos e expressões faciais. Pois o homem de cultura visual (...) não pensa em palavras cujas sílabas inscreve no ar com os pontos e travessões do código Morse. Seus gestos não significam conceitos de forma alguma, mas são a expressão direta de seu próprio eu não racional, e tudo o que é expresso em seu rosto e seus movimentos surge de um estrato da alma que nunca pode ser trazido à luz do dia por palavras. Aqui, o corpo se torna espírito não mediado, espírito tornado visível, sem palavras.¹³⁴ (BALÁZS, 2010, p. 9 – minha tradução)

A câmera, desde o surgimento da fotografia, tem sido artífice midiático de imagens que não necessariamente espelham qualquer realidade. Antes, o espectador do teatro atuava realizando seus próprios cortes de quadro ao escolher se focaria seu olhar a este ou àquele aspecto da performance. Desde a câmera, o usuário passa a ter contato com um invisível elemento regulador da imagem que manifesta ângulos e planos.

Imagem 39 : Princípios óticos. Adaptado de Eisenstein, 1988, p. 147.



Fonte: Elaborado pela autora.

Para Eisenstein (1988), o posicionamento da câmera cinematográfica representa um conflito entre *frame* e *shot*, ou seja, entre a lógica construtiva do diretor e a lógica intrínseca ao

¹³⁴ “ (...) now another device is at work, giving culture a new turn towards the visual and the human being a new face. It is the cinematograph, a technology for the multiplication and dissemination of the products of the human mind, just like the printing press, and its impact on human culture will not be less momentous. To say nothing is by no means the same as having nothing to say. Those who remain silent can still be overflowing with things to say, which, however, can be uttered only in forms, pictures, gestures and facial expressions. For the man of visual culture (...) does not think in words whose syllables he inscribes in the air with the dots and dashes of the Morse code. His gestures do not signify concepts at all, but are the direct expression of his own non-rational self, and whatever is expressed in his face and his movements arises from a stratum of the soul that can never be brought to the light of day by words. Here, the body becomes unmediated spirit, spirit rendered visible, wordless.”

fenômeno em colisão, produzindo a dialética do ângulo da câmera. Há na concepção de Eisenstein já uma consciência de que o filme propõe-se a influenciar a interpretação da audiência e, portanto, não seria equivocados concluirmos que o cineasta russo compreendia o fazer fílmico como algo que buscava construir uma experiência distinta a de Primeiro Mundo. Ao contrário de André Bazin, que acreditava que haveria uma posição correta em que a câmera registraria apenas a “realidade” como ela é, Eisenstein já ocupava-se em esboçar estudos sobre o ângulo (**imagem 39**).

Posicionamentos de câmera, como *close-ups*, permitem a expressividade do rosto humano em sua mais diminuta manifestação. Segundo Elsaesser e Hagener (2018), as emoções e os afetos não se manifestam amplamente, mas em uma simultaneidade de expressões sequenciais e, por vezes, contraditórias que são demonstradas sutilmente. Por meio desse período transcorrido de significados, o diretor pode construir um vínculo entre espectador e personagem, pois, como explica Sijll (2019), quanto mais próximo da personagem o usuário parece estar, maior a possibilidade que se crie um sentimento de empatia. Todavia, essa manipulação também pode servir para evocar medo ou repulsa quando o filme força a audiência uma proximidade com o antagonista.

Na adaptação cinematográfica de *A wrinkle in time*, a diretora Ava DuVernay faz uso abundante de *close-ups*. Em verdade, poder-se-ia dizer que esse é um filme que foca mais em expor as emoções das personagens do que em expor o universo mágico em que o enredo toma forma. Isso, contudo, não é dizer que o filme falha ou que abandona a fantasia, mas que a impulsiona e a conecta ao enredo junto às emoções das personagens (**imagem 40**).

Imagem 40: *Close-ups de A wrinkle in time*



Fonte: Elaborado pela autora.

Na mídia cinematográfica, o espaço fictício pertence à dinâmica espacial da imagem. Em sua origem, o filme era composto por um grande e organizado grupo de imagens fixas, os fotogramas distribuídos em sequência em uma película. Segundo Jennifer Van Sijll (2019), o fotograma da película traduz-se como *frame* no cinema digital e é tanto a fração instantânea estática quanto a parte de uma imagem em movimento. A película era disposta em um projetor que lhe conferia ritmo e tamanho sobre a tela projetada. A visibilidade, por sua vez, ocorre nos direcionamentos na tela – direção para qual um objeto ou uma personagem se move –, na composição do quadro – cor, brilho, movimento, proporção, velocidade etc. –, e nas formas óticas empregadas dentro do quadro pela lente da câmera. Em alguns aspectos, existem “diferenças entre o fotograma e a imagem na tela – começando pela impressão de movimento que a última dá, mas ambos se apresentam a nós sob a forma de uma imagem plana e delimitada por um quadro” (AUMONT et al., 2012, p.19).

A bidimensionalidade da mídia correlaciona-se à limitação que há na pintura, de onde a nomenclatura *quadro* lhe foi emprestada. Enquanto na literatura o leitor tem livre acesso a todos os ângulos de uma cena por meio de sua imaginação, no cinema o limite da imagem é um recorte necessário, pois não se pode veicular tudo, o olhar do espectador sempre será direcionado apenas a um único campo. Essencialmente, “pode-se dizer que a superfície retangular que o quadro delimita (e que também se chama, às vezes, por extensão, quadro) é um dos primeiros materiais sobre os quais o cineasta trabalha” (AUMONT et al., 2012, p. 20).

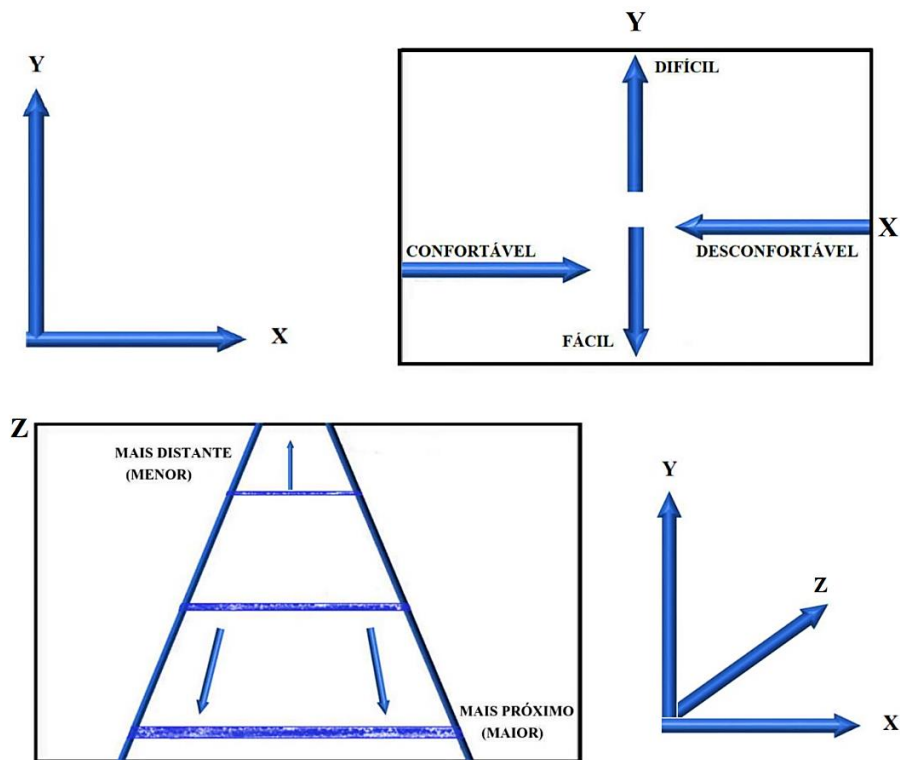
Desde as pinturas rupestres mais elaboradas, a imagem estática vem oferecendo sentidos e narrativas singulares à sua condição midiática. Da mesma maneira, podemos considerar um *frame* estático, mas, como observado em Rebello e Martinez (2016), a cena pausada não diz por si só em um filme. No cinema, “nenhum componente é gratuito; mesmo o fruto de um erro ou do acaso significa” e, assim, a composição como um todo “tem o poder de significar e penetrar a subjetividade do imaginário pessoal do espectador” (REBELLO; MARTINEZ, 2016, p. 173).

Como a característica baldrame do cinema é o movimento, devemos compreender que o arranjo do *frame* se altera sucessivamente. Curiosamente, “através de alguma peculiaridade do olho, uma imagem permanece visível por uma fração de segundo a mais do que realmente foi exposta” (KNIGHT, 1957, p. 14 – minha tradução) e é por essa peculiaridade que a mensagem repousa no intelecto do espectador.

Do movimento a partir do direcionamento da tela, podemos dividir três eixos principais – X, Y, Z – e seus desdobramentos. Todos os eixos são conduzidos de acordo com a

movimentação dos objetos ou das personagens e a observação do espectador. Essas configurações na composição da cena podem ser desenvolvidas de modo a suscitar no espectador sensações de “antagonismo, individualismo e conflito” (SIJLL, 2019, p. 20). Para os formalistas russos, por exemplo, era caro o cuidado de fazer coincidir ao máximo os movimentos no quadro com a percepção visual do usuário, as direções conhecidas como mais fáceis para o espectador (AUMONT et al., 2012). Todavia, cineastas como Hitchcock preferem conduzir seus espectadores pelos caminhos mais desconcertantes da imagem.

Imagem 41: Deslocamentos dentro de quadro.



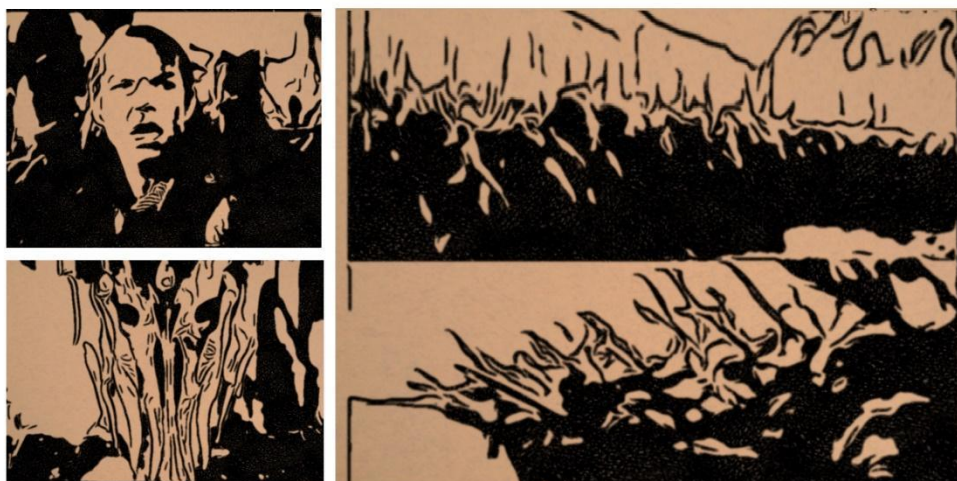
Fonte: Elaborado pela autora. Adaptado de Sijll (2019).

Assim, todos os eixos vão possuir pontos mais ou menos cômodos à visão do espectador (**imagem 41**). O eixo X refere-se à uma suposta linha que divide o quadro horizontalmente. A partir dessa linha, as personagens e os objetos podem ser movidos da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda e essa movimentação, como explica Jennifer Van Sijll (2019), pode ser confortável ou desconfortável no sentido da recepção do espectador. Isso se caracteriza pela nossa familiaridade com a leitura que ocorre da esquerda para a direita, fazendo com que o processo contrário seja desagradável aos olhos. Em filmes ocidentais há uma boa chance de a personagem protagonista, ou aquela que deva ganhar a simpatia do espectador, ser introduzida

e movida da esquerda para a direita, ilustra Sijll (2019). Conseqüentemente, o antagonista tende a ter um movimento contrário, pela direita, de modo a despertar desconforto no espectador, que tende a criar antipatia pela personagem.

Essa técnica é utilizada por Peter Jackson em *A Sociedade do Anel* para retratar a luta entre Gandalf e Saruman. Por mais dinâmico que seja o embate entre os dois magos, há uma tendência de que Saruman seja sempre alocado na parcela direita do quadro, enquanto Gandalf movimenta-se pelo centro e pela esquerda. Da mesma forma, Jackson representa as batalhas entre exércitos. Aqueles que participam da aliança contra Sauron aparecem à esquerda da tela, enquanto orcs e outros inimigos aparecem à direita (**imagem 42**).

Imagem 42: Distribuição dos exércitos dentro de quadro em *O Senhor dos Anéis* (2002)



Fonte: Elaborado pela autora.

Dentro das definições do plano cartesiano, enquanto o eixo X refere-se à horizontalidade da tela, o eixo Y propõe sua verticalização, trabalhando sobre o efeito gravidade que nos afeta e que já constava no antigo ditado popular “para baixo todo santo ajuda, para cima a coisa toda muda”. Quando a nossa percepção de gravidade é rompida, como em filmes surrealistas em que o rosto humano é apresentado por vezes de cabeça para baixo, “o efeito é assustador: mesmo que não acreditemos, a evidência visual insiste em que vemos um novo tipo de rosto, uma variação monstruosa dominada pela cega abertura da boca (...) e exibindo na base dois olhos que giram, aninhados em pálpebras ensacadas que se fecham para cima” (ARNHEIM, 2005, p.95).

Porém, nem sempre o emprego tem o intuito de gerar o grotesco ou o apavorante, por vezes o foco é criar humor. Em *Espelho, Espelho Meu*, Tarsem Singh e sua equipe recriam o

universo da Branca de Neve em tons exuberantes e cômicos. Na imagem 43, vemos primeiro o príncipe e seu acompanhante após serem saqueados pelos anões. Em virtude da montagem entre as cenas, o espectador deve apenas crer que ambos estão um a frente do outro e em pé, mas a câmera distorce essa impressão ao promover um giro rápido de 180 graus e veicular a imagem como de fato ela se compõe naquele universo. Percebemos então que ambos estão de roupas íntimas, amarrados um ao outro por cordas e pendurados de cabeça para baixo. É verdade que, para evitar o grotesco descrito acima por Arnheim (2005), Tarsem não permite que o rosto de cabeça para baixo seja filmado em *close*, apenas temos proximidade com o rosto das personagens quando ainda acreditamos que elas estão em pé.

Imagem 40: Quebra de gravidade em *Espelho, Espelho Meu*



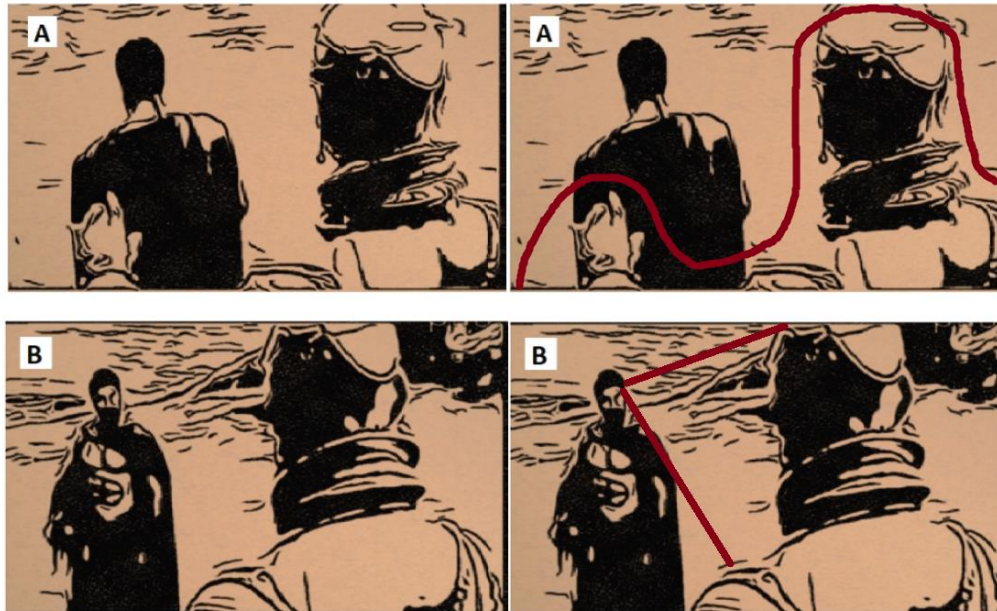
Fonte: Elaborado pela autora.

O eixo Z trabalha a profundidade do campo. Lembra Jennifer Van Sijll (2019) que muitos pintores produziam a profundidade ao dividir a tela em três planos – primeiro plano, plano médio, segundo plano – e que o mesmo emprego foi utilizado no teatro – frente de palco, centro de palco, fundo de palco. Essas e outras regras que perpassam o uso da luz e das cores “determinam a localização em profundidade dos planos frontalmente orientados no espaço pictórico” e, ao “olhar para fotografias ou pinturas representativas, o observador é auxiliado até certo ponto pelo que conhece sobre o espaço físico com base em sua própria experiência”, pois compreende, por exemplo, “que uma figura humana grande significa estar mais próxima do que uma casa pequena” (ARNHEIM, 2005, p. 236). Assim também ocorre no cinema, pois o plano Z torna possível que se altere o tamanho das personagens enquanto elas movem-se dentro do quadro.

De muitas formas essa representação pode gerar sentido ao espectador. No filme *300*, a equipe do diretor Zack Snyder cria por meio do jogo com a profundidade uma comparação e,

portanto, uma diferenciação de tamanho entre as personagens Leônidas e Xerxes. Não apenas o exército de Xerxes é maior, também ele possui uma estatura superior à de Leônidas.

Imagem 44: Utilização do eixo Z em 300



Fonte: Elaborado pela autora.

Na segmentação A da imagem 44, Xerxes é apresentado em destaque no primeiro plano. A partir do posicionamento da mão do rei persa sobre o ombro da outra personagem é que a comparação entre os tamanhos deles ocorre. Antes disso, o espectador poderia apenas cogitar que Xerxes estivesse alguns degraus acima do soldado grego, não sendo necessariamente mais alto ou maior do que ele. Já na segmentação B, Leônidas afasta-se do primeiro plano, ficando ainda menor e tendo que inclinar sua cabeça para poder conversar com o inimigo. A intenção em *300* é trabalhar com a perspectiva de tamanho segundo a ótica do medo e do poder, vemos que no filme a resposta a esses sentimentos vem, por parte dos gregos, em forma de bravura.

Assim, o espaço profundo e a profundidade de campo, como apontam Elsaesser e Hagener (2018), permitem que diferentes planos de imagem sejam assimilados, ou que uma pessoa ao fundo ganhe uma importância dramática singular quando a “hierarquia normal” é invertida. Essa ideia de proporção pode ser empregada também de modo a compor visualmente o estado de inferioridade ou o processo de inferiorização. Como exemplo Sijll analisa uma cena de *Cidadão Kane*:

Thatcher, tutor de Kane, acabou de lhe comunicar que a crise de 29 reduziu seu patrimônio a pó. Kane, um homem adulto, retorna sua condição de menino. Uma vez mais, ele depende de seu tutor. Ao ouvir que terá de reduzir drasticamente os gastos, Kane caminha para o primeiro plano do quadro, uma figura enorme e compacta. Em seguida, percorre o Eixo Z na direção da parede do fundo. (...) Cada passo que ele dá faz com que ele pareça menor. Ele parece um menino (...). Sem que Kane tenha dito nada, Orson Wells conseguiu transmitir sua profunda perturbação. (SIJLL, 2019, p. 28)

Ao final da cena, Kane retorna a sua estatura normal e descobre, segundo as palavras de seu tutor, que a crise é algo passageiro. De certa maneira, não apenas a personagem de Wells se inferioriza pela imagem, mas também ela caminha pela reflexão do passado, de tempos em que dependia de Thatcher. Essa é uma outra função do eixo Z empregada por muitos diretores: o fundo como espaço de memória. Lembra Sijll (2019) que isso ocorre em *Eclipse Total*, quando Dolores percebe que sua filha não tem memória do abuso sexual sofrido pelo pai quando mais jovem. A protagonista é posicionada de frente para a filha e com visão da porta de entrada. Enquanto elas conversam, Dolores, que está em primeiro plano, olha por detrás da jovem e observa um *flashback* que inicia-se em segundo plano. Ela vê o marido vinte anos mais novo entrar pela porta e caminhar atrás da filha (**imagem 45**).

Imagem 45: Eixo Z como projeção temporal em *Eclipse Total*



Fonte: Elaborado pela autora.

Jennifer Van Sijll (2019) compreende que, ao explorar os três planos de ação, o filme veicula juntos o passado e o presente. O sentido também encontra-se na posição das personagens, uma vez que “Dolores observa o passado de frente, enquanto a filha está de costas para ele” (SIJLL, 2019, p. 30).

Para Rudolf Arnheim (2004), a profundidade em um filme está posicionada no efeito motivado na conjunção entre a bidimensionalidade da mídia e a nossa percepção tridimensional da imagem. O espectador sabe que está a acompanhar um conjunto de imagens sobre uma tela, mas imagina nela uma realidade, como a percepção que os olhos têm do cotidiano. Esse

simulacro ocorre principalmente devido ao efeito do movimento da imagem. Tal efeito é tão penetrante que a imagem do filme cria uma impressão de semelhança com o espaço do Mundo Primário. Essa impressão, segundo Aumont et al. (2012), tem a capacidade de fazer com que o usuário esqueça do “achatamento da imagem”, da ausência das cores em filmes preto e branco, da ausência de som em filmes mudos e de que, além dessas bordas do quadro, não há imagem mesmo que, por fim, não o faça esquecer as próprias bordas da imagem.

Já dizia Jean Claude Bernardet (1996) que filmar poderia ser visto como um ato de recortar o espaço. O que se encontra fora do campo, ou seja, fora do que o quadro veicula, é imaginado pelo espectador. Mesmo que o espaço na tela seja a única parte visível, esse espaço cenográfico maior ainda é considerado existente ao seu redor e compõe o espaço fílmico junto ao que se faz visível (cf. AUMONT et. al., 2012). É o espaço de fora da visibilidade que permite a criatividade e, por isso, não deixa de ser explorado pelos diretores, que, para tanto, fazem uso do som.

A essa altura já deve ter ficado evidente a concepção de que o som veicula-se à primeira dimensão, pois, pela ausência de materialidade visual, ele pode suscitar interpretação, imaginação e criatividade. Quando a imagem serve como gatilho à imaginação, ela nada mais é do que isso, um gatilho. Ao vermos uma pintura como as do pré-rafaelita John Everett Millais, podemos imaginar o que veio antes ou o que veio depois daquele momento retratado, ou ainda o que não fora pintado porque estava escondido atrás de um livro, de um copo ou de um móvel da cena. Nossa mente não cria sobre o que está visível, pois a imagem apenas é o que é e está como está. Para suscitar diversos efeitos de imaginação e interpretação, no cinema, o som é transmitido de dentro e de fora do quadro.

Sons podem adicionar camadas de significado a um filme que são difíceis de alcançar de outras maneiras, podem expor, disfarçar, sugerir, estabelecer ou revelar (cf. SIJLL, 2019). Os efeitos sonoros podem ser óbvios ou atingir as acepções do espectador com discrição. Eles também podem ser marcadores para eventos ou caracteres específicos como em *Os pássaros*. Nesse filme, Hitchcock manipula os sentidos do espectador transformando o som do coral de crianças em um prenúncio para a chegada dos pássaros. A cena tem menos de três minutos. Acompanhamos a protagonista entrar e sair da escola, onde as crianças estão cantando e sentar-se no pátio. À medida que a canção flui e que ela fuma seu cigarro, mais e mais pássaros se aproximam. A cantoria das crianças termina quando todos os pássaros já estão posicionados e a protagonista, receosa do que está por acontecer, corre em direção ao prédio da escola (**imagem 46**).

Imagem 46: A aglomeração dos pássaros



Fonte: Elaborado pela autora.

Todavia, se no início da cena o som é feito dentro do quadro, quando a protagonista está fora do prédio, ele é externo ao campo. Quando é proposto um som fora do campo, fora do visível, o espectador o interpretará e esse será um elemento que lhe ajudará a imaginar o resto daquele universo do filme que a cena não retrata. Em *A sociedade do anel*, Jackson introduz o som para dar amplitude a Minas Moria. Dita como a maior morada dos anões na Terra-Média, seria impossível, e provavelmente desnecessário, retratar essa localidade em sua vastidão no filme. Para criar essa sensação no imaginário do espectador, o diretor introduz o som de um esqueleto, que acidentalmente empurrado por Peregrin, cai em um foço escuro. Essa cena estava na narrativa de Tolkien, mas Jackson faz com que a queda desse esqueleto repercuta no som que ele faz ao cair e ao colidir com alguns obstáculos que não são visíveis. A longa duração do som vincula-se diretamente a extensão das Minas. Quando por fim ele termina, e sabemos que os ossos atingiram o último dos salões de Moria, um outro som emerge distante e apavorante e assola os ouvidos das personagens e dos espectadores: os orcs estão a caminho.

Imagem 47: A queda do crânio em *A sociedade do anel*



Fonte: Elaborado pela autora.

O som que provém de fora do visível, agrega informações sobre o mundo fictício que estende-se também para além do *frame*, do que o quadro vincula. Nem sempre o som tem um emprego tão preponderante como nos dois exemplos anteriormente citados. Na maioria das vezes, os sons externos são empregados para dar verossimilhança ao produto como agentes adjetivos. Esses são sons que criam o ambiente, propondo em que tipo de espaço os acontecimentos ocorrem, e que desenvolvem a noção de presença, assinalando quais criaturas ou elementos naturais permeiam o ambiente.

Curiosamente, pude recentemente notar que há uma categoria no Festival de Cinema de Gramado que se chama Melhor Desenho de Som. Essa descoberta causou em mim uma profunda reflexão: desde o início, venho tratando o som como uma mídia em primeira dimensão, mas desenho, por vincular imagem, claramente configura-se como segunda dimensão; então a que se refere a categoria? Como poderia explicá-la dentro do posicionamento teórico que venho propondo? Obviamente não cabe ao festival adequar-se às minhas conjecturas, nem precisava eu criar sobre ela qualquer tipo de consideração. O nome poderia ser apenas um nome, um vocabulário, um jargão da área. Porém, minhas pesquisas apontaram para a descoberta que “desenho de som” significaria a manipulação técnica e criativa do som junto a mídias essencialmente visuais como filmes e espetáculos teatrais, e que, mais

recentemente, essa nomenclatura havia sido exportada às mídias digitais, como jogos e *softwares*. Portanto, poder-se-ia dizer que há, no conceito, o ensejo de expor a relação do som com a mídia de segunda dimensão. Ou seja, creio que talvez não fosse suficiente que se chamasse tal atividade de “criação”, “manipulação”, “execução” ou “edição” sonora, pois há a necessidade de dizer que esse som é parte integrante de um processo que é constituído em segunda dimensão.

De toda maneira, o cinema manipula sua mensagem a partir do visível, do invisível e do extremamente visível. Uma vez que se reproduz a partir de produtos de sequência automática, não há como fugir da imagem a menos que se interrompa o fluxo natural do produto ou se desvie o olhar. O que está na imagem e o que está no som são elementos compreendidos como verdades para o Mundo Secundário.

A própria câmera trouxe novos significados à visibilidade e ao espaço. Ao libertar-se de seu pedestal fixo, passou a propor novos ângulos com seu movimento. Após a possibilidade de um instrumento capaz de capturar a imagem em movimento, criou-se a montagem de imagens cinematográficas e laboratórios que procuravam formas de manipular a imagem. Inicialmente, tratavam de sobreposições, fusões, manuseio de iluminação e mesmo coloração, com a chegada do Tecnicolor. Como observam Francis Vanoye e Anne Goliot-Lété (2012), a mobilidade da câmera trouxe maior flexibilidade ao ponto de vista vinculado, uma vez que ela passa a não apenas registrar os acontecimentos como um observador na plateia, mas também a poder ocupar o ponto de vista das personagens e, ainda, alternar entre um e outro. No entanto, os autores fazem uma importante ressalva: “o espectador de cinema (...) não é um leitor de romance” e “suas referências visuais devem se apresentar de modo que o espaço e o tempo da narrativa fílmica permaneçam claras, homogêneas e se encadeiam com lógica” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 2012, p. 27).

Além de acrescentar maior velocidade e dinamismo à imagem, o movimento da câmera, como observam Edgar-Hunt et al. (2013), passa também a sugerir uma concepção mais legítima, mais verossímil, do espaço e uma preocupação maior com a percepção narrativa. A câmera, então, passa a poder movimentar-se pelo espaço e expô-lo em até trezentos e sessenta graus, aumentando, assim, a complexidade do que está presente dentro da cena e da continuidade entre planos, como veremos mais além.

Enquanto a literatura cria mundos a partir das palavras,

(...) o filme nos apresenta uma rica variedade de imagens e sons que evocam imediatamente um reino denso. (...) Um filme de ficção é narrado através e através.

Não apenas da posição da câmera, mas também do arranjo das figuras no espaço, não apenas o corte, mas também os movimentos executados pelos atores, e não apenas as imagens com zoom, mas também as linhas de diálogo – tudo, incluindo o ambiente sólido e os comportamentos que detectamos, é produzido pela narração do filme.¹³⁵ (BORDWELL, 2007, p. 110 – minha tradução)

Para o cinema, como observam André Gaudreault e François Jost (1995), o espaço atua como uma característica que não se pode ignorar, pois, parece difícil conceber qualquer série de eventos cinematográficos que não sejam inscritos em um espaço singular uma vez que a unidade básica da história cinematográfica, a imagem, é um significante eminente não apenas visual mas também espacial. O cinema apresenta simultaneamente as ações que constituem a história e o contexto em que ocorrem.

A título estrutural, podemos pensar que o primeiro espaço do cinema foi o próprio fotograma (cf. GARDIES, 1993) que, a partir da atuação do tempo e do surgimento do movimento, deu início ao processo que culmina no produto fílmico. Dessa forma, a sucessão de imagens articula o espaço e as ações que ocorrem no tempo simultaneamente ao espectador, pois “toda personagem que aparece na tela do cinema, aparece sempre situada em determinado espaço, ainda que seja no vácuo” (BORGES FILHO, 2014, p.187). Destarte, na mídia cinematográfica, movimento, espaço e visibilidade são partículas associadas.

Essa propriedade, inicialmente, o faz diferir da literatura que, por apresentar sua narrativa pela palavra, não alcança a simultaneidade, pois apresenta um objeto após o outro:

A linearidade da palavra escrita é uma barreira intransponível para a simultaneidade. Em outras palavras, se dois eventos acontecem ao mesmo tempo em um mesmo espaço, na literatura, necessariamente cada ação deverá ser escrita uma após a outra. Mesmo que pensemos na técnica do fluxo de consciência, ainda assim a palavra é linear. Não se pode narrar dois fragmentos ao mesmo tempo. É impossível dizer duas coisas ao mesmo tempo. (BORGES FILHO, 2014, p. 188)

Em *O Senhor dos Anéis*, por exemplo, Tolkien – ou os narradores do Livro Vermelho – inicia o primeiro capítulo da seguinte maneira: no primeiro parágrafo, introduz uma ação de Bilbo (a personagem teria anunciado que celebraria seu aniversário); nos parágrafos a seguir, descreve Bilbo; no quarto parágrafo, expõe o pensamento da comunidade com relação a Bilbo e, em seguida, apresenta um discurso direto.

¹³⁵ “(...) film presents us with a rich array of images and sounds that immediately conjures up a dense realm. (...) a fiction film is narrated through and through. Not just camera position but also the arrangement of figures in space, not just cutting but also the movements executed by the actors, and not just zoom shots but also lines of dialogue—everything, including the solid environment and behaviors we detect, is produced by the film's narration.”

Essa observação reforça a dimensionalidade da mídia: enquanto uma mídia em primeira dimensão a literatura, obedecendo aos postulados de Euclides, manifesta-se na linearidade. Assim, ao cogitarmos ainda o plano cartesiano, a literatura apresentaria apenas X e todos os pontos alinhados a ele, como palavras alinhadas, que se alinham a frases, alinhadas a parágrafos, alinhados ao texto. Já a imagem cinematográfica, enquanto mídia em segunda dimensão, pode, ainda recorrendo ao plano cartesiano, apresentar todos os pontos que estão sobre X, mas também os que estão sobre Y e, principalmente, aqueles que relacionam os dois. Dessa maneira, em *Homem-Aranha: De Volta ao Lar* (2017), ao acompanhar Peter Parker nas suas rondas ao som de “Blitzkrieg Bop” enquanto testa seu novo uniforme de super-herói, o espectador tem um amplo panorama dos novos apetrechos e das novas habilidades que eles oferecem a Parker, mas também de Nova York e de como os novaiorquinos se relacionam com seu “amigo do bairro”.

Quanto à simultaneidade, podemos observar a sequência de Chicago já citada e esquematizada no capítulo 4. Nela, o espectador acompanha o que ocorre simultaneamente a Velma e Roxie a partir de cortes rápidos entre as cenas. Ainda, constrói-se um paralelismo entre as duas a partir de movimentos corpóreos coreografados que transmitem o indício de equidade de destino das personagens, a prisão.

Certamente, a literatura vem sendo cada vez mais influenciada pelo cinema, portanto, não raro encontramos romances que tentam aperfeiçoar o entrelaçamento narrativo de modo a aproximar a construção pela palavra da simultaneidade que a imagem proporciona ao cinema. Esse é o caso de *Digital Fortress*, de Dan Brown, em que o escritor, famoso por seus *best-sellers*, busca o entrelaçamento de modo a fomentar o suspense em seu romance. Já em outro de seus livros, vemos a clara intenção de introduzir o espaço a partir da ação de sua personagem, como uma câmera que acompanha o protagonista e, a partir disso, desvenda o que está a seu redor:

Robert Langdon vagou com os pés descalços por sua casa vitoriana deserta, em Massachusetts, segurando seu remédio habitual contra insônia: uma caneca de Nestlé’s Quik fumegante. O luar de abril transpassava pelas janelas da sacada e se desenhava nos tapetes orientais¹³⁶. (BROWN, 2004, p. 14 – minha tradução)

¹³⁶ “Robert Langdon wandered barefoot through his deserted Massachusetts Victorian home and nursed his ritual insomnia remedy—a mug of steaming Nestlé’s Quik. The April moon filtered through the bay windows and played on the oriental carpets.”

No trecho citado, é possível também identificar a presença do jogo entre luz e sombra, que sempre foi muito caro ao cinema desde suas produções em preto e branco. Já diziam Bolter e Grusin (1999) que o diálogo entre as mídias é constante.

Em relação ao espaço, o cinema mostra-se, ainda, como um indutor de metonímias. Seus Mundos Secundários propostos desenvolvem-se por partes, imagens em cortes, que representam o todo em uma interpretação, a do usuário, pela parte. O cinema promove ao espectador a consciência de que, mesmo ao veicular sua mensagem em segunda dimensão, seu universo proposto deve ser compreendido em terceira dimensão. Portanto, ao ver Harry Potter sentado junto com os amigos no Salão Principal, o espectador sabe que essa sala vincula-se à todas as outras que existem no castelo de Hogwarts, mesmo que o todo não lhe seja acessível. Todavia, as locações reais do castelo não precisam estar efetivamente dentro do mesmo ambiente. É assim, portanto, que a mansão da família Von Trapp e outros prédios de *A noviça rebelde* (1965) são, na verdade, um complexo quebra-cabeças de locações espalhadas por Salisburgo, na Áustria.

Todas as informações enviadas pelo produto fílmico são registradas e acumuladas pelo usuário de modo a criar um sentido espacial. Dessa maneira, Vanoye e Goliot-Lété (2012) consideram ser importante distinguir e categorizar os vários tipos de espaços, uma vez que haveria, essencialmente, dois espaços básicos: o diegético e o narrativo. O primeiro corresponde ao espaço que nem sempre se faz visível ao espectador, que, por sua vez, terá que reconstruí-lo a partir da dedução. O segundo congrega o primeiro às técnicas midiáticas empregadas, como o movimento da câmera, a iluminação e a montagem. Todavia, muitos estudiosos discordam dessa abordagem por ser ela incompatível com alguns dos termos estabelecidos pela narratologia:

(...) os autores [Vanoye e Goliot-Lété] parecem confundir as duas instâncias: o diegético e o narrativo. Ora, se como propõem os autores, o espaço narrativo é a fusão de conteúdo e expressão, como dizer que apenas o espaço representado é também o narrativo? O que não é mostrado ou o que é mostrado difusamente, ou seja, o espaço não representado ou espaço semirrepresentado é também fruto das escolhas do narrador. Além disso, se o espaço representado é inseparável do espaço narrativo, de que maneira, na prática, tal classificação se mostraria útil? Enfim, a divisão proposta pelos autores nos parece arbitrária, com pouco rigor teórico e, sobretudo, não operacional. Já a teoria da literatura se mostra bem mais prática. (...) Nenhum teórico, salvo engano, propôs a análise de um espaço que não estivesse dentro da narrativa e somente esses (os mostrados) é que interessam. (BORGES FILHO, 2014, p. 196)

Quanto a esse dilema um tanto quanto polêmico, creio que a observação de Vanoye e Goliot-Lété (2012) seja bastante pertinente, porém sua nomenclatura não foi bem colocada e

acabou por suscitar desentendimentos. Se observarmos o processo de criação cinematográfico, veremos que a escolha da espacialidade e como ela será veiculada é bem mais estrutural e tecnológica e, muitas vezes, anterior ao nascimento de um narrador. Frequentemente, ela ocorre antes de as gravações iniciarem por dificuldades de locação ou orçamento ou, ainda, durante a pós-produção, quando um segmento inteiro pode ser removido e substituído – ou não – por um som fora do quadro. Etienne Souriau (1951) já observava que o espaço fora de tela ainda pertencia ao espaço diegético e que essa manifestação distinguia-o do espaço fora de cena do teatro (o *backstage* e o auditório).

Mesmo que compreendamos a figura de um narrador que toma certas decisões – essencialmente em toda a alteração realizada na pós-produção, mas não a que ocorre antes das gravações – e consideremos a visibilidade espacial uma delas, esse narrador não pode ser igualado ao narrador do romance, cujo único criador – seu deus – é o escritor. No cinema, o narrador seria criatura de um conglomerado politeísta por ser o filme um processo de criação coletivo.

Já observava Noël Burch (1973) que o espaço fora de cena é sim caro ao cinema. O autor considera que a natureza do espaço cinematográfico divide-se entre o espaço visível e o que não está visível e chega a categorizar seis espaços fora-de-campo. Entre eles, aponta para as bordas imediatas do quadro; para o “espaço entorno do quadro, mesmo que as personagens aí tenham acesso geralmente passando justamente à esquerda ou à direita da máquina”, e para o espaço que compreende tudo o que se encontra atrás do cenário e que é acessado quando a personagem – ou a câmera – sai por uma porta ou contorna uma rua, de modo que “em extremo limite esse seguimento de espaço encontra-se atrás do horizonte” (BURCH, 1973, p. 27).

Poderíamos supor um filme cuja personagem principal é uma chef recém-formada. Toda vez que a câmera foca um prato cheio de comida sendo levado pelas mãos de um garçom à mesa de um potencial crítico gastronômico, além de tensão pela personagem, o espectador iria supor que essa comida foi preparada por ela na cozinha, mesmo que o filme nunca a mostre cozinhando ou mesmo apresente o espaço “cozinha” do restaurante. Essa cozinha provavelmente se construirá atrás da porta citada por Burch, por onde a protagonista e outras personagens transitam livremente, mas que é território visual proibido ao espectador. Um exemplo claro do uso de um plano ausente para articular a narrativa está em *Halloween* (1978). No filme, a câmera representa os olhos da personagem, em um plano subjetivo que se estrutura como plano-sequência de mais de quatro minutos. O espectador observa um assassinato sem

ter acesso ao espaço que se faz para além dos olhos do assassino. Também, não tem acesso à imagem desse assassino (**imagem 48**).

Imagem 48: Assassinato em plano subjetivo em *Halloween* (1978)



Fonte: Elaborado pela autora.

Assim, enquanto para a teoria da literatura e mesmo para o leitor o espaço fora da narrativa possa vir a não ter importância¹³⁷, segundo crê Borges Filho (2014), no cinema ele é parte do entendimento do espectador, parte da sequência narrativa. Se na literatura uma pequena frase pode explicar a movimentação de uma personagem, no cinema, a ausência de imagem e de qualquer explicação verbal é preenchida pelo usuário de modo a criar entendimento:

Diante de uma sequência em montagem paralela, por exemplo, o espectador deve saber ler o significado dos cortes que o transportam alternadamente de um lugar a outro. Principalmente, deve também ser capaz de avaliar, sem muita ambigüidade, a importância da distância que separa um primeiro espaço diegético de um segundo.¹³⁸ (GAUDREAULT; JOST, 1995, p. 98-99 – minha tradução)

¹³⁷ Essa afirmativa é tão incisiva em seu texto que, desde que a li, fui compelida a investigar melhor a ocorrência. Todavia, o tempo não estava a meu favor e nem esta tese seria o local apropriado para uma densa observação do caso.

¹³⁸ “Frente a una secuencia en montaje paralelo, por ejemplo, el espectador debe saber leer el sentido de los cortes que le transportan alternativamente de un lugar a otro. Principalmente, también debe poder evaluar, sin demasiada ambigüedad, la importancia de la distancia que separa un primer espacio diegético de un segundo”.

Quando o usuário não é capaz de estabelecer esse vínculo interpretativo, dizemos que há um erro de *raccord*. Essa nomenclatura conceitua a organização do produto fílmico como um todo e, portanto, inscreve-se também entre cenas. Assim, é diferente do *mise-en-scène*, pois não se refere à organização interna de cada cena. O *raccord*, então, está também intrinsecamente ligado à organização espacial, por isso, a impossibilidade do espectador de estabelecer um vínculo entre os cenários recai sobre esse aparelhamento. Outra questão que se aplica a ele, são os erros de continuidade que ocorrem entre dois planos. Como havia dito anteriormente, a liberdade de movimentação da câmera trouxe uma observação mais complexa ao foco narrativo, às personagens, mas também ao modo como todas as coisas se articulam junto ao espaço.

Como vimos, o cinema agrega imagem e som para construir seu Mundo Secundário. O visível e o invisível perpassam a espacialidade da imagem, do quadro. Dentro desse quadro, tudo significa: a expressão de um ator, o posicionamento de um objeto, a cor do rosto da Bruxa Má do Oeste – que por sinal, acabou sendo um ícone de maldade e a ser retomada junto ao poder das personagens Voldemort e Malévola em suas respectivas adaptações cinematográficas.

Todavia, no videointerativo, nem tudo passa a ser significativo, pois a interatividade torna a disposição das coisas mais efêmera, assim como elas são, geralmente, no cotidiano do Mundo Primário. A seguir, demonstrarei que interessa ao jogador que tudo esteja visível e que proporcione o maior número de manipulações significativas possíveis.

5.3 Espaço e visibilidade no videogame

A visibilidade no videointerativo está primeiramente vinculada ao gênero. Por mais que venha argumentando a tridimensionalidade dos *games* por sua capacidade de congrega a interação à estrutura, é importante que se compreenda que essa dimensionalidade interativa veio sendo construída ao longo da história ainda bastante recente da mídia. A liberdade de interação vincula-se ao desenvolvimento tecnológico. Jogos como *Pong* (1972) possuíam uma interação extremamente restrita assim como uma estética simples. Não se poderia dizer nada sobre o jogo a não ser que tratava-se de uma imitação de uma partida de tênis a partir da combinação de figuras geométricas. A posição do jogador era marcada e restrita à de um traço que podia mover-se apenas para cima e para baixo. O objetivo do jogo era acumular pontos “rebatendo” a “bola” para o campo adversário sem que o oponente pudesse devolvê-la. Já jogos de plataforma apresentavam-se um pouco mais elaborados, promovendo uma visibilidade mais estética e profunda sobre o ambiente de jogo, o “cenário” (cf. BOBANY, 2007), e agenciando uma

interação um pouco mais ampla. Em *Super Mario Bros.* (1985), por exemplo, o jogador posiciona-se como Mário, o que agrega ao jogo a figura do protagonista, e a personagem está inserida em um contexto elaborado em maior complexidade do que o de jogos como *Pong* e *Pacman*, e com comportamentos mais dinâmicos, como coletar pontos finalizando inimigos, pular, escalar cipós e lançar pequenas bolas de fogo.

Como notado por muitos pesquisadores – em especial Aarseth (1997), Wolf (2001) Newman (2004), Nitsche (2008), Gazzard (2011) e Günzel (2019) – e como a sua evolução tem demonstrado, os videogames são produtos espaciais. O videointerativo tem por característica permitir que o jogador (em primeira pessoa ou por seu avatar) locomova-se pelo espaço em tela de diversas maneiras. Enquanto no cinema, o perímetro do quadro se faz intransponível e um limite à visão do usuário, no videointerativo ele se apresenta, se ignorarmos totalmente a possibilidade de uso de óculos de realidade virtual¹³⁹, como um portal de amplas possibilidades. Abre-se um portal para vasta exploração e manipulação do conteúdo: “todo game trata de manipular configurações de espaço, que o jogador percebe principalmente na forma de imagens”¹⁴⁰ (SCHWINGELER, 2019, p. 41 – minha tradução).

Do ponto de vista neurológico, como vimos na página 73, o jogador tende a vincular-se a seu avatar e a compreender-se parte integrante do *gameworld*. Entretanto, do ponto de vista do suporte, o videointerativo ainda apresenta uma tela frente aos olhos, como o cinema. O usuário ainda está refém do quadro e, como observam Bolter e Grusin (1999), efetivamente só possui seis maneiras de modificar seu ponto de vista:

Em uma aplicação gráfica totalmente interativa, o visualizador tem o que os matemáticos caracterizam como seis graus de liberdade, pois existem seis maneiras diferentes nas quais ele pode alterar sua relação com seu entorno visual: ele pode permanecer em um lugar e mover seu ângulo de visão para cima ou para baixo, para a esquerda ou para a direita, ou de um lado para outro, mudando em cada caso sua perspectiva sem mudar sua localização em relação aos objetos que vê (...). Também pode manter seu ângulo de visão fixo e mover seu ponto de vista nas três dimensões espaciais: para cima ou para baixo, esquerda ou direita, para frente ou para trás. (...) O que torna a computação gráfica interativa única é que as mudanças agora podem ocorrer à vontade do espectador. Sentado em um terminal de computador, o

¹³⁹ Nesse caso, o quadro em si se perde, pois, o potencial desse apetrecho é justamente a *immediacy* irrestrita.

¹⁴⁰ “every game is about manipulating configurations of space the player mainly perceives in the form of images”.

visualizador pode usar um mouse, teclado ou joystick para rolar, virar e viajar pelo espaço gráfico.¹⁴¹ (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 143 – minha tradução)

Essa peculiaridade da interação do jogador com o suporte faz com que os videogames apresentem diversas oscilações que interrompem a imersão do usuário. Algumas dessas oscilações já foram discriminadas, em especial no capítulo sobre o tempo, mas não cheguei a me ater ao significado técnico dessas interrupções, como farei a seguir.

Há no videointerativo uma agitação proveniente da tecnologia digital que faz com que os produtos midiáticos alternem entre *hypermediacy* (opacidade) e *immediacy* (transparência). Existe a tendência de se procurar produzir videointerativos que promovam uma interação imediata do jogador com a mensagem, com o Mundo Secundário, e, portanto, que sejam, enquanto suporte e estrutura midiática, cada vez mais imperceptíveis ao usuário durante sua interação. Por isso, a Realidade Virtual, modo videointerativo que radicaliza esse ideal, promove ao observador preferencialmente a visão em primeira pessoa. O uso de óculos que são acoplados ao corpo do usuário e não precisam ser manipulados com as mãos procura aproximar ao máximo a experiência visual da vivência diária de Primeiro Mundo a partir de gráficos contínuos (cf. BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 24).

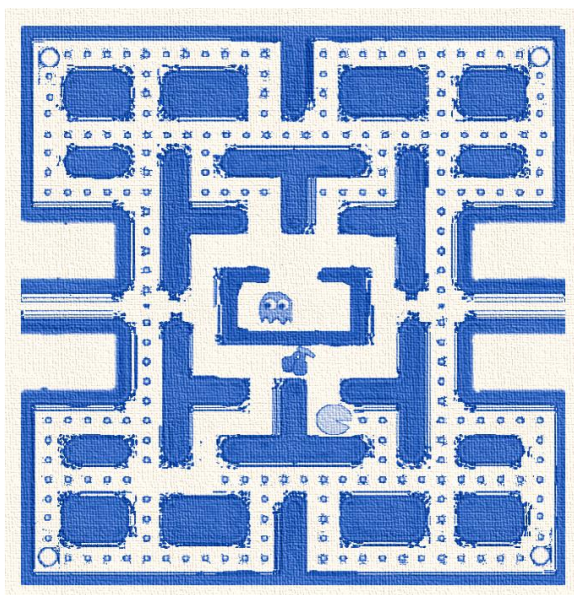
A busca por *immediacy* é, então, essencialmente uma tentativa de fazer com que o usuário mescle-se com a mídia sem que ele esteja consciente do fato de estar dialogando com um universo para além do Mundo Primário, ou, ainda, uma tentativa de que ele vivencie algo que não é seu mundo cotidiano, mas que se comporta como se fosse. Trata-se de uma busca tecnológica que compreende, assim como McLuhan (2013), que o essencial da mídia é sua mensagem e que o suporte é um anexo desnecessário e um empecilho para uma melhor e mais efetiva experiência com o conteúdo. Contudo, é importante a ressalva de que “por não ter a necessidade de ser uma característica integral, *immediacy* pode ser utilizada como elemento constituinte de um modo específico de uma mídia com algum objetivo particular” (MARTINEZ, 2017, p. 38) e que mídias mais velhas como pintura, fotografia e o audiovisual televisivo também podem fazer uso do imediatismo a partir de uma interação estética com o usuário (cf. BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 24).

¹⁴¹ “In a fully interactive graphic application, the viewer has what mathematicians characterize as six degrees of freedom, for there are six different ways in which she can alter her relationship to her visual surroundings: she can remain in one place and move her viewing angle up or down, left or right, or side to side, in each case changing her perspective without changing her location relative to the objects that she sees (...). She can also keep her viewing angle fixed and move her point of view in the three spatial dimensions: up or down, left or right, forward or back. (...) What makes interactive computer graphics unique is that the shifts can now take place at the viewer's will. Seated at a computer terminal, the viewer can work a mouse, keyboard, or joystick to roll, turn, and travel through graphic space.”

Já *hypermediacy* opõe-se a *immediacy* e possui o objetivo maior de “ser aparente para que o usuário tenha a possibilidade de interagir com a interface. Nessa lógica configuracional, o usuário é levado a tomar conhecimento da forma” da mídia “para que com ela possa interagir” (MARTINEZ, 2016, p. 324). Essa necessidade de tomar conhecimento da forma atravessa todos os jogos digitais, pois “o computador sempre intervém e faz sentir a sua presença, de alguma forma, talvez porque o usuário deva clicar em um botão ou deslizar a barra para ver a imagem por completa ou talvez porque a imagem digital pareça granulada ou com cores inverossímeis”¹⁴² (BOLTER; GRUSIN, 1999, p. 45-46).

Nos jogos, mesmo os *Massively Multiplayer Online Games* que aspiram que o usuário consiga imergir em um mundo sem desvios, muitas das ferramentas interativas surgem na tela como *pop-ups*. Apesar de poder vestir sua personagem como desejar e de conseguir lançar raios que matem dragões, o jogador não consegue vestir seu avatar como veste a si mesmo nem lançar o raio apenas com o poder de sua mente. A interação necessita de janelas de comando, *mouse*, controles e teclado, e toda vez que o jogador pausa sua ação para responder a uma dessas janelas, ele está distanciando mais ou menos o seu vínculo com a personagem no sentido da personificação ou corporificação virtual.

Imagem 49: Representação do jogo Pacman



Fonte: Elaborado pela autora.

¹⁴² “the computer always intervenes and makes its presence felt in some way, perhaps because viewer must click on a button or slide a bar to view the whole picture or perhaps because the digital image appears grainy or with untrue colours”.

Outra questão que precisa ser apontada é que o videointerativo não é desde o início imersivo. Jogos como *Pong* (1972) e *Super Mario Bros.* (1985) resumem-se a uma “área contida” (WOLF, 2001, p. 54), ou seja, sua espacialidade é bastante limitada e, por consequência, também são limitados os movimentos do seu jogador (**imagem 49**). Nesses primeiros jogos, como explica Alison Gazzard (2011), a interatividade maior do jogador se dá no enfrentamento do tempo, pois os jogadores devem conquistar o maior número de pontos em menor tempo ou dentro de uma temporalidade específica em um espaço relativamente pequeno. Ainda segundo Gazzard (2011), mesmo que haja a progressão de níveis, o que progride de fato é o desafio, em geral um menor tempo para concluir uma tarefa mais difícil. Dessa maneira, o jogo pauta-se no tempo e não há, efetivamente, o desbloqueio de novas regiões:

O objetivo de Pac-Man é guiar a personagem ao longo dos caminhos, coletar todas as pílulas e avançar para o próximo nível sem ser morto pelos fantasmas que bloqueiam o caminho. O jogo é baseado em pontuações altas, que atuam como recompensas pessoais e sociais, mas para obter essas pontuações, os objetivos espaciais devem primeiro ser superados. (...) Como o jogo é baseado em pontuações altas e na coleta de todas as pílulas para alcançar o próximo nível e começar de novo, Pac-Man não inclui a recompensa do ambiente em sua jogabilidade. Nenhum objeto extra é adicionado à tela para ser superado. Embora recompensas de bônus como frutas às vezes sejam adicionadas para ganhar pontos extras, esses itens não adicionam nenhuma recompensa espacial extra dentro do jogo.¹⁴³ (GAZZARD, 2011, n.p. – minha tradução)

Em jogos como *Sonic the Hedgehog* (1991) (**imagem 50**) talvez seja onde se possa encontrar uma melhora na questão das possibilidades de deslocamento pois, apesar de o espaço continuar parcialmente limitado, vemos o empenho dos produtores em realizar importantes mudanças nos cenários e no modo de interação de Sonic com o ambiente, principalmente do meio para o final do jogo. O produto, porém, está longe de procurar a *immediacy* visto que posiciona o porco espinho azul como um outro que não o jogador. A personagem é inclusive programada para olhar com cara feia e bater o pé em sinal de irritação caso o jogador a deixe parada por muito tempo ou com feição de desespero, se está a sufocar embaixo d’água. Quando fornecemos oxigênio a Sonic, ele expressa um som próximo a um “ufaa!”, como quem diz “você não viu que eu estava sufocando?”.

¹⁴³ “The aim of Pac-Man is to guide the character along the paths, collect all the pills and progress to the next level without being killed by the ghosts blocking the path. The game is based around high-scores, which act as personal and social rewards, yet in order to gain these high-scores spatial goals must first be overcome. (...) As the game is based around high-scores and collecting all of the pills to reach the next level and start again, Pac-Man does not include the reward of environment in its gameplay. No extra objects are added to the screen to be overcome. Although bonus rewards such as fruit are sometimes added to gain extra points, these items do not add any extra spatial rewards within the game.”

Imagem 50: Representação do jogo *Sonic the Hedgehog*



Fonte: Elaborado pela autora.

Nos jogos de plataforma, encontramos um *gameworld* mais ou menos elaborado, com protagonistas, coadjuvantes, antagonistas e, por vezes, narrativas e diálogos escritos, como em *The Revenge of Shinobi* (1989) e *Kung-Fu Master* (1984). *Sonic the Hedgehog* (1991) já é sintoma da mudança estrutural na espacialidade dos jogos que expandiu o espaço contido, como o de *Pong* (1972), para espaços de planos “rolantes” e “móveis” (WOLF, 2001, p.54-65). Já *Golden Axe* (1989) e *Streets of Rage* (1991) são exemplos de espaços em plataformas¹⁴⁴ que permitem que os jogadores-personagens movam-se através do eixo z, como na mídia cinematográfica. Nos três exemplos, os produtos desbloqueiam novos espaços dentro do *gameworld* a cada nível ou como recompensa ao atingir determinada pontuação, o que Gazzard (2011) denomina de recompensa espacial dentro do jogo.

Porém, os movimentos do jogador ainda limitavam-se ao plano cartesiano – para direita e para esquerda ou para cima e para baixo, sendo “para cima”, na realidade, um “para o fundo” na maioria das vezes. A profundidade efetiva e a possibilidade de visualização em 360 graus só seriam alcançadas com jogos que se autodenominavam produtos em terceira dimensão. Na minha opinião, essa possibilidade gerou meios que até hoje são a excelência máxima já criada

¹⁴⁴ Aqui cabe uma explicação visto que, ainda que *Super Mario Bros.* (1985) seja também um jogo de plataforma, não considero que seus produtores tenham atingido nesse primeiro produto a mesma mobilidade e inovação de cenário que a que foi atingida por *Sonic the Hedgehog* (1991). Por isso, e por nenhum outro motivo, alinho ele ao *Pong* (1972) mesmo sabendo que entre os dois há um salto gigantesco de tecnologia e espacialidade. Me parece, apenas, que *Super Mario Bros.* (1985) talvez seja a última ponta de um grupo cuja espacialidade ainda se faz mais contida ou um produto de transição para a rolagem.

como ferramenta e característica do videointerativo por permitir a exploração de toda a sua potencialidade dimensional midiática, que se tensionará sempre às inovações tecnológicas.

Com o tempo, mais espaços foram sendo adicionados aos produtos e a tecnologia evoluiu ao ponto de permitir também uma maior liberdade de interação e gráficos cada vez mais elaborados e detalhistas. Como observa Wolf (2001), a consequência disso foi, principalmente para os jogos de computador, um aumento na profundidade narrativa. Assim, também, os *gameworlds* tornaram-se ambientes quilométricos e de extrema complexidade.

Portanto, como explica Espen Aarseth (2007), a espacialidade atinge a potencialidade de ser um elemento definidor para o videointerativo. De tal modo, os produtores passam a preocupar-se, fundamentalmente, com a representação e a negociação espacial e, por conseguinte, segundo Aarseth, a classificação do produto poderia ser também realizada pela forma como ele implementa o espaço.

Por ter se consolidado como uma mídia de terceira dimensão, o videointerativo converge palavra, imagem e interatividade em seu âmago. Apesar de ser a interatividade sua característica midiática essencial, não há como se excluir de sua estrutura, na atualidade, a imagem. Como explica Stephan Scwingeler (2019), o campo de computação gráfica que configura a mídia é, fundamentalmente, também imagético.

Esse fator não chega a ser surpreendente, pois há apenas dois modos de se conceber o imaterializável: pela imaginação ou pela imagem. De acordo com Lambert Wiesing (2016), a imagem, enquanto técnica, é capaz de motivar um caráter distinto de objetividade. Segundo o autor, com imagens, fabricam-se coisas imaginárias e que são o oposto “das coisas normais”, “porque não estão sujeitas às leis da física” e, na verdade, “apenas com imagens, um ser humano pode ver coisas e processos que são fisicamente impossíveis”, mas frutos de fantasia (WIESING, 2016, p. xvii). Assim, é pela imagem, bem como ocorre com as mídias de segunda dimensão, que os videogames alicerçam seus Mundos Secundários.

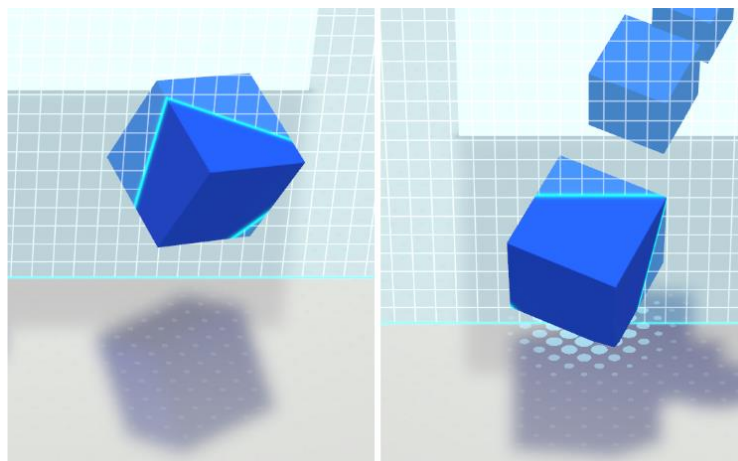
Stephan Scwingeler (2019) conclui, a partir de sua leitura de Stephan Günzel (2009) e Lambert Wiesing (2009), que há três tipos históricos de comportamento da imagem. O primeiro abrange as imagens estáticas, e.g. pintura e fotografia. O segundo compreende as imagens em movimento, e.g. filmes, animações tradicionais e imagens geradas por computador (CGI)¹⁴⁵ pré-renderizadas¹⁴⁶. O terceiro abarca as simulações interativas, e.g. videogames. Comum a

¹⁴⁵ CGI é a sigla para *computer-generated imagery*, que são imagens geradas por computador por meio de computação gráfica.

¹⁴⁶ Renderização é o processo de síntese da imagem por meio de um *software* de computador. O resultado final pode ser definido em várias linguagens e contém informações de geometria, textura, iluminação etc. de modo a

todas elas, está o uso da perspectiva para criar o efeito de profundidade, e, como apontado na classificação histórica e espacial de Boron (2007), há uma associação direta do videointerativo também com a tradição geométrica das imagens de criar perspectiva (**imagem 51**).

Imagem 51: Imagem e perspectiva



Fonte: Elaborado pela autora.

A perspectiva apresentou-se, inicialmente, como um modo de produzir a autorrepresentação natural. Em outras palavras, essa técnica, que surgiu por volta de 1420, procurava, por meio de linhas e proporções, reproduzir uma imagem que se assimilasse àquelas recebidas pela retina, como explica Friedrich Kittler (2010). O método fez da pintura “engenharia das ilusões, porque uma geometria mais ou menos explícita está por trás de cada imagem pintada”, e “entre o Renascimento e o Impressionismo, essa geometria dominou absolutamente a pintura como estilo artístico no sentido citado da palavra, e desde o advento da fotografia também foi incorporada às tecnologias de mídia como um padrão técnico”¹⁴⁷ (KITTLER, 2010, p. 49 – minha tradução). Tal engenharia foi, por conseguinte, responsável por transformar o espaço imagético midiático, que antes fundamentava-se apenas na visibilidade de algo, em um espaço matemático. Para Scwingeler (2019), o câmbio de percepções criativas trazidas pela perspectiva é o alicerce para a concepção das atuais imagens

compor uma cena virtual, mesmo que a imagem de origem não fosse fotorrealística. Já a pré-renderização, compreende o processo no qual a sequência de vídeo é renderizada previamente. Trata-se de uma gravação de imagens que não passam por uma renderização de hardware em tempo, mas que provêm uma gravação renderizada em equipamentos com maior desenvoltura do que o hardware de reprodução. Filmes, por exemplo, são previamente renderizados e, posteriormente, apenas reproduzidos.

¹⁴⁷ “the engineering of illusions, because a more or less explicit geometry stands behind every painted image. Between the Renaissance and Impressionism, this geometry absolutely dominated painting as an artistic style in the aforementioned sense of the word, and since the arrival of photography it has also been incorporated into media technologies as a technical standard”.

geradas em produtos videointerativos 3D. Diferentemente do que ocorria no século XV, agora essas imagens em perspectiva não são mais geradas por pintores, mas automaticamente por computadores.

A evolução da perspectiva se deu em vários níveis a medida em que ela foi incorporada por outras mídias. Em virtude disso, teóricos discordam entre si quanto a que tipo de perspectiva o videointerativo mais se filia. Por um lado, a nova mídia cria imagens através de desenhos, como a pintura, mas, por outro lado, suas imagens estão em constante movimento, como no filme.

Para Lev Manovich, acadêmico dos estudos midiáticos, o cinema fez da perspectiva linear uma interface cultural elementar e, assim, ela teria sido transferida ao computador. Dessa maneira, os princípios ópticos da perspectiva matemática teriam unido a linguagem e a interface cultural cinematográfica com a interface computacional. Os procedimentos estratégicos estéticos do cinema “tornaram-se princípios organizacionais basais de software. A janela em um mundo ficcional de uma narrativa cinematográfica tornou-se uma janela em uma paisagem de dados. Em suma, o que era cinema virou interface homem-computador”¹⁴⁸ (MANOVICH, 2001, p. 92 – minha tradução).

No entanto, para David Thomas e Gary Hausmann (2005) uma vez que o videointerativo não possui câmera ou lente de filmagem, seus produtos não estariam sujeitos aos mesmos processos de criação do cinema e, conseqüentemente, não apresentam, necessariamente, a mesma perspectiva dentro da imagem. Segundo os autores,

a diferença entre uma câmera óptica e uma câmera de videogame é aparente e evidente. Uma registra uma cena específica; a outra pode gerar qualquer cena. No entanto, o conluio contínuo das câmeras ópticas e de videogame resultou em vários movimentos conceituais e metodológicos únicos, e talvez evitáveis. As confusões surgem à medida que a conceituação da câmera de videogame se confunde com a câmera óptica, obrigando a uma leitura dos videogames como forma de fotografia ou, mais frequentemente, como cinema.¹⁴⁹ (THOMAS; HAUSMANN, 2005, p.2 – minha tradução)

¹⁴⁸ “Cinema's aesthetic strategies have become basic organizational principles of computer software. The window in a fictional world of a cinematic narrative has become a window in a datascape. In short, what was cinema has become human-computer interface”.

¹⁴⁹ “The difference between an optical camera and a videogame camera is apparent and selfevident. One records a specific scene; the other can generate any scene. However, the ongoing collusion of the optical and videogame cameras has resulted in a number of unique, and perhaps avoidable, conceptual and methodological moves. Confusions arise as the conceptualization of the videogame camera merges with the optical camera, forcing a reading of videogames as form of photography or, more often, as cinema”.

Fundamentalmente, David Thomas e Gary Hausmann (2005) argumentam que o videogame não se constrói através de uma lente que captura luz, mas, como pode seguir suas próprias prescrições para a representação criando mundos não ópticos, é aquilo que cria luz. Ainda, argumentam a necessidade de se procurar manter uma característica de imagem singular perante as demais mídias, em especial o cinema.

Não me compete aqui fazer uma análise específica sobre a questão técnica de como a perspectiva se materializa no videointerativo nem de sua evolução, mas apontar que, por mais elaboradas que as análises desses autores sejam, nenhum preocupa-se primeiramente com a questão da interatividade ao tecer seus argumentos. O videointerativo é um simulacro de percepções em que, apesar do grau de associação mental sugerir muitas vezes o contrário, o jogador não está fisicamente imerso no *gameworld*. Espen Aarseth pondera que “o design do *gameworld* deve estar submetido ao design da jogabilidade, assim como no teatro, a cenografia deve se submeter ao diálogo. (...) Os jogos de computador são alegorias do espaço”, pois “pretendem retratar o espaço de maneiras cada vez mais realistas, mas contam com seu desvio da realidade para tornar a ilusão jogável”¹⁵⁰ (AARSETH, 2007, p.47 – minha tradução). Conseqüentemente, a tridimensionalidade proposta é efeito do estímulo visual de imagens interativas. Assim, por mais que, por vezes, produtos videointerativos apresentem simulações da câmera cinematográfica ou mesmo inserções de *cutscenes*, ao contrário do cinema, suas imagens são elaboradas e construídas a partir de gráficos, mas isso também não seria suficiente para vinculá-los à produção da pintura. A interatividade e a tecnologia parecem posicionar a mídia em um espaço distante das demais mídias.

O gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* não apenas desenvolve a interação em profundidade geométrica, mas também se propõe a construir detalhadamente um *gameworld* e em larga escala. Nos produtos mais recentes deste gênero, o usuário move-se em terceira dimensão, de maneira suficientemente imersiva e com liberdade de visualização. Ainda, diferentemente do que ocorre com outras mídias, a manipulação do ponto de vista não é uma ferramenta inacessível ao jogador dos *MMORPGs*, visto que é o usuário quem escolhe, dentro das estruturas e regras previstas no produto, como irá interagir com o *gameworld* e, portanto, com o cenário.

Então, “os fenômenos de imagens são tecnicamente gerados por algoritmos de perspectiva, mas produzidos pela vontade do jogador de mudar a janela de visualização. A

¹⁵⁰ “Gameworld design must defer to gameplay design just as in drama, scenography must defer to dialogue. (...) Computer games are allegories of space: they pretend to portray space in ever more realistic ways but rely on their deviation from reality in order to make the illusion playable”.

imagem está sempre conectada ao jogador como um assunto”¹⁵¹ (SCWINGELER, 2019, p. 50 – minha tradução).

Observa Teun Dubbelman (2019, p. 76) que a personificação do jogador em seu avatar também pode estar vinculada à imagem, mais especificamente ao modo como se dá a visibilidade do jogo. Dubbelman aponta, a partir da leitura de dois excertos da revista *Inbox Edge* (2007), duas formas distintas de compreender a relação que se estabelece entre jogador e personagem. A partir das cartas publicadas na revista citada, o pesquisador pondera:

Parece haver duas lógicas distintas em ação na ideia desses escritores. Um enfoca o jogador como um autor implícito que guia o herói através de suas provações e tribulações. O jogador pode intervir no destino do herói, controlando-o. O outro enfoca o jogador como um participante corporificado no mundo da história. No primeiro caso, o jogador segue de perto o herói em sua aventura; no último, o jogador se torna o herói e vive suas próprias aventuras.¹⁵² (DUBBELMAN, 2019, p. 76 – minha tradução)

A primeira relação de interatividade parece claramente vinculada aos produtos do início do videointerativo e, ainda, aos jogos de plataforma. A visão lateral do mundo e a própria construção do produto midiático tendem a sancionar um distanciamento. Como aponte na página 164, o jogador não cria vínculo de personificação com Sonic por se posicionar como um outro que manipula a personagem e por ela ter a capacidade de se manifestar voluntariamente, quando decide chamar a atenção do usuário ou quando, ao final de fase, ela sai correndo sem que o jogador possa impedi-la. Já em jogos mais abstratos, comuns na origem da mídia, de imediato deparamo-nos com a dificuldade de encontrar um protagonista aparente com o qual o jogador possa vir a se vincular. Explica Arthur Bobany (2008, p. 43) que “o protagonista será sempre uma forma distinta, em relação à qual o jogador detém o controle”. Assim, independente de se tratar de um traço que se move, uma nave alienígena ou uma pessoa,

podemos determinar o protagonista em sua concepção mais simples analisando os diversos jogos de quebra-cabeça abstratos, como *Tetris* ou *Bejeweled*, nos quais o jogador está controlando diretamente objetos em um espaço físico determinado. Poderíamos dizer que o protagonista de *Tetris* são os blocos geométricos. Podemos definir que o protagonista, no âmbito dos games, é uma entidade física envolvida em alguma atividade. (BOBANY, 2008, p. 43)

¹⁵¹ “the images phenomena are technically generated by perspective algorithms but produced by the player’s will to change the viewpoint. The image is Always connected to the player as a subject”.

¹⁵² “There seem to be two distinctive logics at work in the idea of these writers. One focuses on the player as an implied author who guides the hero through his trials and tribulations. The player can intervene in the hero’s faith by controlling him. The other focuses on the player as an embodied participant in the world of the story. In the former, the player closely follows the hero through his adventure; in the latter, the player becomes the hero and experiences adventures of his own”.

Todavia, por mais eficiente que essa explicação seja a nível técnico e teórico, a necessidade de explicar que em jogos como *Tetris* o protagonista são os blocos manipulados reforça a ideia de desassociação do jogador com uma personagem. A visibilidade desses jogos costuma ser o que chamo de “visão de *pinball*”, pois o *gameworld* se apresenta como uma caixa, um ambiente restrito e isolado em si, onde a interatividade do jogador se resume a manipular peças específicas por meio de comandos reduzidos.

A segunda parece manifestar-se com mais frequência em jogos em que se proporciona a visão em primeira pessoa, ou seja, não há efetivamente um avatar em tela e o jogador projeta em sua mente que tudo o que está na imagem é seu campo natural de visão no *gameworld*. Porém, também pode consolidar-se pela simulação estética da câmera por cima do ombro, em que o jogador visualiza sua personagem e a acompanha como um drone que voa há poucos centímetros de distância e um pouco mais alto do que ela. Nessas opções, cria-se no jogador o sentimento de pertencimento imediato ou de pertencimento por representação, respectivamente. Por entenderem que não há risco ao vínculo estabelecido entre jogador e avatar, alguns jogos de *MMORPG* permitem que o usuário altere o campo de visão sempre que desejar. Dessa maneira, é possível alternar entre a visão em primeira pessoa e a visão por sobre o ombro. No entanto, assim como no caso de *Sonic the Hedgehog*, outros aspectos do jogo podem romper com o vínculo de personificação, não apenas a forma como a visibilidade é projetada. Em *Wow*, por exemplo, a personagem por vezes age espontaneamente e comunica-se com o jogador em uma atitude que os desenvolvedores provavelmente tencionaram como pedagógica, mas que acaba por gerar uma desassociação momentânea. Suas frases mais comuns são “eu não tenho um alvo” e “preciso de um alvo”. Certamente, a projeção de visibilidade é mais determinante do que o exemplo citado, pois se manifesta desde a estrutura do produto e o caso de *Wow* apenas promove pequenas interrupções de vínculo com a personagem, talvez em mesmo grau que as interrupções agenciadas pelos *cutscenes*.

De toda forma, visibilidade e espacialidade estão sempre vinculadas àquele que manipula. Não apenas o usuário controla seu ponto de vista, controlando o que e como almeja ver, ele também controla, de certa maneira, o espaço. Enquanto no cinema temos imagens em movimento, no videogame é o jogador quem se move:

A conexão entre movimento e espaço é importante, e o papel da perspectiva pode ser um elemento relevante nessa relação. O movimento e o espaço estão claramente conectados, pois os comandos do jogador são mediados por meio do movimento no teclado ou no controle. À medida que seus comandos são executados, o movimento

do avatar é o que determina as representações virtuais do espaço. Se o avatar está caminhando de uma determinada maneira e direção, o espaço do jogo é representado de acordo, o que significa que o ponto de vista do avatar e seu ambiente é o espaço do jogo.¹⁵³ (THEILHABER, 2019, p. 59 – minha tradução)

Dessa forma, ver está diretamente vinculado a caminhar, como explica Karen Theilhaber (2019). Em *Lotro*, por exemplo, o jogador, antes leitor, terá a oportunidade de explorar lugares que não são descritos por completo por J. R. R. Tolkien, como a cidade de Bree e a casa de Elrond. Isso ocorre, visto que, em um *MMORPG*, é necessário que cada localidade seja criada por inteiro. Não é possível criar apenas uma parte de uma cidade. Todos os elementos da espacialidade precisam ser apresentados nas mais complexas camadas possíveis. Portanto, mesmo que Tolkien tenha descrito apenas superficialmente a cidade, na Bree de *Lotro* o jogador encontra a população local (NPC), diversos comércios e residências, ruas, becos e vielas, locais mais ricos e locais mais pobres, diversos animais e plantas que compõem o ambiente, ruínas etc.¹⁵⁴

Todavia, durante sua movimentação, o usuário não apenas se locomove ou escolhe o que decide visualizar, mas também interage com o contexto. Como explicam Katie Salen e Eric Zimmerman (2004), os produtos videointerativos são sistemas que provisionam contextos de interação que se efetivam como espaços, objetos e comportamentos com os quais os jogadores exploram, manipulam e interagem. Enquanto sistemas, eles entram em contato com o usuário em diferentes graus, desde formas mecânicas e matemáticas até conceituais e culturais.

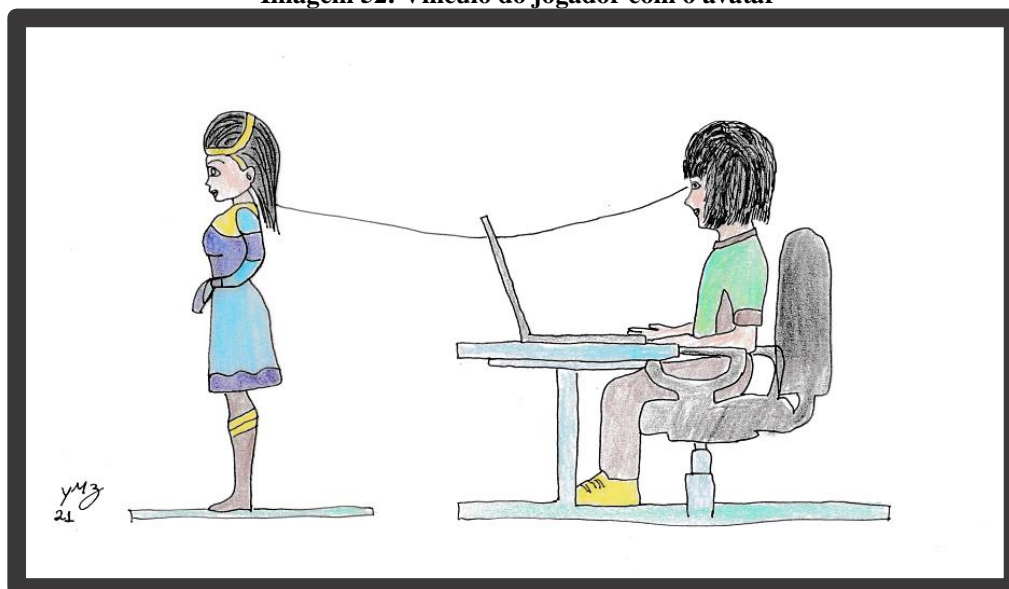
Por importarem as bases de seus ancestrais – os jogos de *Role-Playing* (RPG) realizados com dados, papel e caneta –, o usuário de *MMORPG* é apresentado primeiro a uma tela de criação de personagens em que constrói seu eu virtual, o avatar, e adentra o *gameworld* (**imagem 52**). Nele, o usuário poderá, além de missões e grandes aventuras, exercer a vida de suas personagens realizando tarefas cotidianas como construir, comprar e decorar uma casa, adquirir uma profissão (arqueólogo, alquimista, agricultor, joalheiro etc.), ter uma família adotando personagens de outros jogadores, criar sociedades e irmandades entre jogadores, comprar e vender objetos de utilidade etc. Acima de tudo, o usuário precisa receber a liberdade de tecer suas próprias histórias, a de jogo e a do avatar.

¹⁵³ “The connection between movement and space is important, and the role of perspective might be a relevant element in this relationship. Movement and space are clearly connected as the commands of the player are mediated through movement on the keyboard or the controller. As their commands are executed, the movement of the avatar is what determines virtual depictions of space. If the avatar is walking in a certain way and direction, the game space is depicted accordingly, that means the avatar’s point of view and his environment is the game space”.

¹⁵⁴ Para uma análise aprofundada de como *Lotro* constrói essa e outras regiões, ver: MARTINEZ (2017)

Junto a todas as características que vimos observando, alia-se a importância fundamental do cenário. Na mídia videointerativa, “o cenário precisa atender a todas as características tradicionais atribuídas a ele e ainda prover o jogador com uma experiência de navegação e exploração que não pareça forçada” (BOBANY, 2007, p. 192).

Imagem 52: Vínculo do jogador com o avatar



Fonte: Elaborado pela autora.

Especialmente nesse gênero, os cenários desempenham funções para além de existirem apenas como ambientes para os acontecimentos, em verdade, eles atuam como delimitadores dos universos dos jogos. Portanto, “dentro do jogo, o cenário é muito mais do que apenas um pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa”, pois a possibilidade de interação entre o usuário e o cenário tece “uma grande parcela da diversão presente no jogo” (BOBANY, 2007, p. 87) e manifesta a origem do universo da ficção interativa.

O cenário é também responsável por ampliar a sensação de pertencimento do jogador e o vínculo com seu avatar, visto que, quanto mais manipulável ele é, mais comportamentos o usuário poderá exercer. Jogos como *World of Warcraft (Wow)* permitem que o avatar não apenas nade, mas que também possa explorar o ambiente subaquático em um determinado grau de profundidade, uma característica que acrescenta um nível a mais de interação com o *gameworld*.

A medida em que o avatar do jogador passa a evoluir, ficando mais poderoso, novos cenários também devem apresentar novas dificuldades e problemáticas mais complexas. O elemento do “desafio” precisa ser constantemente alimentado dentro do *gameworld* e, na maioria das vezes, ele é consolidado a partir do espaço:

A ideia é que o jogador não perceba que os desafios propostos são determinados arbitrariamente, concluindo que tudo não passa de consequência natural da ambientação. Se encontramos o protagonista em uma ruína antiga, é de se esperar que, subitamente, o chão ceda sob seus pés ou aconteça um desmoronamento, da mesma forma que os esgotos de uma cidade futurística poderiam apresentar trilhas escorregadias e jatos de vapor perigosos. A maneira como essas adversidades são implementadas é importante para a criação de um ambiente. (BOBANY, 2007, p. 92)

No videogame, tudo está no campo do visível, não há espaço para o invisível a não ser quando ele se materializa como um alarme ou um assombro. Isso ocorre geralmente em jogos com temáticas de ação e que beiram o fantástico. Em *Residente Evil*, por exemplo, o som aparece pela fala das personagens e pela música que se manifesta ou como presságio ou para ditar o ritmo a um determinado ambiente ou fase ou missão. Ao contrário do cinema, o som não manifesta o que não está visível e não auxilia a expandir o Mundo Secundário.

Uma vez consagrado como mídia de terceira dimensão, o videointerativo demanda a interação pelo visível. Como explica Wolf (2019), seus produtos se desenvolveram de telas únicas em gráficos e *pixels* para mundos vastos, que, por vezes, são muito grandes para serem explorados por uma única pessoa, apesar de anos de interação com o produto. Esse é o caso dos *MMORPGs*, cujos Mundos Secundários transcorrem milhares de quilômetros cúbicos virtuais.

As transformações tecnológicas não apenas trazem novas possibilidades aos jogadores, mas também às produtoras. Os espaços gerados são artifícios virtuais nos quais os eventos dos jogos são todos gerados processualmente. Assim, há um caráter de singularidade bastante marcado à espacialidade de cada obra, uma vez que é improvável o compartilhamento de cenários, como ocorre em filmes e no audiovisual. Portanto, segundo Wolf (2009), a produção de conteúdo de jogo varia de jogo para jogo significativamente, o que muda a jogabilidade. Ao mesmo tempo, no entanto, a troca de localizações geradas por algoritmos tem certas desvantagens e limitações próprias, que manifestam-se dentro da própria metodologia. Em outras palavras, todos os mundos, universos, personagens, interações e ambientações são possíveis desde que a tecnologia seja suficiente para isso.

Como explorado neste capítulo, é possível perceber que, em muitos aspectos, o videointerativo é inversamente proporcional à literatura no que tange a visibilidade e espacialidade. Enquanto a literatura trabalha dentro da imaginação do usuário, sendo ele responsável por construir as imagens que lhe são transmitidas por palavras, em um jogo todos os ambientes e imagens estão disponibilizadas em sua íntegra. O Mundo Secundário interativo precisa estar completo e manipulável para que o jogador possa nele interagir. Nesse sentido, arrisco dizer que, enquanto a literatura permite a ampla imaginação, o videointerativo não

fornece espaço para a imaginação imagética e espacial do usuário. Já o cinema, encaixa-se perfeitamente como um intermediário entre as duas formas de recepção, visto que atua sobre uma imagem por ele projetada, mas também permite a imaginação e a suposição do que se encontra fora do quadro. Os *games* permitem a manifestação do instinto e da antecipação de algo que está por acontecer, mas esse algo logo torna-se visível, assim não é necessária à sua projeção imaginada por parte do jogador.

Tendo discutido as três mídias em seus comportamentos quanto a tempo, sequência e estrutura, espaço e visibilidade, a seguir teço uma reflexão sobre como as diferentes dimensões podem ser empregadas como proveito para um projeto de *transmedia storytelling*. Para tanto, início por retomar brevemente questões teóricas acerca de midialidade e transmidialidade para, então, aplicar esses conceitos e minha proposta de observar as mídias enquanto dimensões atuantes na franquia *Warcraft*.

6 AS DIFERENTES DIMENSÕES COMO PROVEITO PARA O “*TRANSMEDIA STORYTELLING*”

“The former can advise the latter, but the latter must be free to challenge the former, to avoid what happened.”

(Medivh, Warcraft III)

Na atualidade, as diferentes tendências midiáticas de criação e de comportamento, bem como seu relacionamento com modos de execução mais antigos, assumem um significado teórico relevante, pois demonstram que, se por um lado, as novas mídias promovem inovação, por outro, dialogam com as antigas que, por sua vez, comunicam-se com o novo, mas não deixam de honrar o velho. Os produtos midiáticos revelam que cada época executa e compreende os processos midiáticos dentro de suas próprias possibilidades de pensar e de criar, e a aceção histórica do produto e do processo resulta, em última instância, da inter-relação de diversas formas de proceder provenientes de diversas mídias. É, pois, nesse contexto que se observa a imprescindibilidade e sempre renovada necessidade de acompanharmos as novas mídias sem incorrerem em juízo de valor para com as mais velhas.

Com o fim dos idos de 1900, iniciava-se o fim do prazo das promessas iniciadas pós Segunda Guerra Mundial – fomentadas pela ficção científica a partir de famosas séries de televisão como *Lost in space* (1965-1968) e *The Jetsons* (1962-1963) e de filmes como *Journey to the Center of the Earth* (1959) e *From the Earth to the Moon* (1958) – quanto ao “boom” tecnológico que ocorreria a partir dos anos 2000.

Sem demora, e correspondendo a muitas das expectativas de investidores, cientistas e consumidores, já nas primeiras décadas ocorreu o rápido aprimoramento das mídias digitais: jogos de videogames se tornaram mais complexos, estéticos e acessíveis ao grande público; as pessoas passaram a ter fala no mundo digital através de *blogs*, plataformas e mídias sociais; as câmeras fotográficas digitais obtiveram sua dita e, em seguida, sua desdita, com o aprimoramento das funções do *smarthphone* e, hoje, o mundo já se encontra imerso na plataformização.

Em contexto de Web 2.0, o conceito da manifestação do ser por meio digital já estava incorporado ao cotidiano e tornava-se cada vez mais possível a própria produção de conteúdo, disponibilizada via *Youtube* e outras plataformas, independente do domínio exercido pelas grandes empresas midiáticas que controlam as grandes produções de televisão, rádio e cinema,

mas não necessariamente independente dos grandes conglomerados tecnológicos (Google, Amazon, Microsoft, Apple etc.) que controlam as novas formas de produção e de consumo no meio virtual.

Nesse contexto de inovações, para se adequar às novas configurações midiáticas, as mídias mais velhas se repaginaram, buscando absorver as novas tecnologias e a interatividade proposta e proporcionada por elas, na busca de manter o interesse de seus usuários. De mesmo modo, para ampliar seus aportes de contato com o usuário e consagrar *status* entre as demais mídias e em sua relação com a sociedade, as novas mídias digitais incorporaram produtos das mídias mais velhas em seus projetos. Fez-se surgir o projeto *transmídia storytelling*.

6.1 Mídia e Transmídia Storytelling

O ato de contar histórias passou, no mundo ocidental, a ser comumente entendido, enquanto atividade oral, como uma ação feita para e com as crianças. Porém, como procurei demonstrar no capítulo 2, o *storytelling* ainda é uma ferramenta de comunicação cotidiana (cf. BORDWELL, 2007) e cada vez mais oportunizada por novas mídias em novos teores e pela adaptação das mídias mais velhas às novas tecnologias.

Se antes *Gilgamesh* vangloriava-se de seus feitos e suas tábuas, agora o usuário do videointerativo também se faz herói de sua própria narrativa, enquanto vivencia e constrói sua relação com o *storytelling*. Já o cinema encanta com novas possibilidades de imagem, impulsionando, pela tecnologia, a formulação de sensações visuais e processos criativos novos. E a literatura tem na migração de suporte, do livro físico ao *ebook reader*, a potência de novos caminhos para a criação e a interação com o leitor, caminhos talvez ainda desconhecidos. Ainda, todas são peregrinas da nova estrada que converge para a transmidialidade programada e para a plataformização.

Para que se possa discorrer o que é transmidialidade é preciso discorrer o que é midialidade. Ainda, talvez, seja necessário observar o que é mídia. Para tanto utilizarei o conceito segundo os postulados do filósofo canadense Herbert Marshall McLuhan que, apesar de não ter vivido para conhecê-las, parece prever o surgimento e o desempenho das novas mídias digitais e, assim, sua acepção se torna hoje mais atual do que quando foi inicialmente pensada. Para Marshall McLuhan, o que classifica uma mídia como mídia é a possibilidade de transmitir uma mensagem. O meio de comunicação “é a mensagem. Isso é apenas para dizer que as consequências pessoais e sociais de qualquer meio – ou seja, de qualquer extensão de

nós mesmos – resultam da nova escala que é introduzida em nossos negócios por cada extensão de nós mesmos, ou por qualquer nova tecnologia”¹⁵⁵ (MCLUHAN, 2013, p. 7 – minha tradução). Por assim dizer, não basta que seja um meio, ou seja, a energia elétrica, por exemplo, é uma via, mas não uma mídia por não conduzir nenhuma mensagem. Sendo assim, a mídia carece de mensagem e, ao receber o conteúdo, o usuário recebe tanto conteúdo – mensagem –, quanto interage com a forma, o meio.

Ainda, McLuhan propõe que as mídias são extensões do ser humano, ou seja, suas criações, mas também suas manifestações. Essa acepção proporcionou uma outra visão acerca de meios como as artes, por exemplo, que eram vistas e estudadas como manifestações distintas à tecnologia. Assim, a lista de

(...) fenômenos que foram rotulados de ‘mídia’ incluem: (a) canais de comunicação de massa, como jornais, televisão (tv), rádio e Internet; (b) tecnologias de comunicação, como impressão, computador, cinema, tv, fotografia e telefone; (c) aplicações específicas de tecnologia digital, como jogos de computador, hipertexto, blogs, e-mail, Twitter e Facebook; (d) formas de codificação de sinais para torná-los duráveis e formas de preservar dados de vida, como escrita, livros, gravação de som, filme e fotografia; (e) formas semióticas de expressão, como linguagem, imagem, som e movimento; (f) formas de arte, como literatura, música, pintura, dança, escultura, instalações, arquitetura, drama, ópera e quadrinhos; e (g) a substância material da qual as mensagens são feitas ou em que os sinais são apresentados, como argila, pedra, óleo, papel, silício, pergaminhos, livros de códice e o corpo humano.¹⁵⁶ (RYAN, 2014, p. 26 – minha tradução)

É importante destacar que, como extensões do ser humano, as mídias são criações da humanidade que expressam e transmitem mensagem e possuem diferentes estruturas, ou suportes, e *modus operandi*. Cada mídia possui sua midialidade, sua composição e sua expressão característica: para a literatura, o texto escrito e oral através da palavra; para a fotografia, a imagem; para o cinema, a conjunção entre imagem em movimento e som etc. Portanto, para além da mensagem ao que McLuhan observava com zelo, temos a influência do suporte sobre a midialidade, como discorri nos capítulos anteriores. Essa influência pode ser

¹⁵⁵ “the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium--that is, of any extension of ourselves -- result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology”.

¹⁵⁶ “(...) phenomena that have been labeled ‘media’ includes: (a) channels of mass communication, such as newspapers, television (tv), radio, and the Internet; (b) technologies of communication, such as printing, the computer, film, tv, photography, and the telephone; (c) specific applications of digital technology, such as computer games, hypertext, blogs, e-mail, Twitter, and Facebook; (d) ways of encoding signs to make them durable and ways of preserving life data, such as writing, books, sound recording, film, and photography; (e) semiotic forms of expression, such as language, image, sound, and movement; (f) forms of art, such as literature, music, painting, dance, sculpture, installations, architecture, drama, the opera, and comics; and (g) the material substance out of which messages are made or in which signs are presented, such as clay, stone, oil, paper, silicon, scrolls, codex books, and the human body.”.

direcionadora, “possibilitante” ou limitante. Como exemplo de ação limitante, podemos pensar o cinema à época dos filmes de película em que era necessário realizar um intervalo na exibição pois os produtos eram divididos em dois grandes rolos e era necessário que se fizesse a troca de um rolo por outro no projetor para continuar a projeção ou, ainda, em adaptações, como *The Wizard of Oz* (1939), em que grandes partes da narrativa do livro foram deliberadamente cortadas pela impossibilidade tecnológica de serem recriadas no cinema e para que se restringisse a duração do filme.

Tendo brevemente expressado o que é mídia e midialidade cabe contextualizar o que é transmidialidade. Todavia, iniciarei o processo pelo que ela não é. Não raro, quando se trata do diálogo entre mídias, encontramos o uso de transmidialidade como sinônimo de multimídia, mas não o é. Como explica Ryan (2014), as multimídias congregam fenômenos tecnológicos ou culturais, com a finalidade de empregar vários signos provenientes de um conjunto escolhido de mídias para atingir os sentidos do usuário. A multimídia ocorre, em grande parte, em performances ao vivo, como shows e espetáculos musicais, mas também em instalações de arte que misturam vários tipos de signos e tecnologias de uma forma inovadora e, por vezes, tão coerente que “a multimídia quase se torna um meio em si”¹⁵⁷ (RYAN, 2014, p. 26 – minha tradução), todavia, compõe-se de mídias separáveis, como na ópera.

Outro termo que, por vezes, é associado a ela é *crossmedia*. Contudo, o termo deriva do *marketing* e conceitua o emprego de diferentes mídias para transmitir uma mesma mensagem. Trata-se de um método de repartição que foca em conservar o conteúdo, fazendo apenas adequações de estrutura e linguagem de acordo com a mídia tencionada. Já a transmídia, enquanto projeto, propõe múltiplos desdobramentos e expansões de uma mensagem original, uma narrativa ou um Mundo Secundário. Como exemplo de *crossmedia*, posso citar o diálogo entre livro e audiolivro, visto que, nessa transição, o usuário receberá o mesmo texto, porém por meio distinto. O mesmo acontece com as propagandas que se apresentam com áudio e imagens na televisão e apenas por áudio no rádio. Em muitos graus, é plausível associar a *crossmedia* à adaptação – e, nesse sentido, desassociá-la à remediação estrutural – quando observamos obras literárias sendo adaptadas ao cinema enquanto conteúdo. Esse é o caso da saga *Harry Potter*, que se inicia como um projeto *crossmedia* de adaptar o texto às telas segundo a sua mensagem, mas que, posteriormente, transforma-se em um ensaio transmidiático com a chegada de *Wizarding World*¹⁵⁸.

¹⁵⁷ “multimedia almost becomes a medium in itself”.

¹⁵⁸ *Wizarding World* é um site que congrega histórias, vídeos e jogos do universo criado por J. K. Rowling.

Transmidialidade, também é relevante salientar, não é intermidialidade. Na verdade, a primeira transcende a segunda em tamanho e quantidade de mídias envolvidas, mas também se difere no processo a que se propõe. O termo intermídia, raiz de intermidialidade, foi posto pelo artista inglês Dick Higgins para classificar as manifestações artísticas interdisciplinares que vinham ocorrendo na década de sessenta, como os *happenings* e os *objets trouvés*. O artista inicia seu artigo contextualizando que muitos dos melhores trabalhos que estavam sendo produzidos encontravam-se entre mídias. Compreendendo que esse não era um fator acidental, mas produto de uma intenção artística, Higgins (1996) explica que o conceito de separação entre mídias surgiu na Renascença e, portanto, a ideia de que pintura é feita de tinta sobre tela ou que escultura não deveria ser pintada vincula-se ao pensamento de distinção de classes, que se ergue a partir da concepção feudal da Grande Cadeia do Ser¹⁵⁹.

Percebendo que intermidialidade pode ser uma definição demasiadamente ampla, Irina Rajewsky propõe uma divisão classificatória em três grupos. O primeiro seria a intermidialidade no sentido estrito de transposição midiática (*Medienwechsel*), denominada igualmente de transformação midiática, a exemplo de adaptações fílmicas de textos literários e novelizações. O segundo seria a intermidialidade no sentido estrito de combinação de mídias (*Medienkombination*), que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou Sound Art, história em quadrinhos ou, em outra terminologia, as chamadas formas multimídias, de mescla de mídias. E o terceiro seria intermidialidade no sentido de referências intermediárias (*intermediale Bezüge*), a exemplo das referências em um texto literário a um certo filme, ou à escrita fílmica, ou ainda, as referências que um filme faz a uma pintura ou livro, ou que uma fotografia faz a uma escultura, entre outras (cf. RAJEWSKY, 2012, p. 58).

Importante ressaltar que essa proposta classificatória deve ser considerada como um norte e não como uma proposta limitante. Trouxe essa definição para que pudéssemos observar que se trata de um diálogo que objetiva a criação de um único produto específico. O diálogo entre mídias diversas se faz para a realização de uma ópera, um filme, uma exposição artística, um jogo de videogame etc.

A transmídia surge do processo de realinhamento dos astros. Ocorre enquanto processo de convergência – e não de migração –, que se cria para a execução de um projeto que, muitas vezes, baseia-se em um *storyworld* de modo a ampliar sua capacidade de *storytelling* e de

¹⁵⁹ O conceito, também conhecido por *scala naturae*, é recorrente nos estudos antropológicos e na história da biologia e sanciona que todos os organismos podem ser ordenados de maneira linear, sucessiva e progressiva, do mais simples ao mais complexo, que seria o ser humano.

interação para/com o usuário. *Storyworlds* são mundos de onde emergem as narrativas, como Oz, País das Maravilhas, Nárnia, Terra Média, Terabithia etc. Explica Williamson (2014) que esses são lugares fictícios que se tornam “reais” nas mentes e nos corações dos leitores e espectadores, são mundos com narrativas que alguém inventou. Já *storytelling*, como dito no capítulo 2, refere-se ao contar, narrar, construir enredos, uma atitude recorrente ao ser humano desde os primórdios e comum ao cotidiano: histórias do passado e do futuro, de deuses e titãs (cf. PUCHNER, 2019) etc. Segundo Ryan (2014), os vários elementos de um sistema transmídia podem expandir um *storyworld* por meio de processos que respeitam o conteúdo anterior ou criar *storyworlds* logicamente distintos, embora imaginativamente relacionados, através de modificações e transposições que alteram o *storytelling*.

Tendo sido feitas as conceituações acima, voltamos à transmidialidade e observamos que, se antes as mídias dialogavam entre si em processos intermediáticos e crossmidiáticos, agora há também uma colaboração no processo criativo de *storytelling*. Transmídia, portanto, “consiste em várias grandes peças de mídia: filmes, videogames, esse tipo de coisa. Está baseada na narrativa comercial de grandes empresas. As histórias nesses projetos estão entrelaçadas, mas levemente”, visto que “cada peça pode ser consumida sozinha, e você ainda vai sair com a ideia de que recebeu uma história completa”¹⁶⁰ (PHILLIPS, 2012, p. 14 – minha tradução)

Em outras palavras, *transmedia storytelling* significa um processo em que elementos integrantes de uma ficção dispersam-se continuamente e aplicadamente por múltiplos canais de distribuição com a finalidade de criar uma experiência de entretenimento unificada e coordenada aos usuários (cf. JENKINS, 2006). Nesse processo, cada mídia desempenha sua própria e singular contribuição para o desenvolvimento do *storytelling* dentro do *storyworld* que compartilham. Dessa forma,

Transmedia storytelling refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência da mídia – uma estética que impõe novas demandas aos consumidores e depende da participação ativa das comunidades de conhecimento. Contar histórias transmídia é a arte de fazer mundo. Para experimentar totalmente qualquer mundo fictício, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história nos canais de mídia, comparando notas entre si por meio de grupos de discussão online e colaborando para garantir que todos que investem tempo e esforço venham com uma experiência de entretenimento mais rica. Alguns argumentariam que os irmãos Wachowski, que escreveram e dirigiram os três

¹⁶⁰ “consists of multiple big pieces of media: feature films, video games, that kind of thing. It’s grounded in big-business commercial storytelling. The stories in these projects are interwoven, but lightly; each piece can be consumed on its own, and you’ll still come away with the idea that you were given a complete story”.

filmes *Matrix*, levaram a narrativa transmídia mais longe do que a maioria do público estava preparado para ir.¹⁶¹ (JENKINS, 2006, p. 21 – minha tradução)

A seguir, farei uma diferenciação do que classifico como projeto transmídia e transmídias acidentais. Penso ser essa distinção relevante para os estudos transmidiáticos por colaborar no entendimento de como se articulam, em especial, as obras pertencentes ao primeiro grupo segundo sua relação como o *storytelling*.

6.2 Projetos Transmídia e Transmídias Acidentais

Neste momento, trago a tão aguardada explicação quanto a observação que fizera na introdução desta tese sobre a “esfinge gigantesca que se criaria, ao final, se não houvesse me divorciado de meu *corpus* inicial”, que era o universo criado por J. R. R. Tolkien. Primeiramente, é mister considerar que, por mais que o conceito *transmedia* seja novo, o fenômeno já vem acompanhando a humanidade nos últimos 130 anos. Histórias como as de Oz, de Lyman Frank Baum, em especial a que transcorre no primeiro livro de 1900, podem ser consideradas fundadoras do processo de transição entre múltiplas mídias. Entretanto, tais trajetórias foram acidentais e não compõem uma ideação de trabalho articulado com designo específico, em que produtos estejam conectados. A partir do exemplo do que ocorre com Oz, poder-se-ia dizer que todas as obras compartilham o mesmo Mundo Secundário, entretanto, cada uma delas parece encontrar-se em uma camada distinta desse mundo, como dimensões paralelas em um multiverso de múltiplas possibilidades, o que impossibilita o diálogo entre os produtos. Aqui, pode ser relevante ao leitor considerar que, em muitas dessas produções, a impossibilidade de diálogo é real e tensionada por questões externas, em sua maioria burocráticas. Esse é o caso da obra de J. R. R. Tolkien, que possui ampla restrição de direitos autorais. Já no caso de Oz, após ter comprado os direitos de adaptação da obra de Baum da MGM, a Disney assinou um contrato em que seus produtos não podem dialogar com o filme de 1939, sob pena de multa. Assim, em outras palavras, as interpretações, adaptações e representações do Mundo Secundário variam de produto a produto, não apenas de mídia a

¹⁶¹ “Transmedia storytelling refers to a new aesthetic that has emerged in response to media convergence—one that places new demands on consumers and depends on the active participation of knowledge communities. Transmedia storytelling is the art of world making. To fully experience any fictional world, consumers must assume the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience. Some would argue that the Wachowski brothers, who wrote and directed the three *Matrix* films, have pushed transmedia storytelling farther than most audience members were prepared to go”.

mídia, e sofrem maiores influências de fatores externos – tempo histórico, sociedade, tecnologia, receita etc. – do que de elementos referentes ao universo do *storytelling*. Dessa forma, não há preocupação de se articular uma fidelidade¹⁶² entre produtos ou dos produtos com o universo de origem.

O projeto transmídia expande o *storytelling* a partir de cada novo produto. Esse é, talvez, o ponto essencial que o faz divergir das transmídias acidentais, visto que há nele a ausência da repetição da mensagem enquanto preceito. Todavia, isso não significa que ela não possa ocorrer pontualmente, que dentro de um projeto não haja espaço para adaptações. Vemos um evento desses na franquia *Warcraft*, em que seu primeiro (e até o momento único) *live action* é adaptado das telas para o romance, processo que, portanto, ocorre pela repetição da mensagem.

Para que a expansão ocorra, não apenas é necessário que o conteúdo seja novo, mas, fundamentalmente, ele precisa ser relevante. A relevância ou não de uma expansão pode ser definida por seus produtores ou pela audiência, seu grupo de usuários. Na franquia *Warcraft*, apesar de ser entendido como canônico em relação ao Mundo Secundário, por estar diretamente ligado aos eventos que ocorrem em *Warcraft: Orcs & Humans*, o filme *Warcraft* é concebido pelos produtores da Blizzard Entertainment como externo ao cânone da tradição oficial dos jogos. Já em jogos, como *Mortal Kombat* e *Resident Evil*, ocorre que os usuários, em uma recepção desfavorável, tendem a não reconhecer as produções cinematográficas como canônicas e, nem mesmo, como produtos relevantes vinculados ao universo dos jogos.

Segundo Robert Pratten (2011), a expansão em transmídia pode acontecer nas formas vinculada ou independente, o que seria suficiente para classificar três grandes grupos de transmídia. O primeiro deles seria a *franquia transmídia*, em que os elementos do *storytelling* estão distribuídos por diferentes mídias e estão conectados a um mesmo universo, mas podem ser consumidos individualmente. Nesse sentido, por mais que todos os produtos da franquia *Warcraft* estejam vinculados ao projeto e às regras do segundo mundo, o usuário pode escolher ler um romance, jogar um dos jogos ou assistir ao filme e ter em cada um deles uma experiência completa. Em outras palavras, cada produto é autossuficiente. Dessa maneira, todos podem funcionar como acesso primário ao *storyworld*. Então, não havendo pré-requisitos, cada usuário pode escolher por qual mídia ou obra deseja começar o seu contato com a franquia.

O segundo grupo é denominado por Pratten (2011) como tipo *portmanteau*, ou seja, tipo maleta. Nesse grupo, enquadram-se transmídias cujos elementos estejam disseminados em

¹⁶² A fidelidade a que me refiro não está vinculada ao conceito de igualdade ou cópia, mas a confiança e diálogo. Ver: Martinez (2021).

diferentes mídias, mas cujos produtos sejam dependentes uns dos outros para que haja sentido. Assim, a experiência do usuário está vinculada ao acesso a todas ou ao maior número de obras possível. Portanto, os criadores desse tipo de projeto devem não apenas dar ampla liberdade para a interação dos usuários, como necessitam tecer histórias intrigantes e que ativem a curiosidade da audiência a continuar explorando as possibilidades do *storytelling*.

O terceiro tipo é denominado de *transmídia complexa* e é aquele que combina as formas de interação vinculada e independente. Logo, esse grupo converge as características de ambos os grupos anteriores. Um exemplo a ser citado é a saga *Harry Potter* e sua expansão. Por sua iniciação com *crossmedia*, seus primeiros produtos ocorrem por mídias independentes, mas, a partir do momento em que seu universo é expandido através de *Wizarding World*, cujos elementos são dependentes de elementos dos produtos originais, ergue-se não apenas uma transmídia, mas um projeto de transmídia complexa.

Os três tipos de transmídia citados por Pratten (2011), no entanto, claramente referem-se a projetos transmídia e não a transmídias acidentais. Ainda que fosse possível encontrar uma aproximação entre as transmídias acidentais e o primeiro tipo, por tratarem de conjuntos de produtos independentes, elas não se configuram como franquias justamente por não fazerem parte de um procedimento criativo planejado em conjunto.

A seguir, apresento maiores considerações sobre a questão da expansão de um universo secundário. Veremos o quanto esse processo criativo se diferencia inicialmente dos demais e o quanto ele é impulsionado por sua própria audiência, seu conjunto de usuários.

6.3 Um Mundo Secundário maior do que as fronteiras midiáticas: o crescimento

Já estamos acostumados com o constante diálogo entre as mídias que fazem surgir novos e interessantes produtos a uma audiência ávida por manter contato com um universo ao qual adquiriu afeto. Contudo, estávamos mais acostumados com a ligação intermediária de adaptação, que não se apresentava com a característica de ampliar intencionalmente esse Mundo Secundário, mas apresentá-lo por outra mídia que não a de sua origem. Certamente,

cada adaptação adiciona algo à história ou mundo dentro da obra que está sendo adaptada; mesmo um audiolivro, que é uma leitura direta de um texto escrito, pode afetar a ênfase ou o ritmo, ou fornecer pronúncias de nomes que, de outra forma, seriam ambíguos na versão impressa. Se acréscimos podem ou não ser considerados

crescimento, entretanto, depende da canonicidade do material adicionado e, portanto, de sua autoria (...).¹⁶³ (WOLF, 2012, n.p. – minha tradução)

O que Mark Wolf caracteriza por “crescimento” é o efeito de diálogo entre as mídias que tem por função expandir um Mundo Secundário por meio de múltiplos e diferentes produtos midiáticos, o projeto transmídia. No trecho citado, também podemos notar que ele se refere à potencialidade da canonicidade e esse é um fator de extrema relevância para que possamos compreender os componentes de uma *transmedia storytelling*. Para que o produto seja entendido parte desse projeto maior, ele deve ser considerado canônico junto aos demais em algum grau, portanto, não lhe bastaria ser inspirado ou compartilhar com eles um mesmo Mundo Secundário, se não for considerado apto a tomar lugar junto ao grupo.

Tanto na intermedialidade quanto na transmedialidade, o diálogo com as demais mídias pode superar a mera ligação narrativa. Em minha dissertação de mestrado (cf. MARTINEZ, 2017), trouxe o conceito de remediação postulado por Bolter e Grusin como a representação de um *medium* em outro, ou seja, a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue à segunda mais do que apenas o conteúdo da primeira ou, ainda, quando uma mídia é representada em outra (cf. BOLTER; GRUSIN, 1999, p.45). Ainda que a ligação narrativa seja o centro de um processo de adaptação, por exemplo, é indispensável, para que o produto seja reconhecido como vinculado ao universo a que se propõe, agregar certo grau de experiência sensorial do Mundo Secundário e sua lógica e estrutura. Explica Wolf (2012) que as infraestruturas do Mundo Secundário precisam ter referência ou serem transportadas em um grau reconhecível de uma obra para a outra e de uma mídia para outra, se os produtores quiserem ter seu produto reconhecido junto a sua origem.

Como dito anteriormente, o julgamento do que deve ou não ser considerado cânone ou até que nível vai sua importância entre os demais pode partir tanto dos criadores quanto dos usuários. Esse é o caso da franquia de *Resident Evil* que, apesar de ter sido disseminada por diferentes mídias, nem todos os produtos são considerados canônicos por sua audiência e suas narrativas e outros elementos não procuram uma determinada articulação de exatidão e lealdade para com o mundo de origem, o que faz com que muitos dos produtos apresentem graves incoerências. Como observa Martin Hennig no artigo “Why Some Worlds Fail” (“Por que

¹⁶³ “every adaptation adds something to the story or world within the work being adapted; even an audio book which is a straightforward reading of a written text may affect emphasis or pacing, or provide pronunciations of names that would otherwise be ambiguous in print. Whether or not additions can be considered growth, however, depends on the canonicity of the added material, and thus its authorship (...)”.

alguns mundos falham”), tanto *Resident Evil* quanto *Silent Hill* estavam entre as franquias mais famosas e bem-sucedidas da cultura dos videogames até que as adaptações para o cinema começaram a serem lançadas. Segundo Hennig (2015), não apenas os filmes não foram bem recebidos, mas seu surgimento associa-se a um processo de declínio lento e contínuo também da popularidade dos jogos. Parece que, segundo o autor, os produtos videointerativos passaram a incorporar cada vez mais aspectos de ação cinematográfica, adaptando-se ao foco da personagem e ao cenário global dos filmes, o que, essencialmente, culmina em modificações no nível da mecânica do jogo que não agradaram a seus usuários. Os exemplos de *Resident Evil* e *Silent Hill* demonstram, portanto, que o julgamento da canonicidade acontece mesmo em diálogos que não são transmidiáticos do ponto de vista do *storytelling* e da estrutura dos produtos. Ainda, prova que o diálogo entre as mídias vem-se estabelecendo cada vez mais como uma via de mão dupla.

Uma *transmedia storytelling* pressupõe um Mundo Secundário independente e que pode ser acessado por múltiplas pontes, ou “janelas” (cf. WOLF, 2012). Trata-se de um conjunto de múltiplas obras independentes, mas meticulosamente conectadas a um universo que existe por si só. Dessa forma, mesmo que o usuário não tenha contato com um dos produtos de uma transmídia ou com toda uma cadeia de produtos vinculados a uma mídia específica, isso não significa que ele não poderá vincular-se ao universo de outras maneiras ou que sua experiência será menos completa, especialmente se o projeto está configurado como franquia transmídia. Em verdade, quanto mais pontes de mídias são disponibilizadas ao usuário, “tanto menos esse mundo depende das peculiaridades de qualquer mídia para sua existência”, então, “a transmidialidade também sugere o potencial de continuidade de um mundo, em múltiplas instâncias e registros; e quanto mais vemos e ouvimos de um mundo transmídia, maior é a ilusão de peso ontológico que ele tem”, dessa forma “experimentar o mundo se torna mais parecido com a experiência mediada do Mundo Primário”¹⁶⁴ (WOLF, 2012, n.p. – minha tradução)

Por vezes, os mundos transmídia com crescimento suficiente em múltiplas formas de mídias podem ser identificados de maneira metonímica, mesmo quando a parte, um elemento específico, encontra-se descontextualiza e isolada. Exemplo disso são os sabres de luz e a música tema de Darth Vader pertencentes, originalmente, ao *storyworld* de *Star wars*.

¹⁶⁴ “the less reliant that world is on the peculiarities of any one medium for its existence. Thus, transmediality also suggests the potential for the continuance of a world, in multiple instances and registers; and the more we see and hear of a transmedial world, the greater is the illusion of ontological weight that it has, and experiencing the world becomes more like the mediated experience of the Primary World”.

Para que se pense o projeto transmídia, é necessário compreender a influência mútua entre as distintas mídias e considerá-las parte de uma estrutura maior, dentro da qual modificações localizadas podem repercutir nos demais integrantes do sistema e, essencialmente, na interpretação do usuário acerca daquele universo. Justamente pelo fator crescimento e pelas ramificações do *storytelling*, a análise de todos os aspectos das movimentações midiáticas torna-se inviável. Dessarte, irei seguir pela abordagem de como as dimensões midiáticas apresentam-se, com suas capacidades e peculiaridades e suas funções junto à expansão do projeto. Para melhor discorrer sobre o projeto transmídia e apontar como o processo ocorre de forma orgânica e não apenas teórica, farei uma breve análise a partir de *Warcraft*.

6.4 O universo de *Warcraft*

Após a virada do milênio, os jogos de computador estreitaram suas relações com a literatura e o cinema. Em virtude do apogeu tecnológico e digital, agora era possível criar jogos de videogame baseados em livros e filmes, fazer filmes baseados em jogos de videogame e livros, escrever livros baseados em filmes e jogos de videogame. Esse novo alcance colocou em xeque o modo como a teoria vinha percebendo essa nova mídia digital. Simons (2007) observa que o mundo, que já havia sido concebido como um palco pelos teóricos, nos últimos anos estava sendo entendido como um texto entrelaçado pelos fios que os seres humanos leem na sua diligência de dar sentido às suas percepções e experiências. Todavia, esse predomínio da ótica narrativa passou a ser contestado logo que o computador deixou de ser apenas uma grande máquina de calcular. Ainda tentando prever o que isso acarretaria ao diálogo entre as mídias, teóricos como Jay Bolter (1991) alegaram que a possibilidade de interação da nova mídia baseada em computador ocasionaria um meio textual de nova ordem. Essa previsão já compreendia que a nova forma de comunicação certamente seria diferente da narrativa, ou pelo menos da forma narrativa já experimentada. E assim foi.

Jogos de computador contemporâneos têm sido eficiente em incorporar outras mídias a suas estruturas de modo a promover uma experiência mais ampla ao jogador. Vemos claramente como foram introduzidos aos jogos às narrativas que recriam mundos fantásticos e percorrem a jornada do herói ou mesmo aquelas que decidem antagonizar essa jornada. Já o cinema contribuiu com os *cutscenes* de modo a propor mais fluidez à narrativa incorporada. Certamente, nem por isso, os jogos de computador perderam a sua essência; jogos continuam a

ser jogos e não narrativas. Como recorda Jan-Noël Thon (2009), a sequência desses eventos que foram “emprestados” das outras mídias é apresentada como um *script*, ou seja, um procedimento determinado antes de o jogo ser jogado. Para Thon (2009), quando se dá a jogabilidade real, os eventos são determinados *enquanto* o jogo é jogado, o que os caracterizaria mais como uma simulação e não uma narração. Todavia, como já relatei em outros capítulos, é inegável que os jogos têm sido excelentes sustentáculos para narrativas e vêm agregado diferentes e mais complexas maneiras de com elas interagir. Essencialmente, as produtoras têm-se dedicado, em certo grau, a produzir melhores e mais labirínticas narrativas para associar a seus *games*.

Com o surgimento de projetos transmídia nos anos das décadas de 2000 e 2010, as mídias puderam incorporar elementos e ferramentas umas das outras, mas também compartilhar um mesmo *storyworld*. Não tratava-se de uma adaptação entre mídias, mas do nascimento de uma possibilidade colaborativa e simultânea.

Acredito que esse movimento perpassa a compreensão de que cada uma das mídias possui suas próprias limitações que, antes de caracterizarem qualquer inferioridade em relação às demais mídias, expressam suas singularidades. Contando com um público ávido por consumir mais de uma determinada ficção, observou-se a proficuidade de se dispersar sistematicamente elementos integrais provenientes de um primeiro produto midiático através de múltiplas mídias com o objetivo de criar um ambiente unificado, mas amplo. Vingou a ideia de criar *storyworlds* compartilhados pela experiência de entretenimento coordenado em que cada mídia desempenha seu papel por meio de sua singularidade (cf. JENKINS, 2011).

Warcraft é um ótimo exemplo de franquia transmidiática que teve início no videogame e que se manifesta em um variado conjunto de mídias. Sua base sustenta-se a partir de seus quatro principais produtos, sendo a mídia videointerativa seu núcleo:

Imagem 53: Os produtos videointerativos de Warcraft



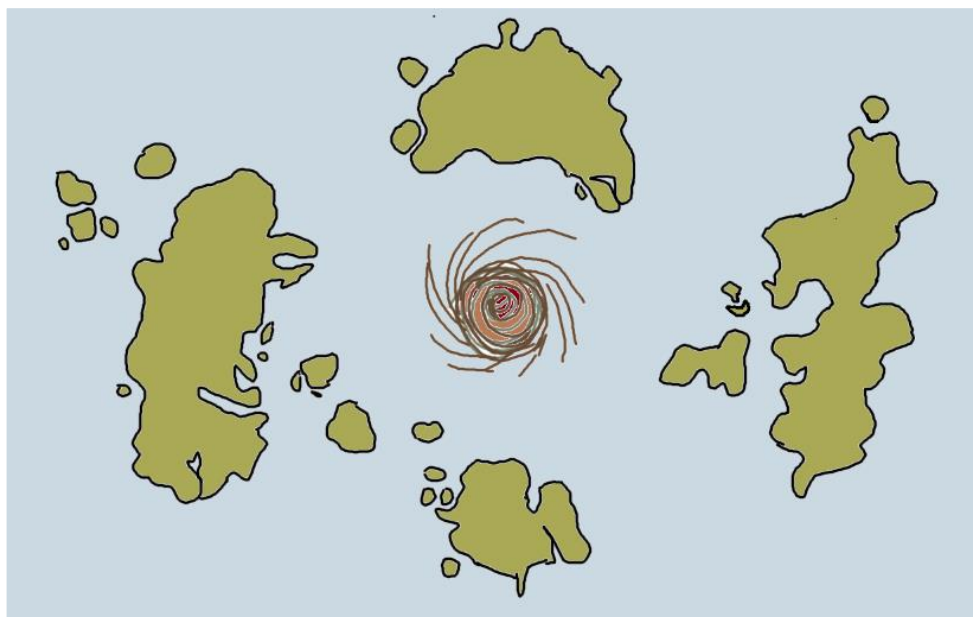
Fonte: Elaborado pela autora.

Os primeiros três jogos citados na imagem 53, enquadram-se no gênero de estratégia em tempo real, em que jogadores lideram exércitos virtuais em batalhas entre si ou em aliança contra um inimigo em comum, controlado pelo sistema do jogo. Já *World of Warcraft*, o quarto elemento da tabela, pertence ao gênero *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG)*, ou seja, trata-se de um *Role-Playing Game Online* em que múltiplos jogadores, simultaneamente, controlam suas personagens e interagem entre si e com elementos do jogo em um mundo virtual. Os produtos desse gênero combinam os jogos de RPG com a possibilidade de interação em larga escala de forma digital. Da interação entre jogadores, observa-se que o ambiente da vida social encontra desenvolvimento no mundo virtual. Segundo Bobany (2007), é importante notar como os espaços virtuais seguem padrões estabelecidos pelos espaços sociais reais. O mesmo potencial de relevância adquire a interação entre jogador e avatar. Nos jogos de computador em que se manipula um avatar, há especial relevo de arte mimética aristotélica mediante atores. Assim como no teatro, há personagens e atores que desenvolvem, em determinado cenário, ações para que um enredo seja desempenhado. No *MMORPG*, o ator seria o próprio jogador, e o avatar seria a personagem cujas ações desenvolvem a trama no mundo criado pelos produtores, o cenário. O jogador tende a se apegar à personagem criada como se ela fosse parte de si. Como dito no capítulo 3, isso ocorre devido ao estabelecimento de uma interação efetiva que não é permitida por outras mídias, pois o usuário controla o avatar, e ele, por sua vez, responde às mudanças de estado do jogador, assim como o jogador responde às mudanças da personagem. A percepção do usuário é corpórea e ele se torna, portanto, um grande desbravador daquele universo.

Nos jogos supracitados, as ações ocorrem em sua grande maioria no mundo de Azeroth (**imagem 53**) que, a partir da chegada dos orcs vindos do mundo de Draenor,¹⁶⁵ em virtude da ameaça dos demônios mágicos, vira palco de grandes guerras. Inicialmente, as batalhas foram travadas entre os humanos, ao leste, e a horda de orcs, mas posteriormente acabaram por envolver também a elfos, taurens, pandarens e muitos outros.

¹⁶⁵ Draenor acabou sendo destruído após Ner'Zhu, um dos líderes dos orcs, abrir dezenas de portais para outros na tentativa de escapar dos exércitos da Aliança invasora de Azeroth. Sua destruição, porém, não impede que ele seja explorado, pois os jogadores podem se valer de linhas temporais alternativas permitidas nos jogos.

Imagem 54: Representação de Azeroth



Fonte: Elaborado pela autora.

Azeroth possui quatro continentes conhecidos (Reinos do Leste, Kalimdor, Northrend e Pandaria) separados pelo Grande Mar, três grandes arquipélagos (as Ilhas Partidas, Zandalar e Kul Tiras) e a ilha vulcânica de Kezan. No centro do Grande Mar, há um vórtice chamado Maelstrom, abaixo do qual fica a cidade aquática de Nazjatar.

Ainda que *World of Warcraft* permita a visualização completa do presente de seu universo, concedendo ao jogador o poder de explorar com alto grau de liberdade, sempre há lacunas narrativas¹⁶⁶ que permitem o processo de imaginação do usuário que podem e, por vezes, precisam ser respondidas em outras mídias.

Acerca dessa relação entre o universo proposto e a imaginação, Jens Eder (2008) argumenta que todo mundo ficcional é um artefato comunicativo que se constitui através da estruturação intersubjetiva de representações mentais baseadas em textos ficcionais. Segundo Eder, esses universos são sistemas que incluem não apenas personagens e suas relações, mas também tempo, objetos do cenário, situações, eventos, normas e regras. Todavia, mais do que imaginar, por vezes o receptor da mídia, nesse caso o jogador, pode querer se aprofundar mais naquele mundo. Arde o desejo de explorar um mundo novo e descobrir seus segredos.

O *storyworld* de *Warcraft* – rico em criaturas, lendas, acontecimentos bélicos e localidades – acabou sendo solo fértil ao projeto transmidiático. A franquia que começou como

¹⁶⁶ É mister que se observe a palavra empregada, “narrativas”, pois no videointerativo não deve haver lacunas na imagem e nem na interação.

um jogo de computador tornou-se um projeto *transmedia storytelling* que se distribui em diversos livros e outras mídias, cobrindo uma ampla gama de narrativas individuais de personagens, acontecimentos em tempos remotos e lugares não necessariamente já explorados pelos jogadores. Entre as outras mídias, posso citar como exemplos jogo de cartas, quadrinhos, revista online e adaptação cinematográfica.

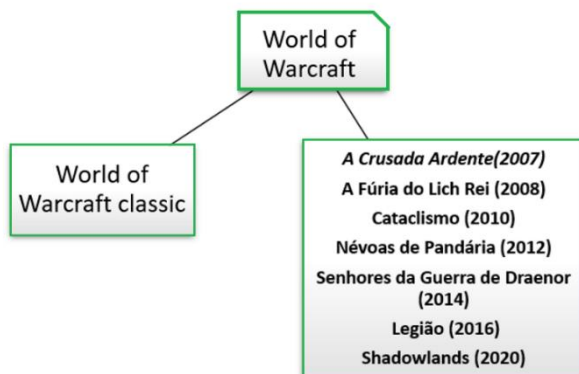
Certamente, nem todas as mídias são necessariamente consumidas por um mesmo indivíduo. Talvez, nem todos desejem ler os mais de trinta romances ou tenham tido condições de adquirir a assinatura da revista, mas alguns podem ter ficado animados com o filme e com os contos. E, ainda, como recorda Thon (2009), o *storyworld* intersubjetivo de *Warcraft* não é apresentado apenas através desses meios oficiais, mas também através de *fanfics*, narrativas elaboradas pelos próprios jogadores em *blogs*.

Imagem 55: Ecosistema de *Warcraft*



Fonte: Elaborado pela autora.

Imagem 56: Expansões de *World of Warcraft*



Fonte: Elaborado pela autora.

Apesar de saciar vontades, o crescimento transmidiático antes de preencher todas as lacunas, cria muitas outras. Segundo Jenkins (2007), os projetos transmidiáticos bem-sucedidos são aqueles que propõem essa expansão enciclopédica do universo, mas que dispõem lacunas suficientes ao longo do *storytelling*, divididas entre as diversas mídias. Apesar de cada novo conteúdo ser capaz de existir por si só e ao mesmo tempo contribuir para a história geral, ele também deve instigar a imaginação de seu receptor.

O projeto transmídia, portanto, conserva-se como um sistema. Um sistema em um sentido bastante bugeniano (cf. BUNGE,1979), pois cultiva seus componentes, o espaço em que seus componentes estão inseridos e o suporte pelo qual espaço e componentes se relacionam. Nesse sentido, quem funciona como suporte é a audiência, pois é, na verdade, ela que promove a conexão entre os produtos midiático. Certamente, todos os produtos fazem parte de um mesmo *storyworld*, mas é o receptor o responsável por juntar essas peças e delas extrair significado. Portanto, também é verdade que cada pessoa terá uma experiência diferente junto a esse universo ficcional, pois ela estará diretamente ligada ao modo como esse usuário se movimenta entre as mídias e explora o conteúdo do *storytelling*.

Do ponto de vista comercial, o projeto *transmedia storytelling* é altamente lucrativo. De acordo com o site IMDb, o filme de Duncan Jones teve um *cumulative worldwide gross* de mais de quatrocentos e trinta milhões de dólares. Ainda, segundo a lista lançada pela plataforma Raptr em 2014¹⁶⁷, *World of Warcraft* se fez entre os jogos de computador online mais jogados no mundo. Sem dúvida, o lucro é um dos componentes do sistema, pois não passa despercebido do usuário, que decide se irá ou não pagar por aquele produto, e pela produtora, que almeja a recompensa. Portanto, o modo como o sistema se dissipa – em quais mídias e de quais maneiras – está intimamente interligado ao interesse dessa comunidade de receptores e às necessidades da produtora. Dificilmente haverá investimento em um produto pouco comercializável, de pouco interesse à audiência cativa.

Para que possamos nos valer de um exemplo mais específico de como o *storytelling* é expandido entre as mídias, usarei a narrativa da personagem Janina Proudmoore. Portanto, a seguir, acompanharemos os acontecimentos da vida de Lady Proudmoore e veremos como eles se distribuem entre os produtos. Antes, cabe lembrar que essa personagem faz parte do universo de *Warcraft* e configura-se como personagem manipulável em *Warcraft III*, mas em *Wow* ela

¹⁶⁷ disponível em <http://caas.raptr.com/most-played-pc-games-december-2014-dragon-age-rises-archeage-and-diablo-iii-stumble/>

apenas aparece como uma NPC, portanto, o jogador não pode personificá-la, apenas com ela conviver.

6.5 O caso de Jaina Proudmoore: o storytelling de um herói

Uma vez que as informações da narrativa da personagem se misturam, para que melhor meu leitor possa compreender o crescimento entre as mídias, criei um esquema segundo as referências. Assim, todas as referências citadas serão coloridas segundo a legenda abaixo (**imagem 57**). Também farei o possível para manter uma linha cronológica coerente, o que, além de desafiador, me fará certamente tecer resumos bastante gerais.

Imagem 57: Legenda por tipo de produto midiático

■ Romance	■ Quadrinhos	■ Jogo de RPG	■ Manuais em texto	■ Videointerativos
■ Contos e Crônicas	■ Cut-scenes (cinematografias)	■	■ Animações (Youtube)	

Fonte: Elaborado pela autora.

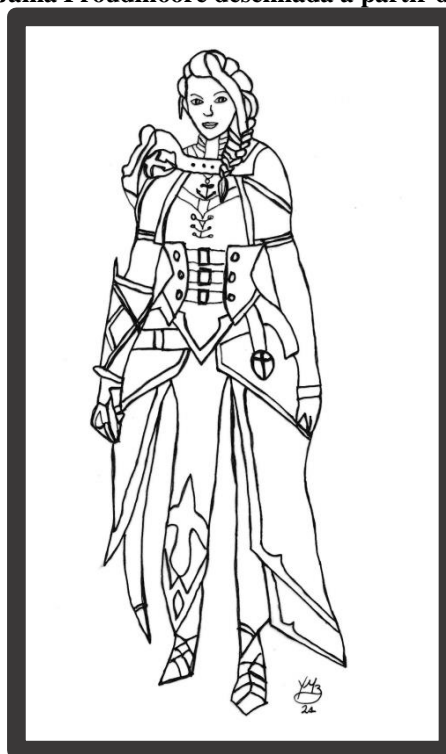
Jaina Proudmoore é uma das principais personagens e líderes do *storyworld* – ou *storyuniverse*, já que a franquia congrega diferentes mundos em uma sequência de *storytellings* – de *Warcraft*. No manual de *Warcraft III*, ela é descrita como “uma das feiticeiras mais bem dotadas a treinar em Dalaran,¹⁶⁸ em gerações”¹⁶⁹ (■BLIZZARD, 2002b, p. 90 – minha tradução). Porém, à medida que o tempo corre em Azeroth e a história da personagem é desenvolvida, no manual de *World of Warcraft*, ela passa a ser descrita como “a feiticeira humana viva mais poderosa”¹⁷⁰ (■BLIZZARD, 2004b, p. 150 – minha tradução).

¹⁶⁸ Dalaran é a cidade que serviu como principal posto para o estudo de energia arcana ao longo da história dos humanos.

¹⁶⁹ “one of the most gifted sorceresses to train in Dalaran for generations”.

¹⁷⁰ “the most powerful human sorceress alive”.

Imagem 58: Jaina Proudmoore desenhada a partir de Wow



Fonte: Elaborado pela autora.

Nascida pouco antes da primeira guerra, Jaina é filha do Almirante Daelin e de Katherine Proudmoore, regentes do arquipélago de Kul Tiras, localizado a oeste dos Reinos do Leste. Sendo a filha do meio¹⁷¹, ela obteve educação aristocrática:

‘Chegará um momento em que você terá saudades desses dias mais simples e tranquilos’, disse Jaina. Por instantes, sua mente voltou para sua própria juventude. Amada por seu pai e irmão¹⁷², segura entre sua preceptora e tutores, ela tinha a alegria de aprender e os deveres de uma jovem, apesar da natureza militar de sua família. Na época, essas coisas a irritavam, mas agora elas pareciam-lhe doces e delicadas como as pétalas de uma flor¹⁷³ (■GOLDEN, 2012, p. 35 – minha tradução).

Ainda que, quando criança, desejasse participar de diligências mais ativas com seu pai e irmão mais velho, essa educação inicial ajudou a forjar o gosto de Jaina pelos livros e os estudos (■cf. WOW, *A nation united*), e tal paixão a auxiliaria a destacar-se junto aos magos

¹⁷¹ Jaina possui dois irmãos, Derek e Tandred Proudmoore.

¹⁷² O irmão referido é Derek, o mais velho.

¹⁷³ “‘There will come a time when you will long for these simpler, quieter days,’ Jaina said. Briefly her mind went back to her own youth. Loved by her father and brother, safe with her governess and tutors, Jaina had been filled with the joy of learning and the duties of a young lady, despite the military nature of her family. She had chafed against such things then, but now they seemed sweet and delicate as a flower’s petals”.

mais tarde. Suas vivências futuras a ajudam a descobrir, no entanto, que nem todas as palavras escritas refletem a verdade:

Enquanto Aegwynn contava a história de como foi nomeada Guardiã, Jaina descobriu que a surpresa se acumulava sobre o choque. As histórias que ela tinha lido sempre descreviam a nomeação de Aegwynn em nada que uma escolha iluminada. A noção de que o conselho estava relutante em nomeá-la, e o fez apesar das dúvidas sobre seu sexo – e que eles teriam resistido tão profundamente a seus métodos – era completamente estranha para ela. Certamente, as memórias de Aegwynn daqueles dias eram de vários séculos. ‘Seu relato das questões não corresponde ao que está nos pergaminhos da história, Magna.’ ‘Não,’ Aegwynn disse com um suspiro. ‘Não, sem dúvida. Melhor deixar os jovens magos pensarem que todos os magos agem em perfeita harmonia. Acho que você pode aprender com a falta de exemplo’.¹⁷⁴
(■GOLDEN, 2006, p.123 – minha tradução)

Após a segunda Guerra, os talentos mágicos de Jaina despertaram, e sua mãe teve de convencer arduamente o marido a permitir que a filha pudesse estudar e treinar em Dalaran (■cf. ROBINDON et al., 2018, p.9). Rumo à nova morada, a jovem de apenas onze anos fica hospedada em Lordareon¹⁷⁵, onde conhece Arthas Menethil, príncipe do reino e que viria a se tornar seu interesse amoroso no futuro. Nessa ocasião, os dois fogem dos guardas e aventuram-se para um dos campos onde a Aliança mantinha alguns orcs como prisioneiros. Mesmo tendo os orcs matado seu irmão Derek na segunda guerra, Jaina não pode evitar sentir compaixão ao vê-los naquela situação (■cf. GOLDEN, 2010).

Ela e Arthas só voltariam a se encontrar novamente anos mais tarde devido a eventos protocolares entre as famílias nobres. No entanto, sua história enquanto casal não está predestinada à boa sorte. Sendo herdeiro de trono de Lordaeron, ele se destaca como membro mais relevante de seu território para os encadeamentos de eventos futuros e, enquanto Jaina seguia envolvida em seus estudos de energia arcana, Arthas dedicava-se a razões políticas. Por fim, as ambições individuais de cada um acabaram por afastá-los, apesar de eles continuarem a nutrir sentimentos um pelo outro (■cf. METZEN et al., 2018, p.27).

Em Dalaran, Jaina floresceu como maga e, após alguns anos, conseguiu persuadir o Arquemago Antonidas, líder do Kirin Tor – grupo de magos de elite que lideravam Dalaran (■cf. WOW, contac from Dalaran) – a ser seu mentor. Para ele, ela atuou não apenas como

¹⁷⁴ “As Aegwynn told the story of how she was made Guardian, Jaina found surprise piling upon shock. The histories she had read had always painted the appointment of Aegwynn in nothing but a positive light. The notion that the council was reluctant to appoint her, and did so despite misgivings about her sex—and that they would have resisted her methods so thoroughly—was completely alien to her. Of course, Aegwynn’s memories of those days were several centuries old. ‘Your account of matters does not match what is in the history scrolls, Magna.’ ‘No,’ Aegwynn said with a sigh. ‘It wouldn’t. Better to let you young mages think that all wizards function in perfect harmony. Figure you might learn from their lack of example’.”

¹⁷⁵ Lordaeron é território humano, localizado nos Reinos do Leste e governado pela família Menethil.

estudante, mas como uma agente leal do Kirn Tor, auxiliando a sanar muitas ocorrências (■cf. FREDERICKSEN, s.d., n.p.).

Em *Warcraft III* (■cf. BLIZZARD, 2002a), Antonidas recebe a visita de um profeta que manifesta temor pelo futuro de Azeroth, mas o mago não lhe dá ouvidos. Em seguida, ele envia Jaina e Arthas para investigar uma misteriosa praga que havia se espalhado pela região norte de Lordaeron. É nesse momento em que o príncipe e a maga reatam, em certo grau, seu relacionamento. Ao longo das missões do jogo, eles descobrem que a doença era transmitida pela região a partir de grãos infectados que, ao em vez de matar, transformavam suas vítimas em mortos-vivos. Os responsáveis faziam parte de um culto liderado pelo mago renegado Kel'Thuzad, que intencionava transformar as vítimas em um exército denominado Flagelo.

A descoberta dos fatos eleva o sentimento de raiva de Arthas que decide perseguir Kel'Thuzad com vistas a vingar as vidas inocentes perdidas. Todavia, quando finalmente ele tem a oportunidade de enfrentar o mago necromante, uma verdade ainda mais assustadora é revelada:

Kel'Thuzad: 'Sim. Ordenei à Seita dos Malditos que distribuisse os grãos da peste, mas o crédito não é exclusivamente meu.'
 Jaina Proudmoore: 'O que você quer dizer?'
 Kel'Thuzad: 'Eu sirvo ao dreadlord Mal'Ganis. Ele comanda o Flagelo que limpará esta terra e estabelecerá um paraíso de trevas eternas!'
 Arhtas: 'E o que exatamente o Flagelo pretende limpar?'
 Kel'Thuzad: 'Ora, os vivos, claro. Seu plano já está em andamento. Procure-o em Stratholme se precisar de mais provas'.¹⁷⁶ (■ BLIZZARD, 2002a – minha tradução)

Arthas o mata, contudo a infestação já havia tomado conta de boa parte da região. Jaina vê seu amado submergir em profundo ódio e sentimento de vingança. Jurando buscar a real fonte de todos os acontecimentos, ele decide ir atrás de Mal'Gain. A maga, no entanto, considera que ele pode estar caindo em uma armadilha e tenta, sem sucesso, adverti-lo. Esse era mesmo o caso, o verdadeiro responsável pelo Flagelo aguardava por Arthas:

Pelos olhos de seus asseclas do Flagelo, o Rei Lich estava observando Arthas. (...) A julgar pelos montes de mortos-vivos que o príncipe deixou em seu rastro, ele sabia que Arthas Menethil também era um lutador talentoso e estrategista. Mais importante ainda, sua raiva e desespero estavam lentamente consumindo sua mente. Mais uma vez, o Rei Lich sutilmente manipulou os dreadlords e chamou sua atenção para Arthas.

¹⁷⁶ "Kel'Thuzad: 'Yes. I ordered the Cult of the Damned to distribute the plague grain. But the sole credit is not mine.'

Jaina Proudmoore: 'What do you mean?' Kel'Thuzad: 'I serve the dreadlord Mal'Ganis. He commands the Scourge that will cleanse this land and establish a paradise of eternal darkness! Arhtas: 'And what exactly is the Scouge meant to cleanse?' Kel'Thuzad: "Why, the living, of couse. His plan is already in motion. Seek him out at Stratholme if you need further proof'."

(...) O jovem humano havia acabado de iniciar seu caminho de autodestruição. O Rei Lich e os dreadlords precisariam guiá-lo pelo resto do caminho. (...) Stratholme foi escolhido por motivos específicos. Era densamente povoada e era a cidade mais importante da região, estratégica e economicamente. Também era um local sagrado, o local de nascimento da ordem dos paladinos. Se Stratholme caísse na praga e fosse invadido por mortos-vivos, seria desastroso. Assim como planejado, Arthas Menethil desencadeou sua fúria em Kel'Thuzad e esmagou a vida do necromante. Ele então partiu para salvar Stratholme, ainda mais desesperado e desequilibrado do que antes. (■ METZE et al., 2018, p. 47 – minha tradução)

Em Stratholme, eles descobrem que a população já havia consumido os grãos e, com o tempo, as pessoas seriam transformadas em mortos-vivos e controladas como membros do exército do Flagelo. Então, Arthas ordenou que toda a população fosse morta, antes mesmo da transmutação. Jaina, no entanto, recusa-se a ferir inocentes e decide ir embora, como parte do exército de Lordaeron que não aceita a decisão do príncipe. Esse momento estaria sempre permeando os pensamentos da maga (■cf. GOLDEN, 2012) e mesmo atormentando-a em forma de pesadelo (■cf. KNAAK; PAS, 2012).

Ao retornar às ruínas do que antes havia sido Stratholme, a maga culpa-se por não ter tentado impedir Arthas com sua mágica. Nesse momento, surge a ela o profeta, que antes havia falado com seu mentor e que lhe adverte:

O Profeta: 'Os mortos nesta terra podem estar quietos por enquanto, mas não se deixe enganar. Seu jovem príncipe só encontrará morte no frio norte. (...) Por mais louvável que seja, suas paixões serão sua ruína. Cabe a você agora, jovem feiticeira. Você deve liderar seu povo para o oeste, para as antigas terras de Kalimdor. Só lá você poderá combater a sombra e salvar este mundo das chamas'. (■ BLIZZARD, 2002a – minha tradução)

Os pressentimentos de Jaina e as afirmações do profeta estavam corretos e Arthas acaba sendo consumido pelas trevas e transforma-se em um agente-escravo do Rei Linch, que o usa, juntamente com o exército do Flagelo, para atacar Dalaran. Inicialmente, Jaina prontifica-se a ajudar a defender a cidade, mas Antonidas, percebendo que o profeta estava correto em seus alertas, insiste que ela salve os habitantes, liderando-os através do Grande Mar, rumo a Kalimdor. Então,

(...) Jaina trabalhou incansavelmente para reunir o maior número possível de refugiados. Nem todos com quem encontrou concordaram em partir ela, mas muitos o fizeram. Quando finalmente partiu para Kalimdor, sua frota incluía membros de quase todas as raças da Aliança. Alguns eram sobreviventes de Lordaeron e Quel'Thalas. Alguns eram anões e gnomos do exército da Aliança. E alguns eram humanos de Stromgarde, Kul Tiras e outras nações da região. Embora fossem de lugares diferentes, eles seguiram Jaina Proudmoore pelo mesmo motivo. Ela

representava algo que havia quase desaparecido completamente dos Reinos Orientais. Ela representava esperança.¹⁷⁷ (■ METZEN et al., 2018, p.64 – minha tradução)

Entretanto, ao chegar em seu destino, a maga percebe que na região havia orcs. Um embate parecia iminente entre os povos, mas tudo era parte do plano do profeta, que na verdade era Medivh, o último Guardiã. No passado, influenciado pelo lorde-demônio Sarger, ele foi responsável por abrir o Portal Negro que trouxe a Horda a Azeroth. Agora, desejava redimir-se unindo Jaina e Thrall, líder da Horda, para que juntos pudessem enfrentar um desafio maior:

Jaina Proudmoore: ‘Orcs. Eu sabia que estávamos sendo seguidos. Defendam-se!’
 O Profeta: ‘Pare! Não haverá violência neste lugar.’
 Thrall: ‘Essa voz. Você não é um oráculo! Você é o profeta!’
 O Profeta: ‘Muito perspicaz, filho de Durotan. Eu sou o profeta. E, agora que eu atraí todos vocês aqui, vou dizer a vocês o que o destino reserva. (...) Thrall, este é Jaine Proudmoore, líder dos sobreviventes de Lordaeron.’
 Thrall: ‘Sobreviventes? O que você está falando?’
 O Profeta: ‘A invasão da Legião Ardente começou! Lordaeron já caiu e agora os demônios vêm invadir Kalimdor! Somente juntos, unidos contra a sombra, vocês serão capazes de salvar este mundo das chamas. (...) A legião veio para desfazer a história e acabar com todas as vidas! Thrall, seu amigo Grito Infernal já caiu sob a influência dos demônios. Em breve, ele e toda a sua raça estarão perdidos para sempre! (...) Ele é a chave do destino que te prometi. No entanto, você precisará de ajuda. O destino está próximo, jovem feiticeira. Chegou a hora de escolher. Pelo destino de todos os que vivem, a humanidade deve unir forças com a Horda.’¹⁷⁸ (■ BLIZZARD, 2002a – minha tradução)

Eventualmente, ambos conseguem derrotar a Legião Ardente e Jaina conduz seu povo a uma ilha no leste de Kalimdor, Theramore, onde instala-se como sua líder. Lá, a maga passou a esforçar-se em manter paz entre a Aliança e a Horda. Contudo, pouco tempo depois a Horda passa a ser atacada novamente, dessa vez pelo Almirante Daelin e sua armada. O pai de Jaina,

¹⁷⁷ “(...) Jaina worked tirelessly to rally as many refugees as she could. Not everyone she met agreed to go with her, but many did. When she finally set sail for Kalimdor, her force included members from nearly every Alliance race. Some were survivors from Lordaeron and Quel’Thalas. Some were dwarves and gnomes from the Alliance military. And some were humans from Stromgarde, Kul Tiras, and other nations in the region. Though they came from different places, they followed Jaina Proudmoore for the same reason. She represented something that had almost entirely vanished from the Eastern Kingdoms. She represented hope”.

¹⁷⁸ “Jaina Proudmoore: ‘Orcs. I knew that we were being followed. Defend yourselves!’ The Prophet: ‘Stop! There will be no violence in this place’. Thrall: ‘That voice. You’re no oracle! You’re the prophet!’ The Prophet: ‘Very perceptive, son of Durotan. I am the prophet. And, now that I’ve lured you all here, I will tell you what destiny holds. (...) Thrall, this is Jaine Proudmoore, leader of the survivors of Lordaeron.’ Thrall: ‘Survivors? What are you talking about?’ The Prophet: ‘The invasion of the Burning Legion has begun! Lordaeron has already fallen, and now the demons come to invade Kalimdor! Only together, united against the shadow, will you be able to save this world from the flame. The legion come to undo history and end all life! Thrall, your friend Hellscream has already fallen under the demons’ influence. Soon he and your whole race will be lost forever! (...) He is the key to the destiny I promised you. However, you will need help. Destiny is at hand, young sorceress. The time to choose has come. For the fate of all who live, humanity must join forces with the Horde.”

ainda irado pela morte do filho na segunda guerra, deseja vingar-se exterminando todos os integrantes da Horda em Azeroth.

Consciente de que há inimigos piores e com maior poder de destruição após ter vivenciado o ataque do Flagelo e da Legião Ardente, Jaina tenta dissuadir o pai, mas ele não lhe dá ouvidos. Por fim, Lorde Almirante Daelin Proudmoore e muitos de seus soldados de Kul Tiras acabam sendo mortos e Jaina acaba sendo tida como traidora:

O povo de Daelin clamou por vingança por sua morte, mas o resto da aliança não a buscou. A praga de mortos-vivos em Lordaeron já havia deixado a Aliança cambaleando e seus outros líderes tinham pouca pena de Daelin Proudmoore, que havia lançado uma investida bélica por sua própria conta. Em fúria, o povo de Kul Tiras se isolou do resto da Aliança. Mas a raiva deles não estava voltada para o rei Varian Wrynn ou qualquer um dos outros líderes da aliança. Em vez disso, eles passam a odiar Jaina Proudmoore, a filha que traiu sua família.¹⁷⁹ (■ MEZTE et al., 2018, p. 112 – minha tradução)

Desse sentimento, surge a canção popular “The daughter of the sea”, em Kul Tiras. Nela, o povo canta maledicências sobre Jaina. Em *Warbringers: Jaina*, animação 2d em *cut-out* dirigida por Doug Gregory (2018) e lançada pela Blizzard como parte do especial *Warbringers*, a canção aparece cantada inicialmente como um solo de Jaina, mas logo é assumida por um coro de vozes masculinas que representam os marinheiros do arquipélago:

Original

Jaina:
‘Beware, beware the Daughter
of the Sea.’
‘Beware,’ I heard him cry.
His words carried upon the
ocean breeze,
As he sank beneath the tide.

Those blood-soaked shores of
Kalimdor,
Where sailors fought and died.
The Admiral fell at
Theramore,
because she left his side.

Choir:
‘Why this? Why this, oh
Daughter of the Sea?’

Versão em português da Blizzard

Jaina:
‘Temei, temei,
a Filha do Mar’
Seu grito eu ouvi.
A brisa vai, carrega o que ele diz.
Não há cais, e ele se vai.

Nos litorais de Kalimdor,
a mancha carmesim.
Morreu um pai em Theramore.
Ela partiu,
marcando o fim.

Coro:
‘Por quê? Por quê?
Ó, filha deste mar
Por quê? Já não enxergas o que fez?’

¹⁷⁹ “His people cried out for vengeance for his death, but the rest of the alliance did not seek it. The plague of undeath in Lordaeron had already left the Alliance reeling and its other leaders had little pity for Daelin Proudmoore, who had launched a war of aggression on his own authority. In fury, the people of Kul Tiras isolated themselves from the rest of the Alliance. But their anger was not focused on King Varian Wrynn or any of the other alliance leaders. Instead, they're to hate Jaina Proudmoore, the daughter who had betrayed her family”.

Why this? Did you forget your
seaside days?
Always the pride of our
nation's eyes,
How could she go astray?’

When she did flee across the
ocean deep,
The Admiral followed west.
What else but sail to save a
daughter's life,
And pray she still drew breath?

But there he found upon those
distant shores,
Enemies 'pon the rise!
But when he faced those
savage foes
His daughter stood aside.

And buried deep beneath the
waves,
Betrayed by family.
To his nation, with his last
breath, cried,
‘Beware the Daughter of the
Sea.’

(■WARBRINGERS: Jaina, 2018.
<https://youtu.be/Fo7XPvwRgG8>)

Outrora foi o orgulho da nação,
mas entregou-se à traição.’

O almirante vendo-a fugir,
pr’oeste quis seguir.
Hei de salvar a filha deste mar,
pois ela é parte de mim.

Ao avistar a terra ocidental,
tropas a marchar.
Testemunhou seu próprio perecer.
A filha renuncia ao pai.

Enlaçado pela maré,
sem acreditar,
grita a dor dessa desilusão:
‘Temei a filha do mar.’

(■WARBRINGERS: Jaina, 2018.
https://youtu.be/ZPkC89-Wi_4)

Nessa animação, vemos Jaina caminhar em uma cidade em ruínas em direção a um cais, onde uma gôndola e um gondoleiro revestido por um manto a esperam. Em suas mãos, ela carrega um pingente de âncora preso a uma corrente que teria pertencido ao pai. A pequena embarcação segue por mares cheios de corpos e navios destruídos. O gondoleiro permanece sem revelar a sua face guiando-a. O jogador, agora espectador, no entanto, sabe que se trata de Daelin, que a conduz para o encontro com o passado, assim como Caronte conduzia as almas ao Hades.

Ao chegar a um determinado ponto do oceano, em meio a noite profunda e agitadas marés, imagens do passado são projetadas nas nuvens, com grandes orcs e a sombra de um homem sendo atingido por uma lança por trás. A música cessa por instantes. Jaina ergue as mãos, seus olhos transformam-se em luz azul e ela faz emergir um grande navio, que era comandado por seu pai. Então, ela diz “Estou ouvindo agora... pai” ao virar o rosto em direção ao gondoleiro, mas ele se esvai como poeira.

Dentro da embarcação, a maga troca a expressão de dor e tristeza pela de poder e força. Nesse momento, ela retoma o canto solo acrescentando uma última estrofe:

Original**Jaina:**

I heard, I heard, across a
moonlit sea,
The old voice warning me,
'Beware, beware the Daughter
of the Sea',
'Beware, beware...'
...of me.

(■WARBRINGERS: Jaina, 2018.
<https://youtu.be/Fo7XPvwRgG8>)

Versão em português da Blizzard**Jaina:**

Ouvi, ouvi,
nas águas ao luar
A voz dizendo assim:
'Temei, temei, a filha do mar'
'Temei, temei...'
...a mim

(■WARBRINGERS: Jaina, 2018.
https://youtu.be/ZPkC89-Wi_4)

Tal inserção promove uma quebra de expectativa a partir da manipulação do contexto. Como explica Martine Joly (2012), essa atitude é comum nas mídias desde o modernismo, quando procedimentos de descontextualização foram inseridos de modo a deslocar sentidos e brincar com as expectativas dos usuários a partir da interpretação da imagem.

Pela letra da música, é possível compreender que Daelin Proudmoore dirigiu-se a Kalimdor destinado a salvar sua filha do ataque dos orcs. Entretanto, ele de fato estava sendo guiado por motivos de vingança e não de proteção. Jaina não pode impedir as atitudes do pai e decidiu não intervir a favor dele e contra seus aliados, especialmente Thrall.

Futuramente, em *Wow*, é indicado ao jogador que a canção popular que consagra Jaina como traidora de sua família tem origem no cântico de Daelin à filha quando criança (■cf. WOW, The Nation of Kul Tiras): “Ahoy, ahoy, sweet Daughter of the Seas. Ahoy this child be mine. The Admiral’s girl, his whole entire world, for as long as stars do shine”¹⁸⁰. Potencialmente, a canção pode ter sido destinada também aos demais filhos do almirante ou mesmo cantada pelos mais velhos aos mais jovens, pois quando Jaina reencontra o irmão mais velho Derek, que ela acreditava estar morto, ele, querendo lembrá-la de que ainda era seu irmão apesar de ter sido transformado em morto-vivo, proclama “I am still your brother Jaina... for as long as stars do shine”¹⁸¹ (■cf. WOW, An Unexpected Reunion).

Agora voltemos à cronologia dos fatos. Jaina permaneceu com a esperança de reunir novamente o reino dos humanos em harmonia (■cf. BLIZZARD, 2004b, p.150). Após a morte de seu pai, alguns incidentes menores ameaçaram a paz entre Theramore e o território da Horda,

¹⁸⁰ “Olá, olá, oh filha do mar. Olá, eu sou seu pai. Você é meu cais, razão da minha paz, enquanto o sol no céu brilhar”. Versão em português realizada pela Blizzard.

¹⁸¹ Aqui, temos uma pequena incoerência na versão em português. Como dito na nota anterior, a tradução é feita na canção como “enquanto o sol no céu brilhar”, porém, dessa vez, a passagem dita por Derek foi mantida como uma tradução mais próxima do original “enquanto as estrelas brilharem”. Dessa maneira, em português, o jogador perde a conexão entre a música e o que é dito pelo morto-vivo ao tentar convencer sua irmã.

mas todos são amplamente sanados com auxílio da ex-Guardiã Aegwynn, mãe de Medivh (■cf. GOLDEN, 2006). Assim, Thrall e Jaina permanecem empenhados em consolidar o acordo de não agressão entre seus povos.

Tendo conseguido estabelecer boas relações com o reino de Ventobravo, a maga, com auxílio de Magna Aegwynn, que agora reside em Theramore, tenta promover um encontro entre o rei Varian Wrynn e Thrall. Todavia, esse encontro não chega a acontecer, pois Varian é traído e sequestrado e passa um tempo desaparecido. Esse fato gerou uma série de missões que solicitava o auxílio do jogador para descobrir o que havia ocorrido (■WOW, Missing diplomat; WOW, Survey Alcaz Island; WOW, Warn Bolvar!; WOW, Proof of Treachery). Quando o rei ressurge, descobre-se que sua memória havia sido apagada. É apenas com auxílio de Jaina e Aegwynn que ele consegue recordar quem é (■cf. SIMONSON et al., 2008) e derrotar o dragão traidor Onyxia (■cf. SIMONSON; BOWDEN, 2009).

Um novo encontro entre os líderes da Aliança e da Horda é agendado, mas mais uma vez um ato de traição intervém, dessa vez orquestrado por membros da Horda e nenhum acordo é alcançado (■cf. SIMONSON; SIMONSON; BURAN, 2009). A verdade é que havia entre as subdivisões de ambos os lados aqueles que nunca deixavam de ambicionar a guerra (■cf. SIMONSON et al. 2009a et al. 2009b; SIMONSON et al. 2009c).

Muitos eventos relevantes transcorreram em Azeroth, como o despertar do Rei Lich (■cf. WOW, Wrath of the Lich King), a batalha pela Undercity (■cf. WOW, Battle for the Undercity) e o cataclisma (■cf. WOW, Cataclysm), e Jaina Proudmoore sempre tomou certa parcela de envolvimento em cada um deles. No entanto, seu protagonismo no rumo dos eventos do mundo retorna a emergir com os eventos que cercam a queda de Theramore. O hiato advém do fim da narrativa de *Warcraft III* e da alocação dos eventos em *World of Warcraft*, produto videointerativo em *MMORPG*, que procura dar maior protagonismo ao jogador, por meio de seu avatar. Portanto, todos os grandes protagonistas de *Warcraft* dependeram direta ou indiretamente das ações e do auxílio da personagem manipulada pelo usuário para dar prosseguimento ao *storytelling*. Diferentemente do que ocorre em *Warcraft III*, agora Jaina é apenas uma colaboradora naquele mundo. Destarte, os eventos a seguir tem ocorrência no romance *Tides of War* (■GOLDEN, 2012).

Após os eventos do cataclisma, a maga fica cada vez mais temerosa pelo aumento das tensões entre a Aliança e a Horda. Nesse momento, ela já não conta mais com Thrall como seu aliado por não ser ele mais o líder da Horda e ter se dedicado a tarefas místicas que envolviam sanar os desastres naturais causados pelo cataclisma. Agora o orc respondia pelo nome de Go'el.

O novo líder da Horda, Garrosh, era o oposto do que havia sido Go'el. Garrosh desejava guerra e demonstrar, acima de tudo, seu poder. Mesmo assim, Jaina estava convencida de que os eventos anteriores fariam com que eles esperassem por um longo período antes de volver um ataque a Theramore ou a outro local da Aliança.

Quando o antigo Aspecto da revoada dos dragões azuis, Kalecgos, a procura para auxiliá-lo a encontrar a Íris Focalizadora, um artefato mágico muito antigo e muito poderoso, que havia sido roubado, Jaina move o Arquimago Tervosh, a guarda-costas Paind e sua discipula Kinndy para auxiliar na tarefa.

Muitos eventos decorrem. Jaina encontra em Baine, líder dos taurens, um novo aliado em meio a Horda. Ela e Kalecgos criam um profundo afeto um pelo outro e, eventualmente, descobrem que os sentidos do dragão não estavam conseguindo perceber o artefato, pois aqueles que o haviam roubado estavam usando feitiços de transformação para disfarçá-lo e esconder sua presença.

A Horda prepara seu ataque, e Jaina, dividida entre as preocupações de salvar seu povo deste ataque em Theramore e encontrar um objeto que possuía forças capazes de ações magnânimas de poder, não percebe que ambos os fatos estão relacionados. Mesmo com a ajuda de tropas da Aliança e dos magos de Kirin Tor, a maga não consegue salvar sua cidade. Garrosh havia roubado a Íris Focalizadora e a transformado em uma bomba de energia.

A nação de Theramore foi totalmente destruída. Jaina e outros poucos sobrevivem graças ao mago Rhonin, então líder do Kirin Tor, que os ordenou que entrassem em um portal de teletransporte pouco antes de a bomba explodir. Infelizmente, em sua atitude nobre, Rhonin não conseguiu salvar a própria vida. Tais acontecimentos alteram Jaina para sempre. Quando acorda, seu corpo está a irradiar energia arcana e seu cabelo, antes loiro, encontra-se quase todo descolorido. Ela decide se teleportar de volta a Theramore e, chegando lá, percebe a cidade em ruínas e encontra o corpo de sua querida aprendiz, Kinndy. Quando ela quis tocar o corpo da jovem, ele se desfez em poeira violeta e a fúria de Jaina se acende. Decidia a vingar-se da Horda, ela caminha por Theramore em busca da Íris Focalizadora, sabendo que um artefato tão poderoso não teria sido destruído no ataque. Ao encontrá-lo, ela o leva consigo.

Kalecgos pressente o que Jaina planeja, assim como Go'el que é avisado por forças da natureza. Ambos a encontram prestes a deferir um ataque à capital da Horda, Orgrimmar. Go'el tenta dissuadi-la, mas é Kalecgos quem consegue mudar seus pensamentos de direção. Por sorte, a maga interrompe seu ataque pois, naquele momento, a Aliança preparava-se para assaltar a cidade e, se Jaina tivesse cumprido seu intento, não apenas teria arrasado com os

membros da Horda e suas famílias, mas também com os soldados da Aliança. Por fim, a guerra cessa e Jaina busca um lugar junto ao Kirin Tor, onde a Íris seria guardada, e acaba sendo acolhida como sua líder. O dragão também é aceito na cidade. Ela e Kalecgos iniciam um relacionamento amoroso.

De volta ao videointerativo (■cf. WOW, Mists of Pandaria), Jaina realiza importantes missões como líder do Kirin Tor (■cf. WOW, Heart Of The Alliance; WOW, The Kirin Tor; WOW, The Fate of Dalaran) e almeja manter a cúpula dos magos como território neutro entre a Aliança e a Horda. Entretanto, seu coração não é mais o mesmo e ela não acredita mais que possa vir a existir paz ou que haja bondade no futuro nas atitudes da Horda, pois Garrosh premesse como seu líder.

Enquanto Varian, que havia mudado seus pensamentos sobre o futuro e a necessidade de negociação da paz, tentava um acordo junto aos Elfos Sangrentos, Garrosh invadia as terras dos Elfos Noturnos e saqueava uma de suas relíquias mágicas (■cf. WOW, The Darnassus Mission). Jaina expulsa os membros da Horda que pertenciam ao Kirin Tor (■cf. WOW, What Had To Be Done).

Anduin, filho de Varian, decide impedir o líder da Horda de usar o artefato dos elfos noturnos e, junto com o jogador, enfrenta o orc conseguindo derrotá-lo. Porém, o menino acaba gravemente ferido. Os eventos despertam novamente a ira de Jaina que promete que o Kirin Tor faria Garrosh pagar por seus atos (■cf. WOW, The Silence).

Após a derrota de Garrosh, Jaina e outros líderes comparecem ao julgamento do orc e eventos do passado são lembrados em visões e confissões (■cf. GOLDEN, 2014). Nesse momento, a maga recorda de sua relação de confiança com Baine, o líder dos taurens, e de que, essencialmente, a Horda não era Garrosh.

Eventualmente, Jaina deixa o Kirin Tor e afasta-se de Kalecgos. Ela estava envolta em um grande sentimento de não pertencimento. Theramore havia sido arrasada e o Kirin Tor já não era mais seu lugar, uma vez que não concordava com a decisão do conselho de admitir membros da Horda. Em seu íntimo, sabe que todas as atitudes tomadas após a Queda de Theramore foram reações ao desastre e sente-se frustrada por não conseguir livrar-se da redundância de seus atos (■cf. GOLDEN, 2019, p.89-92).

Essa frustração a faz retornar seus pensamentos a Kul Tiras e a sua ligação com o mar. Considerando que era tempo de voltar a refletir sobre o passado, Jaina teleporta-se para Boralus, capital de Kul Tiras e se disfarça entre a multidão. Lá, a maga escuta um discurso de sua mãe, agora regente do local, em que ela comenta como Daelin sempre havia protegido seu povo,

como a filha o havia traído e como os habitantes do arquipélago haviam se afastado da Aliança e estavam agora sozinhos (■cf. ROBINSON; CAVALLINI; TENDERINI; 2018).

Num futuro próximo, quando a Horda e a Aliança voltam a se enfrentar (■ cf. WOW, *The Stormwind Extraction*), Jaina coloca-se novamente disposta a lutar pela Aliança. Alia-se a Anduin, que havia se tornado rei após a morte de Varian, e sugere tentar uma reaproximação com Kul Tiras. Em uma reunião junto com o jogador e Anduin, Greymane, rei de Gilneas, relembra Jaina que ela é a razão de Kul Tiras ter se afastado da Aliança, mas a maga está firme em sua decisão (■ cf. WOW, *Tides of War*).

Seu retorno a sua terra natal é marcado primeiramente por um pesadelo na cabine do navio que conduz ela e o jogador ao arquipélago. Nele, ela recorda de um episódio de sua infância em que o pai lhe canta amorosamente a cantiga “Ahoy, ahoy, sweet Daughter of the Seas. Ahoy this child be mine. The Admiral’s girl, his whole entire world, for as long as stars do shine”. Todavia, o sonho termina com a pequena Jaina correndo em direção à voz de sua mãe, que a chama no convés, e seu pai, voltando-se para a atual Jaina, dizendo-lhe, ao se transformar em um espírito horripilante, que sua mãe jamais a perdoaria (■cf. WOW, *The Nation of Kul Tiras*). O pesadelo previa os fatos futuros, pois a chegada da maga e do jogador não é bem recebida. Em uma sequência de *cutscene*, ela e o jogador são levados pelos guardas a Katherine Proudmoore como prisioneiros, enquanto a população a chama de traidora e de “a filha do mar”:

Katherine Proudmoore: ‘Então ... minha filha rebelde retorna ao reino que ela traiu? Por quê?’

Jaina Proudmoore: ‘Vim pedir ajuda a Kul Tiras em nome da Aliança.’

Priscilla Ashvane: ‘A Aliança? HA!’ Onde eles estavam quando imploramos por sua ajuda? Quando nossos maridos, filhos e irmãos foram massacrados em Theramore?’

Jaina Proudmoore: ‘Não culpe a Aliança por minhas ações.’

Katherine Proudmoore: ‘Então você admite. Você admite que foi responsável pela morte de nossos homens!’

Jaina Proudmoore: ‘Eu fui. Mas farei tudo ao meu alcance para aliviar o sofrimento de Kul Tiras!’

Priscilla Ashvane: ‘Katherine ... faça cumprir nossas leis. A punição por traição ... é a morte.’

Katherine Proudmoore: ‘Você aceita o julgamento de sua terra natal?’

Jaina Proudmoore: ‘Aceito seu julgamento ... mãe.’

Katherine Proudmoore: ‘Você não é minha filha. Faça o que quiser. Ela não é nada para mim.’¹⁸² (cf. WOW, *Daughter of the Sea* – minha tradução)

Para sorte de Jaina, ela conta com a ajuda do jogador que, ao fugir da prisão, iniciará uma série de missões de pacificação em Kul Tiras que auxiliaram a maga em sua incumbência de fazer as pazes com seu passado e trazer novamente a sua nação para junto da Aliança. As aventuras e o *storytelling* de Jaina e do jogador continuam, porém, minha narração termina por aqui. Creio que, com esse breve resumo, tenha conseguido cumprir a missão de demonstrar como o *storytelling* de *Warcraft* expande-se entre as mídias a partir do exemplo do que ocorre com uma das personagens principais de seu universo. A seguir, tecerei maiores considerações teóricas a partir do exemplo apresentado.

6.6 Jaina Proudmoore e as Dimensões das Mídias

Ao passo que a videointeratividade é moldada pelo interagir e o explorar, as imagens e os sons trabalham os sentidos e a escrita destina-se à imaginação. Assim, enquanto nos produtos videointerativos o jogador tem a liberdade, promovida pela terceira dimensão, de pesquisar eventos, indagar personagens e percorrer territórios, nos romances o leitor tem a possibilidade de conectar-se de maneira mais íntima com as personagens do universo, estando a par de seus sentimentos e pensamentos mais particulares. Já a cinematografia, colabora para a compreensão da ação das personagens e da ocorrência dos eventos pelo detalhe da imagem e do movimento, visto que há um corpo em cena.

No caso de Jaina Proudmoore, a Blizzard proporciona ao usuário diferentes dimensões da personagem como ser atuante em seu mundo de acordo com a mídia. Em *Warcraft III*, seu comportamento é sempre forte e determinado. Ela age como uma guerreira pronta para atuar a favor do que acredita e não há como o jogador ter contato com sua subjetividade. A mudança de opinião e atitude de Jaina só ocorre pela interferência de Medivh e o grave teor de suas profecias.

¹⁸² “Katherine Proudmoore: ‘So... my wayward daughter returns to the kingdom she betrayed? Why?’ Jaina Proudmoore: ‘I have come to ask Kul Tiras for aid on behalf of the Alliance.’ Priscilla Ashvane: ‘The Alliance? HA! Where were they when we begged for their help? When our husbands, and sons, and brothers were slaughtered at Theramore?’ Jaina Proudmoore: ‘Do not blame the Alliance for my actions.’ Katherine Proudmoore: ‘So you admit it. You admit that you were responsible for the deaths of our men!’ Jaina Proudmoore: ‘I was. But I will do anything in my power to ease the suffering of Kul Tiras!’ Priscilla Ashvane: ‘Katherine... enforce our laws. The punishment for treason... is death.’ Katherine Proudmoore: ‘Do you accept the judgment of your homeland?’ Jaina Proudmoore: ‘I accept your judgment... mother.’ Katherine Proudmoore: ‘You are no daughter of mine. Katherine Proudmoore: Do what you will. She is nothing to me.’”

Muito semelhante ocorre em *World of Warcraft*, mas, nesse produto, cria-se um grau ainda maior de distanciamento do jogador com a maga, pois ela passa a ser uma criatura pertencente àquele mundo, alguém que deve ser obedecida e respeitada e não mais uma personagem manipulável. Em *Wow*, apenas pelas interações com ela e pela cinematografia é que o usuário tem acesso ao modo como a maga interage e reage aos acontecimentos, visto que o foco está, na verdade, em si, na jornada de seu avatar dentro do *storyworld*. Ainda assim, em ambos, Jaina funciona como gatilho que impulsiona narrativas. Em *Warcraft III*, suas *cutscenes* e falas movem o enredo para frente, indicando os próximos passos que o jogador deve tomar em uma narrativa pré-estabelecida em que ela é uma das protagonistas. Em *Wow*, cabe ao jogador optar por segui-la ou não. Caso o faça, Jaina dá acesso a um número de eventos em cadeia que são pré-programados, mas o controle da narrativa é do jogador e de seu avatar. É pela ação do usuário no *storyworld* que o *storytelling* se executa. E cada jogador – ou mesmo cada vez que o jogador retornar com um novo avatar – experienciará sua execução de maneira distinta.

Ao ter escolhido trazê-la como exemplo, acabei por delegar à mídia cinematográfica sua exemplificação apenas concernente às animações e aos *cutscenes*, visto que Jaina não aparece no filme de Duncan Jones. Nesse sentido, realça-se a importância das *cutscenes* na hora de conduzir o andamento das narrativas, especialmente em *World of Warcraft*. Isso pois, se em *Warcraft III* nem todas são de fato necessárias para a compreensão e a interação do jogador, em *Wow*, elas são responsáveis por trazer importantes explicações sobre os territórios, as personagens e os eventos, sem que o avatar tenha que, de fato, sair pelo mundo perguntando a NPCs. Lembro que a interação com esses personagens se dá por textos, que, por vezes, acompanham fala. Assim, os termos são explicados de maneira mais didática e dinâmica, e a interatividade do usuário ganha agilidade. Vale advertir que este é um universo que emerge do videointerativo e que, ao contrário de *Lotro*, em que considerações sobre as bases de Arda e sua organização podem ser lidas nos livros de J. R. R. Tolkien, o jogador não necessariamente está familiarizado com as fundações de seu *storytelling*, uma vez que elas estão constantemente a serem criadas e modificadas. É como explica Le Guin (2015) na citação já comentada no capítulo 5 sobre Draconis 4-Beta, por vezes em *Wow* o jogador não sabe o que esperar.

Outro fator interessante é que muitas vezes as *cutscenes* são postadas no canal do *Youtube* da Blizzard e o jogador pode assisti-las mesmo antes de ter acesso à sequência narrativa que as desencadeariam dentro do jogo. Ainda, por haver inúmeros caminhos e povos em Azeroth, talvez o jogador não venha a vivenciá-las em sua própria interação. Isso e o fato de

haverem compilados de várias cinematografias em vídeos únicos, publicados também no *Youtube*, em canais de usuários da franquia, sugere que, enquanto produto midiático, esses elementos possuem também valor individual como expressão de crescimento dentro do projeto transmidiático, visto que o usuário pode ter vontade de conhecer o que ocorre à personagem e a este lado do mundo, mesmo que não deseje com ele interagir.

Todavia, ainda que não conte com a presença de Jaina, *Warcraft*, dirigido por Duncan Jones, não está tão distante da personagem e de sua narrativa. O filme traz a história de como os orcs de Draenor, mundo que está sendo destruído por uma energia poderosa, abrem um portal e migram para Azeroth. O jogador de *Warcraft III* já possui a informação, que será mais bem desenrolada durante a narrativa filmica, de que não apenas o feiticeiro orc Gul'dan é responsável pela abertura do portal, como também o guardião Medivh, visto que esse tipo de passagem precisa ser aberta a partir de ambas as pontas. Trata-se do início das guerras entre os orcs e os humanos, tempo que é o princípio da constituição da Horda e da Aliança e de todas as atuais conjunturas políticas e bélicas enfrentadas por Jaina. Assim, a maga é, enquanto ação e personagem, reflexo dos eventos que ocorreram nos primeiros dias em que o portal foi aberto e efeito do que Medivh a transforma ao solicitar que ela se alie a Thrall para salvar seu povo e Azeroth da Legião Ardente em *Warcraft III*. O filme *Warcraft* traz o caráter narrativo da imagem de conjurar o universo ao qual faz parte em sua função de representar (cf. AUMONT, 1995). Configura-se como o desempenho de uma história do passado e conserva-se como a “memória da realidade” (cf. HEARH, 1977). Então a realidade, neste caso, pode ser compreendida como o tempo da ação presente do jogador em *Wow*.

A animação em recorte *Jaina: Warbringers* trabalha a velocidade do movimento com o intuito de distorcer o tempo tal qual ocorre ao filme em *live action*, com os efeitos de câmera lenta, discutidos no capítulo 4. A montagem das cenas e seu ritmo foram empregadas com a finalidade de distinguir visualmente a tranquilidade e o estado traumático. As figuras de homens e orcs projetadas nas nuvens e nas marés trazem o imaginário por trás da canção. O real pensamento de Jaina permanece incógnito, assim como os motivos que a levam a ingressar na jornada em direção a um passado permeado por sombras e conduzida por sua própria projeção psíquica do fantasma de seu pai. Logo, a animação congrega, pelas imagens, o imaginário do povo de Kul Tiras, que vocaliza em coro o refrão da canção, mas também o da maga na figura de Daelin como gondoleiro fantasma.

A animação também trabalha com a técnica de prenúncio visual, manifestada pelo pingente em forma de âncora que aparece, inicialmente, junto a um cemitério de espadas e,

depois, é entregue por Jaina a Daelin, como um pagamento necessário para iniciar a sua travessia. A ação tem o efeito de antecipação, de criar expectativa ao espectador, que passa a entender quem é o espectro sombrio que a conduz pelas marés.

Tanto nas *cutscenes* quanto na animação *Warbringers*, Jaina aparece como uma personagem poderosa e capaz, mas suas expressões faciais já permitem interpretar sentimentos como incerteza, medo, frustração, raiva, ira e determinação. Contudo, ela não chega a confidenciar-las em palavras, o usuário, ao assistir aos vídeos, necessita ir além da informação fornecida e interpretar a imagem para compreendê-la (cf. BORDWELL, 2007). Como explica Klevan (2012), o comportamento da personagem em uma obra cinematográfica pode manifestar significado, mesmo a partir de uma ação simples. Em *Jaina: Warbringers*, as ações simples de caminhar e navegar mesclam-se a um cenário insólito de modo a provocar os instintos do usuário. Já reiterava Jacques Aumont (1997, p. 55) que a imagem tem por função a estética de produzir sensações específicas no espectador.

A palavra tem suas diferentes funções nas diferentes mídias. No videointerativo, ela aparece junto a falas, textos e legendas. Nas cinematografias, ela exibe-se essencialmente através das falas das personagens. Todavia, nos romances, as palavras têm o poder de abrir caminhos para a imaginação do usuário e auxiliá-lo a compor, principalmente no caso de Jaina, uma figura mais compreensivelmente humana e mais complexa. Nos textos de Christie Golden, é possível interpretar os vários lados da maga e adentrar toda a sua subjetividade. Esse efeito de expansão nos volumes internos da personagem ocorre pois, na prosa literária, “entre história e personagem deve haver uma tal simbiose que faça pensar que ambos nasceram juntos e por si mesmos. (...) o personagem não pode ser um boneco que transportamos de um capítulo a outro para viver peripécias (...). Ou seja, ele precisa se assemelhar a nós” (ASSIS BRASIL, 2019, p. 38-39). Cabe lembrar que Christie Golden não é a única autora a escrever os romances de *Warcraft*. Isso faz com que muitos estilos se misturem na hora de compor a antessala literária do Mundo Secundário.

Ainda, nos textos de Golden, é interessante observar como as demais personagens com ela se relacionam e o quanto elas manifestam que Jaina Proudmoore é de difícil compreensão por raramente expor seus sentimentos e pensamentos mais profundos, apesar de constantemente revelar suas opiniões. Dessa forma, essas outras personagens manifestam sentimento parecido ao que o jogador atento pode vir a ter ao com ela interagir em *Wow*.

Explica Wolf (2012) que diálogos como esse facilitam o crescimento do projeto transmídia, uma vez que os mesmos subsídios podem estar presentes em mídias diferentes,

fortalecendo os laços entre os produtos. Em outras palavras, é possível transpor nomes de lugares do videointerativo ao romance assim como manter o mesmo design de personagem entre o *game* e a cinematografia. No caso supracitado, há a transposição da percepção externa do usuário enquanto jogador representada na ótica da visão de outras personagens do romance acerca da protagonista, já que, como leitor, seu posicionamento aproxima-se ao íntimo de Jaina, mesmo que a narração ocorra em terceira pessoa.

Entretanto, as diferenças entre as mídias impõem limites e restrições, e nesse sentido é que o projeto transmídia se faz profícuo, pois explora as melhores capacidades de expressão da mensagem dentro da midialidade e dos alcances de cada produto. O que não pode ser obtido a partir de uma mídia é amplamente executável em outra. Logo, se durante o processo de expansão transmídia, não há espaço para trabalhar o íntimo de Jaina Proudmoore em sua mídia de origem, há amplas possibilidades de explorá-lo pela literatura.

Já alertava Candido (2011) para o caráter humanizador da literatura em relação ao leitor e, aqui, ele também se espelha nas personagens. Os romances, os contos e as crônicas abrem espaço para o conhecimento do Mundo Secundário de uma forma que ele reflete a própria aquisição de conhecimento e reflexão sobre a vida e o Mundo Primário. Afinal, já dizia Marcel Proust “na realidade, todo leitor é, quando lê, o leitor de si mesmo. A obra não passa de uma espécie de instrumento óptico oferecido ao leitor a fim de lhe ser possível discernir o que, sem ela, não teria certamente visto em si mesmo” (PROUST, 2013, n.p.). E essa não deixa de ser uma função da literatura junto à transmídia. Em um universo de “faz de conta”, talvez a literatura seja o elo conceitual mais próximo do Mundo Primário.

Da mesma forma que o videointerativo permite agir como outras personagens, a narrativa literária possibilita que vivenciemos experiências, sensações e raciocínios como outras personagens. Como diria Candido (2011), trata-se da possibilidade de fabular. No caso da franquia de *Warcraft* e de tantos outros projetos midiáticos que apresentam obras literárias em seu arcabouço, os romances e os contos provocam o processo de pensar e reconstruir aspectos diferentes daquele universo ou elementos que não estariam presentes de outra forma. Já as crônicas simulam a História, um relato oficial que contempla a narrativa de conhecimento sobre todas as sociedades envolvidas nas grandes guerras em Azeroth. As narrativas escritas dentro da transmídia são, portanto, uma janela para o conhecimento, não pensando em uma funcionalidade ou uma utilidade imediata para o usuário, pensando no sentido de que existe uma utilidade que é uma utilidade típica do imaginar que a mídia em primeira dimensão proporciona.

Já a interatividade via mídia videointerativa manifesta-se em duas categorias, a da manipulação de personagens do *storyworld* e a da personificação e criação de uma própria e nova personagem. Se no primeiro o usuário pode manejar os movimentos e as atitudes de Jaina, no outro o jogador pode conduzir e cunhar a narrativa de sua própria personagem, desenhando também as suas vivências e experiências com a mídia de maneira mais livre. Em *MMORPG*, o jogador é o próprio Gilgamesh e o jogo são as tábulas de barro que contam suas histórias.

Como dito anteriormente, os produtos de um projeto transmídia de franquia devem ser capazes de manter-se por conta própria. Ainda, como lembra Wolf (2012), os Mundo Secundários criados ajustam-se às histórias iniciais, mas todos os produtos posteriores ambientados nesse mesmo *storyworld* deverão considerar os aspectos pré-existentes estabelecido por obras que os precederam. O crescimento dos *storytellings* entre mídias permite que haja, no entanto, um certo grau, ainda que leve, de alteração de alguns aspectos dos mundos, isso vem a ocorrer por processos de transformação na mediação das formas: descrição (adaptação em palavras), visualização (adaptação em imagens ou objetos), auralização (adaptação em sons), interativação (adaptação em mídia interativa) e desinterativação (adaptação passando de mídia interativa para mídia não interativa) (cf. WOLF, 2012).

Nesse sentido, também é possível perceber que, além da questão da transmidialidade, segundo as dimensões midiáticas, há um possível diálogo de abrigo. O videointerativo, como mídia de terceira dimensão, tende a abrigar em si a palavra oral e escrita, o som e a imagem em movimento à interatividade. Isso demonstra que a mídia maior pode sempre abrigar elementos da mídia menor em sua estrutura. Quando, no entanto, temos o caminho inverso, há uma tendência de que se crie uma nova expressão midiática, como ocorre com os livros-jogos, os quadrinhos e os filmes interativos, enquanto videogames com falas, legendas e cinematografias ainda são apenas videogames.

O contato e a forma como ocorrem as escolhas da audiência com a franquia transmídia é uma escolha pessoal de cada usuário. Antonio Candido postula uma relevante consideração ao meio acadêmico ao caracterizar a literatura como um bem incompressível do ser humano. Segundo Candido, “são bens incompressíveis não apenas os que asseguram a sobrevivência física em níveis decentes, mas os que garantem a integridade espiritual” (CANDIDO, 2011, p. 174). Nesse sentido, vemos que não apenas a literatura tem essa função, mas também outros organismos artísticos. Aqui, gostaria de propor que o videointerativo, em seu potencial também artístico, possa ser compreendido como um bem incompressível e, assim, afirmá-lo junto às outras duas mídias que vêm sendo parte indispensável das discussões desta tese.

Ao movimentar a literatura que, comumente é vista como um dever escolar, para habitar entre os direitos da humanidade, Candido (2011) aútere um caminho propício para pensar as mídias como elementos dentro da cultura. Esse movimento, talvez, auxilie a compreender as movimentações e as escolhas dos usuários quando diante de um projeto transmidiático. O fato é que os critérios de incompressibilidade são variáveis, pois, muitas vezes vinculam-se a afeto e outras questões externas, que mudam de um usuário para outro e de uma época para outra. Caso realizássemos uma enquete junto à audiência de *Warcraft*, entre as diferentes idades, etnias, línguas e outros muitos aspectos, certamente obteríamos as mais diversas respostas à pergunta “quais produtos são essenciais para você?” ou “o que você considera essencial para compreender e interagir com o universo de *Warcraft*?”.

Nessa corrente, interessa ao meio acadêmico compreender que o produto midiático também surge em meio a circunstâncias históricas que influenciam a sua composição. Portanto, os projetos transmídia dependeram de um quadro tecnológico, social e econômico, não sendo produzidos por partenogênese, em que um gameta é desenvolvido sem fertilização. De mesma maneira, precisamos considerar que uma audiência que deseje caminhar entre as expansões – e não apenas consumir um único produto da franquia isoladamente – necessita dedicar seu tempo e seu dinheiro para fazê-lo.

Antes que se finde esta tese, trago algumas considerações. Almejo com elas tentar sanar potenciais dúvidas que tenham permanecido com meu leitor e apontar para a necessidade de estudos futuros.

7 CARREGANDO...

*“Allwissend bin ich nicht; doch vie list mir bewisst.
Goethe. I do not know everything; still many things
I understand. That is for you, Charles. Remember
that you do not know everything.”*

(Madelein L’Engle)

Se para Ezra Pound (2013) a metodologia apropriada para estudar a literatura seria a análise diligente e direta de um exemplar e a contínua comparação entre exemplares, aludindo ao método de análise realizado na biologia, creio que esta também seja uma técnica proveitosa e pertinente para as análises que buscam compreender os comportamentos midiáticos, não somente seus produtos. Poder-se-ia dizer, então, que esta tese acabou por imitar “coisa que biologista faz (de um modo muitíssimo mais complicado) quando reúne algumas centenas ou milhares de ‘lâminas’ e extrai o que é necessário para a sua proposição geral” (POUND, 2013, p. 30).

Pede-se que uma tese seja original. Talvez, a originalidade de meu trabalho não esteja na percepção dimensional das mídias, pois essa compreensão, mesmo que ainda não totalmente elaborada ou mesmo vinculada à matemática de Euclides, já permeava o inconsciente coletivo em que habitam teóricos e criadores. Creio que a originalidade esteja na heterogeneidade de fontes teóricas e de aplicação trazidas por mim de modo a compor o entendimento dimensional a partir da observação midiática e, em seguida, de modo a compreender como ocorre o cruzamento entre literatura, cinema e videointerativo em uma proposta transmidiática.

Como vimos, o *storytelling* tem acompanhado a humanidade e mantém-se como “fenômeno penetrante” (cf. BORDWELL, 2007) e integrante das culturas. Através das diferentes mídias, ele conserva a sua existência, mas também cria, molda-se e modifica-se ao longo do tempo. Desse modo, além de preservar a experiência humana (cf. PUCHNER, 2019), configura-se como direito do ser humano de “fabular”, de sonhar com as diferentes possibilidades da vida, de inventar os mais variados mundos e personagens (cf. CANDIDO, 2011). Algumas vezes ele associa-se ou não à performance, à leitura, a imagem ou à interatividade, mas cada grau possível de associação confere-lhe um novo tom, uma nova cor, uma nova forma. Pelas diferentes dimensões midiáticas é possível experimentar diferentes graus de um mesmo enredo ou de um *storyworld* complexo.

Muitas dessas opções de sentir e vivenciar o *storytelling* ocorrem em *Warcraft*, um projeto de *transmedia storytelling* em que a história global e a experiência – o diálogo para com o usuário – está distribuído por uma variedade de mídias. O *storyworld* desenrola-se em produtos videointerativos, romances, contos, filme, HQs, revistas, animações etc., e permanece em expansão com contínuos novos lançamentos. Uma verdadeira história sem fim, não por sua circularidade como no caso do livro escrito por Michael Andreas Helmuth Ende, mas por seu contínuo processo de criação e, ainda, a possibilidade de expansões futuras para outras mídias que não as que já estão incorporadas.

Aqui, fiz-me valer do *Warcraft* como exemplo, mas poderia ter citado tantos outros. O que me fez trazer esse *storytelling* em específico foi o fato de ter sido embrionado por jogos de computador. Geralmente, ao pensarmos em exemplos de *transmedia storytelling*, não raro citamos aqueles que têm seu embrião no cinema ou na literatura¹⁸³. Como observa Jenkins (2011), quanto mais realocarmos a definição de transmídia, mais rica pode ser a gama de opções disponíveis e maior será a necessidade de uma definição sofisticada o suficiente para lidar com a variedade de diferentes exemplos.

De modo geral, a transmídia traduz-se como um conjunto de escolhas feitas sobre a melhor abordagem para contar uma história particular a um público específico. Portanto, as dimensões de cada mídia apresentam-se como um mapa de possibilidades a ser explorado, visto que cada uma apresentará, a partir de suas coordenadas euclidianas, diferentes meios de atingir o usuário. Os romances e os contos aguçarão sua imaginação e criatividade, a imagem das cinematografias tocará seus sentidos e o convidará a interpretação e decodificação das ações das personagens, e o videointerativo o convidará a explorar possibilidades dentro do Mundo Secundário, atraindo sua curiosidade.

Como já afirmavam Bolter e Grusin (1999), as mídias estão em constante diálogo. Destarte, a necessidade de que estejamos cada vez mais atentos ao estudo das midialidades e ao aprimoramento teórico fez com que denominasse essa seção de “Carregando” e não “Conclusão” ou “Considerações finais” como manda o costume. Acredito que cabe ao meio acadêmico, em uma atitude cada vez mais interdisciplinar, voltar-se a estudos dedicados a compreensão das dimensões midiáticas e de suas midialidades, de modo a refletir com maior complexidade como essas características convergem e manifestam-se no diálogo entre as mídias e como elas conectam-se com o usuário.

¹⁸³ Para um outro exemplo fora desses padrões, ver os postulados de Leigh H. Edward (2012) sobre transmídia a partir de reality shows.

Assim, para esse momento final, separei duas reflexões que tecerão sobre as questões de (1) imagem, palavra e performance e (2) o futuro das produções midiáticas. A primeira delas, será mais singela do que a segunda. Isso ocorrerá não porque eu a considere menos relevante, mas sim porque a segunda configura-se na atualidade da criação midiática e carece de maior explicação, pois, como se já não fosse difícil pensar os múltiplos movimentos criativos que a era digital e tecnológica trouxe às mídias, refletir sobre o presente é sempre uma tarefa difícil aos seres humanos; ainda, arriscar tecer conjecturas sobre um futuro próximo pode gerar certa inquietação ao profissional das letras, que se enquadra entre os meus leitores em potencial e que está acostumado à ternura do passado da palavra escrita.

7.1 Imagem e palavra, palavra e performance

Ao longo desta tese, venho tratando literatura como uma mídia de primeira dimensão que se manifesta pela palavra, tanto oral quanto escrita. Esse tratamento, evidentemente, acaba por excluir “histórias com palavras e imagens e histórias só com imagens” (LAJOLO, 2018, p.14). Tenho em mente que o primeiro grupo necessitaria de uma análise que compreendesse imagem e palavra em diálogo intermediário porque, salvo exceções, teríamos um movimento de complementação ou da literatura pela ilustração ou da imagem pela palavra. Por muitos anos, e ainda caminhamos com passos muito vagarosos nesse sentido, a ilustração – e a imagem quando junto da palavra em geral – foi considerada inferior, uma mera acompanhante desnecessária ao texto. Isso tem reflexo não apenas na literatura, mas em outras produções midiáticas como o jornal impresso. Esse pensamento desastroso deixou-nos vulneráveis, quando fomos presenteados pelo oriente com os mangás e sentimos, enquanto meio acadêmico, uma necessidade inquietante de dizer se eles eram ou não literatura. Nós ocidentais que não dávamos o devido crédito a imagem e seus criadores, que não percebíamos a importância de W. W. Denslow e John R. Neil para a composição das obras de Lyman Frank Baum ou de Claudius para compor a doce narrativa da menina negra e do coelho branco em *Menina bonita do laço de fita*, de Ana Maria Machado.

Quanto ao segundo grupo descrito por Marisa Lajolo, eis uma pergunta: caberia chamar esses produtos midiáticos de literatura? Poder-se-ia dizer, então, que eu discordo que a imagem também seja um texto? Mas todo o texto é classificado como literatura? Certamente que não. Estaria eu, então, ignorando a capacidade narrativa da imagem que não a imagem em movimento que comparece na mídia cinematográfica? Também não, pois, como vimos, a

narrativa é manifesta em diferentes mídias e até mesmo em teias transmidiáticas. Talvez, como bem lembra Juul (2011), encaixarmos muitos objetos sob um mesmo conceito seja alargá-lo até que ele já não tenha mais significado. Talvez, isso não seja mais literatura, mas outra coisa. Talvez, estejamos a presenciar a manifestação de uma outra mídia tão válida quanto a literatura, mas que não floresce, porque tentamos colonizá-la, cercando-a em um território que pode muito bem não ser o seu. Afinal, não seriam livros como *Ar-condicionado* e *Nove meses*, de Gustavo Piqueira, expressões de segunda dimensão tanto quanto os *Happenings* ou os vitrais que contam a via sacra? O que teria sido do cinema se lhe tivessem cerceado a evolução, dizendo-lhe “seja fotografia em movimento, não há necessidade de som” ou “fique onde está, você é fotografia, em movimento, mas ainda assim fotografia”?

Outra questão que pode ter sido uma incógnita ao meu leitor diz respeito à performance. Ao logo desta tese, eu me comprometi com a matemática de Euclides e não com a física de Albert Einstein, portanto, não considerei o tempo como dimensão, mas como efeito da mídia. Quando Einstein contrapõe-se a noção de forças elaborada por Isaac Newton, ele propõe que espaço e tempo estão coligados e possuem a mesma natureza. O movimento seria então uma função do tempo e o presente constituir-se-ia como uma divisão móvel que antes era futuro e em algum momento depois torna-se passado.

Assim, não equacionei a literatura com a performance. Literatura e performance ligam-se desde a literatura oral que, por definição, depende de um contador, um intérprete que a estabeleça em palavras em uma circunstância particular (cf. FINNEGAN, 2012). De mesmo modo ocorre ao drama quando junto da atuação, pois “enquanto o veículo da poesia são palavras, o veículo do teatro são pessoas em movimento sobre o palco usando palavras. Isto é, as palavras constituem apenas uma parte do veículo e as lacunas entre elas, ou as deficiências dos seus significados, podem ser preenchidas por ação” (POUND, 2013, p.51).

A performance do teatro é um elemento orgânico que varia. A atuação sobre o palco transforma-se a cada nova apresentação. Isso a diverge da do cinema, que se congela no tempo, sendo sempre a mesma a cada nova exibição. Dessa forma, a performance no cinema está presa a um *loop*, como os criados pela Senhorita Peregrine, enquanto a performance do teatro é como o *tesseract* do *storytelling* da Marvel, que abre caminhos para várias dimensões paralelas possíveis em que uma coisa pode sempre parecer, ser ou posicionar-se de forma distinta.

Ainda que a velocidade de uma peça teatral seja pequena para que possamos considerar uma relatividade temporal dentro dos padrões da relatividade de Einstein, um usuário diante da performance, dependendo de onde está sentado ou posicionado e da forma como escolhe

focalizar seu olhar, poderá observar diferentes acontecimentos em uma cena, focando sua percepção até mesmo em uma ordem inversa a de outros espectadores. As lacunas a que se refere Ezra Pound, na citação acima, ficam claras quando nos deparamos com o texto escrito de uma peça. Muitas vezes para lermos Shakespeare precisamos nos valer de notas de rodapé em que estudiosos do dramaturgo inglês gentilmente indicaram se aquela fala da personagem é para ser lida com tom de ironia, rancor ou desilusão. Pela encenação, o espectador interpreta o que o ator ou a atriz lhe transmite. Talvez por isso, Irina Rajewsky (2012) aloque o teatro como *Medienkombination* junto às ocorrências intermídias.

7.2 O futuro das produções midiáticas: plataformização

Muitos fatores colaboraram para capacitar o grande desenvolvimento das transmídias. Talvez, o mais significativo deles tenha sido a Web.2, que permitiu que a internet fosse utilizada para fins de interação social, não apenas técnica:

Com a passagem para a Web 2.0, ou ‘Web Social’ como também é denominada, houve uma alteração drástica na forma como os utilizadores começaram a lidar com as novas ferramentas digitais que lhes eram disponibilizadas que assentavam num novo conceito, o conceito de partilha (‘share’) onde se começaram a adotar interações do tipo ‘read-write’. Exemplos paradigmáticos desta 2ª geração são os blogues e as redes sociais digitais que começaram a surgir (GIL, 2014, p. 1).

Por meio desses ambientes de escrita, leitura e partilha, os usuários passaram a manifestar seus afetos sobre determinado produto midiático, criando *fanpages*, fóruns, comunidades de interação para dividir suas teorias com outros usuários e *fanfics*, em que recriavam as narrativas a partir de sua própria imaginação. Mais do que uma concessão de autoridade à audiência, a Web.2 deu visibilidade a seu comportamento em relação aos produtos, o que viabilizou um maior contato das produtoras com as vontades de recepção dos usuários. Nesse sentido, criou-se uma relação oportunista: a audiência manifestava-se e o processo criativo respondia, em certo grau, às manifestações. Já não se tratava mais de esperar o lançamento de um segundo filme, livro ou jogo de uma franquia para ver se o produto satisfaria o usuário, mas de ele ir a um espaço da internet e manifestar o que não gostaria de ver nessa sequência e, certamente, quando se almeja o lucro, é melhor não nadar contra a corrente, ainda que as produtoras não necessariamente fossem ceder a todos os “quereres” e caprichos de sua audiência.

Os projetos transmídia, como vimos, espalham-se pelas diversas mídias com a finalidade de dar crescimento ao *storytelling*, com vistas a proporcionar maiores possibilidades de intercâmbio do usuário com uma franquia e, por consequência, aumentando os lucros das produtoras. No entanto, em geral, eles iniciam com uma transmissão híbrida, entre os suportes materiais – impressos – e digitais. Enquanto *Wow*, outros produtos videointerativos e as animações são digitais, os romances, os contos e os quadrinhos apresentam-se impressos, ainda que alguns manifestem-se no site da Blizzard ou tenham versão em *ebook*. Portanto, vemos que esse contexto de Web.2 não chega a demandar uma modificação das mídias em suporte e comportamento, pois os romances, por exemplo, foram escritos, publicados e traduzidos de maneira convencional. Em outras palavras, o fato de a literatura fazer parte de um projeto transmídia não lhe demandou nenhuma alteração no seu *modus operandi* de criação e distribuição.

De tal modo, o efeito que cria as transmídias vincula-se ao contexto de sua criação e, portanto, alterações – como a Web.2 que surgiu como impulsionadora do processo – podem modificar seu estado e, ao longo dos anos, inviabilizar a manutenção desses mundos como estão. Ou, pelo menos, obrigar uma metamorfose de sua distribuição, como vemos na plataformização.

A plataformização é um efeito que transmuta boa parte de nossos produtos midiáticos, de interação, econômicos e sociais em plataformas conectadas e agrupadas em grandes bases como Apple, Google e Microsoft. José Van Dijck (2018) defende, portanto, que nos tornamos uma “*plataforma society*” (sociedade de plataforma), indicando ainda, como o cotidiano foi transformado pela plataformização. Qualquer exemplo que se pense após o que temos passado com a pandemia da Covid-2019 se faz altamente explicativo: plataformização das refeições e das compras de mercado com Ifood, Uber e Rappy; plataformização dos bancos com o *internet banking*, plataformização das interações presenciais com Zoom, Google Meet e Microsoft Teams; plataformização de eventos acadêmicos com Eventbrite, e tantos outros.

Inevitavelmente, esse movimento tende a modificar a organização das mídias individualmente. Estamos em uma era de velocidade; não a era da invenção do trem em que a velocidade era um ganho físico, mas a era da conexão síncrona dos aplicativos e *smarthphones*. O corpo perde espaço para a mente e “a partilha é o objetivo”; a partilha que “nada mais é do que criar múltiplos compartilhados dentro de outras mentes, tornando-as convergentes em alguns aspectos”, em geral na troca de informações (LOPES; MARTINEZ, 2018, p. 69).

É mister considerar que as plataformas são ecossistemas (cf. VAN DIJCK, 2018 cujo meio ambiente é a internet. Assim, sua interferência no fazer e distribuir midiático concretiza-se em trazer as mídias para dentro desse contexto. Melhor dizendo, trazer aquelas outras que não as já novas mídias digitais, como o videointerativo, que foram criadas na virtualidade.

A pandemia em muito acelerou esse processo, concretizando ações que talvez não fossem ser executadas tão rapidamente. Esse é o caso do desenvolvimento de *Disney+*, *streaming* que foi criado para abrigar as produções da Disney e que agora está cercado de polêmicas e processos judiciais, uma vez que sua mantenedora, utilizando o atual contexto pandêmico, optou por liberar suas mais recentes produções *Viúva Negra* e *Cruella* concomitantemente no cinema e na plataforma. O movimento fez com que a plataforma tivesse grande êxito, enquanto as bilheterias dos cinemas sofreram grandes perdas. Ainda que as pontas do diálogo pareçam satisfeitas – produtora e audiência –, a atriz Scarlett Johansson, que interpreta a protagonista de *Viúva Negra*, decidiu entrar judicialmente contra a Disney, alegando que foi prejudicada financeiramente com a manobra, por ser produtora com direito a participação nos lucros da bilheteria. Os fatos relatados serão ponto importante para as futuras movimentações da indústria cinematográfica, já que apontam, não apenas uma nova possibilidade de lançamento e distribuição do produto fílmico, mas também na reestruturação de acordos contratuais e de arrecadação de lucros.

Dessa maneira, o *streaming* é uma das várias consolidações de que o corpo, a presença física, se faz dispensável em uma era de plataformização. O espectador não precisa mais deslocar-se ao cinema para assistir a um novo filme ou ir a uma livraria para adquirir um livro. Ainda que eu não esteja aqui para decretar o apocalipse de todas essas experiências físicas.

Com relação à literatura, notamos que a aceleração de uma sociedade plataformizada pode ser um embate à vontade pacata de sentar-se em algum lugar confortável e ler um longo romance como *Os Miseráveis*, de Victor Hugo, por mais apaixonantes que sejam as páginas que contam a história de Jean Valjean. Outro fator que deve ser considerado é que a literatura parece ainda não ter se plataformizado efetivamente no que tange a formalidade de sua produção e distribuição. Ainda que encontremos *ebooks* e outras formas digitais de literatura, parece-me que há em jogo apenas uma troca de suporte e não uma efetiva mudança de estrutura ou de *modus faciendi*.

Explica Thomas Elsaesser (2018) que as simbioses mente-máquina também militam contra a linearidade da mídia impressa, visto que a lógica do banco de dados é não linear e, então, repele a narrativa como um meio de armazenamento e acesso à informação. A questão é

que a “memória da máquina” e os mecanismos de pesquisa organizam-se por meio de lote, classificação e amostra, em vez de links sequenciais e causais, e nossos cérebros, avaliados enquanto redes neurais, estão sujeitos a conexões, nós, conjunções. Logo, assim como a outros tipos de redes, o que importa não é causalidade, mas conectividade, o foco não recai sobre a consequência, mas sobre a correlação (cf. ELSAESSER, 2018). Igualmente,

(...) a não narrativa e a antinarrativa são os sistemas de *feedback*, que regulam muitas de nossas respostas sensoriais e interações de entrada e saída com o ambiente, cujo rastreamento dinâmico em tempo real é objeto de intenso investimento tecnológico e econômico. (...) os ciclos de *feedback* positivo e negativo são cada vez mais importantes no entendimento de como as mídias contemporâneas funcionam no competitivo mundo comercial da internet, no qual os tipos de coleta, armazenamento, ordenação e recuperação de informações possibilitados pelas ferramentas digitais aumentaram o valor e o propósito dos ciclos de *feedback* para as empresas de tecnologia, os agregadores de mídias sociais e os varejistas *on-line*. (ELSAESSER, 2018, p. 58)

Isso não significa que estou a decretar o fim da literatura ou de sua participação no cenário cultural junto às demais mídias, mas sim observando um novo cenário que rapidamente já tem se instalado. Essa agilidade da sociedade, no entanto, não é uma novidade. No período vitoriano e eduardino, a Inglaterra também se viu agitada e ansiosa, sem tempo para ler longos romances. A esse cenário a literatura em prosa respondeu adaptando-se aos folhetins, que traziam partes de narrativas a cada nova publicação. Um famoso romance que hoje, publicado em um único volume, parece-nos bastante substancial em número de páginas, fez sucesso entre os leitores com as suas várias partes divididas em pequenas entradas de folhetim. Estou falando aqui de *The woman in white*, de Wilkie Collins. Seja como for os novos contextos de plataformaização, a literatura sempre acha seu caminho, mesmo que tardiamente.

Quanto ao *storytelling*, ainda que tudo pareça indicar um caminho pela trilha única da datificação e das formas não narrativas de armazenamento de informações, a narrativa mantém-se e fortifica-se pelo contraponto. Segundo Elsaesser, a narrativa tem o poder de abastecer as coordenadas em que leitores, espectadores e jogadores podem inserir-se de formas únicas e singulares enquanto sujeitos e, ao mesmo tempo, ela elimina o “ruído” das turbulências da vida e lineariza o campo perceptivo por meio do suspense e da antecipação. Em outras palavras, narrativas, segundo o historiador do cinema, também agem como engenhos de “filtro” que permitem ao ser processar dados e lidar com a sobrecarga sensorial que os meios eletrônicos e mecânicos submeteram à percepção humana. Então, “a persistência da narrativa como meio de armazenamento, escudo de proteção, modo de tratamento, forma de recordação e recurso

mnemotécnico sugere que a multifuncionalidade da narrativa será páreo duro em termos de economia e eficiência” (ELSAESSER, 2018, p. 58).

Quanto à transmidialidade, percebo que sua plataformização está em vislumbre. A própria Amazon parece ensaiar passos nessa direção. A empresa que aparentemente tem seu foco em *e-commerce*, tem expandido suas estruturas como uma multinacional de tecnologia e, mais recentemente, tem se instalado como criadora midiática. Seu primeiro processo foi anexar a plataforma *Audible.com*, uma vendedora e produtora de entretenimento com foco em audiolivros, programas de rádio e televisão e versões em áudio de veículos impressos, e disponibilizar a plataforma *CreateSpace*, que possibilita a autopublicação de escritores e músicos independentes, editores, estúdios de cinema, entre outros. Em seguida, adentrou o mercado de *streamings* de vídeo com o *Prime Video*, rivalizando com a Netflix Inc, também lançando produções cinematográficas próprias. Por último, a Amazon adquiriu capacidade para a alocação de um estúdio de criação videointerativa, além de disponibilizar um *streaming* de jogos, o *Prime Gaming*. Considerando todos esses fatores e recordando que, ainda, a empresa é responsável por vender um dos suportes mais utilizados no mundo para a leitura de *ebooks*, o Kindle, não seria acidental um lançamento futuro de um projeto transmidiático plataformizado em suas dependências. Nesse sentido, creio que veremos no futuro não apenas um processo de articulação das diversas mídias em proposições transmídia, mas também de diversas plataformas de uma mesma produtora, pois se antes era necessário que uma empresa do videointerativo entrasse em contato e em acordo com editoras e produtoras de cinema e televisão, agora uma mesma empresa poderá ter todos os meios de executar seus projetos em seu próprio quintal. Certamente, não apenas a Amazon vislumbra essa possibilidade, mas também todas as demais *Big Five* (Alphabet, Apple, Facebook e Microsoft) já estão se articulando.

Em linhas gerais, o que eu busquei provocar com esta tese foi o entendimento de que as mídias estão em constante diálogo e transformação e que suas midialidades específicas, mais do que elementos limitantes, são personalidades valiosas quando se considera a execução de um conteúdo em uma determinada mídia e não em outra. Os aparatos de cada mídia fazem com que, quando em diálogo, seja possível a construção e consolidação de múltiplas novas maneiras de interagir com o *storytelling*. Ainda, qualquer que seja o futuro do processo de criação, distribuição e recepção no campo midiático, já há muito foi fecundado o entendimento ovidiano de que as mídias são processos culturais em eterna metamorfose. Assim, as respostas para as

questões levantadas nesta última segmentação desta tese estão em processamento ou, em outras palavras, estão carregando...

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. Allegories of space: the question of spatiality in computer games. In: BORRIES, Friedrich Von. **Space time play: computer games, architecture and urbanism: the next level**, F. von Borries et al. (Eds.). Berlin: Birkhäuser, 2007.

AARSETH, Espen. **Cybertext perspectives on ergodic literature**. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

AARSETH, Espen. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (orgs.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

AGOSTINHO. **Confissões**. São Paulo: Penguin & Companhia das Letras, 2017.

AGUIAR E SILVA, Vitor Manuel. **Teoria da literatura**. Coimbra: Livraria Almedina, 1982.

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e percepção visual: uma psicologia da visão criadora**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005.

ARP, Robert. **1001 ideias que mudaram nossa forma de pensar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2014.

ARRIVÉ, Michel. La sémiotique littéraire. In: POTTIER, Bernard (Org.). **Le langage**. Paris: La Bibliothèque du CEPL, 1973.

ASSIS BRASIL, Luiz Antonio de. **Escrever ficção: um manual de criação literária**. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

AUMONT, Jacques. **A estética do filme**. Campinas: Papirus, 1995.

AUMONT, Jacques. **The image**. Translated by Claire Pajackowska. London: The British Film Institute, 1997.

AUSTIN-SMITH, Brenda. Acting matters: noting performance in three films. In: TAYLOR, Aaron (ed.). **Theorizing film acting**. New York: Routledge, 2012.

BADIOU, Alain. **Pequeno manual de inestética**. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BAKHTIN, M. Forms of Time and of the Chronotope in the Novel. In: HOLQUIST, Michael (ed.). **The dialogic imagination: Four Essays**. Translated by Caryl Emerson and Michael Holquist. Austin: University of Texas Press, 1981.

BAKHTIN, M. O autor e a personagem na atividade estética. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. Trad. Paulo Bezerra. 4. ed. São Paulo: Martin Fontes, 2003, p.3-192.

BALÁZS, Béla. **Early film theory: visible man and the spirit of film**. translated by Rodney Livingstone. New York: Berghahn Books, 2010.

BANKS, Jaime; BOWMAN, Nicholas David. Emotion, anthropomorphism, realism, control: Validation of a merged metric for player–avatar interaction (PAX). **Computers in Human behavior**, v. 54, January 2016, p. 215-223.

BARTHES, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis: Vozes, 1976.

BARTHES, Roland. **Image, music, text: essays selected and translated by Stephen Heath**. London: Fontana Press, 1977.

BASTOS, Ana Regina Vasconcelos Ribeiro. Espaço e literatura: algumas reflexões teóricas. **Revista espaço e cultura**. n. 5. 1998.

BAUM, L. Frank. **The wondrous wizard of Oz**. Chicago, 1900.

BAUM, Lyman Frank. What children want. **Chicago evening post**, 27 November 1902.

BAZIN, A. **O cinema: ensaios**. São Paulo: Brasiliense, 1991.

BERGER, John. **Modos de ver**. Barcelona: Gustavo Gili, 2016.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

BERNARDET, Jean-Claude. **O que é cinema**. São Paulo: Brasiliense, 1996.

BETTEGA, Amílcar. **Prosa pequena**. Porto Alegre: Zouk, 2019.

BLANCHOT, Maurice. **O espaço literário**. Trad. Álvaro Cabral. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

BLIZZARD Entertainment. **Warcraft II**. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 1995.

BLIZZARD Entertainment. **Warcraft III**. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002a.

BLIZZARD Entertainment. **Warcraft III: manual**. Irvine: Blizzard Entertainment, 2002b.

BLIZZARD Entertainment. **Warcraft: Orcs and Humans**. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 1994.

BLIZZARD Entertainment. **World of warcraft**. [worldofwarcraft.com]. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.

BLIZZARD Entertainment. **World of warcraft**: game manual. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004b.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Novas Ideias, 2007.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation**. Cambridge: MIT Press, 1999.

BOOTH, Wayne Clayson. **The rhetoric of fiction**. Chicago: The University of Chicago Press, 1983.

BORDINI, Maria da Glória. **A poética da cidade em Erico Veríssimo**. Rio de Janeiro: Edições Makunaima, 2012.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison: University of Wisconsin Press, 1985

BORDWELL, David. **Poetics of cinema**. New York: Routledge, 2007.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

BORDWELL, David; THOMPSON, Kristin. **Film art**: an introduction. New York: McGraw-Hill, 2006.

BORGES FILHO, Ozíris. O espaço na literatura e no cinema. In: BORGES FILHO, Ozíris; BARBOSA, Sidney. **Espaço, literatura e cinema**. São Paulo: Todas as Musas, 2014.

BORON, Dariusz Jacob. A short history of digital gamespace. In: BORRIES, Friedrich von; WALZ, Steffen P.; BÖTTGER, Matthias. **Space time play** - computer games, architecture and urbanism: the next level. Basel: Birkhäuser Verlag, 2007.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo: Ática, 1985.

BRAKHAGE, Stan. Metáforas da visão. In: XAVIER, Ismail. **A experiência do cinema**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2018.

BRIDGEMAN, T. Time and space. In: HERMAN, D. **The Cambridge companion to narrative**. Cambridge: Cambridge University Press, 2007.

BRÖNTE, Charlotte. **Villette**. London: Harper Collins, 2011.

BROOKS, Peter. **Reading for the plot: design and intention in narrative**. Cambridge: Harvard University Press, 1984.

BROWN, Dan. **Angels & demons**. New York: Pocket Books, 2000.

BROWN, Dan. **Digital fortress**. London: Transworld, 2011.

BURCH, Noël. **Praxis do cinema**. Lisboa: Editorial Estampa, 1973.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Lições americanas. 2. ed. Trad. de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **The hero with a thousand faces**. Princeton: Princeton University Press, 2004.

CANDIDO, Antonio. Degradação do espaço: (estudo sobre a correlação funcional dos ambientes, das coisas e do comportamento em L'assommoir). **Revista de letras da Unesp**, São Paulo, v. 46, n. 1, p. 29-61, jan./jun. 2006.

CANDIDO, Antonio. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio et al. **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

CANDIDO, Antonio. **Vários escritos**. Rio de Janeiro: Ouro Sobre Azul, 2011

CARPENTER, Humphrey. **J. R. R. Tolkien, a biography**. Boston: Houghton Mifflin Company, 2000.

CHARLIE Rose show. Produção de Yvette Vega. Nova York: Bloomberg Television, 2002.

CHATMAN, Seymour. **Story and discourse: narrative structure in fiction and film**. Ithaca: Cornell University Press, 1978.

COLE, Helena; GRIFFITHS, Mark D. Social Interactions in *Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers*. **Cyberpsychology & behavior**. New Rochelle: Mary Ann Liebert, Inc., v.10, 2007. p. 575-583. Disponível em: <http://online.liebertpub.com/cpb>. Acesso em: 20 de Abril de 2017.

COLLOT, Michel. Pontos de vista sobre a percepção de paisagens. In: NEGREIROS, Carmem (org.). **Literatura e paisagem em diálogo**. Rio de Janeiro: Edições Makunaima, 2012.

COMPAGNON, Antoine. **O demônio da teoria**. Traduzido por Cleonice Mourão e Consuelo Santiago. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

COUTO, Mia. **Mulheres de cinzas**. São Paulo: Companhia das letras, 2015a.

COUTO, Mia. **Terra sonâmbula**. São Paulo: Companhia de Bolso, 2015b.

CREEBER, Glen; MARTIN, Royston. **Digital cultures: understanding new media**. New York: Open University Press, 2009.

CURRIE, Mark. **About time: narrative, fiction and the philosophy of time**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

DAL FARRA, Maria Lúcia. **O narrador ensimesmado**. São Paulo: Ática, 1978.

DAY, David. **The hobbit companion**. London: Anova Books Company Ltd., 2012.

DE SOUSA, Eudoro. Conteúdo original da Poética. In: ARTISTÓTELES. **Poética**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casada Moeda, 1986.

DEEN, Phillip D. Interactivity, inhabitation and pragmatist aesthetics. **Game studies journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 11, Maio, 2011. Disponível em: <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>. Acesso em: 06 de set. 2016.

DIBELL, Ansen. **Elements of fiction writing – plot**. Cincinnati: Writer's Digest Books, 1999.

DOYLE, Arthur Conan. A STUDY IN SCARLET. In: _____. **The adventures of Sherlock Holmes and other stories**. San Diego: Canterbury Classics, 2011.

DUCROT, Oswald. **Dire et ne pas dire**. Paris: Hermann, 1972.

DYMENT, Doug. **Hamurabi**. PC. S.l.: Doug Dymment, 1991.

ECO, Umberto. **Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo**. Traducción de Ricardo Pochtar. Barcelona: Editorial Lumen, 1993.

ECO, Umberto. **Pós-escrito a O nome da rosa**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1985.

EDER, Jens. **Die Figur im Film**. Marburg: Schüren, 2008.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **A linguagem do cinema**. Tradução de Francine Estives. Porto Alegre: Bookman, 2013.

EDGAR-HUNT, Robert; MARLAND, John; RAWLE, Steven. **The language of film**. Lausanne: AVA Publishing SA, 2010.

EICHENBAUM, Boris. Teoria da prosa. In: TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora da Unesp, 2013.

EINSTEIN, Albert. Zur elektrodynamik bewegter körper. **Annalen der physik**, v. 322, n. 10, 1905.

EISENSTEIN, Sergei. **Film form**: essays in film theory. New York: A Harvest Book, 1977.

EISENSTEIN, Sergei. **Selected works**. translated by Richard Taylor. London, British Film Institute, 1988.

ELSAESSER, Thomas. **Cinema como arqueologia das mídias**. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Edições Sesc, 2018.

EPSTEIN, Jean. Bonjour Cinéma. In: KELLER, Sarah; PAUL, Jason N (orgs.). **Jean Epstein**: critical essays and new translations. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2012.

EUCLIDS; HEIBERG, J.L.; FIZPATRICK, R. **Euclid's elements of geometry**. Morrisville: Lulu Press Inc., 2007.

FINNEGAN, Ruth. **Oral literature in Africa**. Cambridge: Open Book Publishers, 2012.

FLIEGER, Verlyn. Fantasy and reality: J.R.R. Tolkien's world and the fairy-story essay. **Mythlore**: a journal of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, Charles Williams, and mythopoeic literature, v. 22, n. 3. Available at: <https://dc.swosu.edu/mythlore/vol22/iss3/2>

FORSTER, Edward Morgan. **Aspectos do romance**. Tradução Sergio Alcides. São Paulo: Globo, 2005.

FRASCA, Gonzalo. Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)Games and Narrative, 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>. Acesso em: 04 jan. 2021.

FREDERICKSEN, Evelyn. Road To Damnation. **worldofwarcraft.com**. Irvine: Blizzard Entertainment, s.d.

GAIMAN, Neil. **The ocean at the end of the lane**. New York: Haroer Collins, 2016.

GANCHO, Candida Vilares. **Como analisar narrativas**. São Paulo: Ática, 2006.

GARDIES, André. **L' Espace au cinema**. Paris: Klincksieck, 1993.

GAUDREALT, André; JOST, François. **El relato cinematográfico**. Trad. Núria Pujol. Barcelona: Paidós, 1995.

GAUDREAULT, André; MARION, Philippe. IN: STAM, Robert; RAENGO, Alessandra (ed.). **A companion to literature and film**. Oxford: Blackwell Publishing, 2004.

GENETTE, Gérard. **Figuras II**. São Paulo: Estação Liberdade, 2015a.

GENETTE, Gérard. **Figuras III**. São Paulo: Estação Liberdade, 2015b.

GENETTE, Gérard. **Narrative discourse**: an essay in method. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

GIL, Henrique. A passagem da Web 1.0 para a Web 2.0 e... Web 3.0: potenciais consequências para uma ‘humanização’ em contexto educativo. **Educatic**: boletim informativo, 2014.

GOLDEN, Christie. **Antes da tempestade**. Tradução de Ivanir Alves Calado. Rio de Janeiro: Galera Record, 2019.

GOLDEN, Christie. **Arthas**: the rise of Rei Lich. New York: Simon & Schuster, 2010.

GOLDEN, Christie. **Cycle of hatred**. New York: Simon & Schuster, 2006.

GOLDEN, Christie. **Jaina Proudmore**: ties of war. New York: Simon & Schuster, 2012.

GOLDEN, Christie. **World of Warcraft**: War Crimes. New York: Simon & Schuster, 2014.

GORDON, Henry Stephen. The story of David Wark Griffith: part three. In: SLIDE, Anthony (ed.). **D. W. Griffith interviews**. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.

GREGERSEN, Andreas; GRODAL, Torben. Embodiment and Interface. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark. **The Video Game Reader 2**. Routledge, New York, 2009.

GÜNZEL, Stephan. What do they represent? Computer games as spatial concepts. In: AARSETH, Espen; GÜNZEL, Stephan (Eds.). **Ludotopia**: spaces, places and territories in computer games. Bielefeld: Transcript, 2019.

GUNNING, Tom. Narrative discourse and the narrator system. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. **Film theory and criticism**. New York: Oxford University Press, 2009.

GÜNZEL, Stephan. Das Computerspielbild als Raummedium. **kritische berichte** - Zeitschrift für Kunst- und Kulturwissenschaften: The Ludic Society - Zur Relevanz des Computerspiels, Bd. 37, Nr. 2, 2009.

GÜNZEL, Stephan. What do they represent? Computer games as spatial concepts. In: AARSETH, Spen; GÜNZEL, Stephan (Eds.). **Ludotopia**: spaces, places and territories in computer games. Verlag: Transcript, 2019.

HART, Casey. Getting into the game: an examination of player personality projection in videogame avatars. **The international journal of computer game research**. volume 17, issue 2, December, 2017.

HART, Casey. Getting Into the Game: An Examination of Player Personality Projection in Videogame Avatars. *Game Studies Journal*, v. 17, julho, 2017.

HAWKING, Stephen. **Uma breve história do tempo**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.

HEATH, Stephen. Film performance. **Ciné-tracts**: a journal of film, communications, culture, and politics, 1977.

HEATH, Stephen. **Questions of cinema**. Bloomington: Indiana University Press, 1981.

HENNIG, Martin. Why Some Worlds Fail. Observations on the Relationship Between Intertextuality, Intermediality, and Transmediality in the Resident Evil and Silent Hill Universes. **Image**, Issue 21 (Special Issue Media Convergence and Transmedial Worlds - Part 2), 2015.

HERMAN, Luc; VERVAECK, Bart. **Handbook of narrative analysis**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2001.

HIGDON, David Leon. **Time and English fiction**. London: MacMillan, 1977.

HIGGINS, Dick. Intermedia. **The something else newsletter**. Nova York, 1996. Disponível em: http://www.Primaryinformation.Org/Oldsite/Sep/Something-Else-Press_Newsletter_V1n1.pdf. Acesso em: 21 set. 2015.

HOLMES, John R. The lord of the rings. In: LEE, Stuart D. **A companion to J. R. R. Tolkien**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014.

HORACIO. De Arte Poetica. In: Whetham, Joseph. **The works of Horace**. C. Smart. Philadelphia, 1836.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019.

HUTCHEON, Linda. **A theory of adaptation**. New York: Routledge, 2013.

INCE, Steve. **Writing for videogames**. London: A & C Black Publishers Limited, 2006.

INGARDEN, Roman. **La obra de arte literaria**. Traducción de Gerald Nyenhuis. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana & Taurus, 1998.

ISER, Wolfgang. O jogo do texto. IN: Lima, Luiz Costa (org.). **A Literatura e o leitor**: textos de estética da recepção – Hans Robert Jauss et al. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011.

JAMES, HENRY. The art of fiction. **Longman's Magazine**, n. 4, 1884.

JENKINS, Henry. Game Design as Narrative Architecture. In WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN Pat (eds.) **First person: new media as story, performance, game**. Cambridge: MIT Press, 2004

JIN, S. A. Avatars Mirroring the Actual Self versus Projecting the Ideal Self: The Effects of Self-Priming on Interactivity and Immersion in an Exergame, Wii Fit. **Cyberpsychology & behavior**, 12(6), 2009.

JOLY, Martine. **Introdução a análise da imagem**. Campinas: Papirus, 2012.

JUUL, Jesper. Games Telling stories? A brief note on games and narratives. **Game studies: the international journal of computer game research**, volume 1, issue 1, 2001.

JUUL, Jesper. The Open and the Closed: Game of emergence and games of progression. In: MÄYRÄ, Frans. **Computer games and digital cultures conference proceedings**. Tampere: Tampere University Press, 2002.

KAYSER, Wolfgang. **Análise e interpretação da obra literária**: vol. II. Coimbra: Armenio Amado, 1968.

KING, Stephen. **Sobre a escrita**. Tradução de Michel Teixeira. Rio de Janeiro: Objetiva, 2015.

KLEVAN, Andrew. Living meaning: the fluency of film performance. In: TAYLOR, Aaron (ed.). **Theorizing film acting**. New York: Routledge, 2012.

KNAAK, Richard A.; PAS, Rob Ten. **Warcraft: legends Vol. 5**. Irvine: Blizzard Entertainment, 2012.

KNIGHT, Arthur. **The liveliest art**. New York: New American Library, 1957.

LAJOLO, Marisa. **Literatura: ontem, hoje, amanhã**. São Paulo: UNESP, 2018.

LE GUIN, Ursula K. **Steering the craft**. New York: Houghton Mifflin Harcourt, 2015.

LE GUIN, Ursula K. **The left hand of darkness**. New York: Ace books, 1987.

LEWIS, M. L., WEBER, R., & BOWMAN, N. D. (2008). They May Be Pixels, But They're MY Pixels: Developing a Metric of Character Attachment in Role-Playing Video Games. **Cyberpsychology & behavior**, 11(4), 515-518. doi:10.1089/cpb.2007.0137

LISPECTOR, Clarice. **A hora da estrela**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.

LOPES, Ricardo Cortez; MARTINEZ, L. Yana L. A World Wide Web e Hibiru: reflexões sobre uma representação social compondo formas simbólicas. **Revista Parajás**, v.1, n.1, 2018.

LOVELL, Alan; KRÄMER, Peter. **Screen Acting**. London: Routledge, 1999.

MACEDO, Gabriel Fortes Cavalcanti; VIEIRA, Nadja Maria. A experiência da unidade espaço-tempo na literatura e na psicologia. **Bakhtiniana**, São Paulo, 10 (1): 119-136, Jan. Abril. 2015.

MANN, Thomas. **A montanha mágica**. São Paulo: Companhia das Letras, 2016.

NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008

MARTINEZ, L. Yana L. Ainulindalë, The lord of the rings and Lotro: about time. **Revista abusões**, n. 8, 2019.

MARTINEZ, L. Yana L. Experiência digital e mundo secundário: duas flexões sobre o fenômeno do tempo entre o Senhor dos Anéis e The Lord of The Rings Online. **Tenso Diagonal**, Diciembre, 2018.

MARTINEZ, L. Yana L. **O diálogo intermediático entre A sociedade do anel e The lord of the rings online (Lotro)**: aspectos de remediação, meia-realidade, estrutura e ficção interativa. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) – Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade de Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

MARTINEZ, L. Yana L. Precisamos voltar a falar em fidelidade. In: MARTINEZ, L. Yana L. **Mídias, intermídias e transmídias**: os diálogos e as transformações das últimas quatro décadas. Campo Grande: Editora Inovar, 2021.

MARTINEZ, L. Yana L. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. *Organon*. Porto Alegre: Editora UFRGS, v. 31, n. 61, 2016. <disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/65296>> Acesso em 26 de janeiro de 2017

MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo C. **Personagens**: entre o literário, o midiático e o social. Maringá: Editora Viseu, 2019.

MAYFIELD, Mike et al. **Star Trek**. PC. S.l.: Mike Mayfield et al., 1991.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Berkeley: Gingko Press, 2013.

MCSILL, James; SCHUCK, André. **Cinema - Roteiro**. São Paulo: Dvs Editora, 2016.

MEADOWS, M. S. (2008). **I, avatar**: the culture and consequences of having a second life. Berkeley, CA: New Riders.

MENDLESOHN, Farah. **Rhetorics of fantasy**. Middletown: Wesleyan University Press, 2008. COLLINS, Wilkie. **The woman in white**. London: Flame Tree Publishing, 2020.

METZ, Christian. **Film Language: a semiotics of the cinema**. Translated by Michael Taylor. New York: Oxford University Press, 1974.

METZEN, Chris; BURNS, Matt; BROOKS, Robert. **World of warcraft chronicle: volume III**. Milwaukee: Dark Horse Books, 2018.

METZEN, Chris; BURNS, Matt; BROOKS, Robert. **World of warcraft chronicle: volume I**. Milwaukee: Dark Horse Books, 2016.

MITHEN, Steven. **A pré-história da mente: uma busca das origens da arte, da religião e da ciência**. São Paulo: Editora da Unesp, 2002.

MORIN, Edgar. **L'esprit du temps**. Essai sur la culture de masse. Paris: Grasset, 1962.

MOURA, Caroline Navarrina de. A walk with Catherine and Jane: the exposure of gothic conventions in Emily Brontë's Wuthering Heights and Charlotte Brontë's Jane Eyre. 2017. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Letras em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

MUKHERJEE, Souvik. **Video games and storytelling**. New York: Palgrave Macmillan, 2015.

MÜLLER, Günther. Erzählzeit und erzählte Zeit. In: MÜLLER, Elena (Hrsg.). **Morphologische Poetik**. Darmstadt, 1968.

MULVEY, Laura. Visual Pleasure and Narrative Cinema. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. **Film theory and criticism**. New York: Oxford University Press, 2009.

NEWMAN, J. **Videogames**. London: Routledge, 2004.

NINTENDO. **Super Mario Bros**. Osaka, Japan: Nintendo, 1985.

NUNES, Benedito. **O tempo na narrativa**. São Paulo: Loyola, 2013.

PEARCE, Celia. Towards a game theory of game. IN: WARDROP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Eds.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2006.

PEARCE, Celia. Towards a game theory of game. In: WARDROP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat.(ed.) **First person: new media as story, performance and game**. Cambridge: MIT Press, 2004.

PHILLIPS, Andrea. **A creator's guide to storytelling transmedia**. New York: McGrawhill, 2012.

POUILLON, Jean. **O tempo no romance**. São Paulo: Cultrix, 1984.

POUND, Ezra. **Abc da literatura**. Tradução Augusto de Campos e José Paulo Paes São Paulo: Cultrix, 2013.

PRATTEN, Robert. **Getting started in transmedia storytelling**: a practical guide for beginners. S.l.: Createspace, 2011.

PROENÇA FILHO, Domício. **A linguagem literária**. São Paulo: Ática, 2007.

PROPP, Vladimir. **Morphology of the folktale**. Trnaslated by Laurence Scott. Austin: University of Texas Press, 2015.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido**: no caminho de Swann. Tradução Mario Quintana. São Paulo: Editora Globo, 2006.

PROUST, Marcel. **Em busca do tempo perdido**: o tempo redescoberto. Tradução de Lúcia Miguel Pereira. São Paulo: Editora Globo, 2013.

PUCHNER, Martin. **O mundo da escrita**: como a literatura transformou a civilização. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

PUDOVKIN, Vsevolod I. **Film technique and film acting**. New York: Grove Press, 1960.

PUDOVKIN, Vsevolod I. From Film Technique. In: BRAUDY, Leo; COHEN, Marshall. **Film theory and criticism**. New York: Oxford University Press, 2009.

RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. **Intermidialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.

RAMOS, Graciliano. **S. Bernardo**. São Paulo: Record, 2009.

RYAN, Marie-Laure. Story/worlds/media: tuning the instruments of a media. In: RYAN, Marie Laure; THON, Jan Noël (eds). **Conscious narratology**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014

REBELLO, Lucia Sá; MARTINEZ, L. Yana L. Literatura e cinema, uma questão de olhar quando o cinema significa sem falas: A resposta. BARZOTTO, Leoné Astride (org.). **Literatura & cultura**: fronteiras do saber. Campinas: Mercado de Letras, 2017.

RIBEIRO, Luis Filipe. O Fetiche do Texto e Outros Ensaio. **Cadernos Avulsos da Biblioteca do Professor do Colégio Pedro II**, n. 16, Rio de Janeiro, 1990.

RICOEUR, Paul. Narrative time. **Critical inquiry**. v.7, n. 1, 1980.

RIGGS, Ransom. **Miss Peregrine's home for peculiar children**. Philadelphia: Quirk Books, 2011.

ROBINSON, Andrew; CAVALLINI, Linda; TENDERINI, Emanuele. **Jaina Reunion**. Irvine: Blizzard Entertainment, 2018. Disponível em: https://bnetcmsus-a.akamaihd.net/cms/template_resource/YXSGTG8RQU6W1526926114194.pdf. Acesso em: 25 jul. 2021.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: gamedesign fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral**. tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. São Paulo: Cultrix, 2006.

SAUSY, Hans. **Comparative literature in age of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.

SCHMIDT, Siegfried J. Some problems of communicative text theories. In: DRESSLER, Wolfgang U. (ed.). **Current Trends in Textlinguistics**. Berlin: Walter de Gruyter, 1977.

SCHWINGELER, Stephan. Playing with sight: construction of perspective in videogames. In: AARSETH, Espen; GÜINZEL, Stephan (Eds.). **Ludotopia: spaces, places and territories in computer games**. Bielefeld: Transcript, 2019.

SEGA. **Sonic the hedgehog**. Mega Drive. Tóquio: Sega, 1991.

SHAW, Adrienne. **Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study**. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.

SHIPPEY, Tom. **The road to Middle-Earth**. London: HarperCollins, 2005.

SICKELS, Amy. **Mythmaker: the story of J.K. Rowling**. New York: Infobase Publishing, 2008.

SIJLL, Jennifer Van. **Narrativa cinematográfica: contando histórias em movimento**. São Paulo: Martins Fontes, 2019.

SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. **Game studies journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, Agosto, 2007.

SIMONSON, Walter; BOWDEN, Mike. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 14: Into the Jaws of Death! La Jolla: Wildstorm, 2009.

SIMONSON, Walter; LULLABI, Ludo; HOPE, Sandra. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 6: Blood. La Jolla: Wildstorm, 2008.

SIMONSON, Walter; SIMONSON, Louise; BOWDEN, Mike; MOY, Phil. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 18: Showdown! La Jolla: Wildstorm, 2009c.

SIMONSON, Walter; SIMONSON, Louise; BOWDEN, Mike; WONG, Walden. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 16: Treath! La Jolla: Wildstorm, 2009a.

SIMONSON, Walter; SIMONSON, Louise; BOWDEN, Mike; WONG, Walden. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 17: Gathering Thunder! La Jolla: Wildstorm, 2009b.

SIMONSON, Walter; SIMONSON, Louise; BURAN, Jon. **World of Warcraft: The Comic**, Issue 15: Conflicting Loyalties. La Jolla: Wildstorm, 2009.

SOURIAU, Etienne. La structure de l'univers filmique et le vocabulaire de la filmologie. **Revue international de filmologie**, v. 7-8, 1951.

STANDING Stone Games. **The lord of the rings online**. [Lotro.com]. PC. Boston: Standing Stone Games LLC, 2017.

STANZEL Franz K. Second thoughts on narrative situations in the novel: towards a "grammar of fiction". **Novel: a forum on fiction**, Vol. 11, No. 3, 1978.

STIERLE, Karlheinz. The Reading Of Fictional Texts. In: SULEIMAN, Susan Rubin; CROSMAN, Inge. **The Reader in the Text**. Princeton: Princeton University Press, 1980.

TARKOVSKI, Andreaei Arsensevich. *Esculpir o tempo*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

THABET, Tamer. **Video game narrative and criticism: playing the story**. Basingstoke: Palgrave Pivot, 2015.

THEILHABER, Karla. From background to protagonist: spatial concepts in 'Portal' and 'Echochrome'. In: AARSETH, Espen; GÜINZEL, Stephan (orgs.). **Ludotopia: spaces, places and territories in computer games**. Bielefeld: Transcript, 2019.

THOMAS, David; HAUSMANN, Gary. Cinematic camera as videogame cliché. In: CASTELL, Suzanne; JENSON, Jennifer. **Digra 2005 conference**. Vancouver: Digra, 2005. Available at <<http://www.digra.org/digital-library/publications/cinematic-camera-as-videogame-cliche/>>

THUCYDIDES. History of the Peloponnesian War. In: JOWETT, Benjamin (translator). **History of the Peloponnesian war**. Oxford: Clarendon Press, 1881.

TODOROV, Tzvetan. **Gramática del Decamerón**. Madrid: Ediciones Josefina Betancor, 1973.

TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora da Unesp, 2013

TOLKIEN, J. R. R. **A árvore e a folha**. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

TOLKIEN, J. R. R. Cartas. In: CARPENTER, Humphrey (org.). **As cartas de J.R.R. Tolkien**. Curitiba: Arte & Letra, 2010.

TOLKIEN, J. R. R. **O hobbit**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

TOLKIEN, J. R. R. **O Senhor dos Anéis**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

TOLKIEN, J. R. R. **O silmarillion**. Tradução de Waldéa Barcellos. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

TOMACHEVSKI, Boris. Tema. In: TODOROV, Tzvetan. **Teoria da literatura: textos dos formalistas russos**. São Paulo: Editora da Unesp, 2013

TOMM, Davi A. **Traços do simbolismo do mal em A outra volta do parafuso: uma aproximação entre Paul Ricoeur e Henry James**. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Letras) – Instituto de Letras, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

THON, Jan-Noël. Computer games, fictional worlds, and transmedia storytelling: a narratological perspective. **The philosophy of computer games conference**, 2009.

VAN DIJCK, José. **The platform society: Public Values in a Connective World**. New York: Oxford University Press, 2018.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papyrus Editora, 2012.

VERÍSSIMO, Erico. **O romance de um romance**. [s.l.: s.n.], 1999.

VERNE, Júlio. **A volta ao mundo em oitenta dias**. Barcelona: RBA, 2003.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores**. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

WARBRINGERS: Jaina. Blizzard Entertainment: Doug Gregory. 2018. 5Min. USA.

WATTS, Harris. **Direção de câmera: um manual de técnicas de vídeo e cinema**. São Paulo: Summus, 1999.

WIESING, Lambert. **Artificial presence**: philosophical studies in image theory. Translated by Nils F. Schott Stanford: Stanford University Press, 2009.

WIESING, Lambert. **The visibility of the image history and perspectives of formal aesthetics**. Translated by Nancy Ann Roth. London: Bloomsbury Academic, 2016.

WIZARD of Oz: Ultimate Collector's Edition. Victor Fleming, 2009. 106 Min. USA.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (eds.). **The video game theory reader**. London: Routledge, 2003.

WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. Introduction. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. **The video game theory reader**. New York: Routledge, 2003.

WOLF, Mark J.P. **The medium of the video game**. Austin: University of Texas Press, 2001.

WOLF, Mark J.P. **Building imaginary worlds**. New York: Routledge, 2012.

WOLF, Mark J. P.. Space, time, frame, cinema. **New review of film and television studies**, vol.4, Issue 3, 2006.

WOLF, Mark J.P. **The video game explosion: a history from Pong to PlayStation and beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

ZANI, Ricardo. Cinema e narrativas: uma incursão em suas características clássicas e modernas. **Conexão**: comunicação e cultura. v. 8 n. 15, 2009.

ZILBERMAN, Regina. A literatura infantil e o leitor. In: CADEMARTORI, L.; ZILBERMAN, R. **Literatura infantil**: autoritarismo e emancipação. São Paulo: Ática, 1987.

GLOSSÁRIO

Cutscenes são os interlúdios fílmicos, geralmente animações, que são inseridos dentro do videointerativo para criar um contexto narrativo, dando fluidez ao andamento do *storytelling* ou recompensando o jogador por ter atingido algum feito. Ver: PEARCE, 2006.

Ficção interativa, conceito de Jesper Juul (1998), denomina a estrutura ficcional dos jogos de videogame. Ou seja, narrativas associadas e mantidas por meio da interatividade do jogador com a mídia, sua estrutura e seu conteúdo.

Hypermediacy, segundo Bolter e Grusin (2000), “cujo objetivo não é a transparência, se opõe a *immediacy*. Seu maior objetivo é ser aparente para que o usuário tenha a possibilidade de interagir com a interface. Nessa lógica configuracional, o usuário é levado a tomar conhecimento da forma para que com ela possa interagir” (MARTINEZ, 2016, p. 324).

Hotfixes são ações de manutenção realizadas pela produtora dos jogos de computador online. Neles, erros de sistema e gráfico são sanados e novos conteúdos são inseridos. Por isso, durante os *hotfixes* os servidores ficam fechados e os jogadores precisam esperar seu término para voltar a interagir com a mídia.

Immediacy, segundo Bolter e Grusin (2000), “refere-se ao anseio dos usuários de um ‘imediatismo’ de acesso, compreensão e interação. Ou seja, os usuários cobiçam uma conexão imediata com a mídia, imediata e direta. Para tanto, há a necessidade de um caráter transparente a essa mídia. A transparência vem na contrapartida dos programadores e designers da interface que, então, aspiram torná-la transparente, inexistente aos olhos do usuário, intuitiva. Destarte, uma interface transparente seria a que se apaga aos olhos do usuário, de modo que ele, no momento da interação, não esteja consciente de sua forma, mas, sim, de seu conteúdo” (MARTINEZ, 2016, p.324).

MMORPGs (*MMORPGS*) são produtos videointerativos de alta resolução, jogados online por usuários através de seus avatares em um *software* que promove também a interação com outros jogadores. Ver: MARTINEZ, 2017, p. 20.

Meia-realidade, conceito empregado por Jesper Juul (2011), se refere à característica de os videogames serem “reais” pois o jogador age no mundo “real” para interagir com a mídia, mas, também, ficcionais porque os eventos que acontecem dentro da mídia só são possíveis em sua ficcionalidade.

NPCs (non-player characters) são personagens controladas pelo software através da inteligência artificial e que dão andamento para o decorrer da ficção interativa.

Remediation (remediação), segundo Bolter e Grusin (1999), “a representação de uma mídia em outra e argumentam que remediação é uma característica que define as novas mídias digitais. O vocábulo refere-se à ideia de que todas as novas mídias são dependentes de uma ou mais mídias anteriores, remodeladas e recompostas, para se tornarem uma nova mídia” (MARTINEZ, 2017, p. 324).

ANEXO 1

Roteiro de interação em *Gabriel Knight 3*

Dia 1, 10: 00 am

Pegar o pedaço de fita adesiva de dentro da cômoda - Local: quarto de Gabriel.
 Pegar o cabide de dentro da cômoda - Local: o quarto de Gabriel você pode levá-lo até o dia 2 às 14: 00.
 Entrar na sala de jantar para encontrar o detetive Mosely - Local: sala de jantar do hotel.
 Examinar o registro do hotel na mesa principal - Local: lobby do hotel.
 Ler as entradas no registro do hotel na recepção principal - Local: lobby do hotel.
 Usar o cartão do Prince James no telefone - Local: cabine telefônica do hotel.
 Falar com Madeline Buthane - Local: exterior do hotel.
 Examinar o livro do Santo Graal na janela da livraria - Local: exterior do hotel.
 Falar com Madame Girard - Local: lobby do museu.
 Falar com Lady Howard e Estelle - Local: sala de exibição do museu.

Dia 1, 12: 00 pm

Conversar com o Abade - Local: igreja.
 Falar para Buchelli - Local: igreja .
 Bater na porta de Mosely - Local: segundo andar do hotel.
 Falar com Mosely - Local: quarto de Mosely.

Dia 1, 14: 00

Conversar com o funcionário de aluguel de ciclomotores - Local: área de aluguel de ciclomotores.
 Pegar o chapéu vermelho na caixa de achados e perdidos - Local: lobby do museu.
 Pegar o frasco de spray - Local: cemitério.
 Acariciar o gato - Local: atrás da igreja.
 Usar o pedaço de fita adesiva no orifício da porta do galpão - Local: atrás da igreja.
 Usar o frasco de spray no gato - Local: atrás da igreja.
 Recolher doces da tigela em cima da mesa - Local: lobby do hotel - você pode pegá-los logo no dia 1, 10: 00.
 Falar com Mosely sobre seu passaporte - Local: quarto de Mosely.
 Usar o doce na mesa embaixo da pintura que representa a cena da rua - Local: segundo andar do hotel.
 Pressione a campainha do quarto para o quarto 33 - Local: lobby do hotel.
 Pegar o passaporte do bolso de Mosely enquanto ele come o doce que você deixou na mesa - Local: segundo andar do hotel.
 Pegar o casaco dourado - Local: quarto de Mosely.
 Pegar a caneta preta na mesa enquanto Jean estiver ausente - Local: lobby do hotel - você pode buscá-la já no dia 1, 10: 00.
 Pegar o pacote de xarope da mesa do buffet - Local: sala de jantar do hotel.
 Usar a caneta preta no passaporte - Local: inventário.
 Usar as fibras pretas na calda para criar um bigode - Local: inventário.
 Usar a tampa no casaco dourado - Local: inventário.
 Usar o bigode no casaco dourado - Local: inventário.
 Usar o disfarce em Gabriel - Local: área de aluguel de ciclomotores.
 Seguir o ciclomotor de Wilkes - Local: estradas do vale e áreas de estacionamento.

Seguir a van do Butano - Local: estradas do vale e áreas de estacionamento.
 Visitar a estação de trem de Couiza - Local: estradas do vale.
 Conversar com o taxista - Local: estação de trem de Couiza.
 Examinar o quadro de avisos de chegadas e partidas - Local: estação de trem de Couiza.

Dia 1, 4: 00 pm

Visitar Blanchefort - Local: estradas do vale .
 Usar os binóculos para espionar Buthane e Mosely - Local: parte superior de Blanchefort.
 Visitar Roque Negre - Local: estradas do vale.
 Falar com Wilkes - Local: Roque Negre.
 Visitar a casa de Larry - Local: estradas do vale.
 Bater na porta de Larry Chester - Local: casa de Larry.
 Conversar com Larry Chester - Local: estudo de Larry.

Dia 1, 6: 00 pm

Seguir os homens do príncipe James ao cemitério.
 Esconder atrás do túmulo - Local: cemitério.
 Seguir o carro que contém os dois homens do príncipe James - Local: estradas do vale e áreas de estacionamento.
 Visitar Blanchefort - Local: estradas do vale .
 Caminhar para a casa de Larry - Local: Blanchefort.
 Esconda-se atrás da segunda árvore, mais próxima da entrada de automóveis de Larry - Local: casa de Larry.
 Falar com Grace e Mosely e faça o aperto de mão, correto ou incorreto - Local: quarto de Gabriel.
 O aperto de mão adequado abaixo:
 Aperto de mão 4 1 3 5 2

Dia 2, 7: 00

Realizar a pesquisa em vampiros, usando o laptop - Local: SIDNEY.
 Pegar o livro encostado na porta do quarto - Local: segundo andar do hotel.
 Conversar com Madeline Buthane - Local: sala de jantar do hotel.
 Conversar com o Abade - Local: Tour Magdala.
 Ouvir a conversa de Lady Howard e Estelle - Local: Blanchefort.
 Conversar com todos os personagens e Mosely por último - Local: Blanchefort.

Dia 2, 10: 00 am

Entrar no quarto de Lady Howard, destrancando a porta enquanto a empregada está dentro ou usando a rota alternativa pela janela de Gabriel - Local: segundo andar do hotel.
 pesquisar Cama de Lady Howard para localizar a pasta - Local: quarto de Lady Howard.
 Pegar a pasta para receber dois pergaminhos - Local: quarto de Lady Howard.
 Pegar o tubo da supuração H - Local: banheiro de Lady Howard.
 Entrar no quarto de Madeline Buthane, destrancando a porta enquanto a empregada está dentro ou usando a rota alternativa pela janela de Gabriel - Local: segundo andar do hotel.
 Abrir a cômoda - Local: quarto de Madeline Buthane.
 Pegar o mapa - Local: quarto de Madeline Buthane.
 Usar o tubo da Supuração H na janela do escritório do Abbe - Local: cemitério.
 Suba no escritório do Abade - Local: cemitério.
 Abrir a gaveta da mesa do Abbe - Local: o escritório do Abbe.
 Pegar a revista na gaveta do Abbe - Local: o escritório do Abbe.
 adicionar dados nos dois pergaminhos - Local: SIDNEY.
 Adicionar dados no mapa - Local: SIDNEY.
 Devolver os dois pergaminhos à pasta de Lady Howard - Local: quarto de Lady Howard.
 Devolver o mapa para a cômoda de Madeline Buthane - Local: quarto de Madeline Buthane.

Dia 2, 12: 00 pm

Suba a parede dos fundos - Local: atrás da mansão C de Serras.

Escalar nas vinhas - Local: atrás da mansão C. De Serras.

Abrir o tronco - Local: sótão C. De Serras.

Conversar com a velha que opera o maquinário - Local: sala de vinhos C. De Serras - você pode chegar lá se escondendo de Montreaux depois de abrir o porta-malas ou entrando na porta da adega atrás da mansão.

Falar com Mosely - Local: pátio C. De Serras.

Dia 2, 2: 00 pm

Visitar a Poltrona do Diabo - Local: estradas do vale.

Examinar A poça de sangue e joelhos - Local: Poltrona do Diabo.

Visitar a casa de Larry - Local: estradas do vale.

Conversar com Larry Chester - Local: estudo de Larry.

Usar o cabide no orifício da janela para observar o despertador - Local: casa de Larry.

Falar com Grace e Mosely - Local: quarto de Gabriel.

Falar com Jean sobre a chamada de despertar - Local: lobby do hotel.

Fazer um cartão de identificação para um NY Times Reporter usando o laptop - Local: SIDNEY.

Visitar C. De Serras - Local: vale estradas .

Bater na porta da mansão - Local: C. De Serras.

RESPONDER como repórter - Local: C. De Serras.

Falar com Montreaux - Local: celeiro C. De Serras.

Dia 2, 5: 00 pm

Pegar o envelope pardo preso à porta do museu - Local: museu.

Pegar o panfleto informativo da igreja inglesa na tabela - Local: igreja - você pode fazer isso durante o dia anterior, 2 blocos de tempo.

Resolver o quebra-cabeça Aquarius de Le Serpent Rouge - Local: SIDNEY.

Resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Pisces - Local: SIDNEY.

Resolver o quebra-cabeça de Le Serpent Rouge Aries - Local: SIDNEY.

Resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Taurus - Local: SIDNEY.

Resolver os quebra-cabeças de Le Serpent Rouge Gêmeos e Câncer - Local: SIDNEY.

Dia 3, 2: 00 am

Visitar a casa de Larry Chester - Local: estradas do vale.

Usar a pá atrás da casa de Larry para desenterrar o manuscrito - Local: casa de Larry.

Voltar ao hotel - Local: hotel.

Dia 3, 7: 00 am

Usar a chave da porta de Mosely para entrar no quarto de Mosely - Local: segundo andar do hotel.

Pesquisar Armário, cama e roupas de Mosely - Local: quarto de Mosely.

Pegar o dispositivo de coordenadas - Local: sala de Mosely.

Usar a carteira para comprar três cartões postais - Local: Poussin e dois Teniers. no lobby do museu - Local: museu.

Visitar L'Ermitage - Local: estradas do vale .

Pegar a nota de dentro da caverna - Local: L'Ermitage.

Usar o dispositivo de coordenadas no Grace - Local: L'Ermitage.

Usar o dispositivo de coordenadas para localizar o centro da posição do círculo - Local: L'Ermitage.

Usar a pá para cavar no local marcado - Local: L'Ermitage.

Resolver o quebra-cabeça de Le Serpent Rouge Leo - Local: SIDNEY.

Resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Virgo - Local: SIDNEY.

Resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Libra - Local: SIDNEY.

Dia 3, 10: 00 am

Visitar L'Homme Mort - Local: estradas do vale.
 Examinar as pegadas - Local: L'Homme Mort.
 Examinar corpo de Wilkes - Local: L'Homme Mort.
 Visitar a casa de Larry Sinclair - Local: estradas do vale.
 Bater na porta de Larry - Local: casa de Larry.
 Falar com Larry Sinclair - Local: estudo de Larry.
 Falar com Grace - Local: quarto de Gabriel.

Dia 3, 12: 00 pm

resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Scorpio - Local: SIDNEY.
 Visitar o Braço NE do Hexagrama - Local: estradas do vale.
 Pegar a nota no poste da cerca - Local: NE Arm of Hexagram.
 Visitar o Braço SE do Hexagrama - Local: estradas do vale.
 Usar o dispositivo de coordenadas no Grace - Local: SE Arm of Hexagram.
 Usar o dispositivo de coordenadas para localizar o ponto hexagrama no chão - Local: Braço SE do Hexagrama.
 Use a pá para cavar no local marcado - Local: Braço SE do Hexagrama.
 Pegar a nota na parede da caverna - Local: SE Arm of Hexagram.
 Visitar Blanchefort - Local: estradas do vale.
 Caminhar até o Monte Cardou - Local: Blanchefort.
 Pegar a nota colada na árvore - Local: Monte Cardou.
 Use os binóculos para aumentar o zoom na rocha laranja - Local: parte superior de Blanchefort.
 Visitar a rocha laranja - Local: estradas do vale.
 Usar a pá para desenterrar o manuscrito - Local: pedra laranja - você pode fazer o que Gabriel no próximo bloco de tempo.
 Falar com o Prince James - Local: lobby do hotel.
 Resolver o quebra-cabeça Le Serpent Rouge Ophiuchus - Local: SIDNEY.
 Resolver o quebra-cabeça de Le Serpent Rouge Sagittarius - Local: SIDNEY.

Dia 3, 3: 00 pm

Responder durante a abertura da cena - Local: sala de jantar do hotel.
 visita Villa Bethania - Local: exterior do hotel.
 Bater na porta da Villa Bethania - Local: exterior do hotel.
 Falar com o príncipe James - Local: Villa Bethania.
 VISITA C. De Serras - Local: vale estradas .
 Suba em frente ao portão - Local: C. De Serras.
 Abordar a porta da frente - Local: C. De Serras.
 Abrir a porta da garagem - Local: C. De Serras.
 Ligue o interruptor de luz - Local: C. De Serras Garage.
 Examinar os morcegos no teto - Local: garagem C. De Serras.

Dia 3, 6: 00 pm

Seguir Emilio Baza do hotel ao cemitério - Local: hotel.
 Esconder-se atrás do túmulo enquanto Emilio e Mesmi falam - Local: cemitério.
 Bater na porta de Emilio - Local: segundo andar do hotel.
 Falar com Emilio - Local: quarto de Emilio.

Dia 3, 9: 00 pm

Resolver o quebra-cabeça do tabuleiro de xadrez do templo - Local: templo. Siga os números para andar no tabuleiro de xadrez.

10	13	8	5	42		38	35
	6	11			36	41	
12	9	14	7	4	39	34	37
15		3			32		40
20		16					33
17	2	19		23	26	31	28
	21	24			29		
1	18		22	25		27	30

Pular para o círculo rotativo. - Local: câmara do círculo do templo.

Pegar no pêndulo - Local: câmara do círculo do templo.

Ir para a plataforma - Local: câmara circular do templo.

Colocar o símbolo do infinito na balança - Local: câmara do círculo do templo.

Colocar o ovo na balança - Local: câmara do círculo do templo.

Colocar a fruta na balança - Local: câmara do círculo do templo.

Pegar a luva de couro - Local: câmara de hexagrama do templo.

Pegar a pedra da tigela de fogo - Local: câmara de hexagrama do templo.

Usar a pedra na mão da estátua do demônio - Local: câmara do hexagrama do templo.

Fique nas plataformas para encontrar o espelho onde Gabriel parece velho - Local: câmara do hexagrama do templo.

Mova o botão em direção ao espelho, onde Gabriel parece velho - Local: câmara do hexagrama do templo.

Pressionar o botão yin-yang - Local: câmara de hexagrama do templo.

Abordar a ponte invisível - Local: câmara do véu do templo.

Atravesse a ponte invisível saltando para os painéis brilhantes - Local: câmara do véu do templo.

Escalar no sarcófago - Local: templo Santo dos Santos.

Usar o talismã no rosto da criatura demoníaca - Local: templo Santo dos Santos.

Usar a adaga na garganta da criatura demoníaca - Local: templo Santo dos Santos.