



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES
MESTRADO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

A NARRATIVA EM *ALICE MADNESS RETURNS: LOGOSFERA E GRAFOSFERA* NA IDADE DO VÍDEO

CAMPINA GRANDE – PB
2013

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

**A NARRATIVA EM *ALICE MADNESS RETURNS: LOGOSFERA E
GRAFOSFERA* NA IDADE DO VÍDEO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura e Interculturalidade - PPGLI - da Universidade Estadual da Paraíba, área de concentração Literatura e Estudos Interculturais, na linha de pesquisa Literatura Comparada e Intermidialidade, em cumprimento à exigência para obtenção do grau de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino

**CAMPINA GRANDE – PB
2013**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na sua forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL – UEPB

A659n Araújo, Deyseane Pereira dos Santos.

A narrativa em *Alice Madness Returns* [manuscrito] : Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo. / Deyseane Pereira dos Santos Araújo. – 2013.

156 f.: il. color.

Digitado.

Dissertação (Mestrado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Pró-Reitoria de Pós-Graduação, 2013.

“Orientação: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, Departamento de Letras e Artes”

1. Narrativa. 2. Videojogo. 3. Mídiasfera. 4. Semiótica. I. Título.

21. ed. CDD 401.41

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

**A NARRATIVA EM ALICE MADNESS RETURNS: LOGOSFERA
E GRAFOSFERA NA IDADE DO VÍDEO**

Aprovada em 17 de maio de 2013

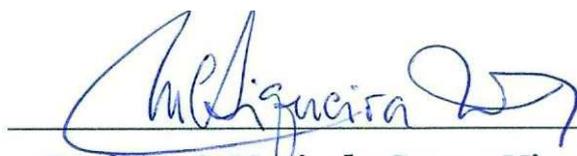
BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino - UEPB
Orientador



Profª. Drª Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega – UEPB
Examinador Interno



Profª. Drª. Maria do Carmo Nino - UFPE
Examinador Externo

Ao meu pai, José Pedro dos Santos, (*in memoriam*).

AGRADECIMENTOS

Os agradecimentos de uma dissertação são um rito de passagem muito pessoal, certamente, uma forma de narrativizar os dois anos que se passaram. Aos personagens desta narrativa extremamente multilinear, faço questão de dar nomes, pois eles fizeram parte de tudo o que aconteceu, jogaram comigo este jogo, e, juntamente comigo, venceram.

Nesta história cheia de fases, um dos personagens centrais, a quem agradeço pela inspiração, é YHWH, Senhor e detentor de toda sabedoria. À Ele toda glória, honra e louvores. Assim como Maria declaro que, “a minha alma engrandece ao Senhor, e o meu espírito se alegra em Deus, meu Salvador (...), porque me fez grandes coisas o Poderoso; e Santo é o seu nome” (Lc. 1: 46,49).

Como parte essencial dessa história, devoto os meus mais sinceros agradecimentos ao meu orientador Luciano Barbosa Justino. Agradeço pela paciência, pela inspiração e por não ter deixado que essa dissertação acabasse em “*gamer over*”.

No PPGLI, é preciso agradecer a outros professores que também, direta ou indiretamente, “jogaram” comigo cada fase: ao professor Sebastien Joachim, pelo olhar e palavras de incentivo que me deram forças e me fizeram acreditar que, tudo, afinal, era possível; à professora Geralda Medeiros Nóbrega juntamente com sua filha Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega, exemplos de profissionais para minha vida; ao professor Diógenes Maciel que, mesmo longe, sempre foi um termômetro de rigor, nunca me deixando esquecer que as coisas se conseguem mesmo é através de muito esforço.

Aos colegas do PPGLI, agradeço em especial às queridas Isamabéli, Yolanda e Mariene pelo olhar crítico, pelos incentivos e, também, pelos momentos de boas risadas.

À família: aos meus avós, tios, tias, primos e primas, pelo carinho de sempre e por todas as vezes que não estive perto “por causa da dissertação”.

À minha mãe Maria Pereira dos Santos, por ter sido uma fortaleza neste tempo de conquista e pelas constantes palavras de fortalecimento: “*Você vai conseguir!*”.

Ao meu pai José Pedro dos Santos (*in memoriam*) pelo amor que senti mesmo vindo de um lugar tão alto como o céu. Você, pai, é um dos motivos pelo qual eu continuo a jogar este jogo que é a vida.

À Jakson, irmão precioso, jogador viciado em *videogames*, pelas dicas, pelo jogos, pelos gritos: “*Não é por aí!*”, enfim, por ser quem é.

A todas as viagens que não fiz, cultos que não fui, jogos que não joguei, conversas que não tive, amigos que não visitei, almoços que faltei, abraços que não ganhei e nem pude dar... e àqueles que nunca me cobraram por isso.

À CAPES, pela bolsa que me proporcionou fazer o mestrado.

E, finalmente, a José Allisson, que tem jogado comigo o mais lindo jogo que é só nosso. Ao meu amado esposo, meu presente de Deus, agradeço pelo privilégio de construir uma vida inteirinha ao seu lado.

RESUMO

De acordo com Jameson (1996), a literatura sustentou sua posição de paradigma estético ideologicamente dominante durante todo o período moderno passando, a partir das transformações sócio-culturais dos anos de 1960, a concorrer com outros sistemas simbólicos nascentes de uma nova conjuntura econômica e social, o capitalismo tardio. Em outras palavras, passamos de um mundo orientado pela escrita para um mundo orientado pela intersemiose imagem, som, palavra própria do vídeo. O vídeo, dispositivo mnemotécnico de capacitação dominante da videosfera, atual mídiasfera na qual estamos inseridos (DEBRAY, 1993b), ocupa, atualmente, a posição de sistema aglutinante da cultura contemporânea, uma vez que marca, através de seu cinetismo e intersemiose, uma nova lógica nos processos de circulação, produção e consumo. Com efeito, o vídeo ampliou, na contemporaneidade, as experiências de comunicação humana, em especial, as experiências narrativas, devido as suas inúmeras possibilidades semiótico-compositivas. Assim sendo, a despeito do que prega a apocalíptica teoria da pós-modernidade que postula à crise da narrativa, quando não a sua morte, a narrativa surge como o “elemento comum” a todas as mídiasferas e faz unir, na babel contemporânea, a experiência da logosfera, da grafosfera e da videosfera. Ela funciona como um elemento integrador que põe em jogo variados processos de diálogos entre os sistemas midiáticos. É justamente com base nessa ideia que este trabalho se fundamenta. Articulado a hipótese de que a narrativa possui uma ubiquidade que a transforma em uma das principais formas de compreensão temporal do homem (RICOEUR, 1994), com a noção de mídiasfera de Régis Debray, objetivamos mostrar a pertinência da narrativa no vídeo, em especial no videogame, uma vez que, diferente do que é postulado pelos preceitos pós-modernos, acreditamos que a narrativa soube se renovar e produzir frutos de alto nível sem negar a si mesma, nem renegar seus princípios essenciais (FEHER, 1997). Para tanto, tomando como *corpus* analítico o *videogame Alice Madness Returns*, desenvolvido pela empresa *Eletronic Arts* em parceria com a *Spicy Horse* e lançado no ano 2011, propomos uma reflexão sobre o potencial narrativo de uma das formas mais avançadas do vídeo, o videogame, que se apresenta no cenário atual como um dos representantes mais significativos de um novo estágio da permanência da narrativa, devido ao fato de orquestrar, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências sensoriais e emocionais bastante ricas, através da inter-relação entre as matrizes de linguagem e pensamento (SANTAELLA, 2005). Para isso, percorremos o seguinte caminho: partindo do conceito de jogo como elemento da cultura e da sua presença no ambiente digital, através daquilo que denominamos de videogame, evidenciamos as peculiaridades desse sistema semiótico, bem como os enredamentos que ele traz à tona enquanto novo meio de linguagem narrativa. Em seguida, articulando a ideia da narrativa como elemento transcultural (Barthes) à noção de mídiasfera de Régis Debray, propomos que a narrativa no videogame evidencia não só a sua pertinência para o contexto atual, como também funciona como um elemento integrador capaz de pôr em diálogo as diversas mídiasferas/matrizes de linguagem em um só sistema, e isso se processa de maneira evidente no nosso *corpus* analítico que apresenta um processo de ricas semioses via elemento narrativo.

Palavras-chave: Narrativa. Videogame. Mídiasfera. Realismo.

ABSTRACT

According to Jameson (1996), literature maintained, ideologically, its position as the dominant aesthetic paradigm throughout the modern period going from the socio-cultural transformations of the 1960s, to compete with other symbolic systems springs from a new economic and social, late capitalism. In other words, we move from a world driven by writing to a world driven by intersemiosis image, sound, video of the word itself. The video, a mnemonic training dominant videosphere device, current mediasphere in which we operate (DEBRAY, 1993b), holds currently the position of the binder system of contemporary culture since the brand through its kinetics and intersemiosis, a new logical processes of circulation, production and consumption. Indeed, video extended, nowadays, human communication experiences, particularly the experiences in narratives, due to its numerous semiotic-compositional possibilities. Thus, despite the apocalyptic preaching theory of postmodernity that posits the crisis of the narrative, if not its death, the narrative emerges as the "common element" to all makes and midiasferas unite in contemporary babel, the logosphere experience of grafosfera and videosphere. It works as an integrating element that brings into play various processes of dialogue among media systems. It is precisely focused on this idea that this work is based. Articulating the hypothesis that the narrative has a ubiquity that turns into a major form of temporal understanding of man (RICOEUR, 1994), with the Régis Debray notion of mediasphere, we aim to show the relevance of the narrative in the video, especially in videogame, since, unlike what is postulated by postmodern precepts, we believe that the narrative found a way to renew and produce fruit without deny itself, nor deny its essential principles (FEHER, 1997). Therefore, taking as the analytical corpus Alice Madness Returns video game, developed by Electronic Arts in partnership with Spicy Horse and released in the year 2011, we propose a reflection on the narrative potential of one of the most advanced forms of video, videogame, which in the current scenario presents itself as one of the most significant representatives of a new stage of the permanence of the narrative, due to the fact orchestrates, through digital media, various codes that provide the user with quite rich sensory and emotional experiences through the inter-relationship between matrices of language and thought (Santaella, 2005). For this, we go through the following path: starting from the concept of play as an element of culture and its presence in the digital environment, through what we call the videogame, we highlight the peculiarities of this semiotic system, as well as entanglements it brings up as new through narrative language. Then articulating the idea of narrative as transcultural element (Barthes), Régis Debray notion of mediasphere, we propose that the narrative in video game highlights not only its relevance to the current context, but also acts as an integrating element able to implement midiasferas / language into one system, and it is so evidently processed in our corpus that presents an analytical process of semiosis via rich narrative element.

Keywords: Narrative. Videogame. Mediasphere. Realism.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1- Representações do avatar Alice no mundo diegético do <i>videogame</i>	85
FIGURA 2- Representação da situação inicial em <i>Alice Madness Returns</i>	90
FIGURA 3- Representação do dano sofrido por Alice.....	91
FIGURA 4 - Alice “caindo” no País das Maravilhas.....	92
FIGURA 5- <i>Affordance</i> de superfície: Função – Andar ou correr.....	93
FIGURA 6- <i>Affordance</i> de superfície: Função – Flutuar ou pular.....	93
FIGURA 7- Alice em Londres.....	95
FIGURA 8- Alice em <i>Wonderland</i>	96
FIGURA 9- Gato Cheshire – O doador.....	98
FIGURA 10- A espada vorpal.....	99
FIGURA 11- Dr. Angus Bumby.....	102
FIGURA 12- DollMaker.....	102
FIGURA 13- Cenas finais do videogame: Reparação do dano.....	103
FIGURA 14- Alice.....	110
FIGURA 15- O Vale de Lágrimas.....	111
FIGURA 16- Predominância das linhas retas na dimensão de Londres I.....	117
FIGURA 17- Predominância das linhas retas na dimensão de Londres II.....	118
FIGURA18- Predominância das linhas curvas na dimensão do País das Maravilhas.....	119
FIGURA 19- Londerland.....	120
FIGURA 20- As cores no Vale de Lágrimas.....	122
FIGURA 21- As cores em Londres.....	123
FIGURA 22- O aspecto figurativo da dimensão de Londres.....	126
FIGURA 23- A Londres do século XIX em <i>Alice Madness Returns</i>	126
FIGURA24- O aspecto representativo da imagem em Londres –O expressionismo.....	129
FIGURA 25- A representação expressionista da Alice de Londres.....	130
FIGURA26- O aspecto representativo da imagem em <i>Wonderland</i> –O surrealismo.....	132
FIGURA 27- <i>Hysteria Mode</i> : Efeitos – Gritos.....	139
FIGURA 28- Movimentação de câmera 1.....	143
FIGURA 29- Movimentação de câmera 2.....	143

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 1 – DO JOGO AO VIDEOJOGO	20
1. O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA	20
1.1. O JOGO NO AMBIENTE DIGITAL: OS VIDEOJOGOS	24
1.1.1. PANORAMA HISTÓRICO DOS VIDEOJOGOS	26
1.1.2. A INTERATIVIDADE E A IMERSÃO NOS VIDEOJOGOS.....	30
1.2. DO REALISMO: CONSIDERAÇÕES GERAIS	33
1.2.1. O REALISMO E AS MÁQUINAS DE IMAGEM.....	38
CAPÍTULO 2 – DA NARRATIVA, DAS MÍDIASFERAS, DO VÍDEO.....	45
2. DA NARRATIVA	45
2.1. DAS MÍDIASFERAS.....	54
2.1.1. A LOGOSFERA E O REGIME DO ÍDOLO.....	60
2.1.2. A GRAFOSFERA E O REGIME DA ARTE.....	66
2.1.3. A VIDEOSFERA E O REGIME VISUAL.....	70
2.1.3.1. DO VÍDEO.....	72
CAPÍTULO 3- AS TRÊS MÍDIASFERAS NO VIDEOJOGO <i>ALICE MADNESS RETURNS</i>.....	82
3. SEMIOSES EM <i>ALICE MADNESS RETURNS</i> : LOGOSFERA E GRAFOSFERA NA IDADE DO VÍDEO.....	82
3.1. <i>ALICE MADNESS RETURNS</i> NA DOMINÂNCIA DO VERBAL.....	83
3.1.1. A NARRATIVA COMO TRADUÇÃO: <i>ALICE MADNESS RETURNS</i> E A SEMIOSE INTERMÍDIA	104
3.2. <i>ALICE MADNESS RETURNS</i> NA DOMINÂNCIA DO VISUAL.....	113
3.2.1. AS FORMAS NÃO-REPRESENTATIVAS EM <i>ALICE MADNESS RETURNS</i>	115
3.2.2. O ASPECTO FIGURATIVO DA IMAGEM EM <i>ALICE MADNESS RETURNS</i>	123
3.2.3. O ASPECTO REPRESENTATIVO DA IMAGEM EM <i>ALICE MADNESS RETURNS</i>	128

3.3. <i>ALICE MADNESS RETURNS</i> NA DOMINÂNCIA DO SONORO.....	132
3.3.1. A MATERIALIDADE DO SOM EM <i>ALICE MADNESS RETURNS</i>	133
3.3.1.1. SOBRE A TRILHA SONORA	134
3.3.1.2. SOBRE OS EFEITOS SONOROS E OS SONS AMBIENTE.....	138
3.3.1.3. PRIMAZIA DO RITMO E DO MOVIMENTO.....	141
CONCLUSÃO: DO EQUILÍBRIO ENTRE AS TRÊS MATRIZES/MIDIASFERAS E DA PERTINÊNCIA DA NARRATIVA NO CONTEXTO ATUAL.....	145
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	148



INTRODUÇÃO

INTRODUÇÃO

Certa vez, ao ler o livro *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll, me surpreendi com um dos vários diálogos entre o *Gato Cheshire* e Alice:

- Você poderia, por gentileza, me dizer como eu faço para sair daqui?
- Isso depende muito para onde você quer ir – disse o Gato.
- Para mim tanto faz para onde quer que seja...- respondeu Alice.
- Então pouco importa o caminho que você tome – disse o Gato.
- ... contanto que eu chegue em algum lugar...- acrescentou Alice, explicando-se melhor.
- Ah, então certamente você chegará lá se continuar andando bastante – respondeu o Gato.

Forasteira, sozinha e sem direção. Esses foram os qualitativos que marcaram a jornada da jovem menina em *Wonderland*. Hoje, poderíamos dizer que essas são as características que descrevem a sensação de um pesquisador quando adentra em um mundo a princípio desconhecido. Iniciamos nossa pesquisa, olhamos para o nosso objeto e ele nos interroga: Qual(is) caminho(s) seguir?

Certamente, registrar e sistematizar os nossos pensamentos não é algo fácil. Relacionar os de teóricos com a nossa prática menos ainda. Tudo isso requer disciplina e desejo de produzir algo novo. Foi com esse desejo que surgiu o trabalho *Alice Madness Returns: Logosfera e Grafosfera na idade do vídeo*, pesquisa proveniente de uma caminhada profissional de dois anos que, inicialmente, semelhante à caminhada de Alice, não sabia ao certo em que direção seguir.

Esta dissertação que possui como *corpus* analítico o videogame¹ *Alice Madness Returns*, lançado pela empresa *Electronic Arts* em parceria com a *Spicy Horse* no ano 2011, é fruto de uma pesquisa iniciada no ano de 2009, no Projeto de Iniciação Científica (PIBIC), sob a orientação do Professor Doutor Luciano Justino

¹ Quando utilizamos o termo videogame, estamos nos referindo, assim como fez Santaella (2009) para o termo *games*, a jogos construídos para serem “rodados” em suportes tecnológicos eletrônicos ou computacionais no qual o jogador interage com o sistema através do processo de interatividade e imersão. Embora conscientes dos diferentes termos existentes para definir aquilo que, aqui, denominamos videogame, priorizamos este termo, e utilizamos os seus correlatos (*videogames* e *games*) como sinônimos. Cabe esclarecer que esta opção se dá basicamente por ser essa a expressão mais a apropriada e genérica em português, para nós, uma vez que abarca os sistemas de jogos que se processam através da interação de um jogador com as diversas linguagens (visual, narrativa, sonora) que são enviadas a um dispositivo - seja ele console, computador ou *árcade* - que as exibe, geralmente em uma televisão, monitor ou tela portátil.

Barbosa. Naquele período, com ideias ainda muito iniciais, nós começamos a discutir a respeito da teoria da narrativa na pós-modernidade, tomando como objetos de análise dois videogames contemporâneos, a saber, *The Sims*² e *Grand Theft Auto III*³(*GTA*). O objetivo principal da pesquisa centrava-se no fato de questionar o discurso pós-moderno que postula a crise da narrativa, quando não a sua morte, evidenciando, através de tais objetos, a pertinência e a permanência da narrativa na contemporaneidade.

Visando um aprofundamento das questões que, em germe, surgiram naquele período, foi proposto para o Mestrado em Literatura e Interculturalidade no ano de 2011 o projeto inicialmente chamado de *A permanência da narrativa no videogame*. Este projeto inicial tomava como *corpus* o videogame *GTA III* e objetivava, dentre outras coisas, analisar as construções narrativas deste *game* e mostrar como a narrativa é fundamental para garantir a eficácia do videogame e para estabelecer a relação entre ludismo, estratégia e sequencialidade, sem as quais ele não tem sentido.

Apesar de *GTA III* se configurar como um objeto extremamente interessante para os objetivos que foram traçados, percebemos, na reconfiguração do projeto inicial, a necessidade de mudar o nosso objeto de análise para um *videogame* que estabelecesse uma relação mais nítida com a literatura, pois isso nos daria mais abertura de diálogo com o sistema e nos auxiliaria a perceber as potencialidades narrativas do videogame. Selecionamos, portanto, a narrativa *Alice Madness Returns* (2011) que apresenta uma tradução intersemiótica da narrativa literária *Alice no País das Maravilhas* (1865) de Lewis Carroll e que traz a continuação de uma outra narrativa que foi iniciada no ano 2000 no videogame *American McGee's Alice*, desenvolvido pela *Rogue Entertainment* e publicado pela *Electronic Arts*.

Em linhas gerais, *Alice Madness Returns* narra a história de Alice, uma garota marcada psicologicamente pelo trauma de ter perdido sua família em um incêndio. Tal personagem se encontra acometida de uma “suposta” loucura que tem assolado sua mente e, conseqüentemente, destruído o País das Maravilhas, lugar que se apresenta como uma válvula de escape para os mais terríveis pesadelos desta garota. Para sair deste estado mental “debilitado”, Alice enfrenta, durante toda a

² Jogo eletrônico de simulação de vida, criado no ano 2000 pelo *designer* Will Wright e distribuído pela empresa *Maxis*.

³ Terceiro videogame da série *GTA*, lançado em 2001 para Playstation 2, desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games.

narrativa, diversos seres que personificam seus maiores medos e dúvidas tentando descobrir o responsável pelos acontecimentos do seu passado.

Alice Madness Returns como uma narrativa que depende do suporte apresenta mudanças expressivas em sua configuração, pois, como afirma Santaella (2005), cada mídia particular produz modificações significativas em cada matriz de linguagem (sonoro, verbal e visual). Assim, é partindo da afirmação formulada pela autora acima citada, de que cada mídia produz mudanças nas matrizes, inclusive na verbal, na qual se enquadra a narrativa, que as inquietações que norteiam esse trabalho ganham corpo.

Conforme se poderá atestar no decorrer da dissertação, a partir da ideia proposta por Santaella, propusemos empreender uma discussão a partir do seguinte mote: considerando a narrativa como um elemento transcultural (Barthes), tomamos, a princípio, o videogame *Alice Madness Returns* como objeto exemplar dos tempos pós-modernos para mostrar o ato exacerbado de narrar nos dias de hoje. No entanto, essa questão se complexifica quando começamos a considerar a configuração que a narrativa assume no contexto da videosfera (DEBRAY, 1993a), baseada, sobretudo, numa mistura de linguagens que se entrelaçam formando sistemas intersemióticos que evocam os signos e suportes das eras idas. Assim acontece em *Alice Madness Returns*, narrativa pertencente ao tempo do 3 (videosfera), que evoca, irresistivelmente, as mídiasferas passadas, alimentando-se do distante mítico e performático da logosfera e da lógica do livro pertencente a grafosfera.

Para analisarmos como se dá o processo de entrelaçamento entre as diversas linguagens existentes neste *videogame*, partimos do conceito de tradução intersemiótica de Julio Plaza (2003), objetivando não só comprovar a presença da narrativa no contexto contemporâneo como também mostrar como, através do processo de combinação sígnica, o videogame *Alice Madness Returns* evoca os períodos climáticos anteriores e seus signos dominantes, e como o narrativo é, neste sistema, o elemento que organiza os signos e que torna possível este diálogo entre as diferentes mídiasferas.

Vistos estes apontamentos, passemos aos caminhos que levam à estrutura de nosso trabalho em três capítulos. O **primeiro capítulo**, “Do jogo ao videogame”, trata da questão do jogo como elemento da cultura. Devido a sua composição enquanto objeto híbrido, a investigação sobre o universo dos *videogames* demanda percursos interdisciplinares de investigação que possibilitem estabelecer o contato

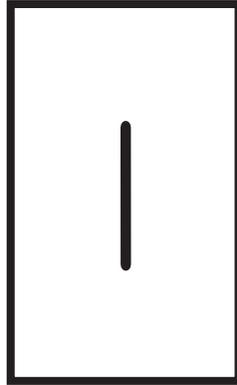
entre as diversas fontes de conhecimento exigidas na construção e na pesquisa desse sistema. Assim, baseando-nos, sobretudo, nas colocações de John Huizinga (2000) e Roger Caillos (1990), evidenciamos, num primeiro momento, a questão do fenômeno lúdico e a sua íntima relação com a cultura para, posteriormente, discutirmos o conceito de jogo no ambiente digital. Aqui, são ressaltadas as características inerentes a esse sistema, como a questão da interatividade, da imersão e do realismo, bem como as complexidades suscitadas por esse sistema semiótico enquanto novo meio de linguagem narrativa.

Isto feito, no **segundo capítulo**, intitulado “Da narrativa, das mídiasferas, do vídeo”, de cunho eminentemente teórico, versamos sobre o conceito de mídiasfera de Régis Debray, sobre a noção de vídeo e sobre a questão da pertinência da narrativa para a contemporaneidade. Aqui, tentamos articular a hipótese da ubiquidade da narrativa com a noção de mídiasfera de Régis Debray, tendo em vista mostrar a pertinência da narrativa no vídeo, em especial no videogame. Entendemos que a narrativa, a despeito do que prega a apocalíptica teoria da pós-modernidade que postula a sua crise, quando não o seu fim, surge como o “elemento comum” em todas as mídiasferas e faz unir, na babel contemporânea, a experiência da logosfera, da grafosfera e da videosfera. Ela funciona como um elemento integrador que põe em jogo variados processos de diálogos entre os sistemas midiáticos.

No contexto da videosfera, atual mídiasfera na qual estamos inseridos, o vídeo, dispositivo mnemotécnico de capacitação dominante deste período, surge como o principal sistema disseminador de narrativas devido as suas inúmeras possibilidades semiótico-compositivas. Ele ocupa, portanto, a posição de paradigma estético ideologicamente dominante, posição esta antes ocupada pela literatura até 1960, e marca uma nova lógica nos processos de produção, circulação e consumo, uma vez que a mudança de mídiasfera operou uma mudança de visão do mundo, ou seja, passamos de um mundo orientado pela escrita para um mundo orientado pela intersemiose imagem, som, palavra própria do vídeo. Neste contexto, o videogame representa um novo estágio da permanência da narrativa. Como criador, disseminador e tradutor de narrativas em potencial, ele orchestra, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências sensoriais e emocionais bastante ricas devido a sua natureza intersemiótica.

O **terceiro capítulo**, que tem como título “As três mídiasferas no videogame *Alice Madness Returns*”, traz a análise-interpretação do videogame. Ele se inicia com

uma breve explicação sobre a presença das três matrizes da linguagem citadas por Santaella (2005) no *videogame* e sobre a inter-relação entre essas três matrizes e as três mídiasferas citadas por Debray (1993a). A partir disso e da noção de intersemiose propomos uma análise sobre os momentos de dominância das três matrizes/mídiasferas em *Alice Madness Returns* tentando mostrar como este sistema evoca e provoca um entrelaçamento de linguagens em sua constituição via elemento narrativo.



Do jogo ao videojogo



CAPÍTULO 1

DO JOGO AO VIDEOJOGO

*É a brincadeira e nada mais
que está na origem de todos os hábitos.*
Walter Benjamin

1. O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA

Jogo é um fenômeno total difícil de delimitar (CAILLOIS, 1990). Devido a sua amplitude e ao seu caráter rizomático, para lembrar Deleuze e Guatarri (1995), o jogo penetrou diversos tempos e instâncias, vigorando até o presente momento como uma das principais formas de manifestação cultural do homem.

Ao longo do século XX, diversos autores a exemplo de Jonh Huizinga, Wittgenstein, Roger Caillois, Gadamer, dentre outros, desenvolveram interessantes conceitos a respeito do fenômeno lúdico, sendo ponto comum entre eles o fato de o jogo se fazer presente em todas as sociedades e grupos humanos como um elemento cultural que acompanha

A sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. O jogo só possui significado porque estabelece uma comunicação direta com a sociedade, por meio da imaginação de uma determinada realidade, experimentada e vivenciada por esta mesma sociedade (SATO, 2009, p.42).

Jonh Huizinga, pioneiro em uma definição significativa de jogo, em sua obra seminal *Homo Ludens* (1938), afirma que os jogos estabelecem uma nítida relação com a cultura, uma vez que, desde as primeiras manifestações culturais humanas, “encontramos o jogo na cultura como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora estamos” (HUIZINGA, 2000, p.3). Concebendo o jogo como uma entidade a quem cabe à primazia, o autor afirma que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (HUIZINGA, 2000, p.5).

O jogo na cultura, como propõe Sato (2009, p.37), está ligado “à busca da diversão, do lazer e do desligamento das tarefas e responsabilidades do mundo cotidiano”. Ele “provém do imaginário coletivo de uma sociedade e estiliza a vida cotidiana em muitos aspectos”. Sobre isto, Santaella (2010) explica que o jogo se apresenta como um elemento motriz e comum às criações que visam preencher as necessidades da existência humana na biosfera.

Um elemento motriz e comum a todas essas criações, que brotam dos arcanos do psiquismo humano, está no lúdico, na capacidade para brincar, no dispêndio, sem finalidade utilitária, da energia física e psíquica acumulada. Alguns animais também brincam: gatos, cachorros, golfinhos, macacos. É por isso, que, para Huizinga (2000), o lúdico é mais antigo do que a cultura. Aliás, trata-se de um potencial que parece aumentar na medida mesma da inteligência. Não é por acaso que o humano, único animal que chora e ri, foi capaz de transmutar a brincadeira em jogo, em arte, em música, em poesia, todos eles brincadeiras codificadas e, por isso mesmo, complexas, emblemas da dignidade humana e do orgulho que a espécie pode ter de si mesma (SANTAELLA, 2010, p.01).

O jogo exerce um poder de fascinação, de excitação e de divertimento, sendo esta última característica à categoria primária da vida e a essência fundamental do jogo. Ele é, portanto, uma função da vida, “não passível de definição exata em termos lógicos, biológicos ou estéticos” (HUIZINGA, 2000, p.5), e tem como características o fato de ser,

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublimarem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2000, p.8-9).

Na tentativa de uma conceituação e caracterização mais delimitada sobre o jogo, Roger Caillois, em seu livro *Os Jogos e os homens* (1958), apresentou alguns pontos semelhantes e divergentes às ideias de Huizinga. Para este teórico, o ponto fraco da teoria de Huizinga está na sua omissão quanto “a descrição e a classificação dos próprios jogos, como se todos respondessem às mesmas necessidades e exprimissem de forma indiferente, a mesma atitude psicológica” (CAILLOIS, 1990,

p.23). Como propõe Caillois, o jogo, como elemento da cultura, é uma atividade que é essencialmente:

1.- *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre; 2.- *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos; 3.- *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar; 4.- *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo de jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida; 5.- *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta; 6.- *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal (CAILLOIS, 1990, p.29-30).

Interessado em uma categorização dos jogos a partir das experiências e sensações que estes proporcionam ao jogador como competição, sorte, representação e vertigem, Caillois definiu quatro categorias fundamentais de jogos, a saber: *Agôn*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

A categoria *Agôn* caracteriza-se como a categoria do combate, do confronto e da competição. Nela, o combate dá-se, teoricamente, em condições de oportunidades igualitárias “para que os adversários se defrontem em condições ideais, susceptíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor” (CAILLOIS, 1990). Aqui, não há auxílio exterior, alcança-se a vitória por mérito pessoal mostrando com isso a superioridade em relação aos adversários. Os jogos de *Agôn* prezam pela disciplina, perseverança e respeito aos limites e as regras.

A *Alea* é a categoria que se opõe à anterior, pois não depende do jogador, “trata-se mais de vencer o destino do que um adversário”. É a categoria dos jogos de sorte na qual “o destino é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido” (CAILLOIS, 1990, p.37). A *Alea* elimina as superioridades naturais ou adquiridas dos indivíduos, a fim de colocar todos em posição de igualdade. Segundo Caillos (1990), “*Agôn* e *Alea* traduzem atitudes opostas e de certa forma simétricas, mas obedecem ambas a uma mesma lei: a criação artificial entre os jogadores das condições de igualdade absoluta que a realidade recusa aos homens” (CAILLOIS, 1990, p.39).

Mimicry abrange os jogos de representação nos quais a ilusão é o elemento principal. A representação de um personagem ilusório e a adoção de seu respectivo comportamento através da mímica e do disfarce são pontos fundamentais nessa categoria, na qual os jogos se articulam sobre o imaginário.

A categoria *Ilinx* centra-se nos jogos de vertigem e de mudança de percepção e consciência, busca-se nesses jogos um atordoamento psíquico e orgânico, que ocasiona uma desestabilização momentânea na percepção do jogador, causando uma espécie de voluptuoso pânico. Os jogos de *Ilinx* associam-se habitualmente ao gosto pela desordem e pela destruição.

Segundo Caillois (1990), as quatro categorias de jogo são governadas por dois polos antagônicos, cada um regido por um princípio original.

Numa extremidade, reina, quase absolutamente, um princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão, através do qual se manifesta uma certa fantasia contida que se pode designar por *paidia*. Na extremidade oposta, essa exuberância alegre e impensada é praticamente absorvida, ou pelo menos disciplinada, por uma tendência complementar, contrária nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de subordinar a regras convencionais, imperiosas e incômodas, de cada vez a contrariar criando-lhe incessantes obstáculos com o propósito de lhe dificultar a consecução do objetivo desejado. [...] Designo por *Ludus* esta segunda componente (CAILLOIS, 1990, p.32-33).

Para Caillois há, portanto, duas formas de jogar. Aquela reinada pela *paidia* que remete-nos a uma ideia de brincadeira, de diversão e a reinada pelo *ludus* que seriam os jogos mais disciplinados. De posse das quatro categorias e dos dois princípios reinantes na prática do jogo, Caillois analisa cada uma delas, bem como suas possibilidades de associação, pois nem sempre essas categorias se encontram isoladamente, “sendo freqüente as ocasiões em que se constata exactamente uma atração e uma tendência para união” (CAILLOIS, 1990, p.93).

Os diversos tipos e as diversas categorias de jogo apresentadas por Caillois ressaltam a importância e a abrangência do elemento lúdico como fenômeno cultural. O jogo se apresenta, portanto, na história da humanidade, como uma atividade universal que ao longo do tempo passou a ser compreendida pelo senso comum apenas como entretenimento e distração (ALVES, 2004). Contudo, o ato de jogar, como propõe Huizinga (2000, p.4), vai além disso na medida em que

É mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa ‘em jogo’ que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo o jogo significa alguma coisa.

De fato, não há como negar que existe algo atraente no jogar e este algo vem da própria satisfação que se finda na realização do jogo, satisfação esta que faz com que o jogo permaneça “como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória” (HUIZINGA, 2000, p.12-13), que ao ser transmitido torna-se tradição.

Como afirma Santaella (2010), são múltiplas as formas que o jogo adquiriu ao longo da história humana. Permeando as mais diversas atividades - artes, religião, guerra, linguagem – ele exibiu desde os extremos de crueldade e violência do circo romano até a leveza inofensiva do dominó. Assim, cada cultura e cada época teve o tipo de brinquedo ou jogo que lhes são contemporâneos (BENJAMIN, 1996). Os dias de hoje, caracterizados pela grande diversidade de jogos tradicionais e de jogos que atraem milhares de pessoas tanto para os estádios quanto para as telas de transmissão, como o futebol, por exemplo, são marcados pelo fascínio dos jogos eletrônicos (SANTAELLA, 2010), aqui chamados de videogames, *videogames* ou *games*.

1.1. O JOGO NO AMBIENTE DIGITAL: OS VIDEOJOGOS

Preocupados com a amplitude teórica dos jogos, estudiosos atuais têm abordado o jogo no ambiente digital a partir de definições mais precisas. Lúcia Santaella (2009, p. XI) explica que o *videogame*, entendido como um produto cultural da contemporaneidade, “passou a ser visto sob diversas perspectivas, enquanto mídia, manifestação de arte e até como novo ícone da cultura pop”. Por ser um campo de pesquisa híbrido, poli e metamorfo, os videogames não se deixam enquadrar em categorias e classificações fixas e delimitadas, devido a sua surpreendente inovação tecnológica.

Vistos em um primeiro momento como algo nocivo, devido ao fato de estimular comportamentos agressivos, segundo a posição apocalíptica tanto de alguns teóricos e críticos da cultura quanto de leigos (MURRAY, 2003), os

videogames, na atualidade, têm sido percebidos não apenas como um jogo, mas como um fenômeno cultural, estético e de linguagem “que foi capaz de desenvolver, em seu curto período de existência, toda uma retórica própria que cumpre ser investigada” (SANTAELLA, 2009, p. XI).

A evolução tecnológica dos *videogames* aponta para um constante fluxo semiótico entre ele e as demais linguagens. Devido à variabilidade de sua natureza, os videogames apresentam uma “constelação de linguagens e processos sógnicos que neles se concentram e que abrangem os jogos tradicionais, os quadrinhos, os desenhos animados, o cinema, o vídeo, e mesmo a televisão” (SANTAELLA, 2009, p. XII). Eles estabelecem, portanto, uma verdadeira ecologia de mídias.

Certamente, devido à grande e diferente quantidade de linguagens, tanto técnicas como narrativas existentes nos *videogames*, é inegável afirmar a riqueza desse campo de estudo para a comunicação humana. Os videogames orquestram, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências sensoriais e emocionais bastante ricas, com níveis de interatividade e imersão cada vez mais elevados. Eles são, portanto, “um dos gêneros culturais mais diversos e metamórficos que já existiu” (NESTERIUK, 2009, p.28).

Durante anos, os pesquisadores dos videogames procuraram desenvolver uma metodologia de análise dos discursos presentes em sua composição, fato que constitui uma necessidade dentro das pesquisas neste ramo midiático. Resultados de estudos nesta linha apontam, segundo Branco e Pinheiro (2010), para uma integração entre as vertentes narratológica e ludológica.

A narratologia, em linhas gerais, propõe que os videogames são, na verdade,

Uma maneira particular de expressar uma história, da mesma forma que o cinema, os quadrinhos, a TV ou a literatura. Ao estudioso cabe então a tarefa de dar conta de suas especificidades. Diante dessa perspectiva, uma tipologia de games estaria vinculada, como no cinema ou nos quadrinhos, ao gênero narrativo. Teríamos jogos de ação, de guerra, de terror, westerns, comédias, etc. O critério é o tipo de coisas que se contam no jogo. A narrativa é a dimensão que sobredetermina todas as outras (BRANCO e PINHEIRO 2010, p.2).

A ludologia, no entanto, inverte essa posição central dada à narrativa, pois para esta linha não é necessário haver uma história para que o jogo seja caracterizado como jogo.

A análise do ludólogo baseia-se nas relações estabelecidas pelos objetos/funções do jogo e não pelo que remetem enquanto significação. Ao ludólogo não é importante que o jogo remeta a nada externo que lhe seja externo. O jogo já não precisa significar algo, mas ser algo. Os objetos do jogo estariam ali para cumprir funções específicas dentro do sistema oferecido e não precisam, necessariamente, remeter às coisas do mundo. (BRANCO e PINHEIRO, 2010, p.2)

De acordo com Branco e Pinheiro (2010), somente a integração entre as dimensões narratológica e ludológica, juntamente com a tecnológica, dão conta dos discursos presentes nos videogames, pois, as constantes negociações estabelecidas entre essas dimensões mantêm um equilíbrio especial e configuram as características e discursos presentes nos *videogames* diferenciando-os das demais mídias.

De fato, hoje, movido pela constante inovação tecnológica, os videogames passaram a ser percebidos não apenas como um jogo, mas também como um potencial e complexo fenômeno cultural criador e disseminador de narrativas cada vez mais interativas e realísticas. Absorvendo técnicas narrativas de diversas mídias como o cinema e a literatura, por exemplo, os *videogames* são, na atualidade, um meio tradutório e criador de narrativas em potencial. Esse sistema semiótico não apenas cria ou reconta narrativas de um filme ou livro, como “também expande a experiência prévia de uma história e o modo de interpretá-la, adaptando a história aos potenciais e limites que a mídia específica dos *games* apresenta” (SANTAELLA, 2009, p.XIII). Como veremos no capítulo 3, a partir da análise da narrativa videolúdica *Alice Madness Returns*, os videogames representam um novo estágio da permanência da narrativa na contemporaneidade, devido a sua natureza intersemiótica que dialoga com todas as mídiasferas (DEBRAY, 1993a) já transcorridas.

1.1.1. PANORAMA HISTÓRICO DOS VIDEOJOGOS

Os videogames, com seus mais de cinquenta anos de história, têm se apresentado, na contemporaneidade, como uma forma de linguagem que por um longo período de tempo foi ignorada. Apesar de seu passado não ser muito distante, relatos da história apontam para uma constante evolução tecnológica que caminha, a passos largos, para uma “perfeição” gráfica, sonora e interativa. Como postula Reis

(2005), pelo que consta na história dos videogames, tudo começou por acaso. O nascimento desta que é uma das maiores formas de entretenimento na atualidade não foi intencional, no entanto, com o passar do tempo, aquilo que era para ser apenas um experimento que evidenciava o poderio militar e bélico dos EUA se tornou um dos elementos mais marcantes da cultura contemporânea. Para compreendermos o fascínio que este sistema semiótico vem exercendo ao longo dos anos, torna-se fundamental conhecermos um pouco de sua história.

Segundo Pase (2004), o primeiro jogo totalmente eletrônico, que utilizava um display gráfico animado, surgiu em 1958, a partir de uma experiência feita pelo físico Willy Higinbotham no *Brookhaven Nation Laboratories* no estado de Nova Iorque. Neste período, marcado pela Guerra Fria, era costume haver um dia para a população frequentar as acomodações do laboratório e ver todo o poderio nuclear dos Estados Unidos da América. Para diminuir a rotina existente nas visitas ao complexo, o estudioso criou, em suas horas vagas, um jogo de tênis bastante simples, processado por um computador analógico, o *Tennis For Two*. O jogo impressionou pela sua interatividade e velocidade de resposta tornando-se a atração mais divertida das visitas (GULARTE, 2010).

Data de 1962 o surgimento do segundo jogo totalmente eletrônico, o *Spacewar*, criado por Stephen Russel, com o objetivo de apresentar o computador Programmed Data Processor-1 (ALVES, 2004). De acordo com Pinheiro (2010), este jogo, inspirado na corrida espacial dos anos 50 e 60, se resumia a presença de duas naves espaciais que tinham de aniquilar uma a outra com tiros. “Spacewar serviu de inspiração a toda uma geração de jogos eletrônicos” (GULARTE, 2010, p.42), devido ao fato de utilizar conceitos de física real como a gravidade e a aceleração.

Foi com a criação do primeiro dispositivo de jogos criado para ser conectado em uma televisão doméstica que a cultura dos videogames começou a se disseminar. Em meados da década de 60, mais precisamente em 1967, Ralph Bauer revolucionou a história dos *videogames* com a criação do primeiro protótipo para ser conectado em uma TV. Apesar de o projeto ser simples, este primeiro protótipo deu origem à concepção de consoles ou plataformas de *videogames* e rodava jogos de futebol, voleibol e tiro. Comercializado para diversas empresas como a General Electric, Zenith, RCA e a Magnavox (Philips Holandesa), esse protótipo foi responsável por lançar no mercado o primeiro *videogame* da história conhecido como Odyssey 100

(REIS, 2005), porém, em virtude da precariedade da máquina, o Odyssey 100 não despertou o interesse de boa parte público.

O conceito de *videogame* como entretenimento começou a ser mais fortemente disseminado somente na década de 70 com Nolan Bushnell, criador da companhia Atari e das *arcades* - nome dado às primeiras máquinas de jogos eletrônicos de vídeo operadas por moeda. Alves (2004) afirma que Bushnell, a partir do jogo idealizado por Russel, criou uma versão mais simples do *Spacewar*, a qual chamou de *Computer Space*, porém, esta criação possuía uma limitação, só podia ser jogada em grandes computadores. A dificuldade de comercialização do jogo *Computer Space* fez com que a companhia Atari, sinônimo de *videogames* na década de 70, iniciasse uma busca incessante por um produto que lançasse sua marca no mercado. Foi neste momento que surgiu o primeiro sucesso da indústria do *videogame*, o *PONG*, que podia ser disponibilizado para os interessados em geral.

O Pong foi fabricado em uma caixa menor que as de flippers sendo disponibilizado em diferentes locais: cinemas, bares, lojas etc., sendo que os jogadores ainda podiam comprar uma versão especial para jogarem em suas residências (ALVES, 2004, p.31).

Para Gularte (2010, p.46), a criação de Pong “representou o marco zero na indústria dos jogos eletrônicos, induziu a abertura dos dois maiores mercados dos jogos e é o símbolo de uma cultura que se disseminava vertiginosamente”.

O ano de 1977 marca um novo tempo para a indústria dos *videogames* através do surgimento do Atari VCS (*Video Computer System*), posteriormente chamado de Atari 2600, console que reinou e dominou o mercado até o início dos anos 80. Segundo Alves (2004), foi também em 1977 que apareceram os consoles coloridos, com cartuchos intercambiáveis, como também outras empresas que fariam sucesso na indústria mais tarde como a Midway, a Namco, a Konami, a Sega e muitas outras.

Em 1978 o Japão entrou no mercado dos *videogames* através do lançamento do primeiro arcade japonês, o *Space Invaders*, criado pelo designer Toshihiro Nishikado e comercializado exclusivamente pela Atari. O jogo alcançou um sucesso mundial, tanto que diversas versões e cópias são feitas até hoje para vários tipos de consoles, PCs e até celulares. Com forte influência da mídia da época o *Space Invaders* gerou milhões de dólares para o mercado dos *videogames* e se tornou mais um ícone da cultura dos videojogos (ALVES, 2004).

O lançamento em 1981 dos microcomputadores domésticos pela IBM, o Personal Computer, o conhecido PC, deu início a uma fase de declínio na indústria dos consoles, pois

Estes passavam a oferecer programas mais abertos, incluindo os games, que estimulam a participação de editores de jogos independentes e que, assim, podem potencializar os aspectos técnicos, narrativos e estéticos dos mesmos (ALVES, 2004, p.33).

Frente a este novo meio de entretenimento, repleto de múltiplas possibilidades, a indústria dos videogames começou a decair. No intuito de solucionar este problema, os executivos da *Warner* - empresa que comprou a Atari em 1976 -, "forçaram" fabricantes de periféricos e *softhouses*, entre elas a própria Atari, a inundarem o mercado com centenas de novos jogos e acessórios para o console. Pase (2004) afirma que nesta década a diversidade de jogos foi tão grande que ocasionou uma queda no padrão de qualidade, provocando uma verdadeira overdose no mercado. A reação para este tempo difícil no mercado dos *videogames* veio em 1987 com o surgimento do Nintendo Entertainment System (NES) que marcou um período de grande popularidade para os jogos de computador e os *Role Playing Games*- RPG.

O mercado dos videogames intensificou sua disputa com a entrada da Sony, que em 1991 fez a sua primeira investida no mercado ao sugerir o lançamento de um CD-ROM, o *PlayStation*, para o Super NES, desenvolvido pela Nintendo que trazia uma progresso nas disposições gráfica e sonora com o novo formato em CD. Esta parceria foi rompida no ano seguinte por questões políticas e financeiras que envolveram as duas empresas (ALVES, 2004).

Atualmente, a Nintendo e a Sony, juntamente com a Microsoft, ainda se mantêm líderes neste ramo apesar da concorrência estabelecida pelo crescimento dos jogos em computadores e em ambientes de rede (RETROSPACE, 2010). Tais empresas têm evoluído de maneira surpreendente a qualidade dos seus produtos, trabalhando tanto com CD-ROM como com cartuchos.

As atuais plataformas de jogos permitem obter uma resolução de imagem, uma fluidez de movimentos próximos aos da televisão, conseguindo a renderização (processo de reconhecimento) em tempo real de cenários e personagens em três dimensões, o que favorece a criação de jogos que possibilitam experiências imersivas, realistas e cinemáticas mais intensas (ALVES, 2004, p.36).

Com a utilização de gráficos, som e animações cada vez mais trabalhados, os *videogames* atuais têm buscado utilizar novos recursos para uma aproximação mais efetiva com o real. De acordo com Pase (2004), “atualmente, os videogames *Xbox* da Microsoft, *Game Cube* da Nintendo e *PlayStation 3* da Sony contam com jogos que lembram cenas de filmes, tanto no som como na parte visual”. Sobre esta evolução Alves (2004, p.37) afirma que,

Esse realismo das imagens faz com que o gamer se sinta dentro do jogo, participando mais ativamente da trama. É como se ele se transformasse no próprio personagem (num processo de identificação com pontos de vista semelhantes ao que ocorrem no cinema) e, para que isso se efetive de maneira mais concreta, é importante que ele veja e escute o que acontece com os mesmos padrões de sua vida fora dos games. Não é por acaso que a grande parte dos novos jogos eletrônicos trazem imagens em primeira pessoa, através da chamada “câmera subjetiva”, na qual a visão do jogador corresponde exatamente àquela que ele teria com o ponto de vista do seu próprio olho.

Os avanços estabelecidos pela indústria dos games têm possibilitado uma aproximação cada vez mais estreita entre os *videogames* e as demais linguagens narrativas, tanto pela qualidade das imagens como pela própria construção narrativa que tem introduzido técnicas e modelos discursivos cinematográficos e literários cada vez mais complexos, fazendo com que os videogames se transformem em verdadeiras histórias interativas construídas pelo próprio *gamer*, dentro, é claro, dos limites pré-estabelecidos pelo dispositivo.

1.1.2. A INTERATIVIDADE E A IMERSÃO NOS VIDEOJOGOS

De acordo com Santaella (2009), a interatividade e a imersão são os traços fundamentais caracterizadores dos videogames. O termo interatividade surgiu na década de 70, no contexto das críticas aos meios e tecnologias que funcionavam de maneira unidirecional (SILVA, 1998), no entanto, apesar de o termo entrar em vigor apenas nessa época, período em que, de acordo com Alves (2004, p.46), ele passa a ser concebido “como um processo de permuta contínua das funções de emissão e recepção comunicativa”, a discussão sobre interatividade não é tão nova como parece, ela remota de 1932 quando Bertold Brecht a utilizava para se referir ao “processo de

inserção democrática dos meios de comunicação numa sociedade plural, com participação direta dos cidadãos” (MACHADO 1997, p.250).

Segundo Patriota e Cunha (2010, p.8), em um processo comunicativo interativo “os receptores se tornam usuários e não só recebem as informações, mas também agem sobre as mesmas”. A interatividade diz respeito, portanto, a possibilidade de construção de obras abertas e dinâmicas (NESTERIUK , 2009). É este caráter de ação que diferencia a interatividade da recepção ativa, pois, enquanto na recepção ativa o espectador recebe possibilidades de finais que são pré-definidos, não podendo agir sobre estes, na interatividade, o usuário tem a liberdade de criar suas próprias possibilidades. Nesses termos, os *videogames* seriam apenas reativos já que, segundo Williams citado por Machado (1997, p.26),

Solicitam a resposta do jogador/espectador, mas sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Isso quer dizer que nas tecnologias reativas não há lugar propriamente a respostas no verdadeiro sentido do termo, mas a simples escolha entre um conjunto de alternativas preestabelecidas.

A esse respeito, Ferreira (2010, p.7) afirma que

Os games funcionam com base em um sistema de banco de dados e possibilidades de situações, mediadas pela interface do dispositivo. Aos sinais de entrada do usuário (comandos realizados por meio de controles ou teclados), a máquina oferece um feedback, com base em seus registros. O usuário, ao contrário de como é levado a acreditar, não possui todas as possibilidades de ação ao seu dispor, mas aquelas determinadas pelo programador idealizador do game.

Diferente de Patriota e Cunha, Ferreira (2010), utilizando a classificação dada por Roy Ascott, não divide os processos de comunicação em reativos e interativos, mas em níveis diferentes de interatividade. Segundo esse autor, existem dois tipos fundamentais de interatividade, a saber: a interatividade trivial e a interatividade não-trivial. A interatividade trivial diz respeito a um sistema de possibilidades fechado que possui um conjunto finito de elementos. Essa interatividade é a mais comum nos jogos de *videogame*. A interatividade não-trivial é aberta a infinitas possibilidades de integração de elementos, nela “a máquina não está presa a respostas registradas em seu banco de dados, mas pode apreender novos comportamentos de acordo com a ação do usuário” (FERREIRA, 2010, p.7). A interatividade não-trivial representa o pico da imersão e da simulação do usuário,

pois estaria mais próximo das situações vividas na vida real. Este tipo de interatividade

Nunca chegará a ser totalmente satisfatória, pois para que as possibilidades do usuário fossem infinitas, seria necessário um banco de dados igualmente infinito. Uma alternativa é o desenvolvimento de dispositivos “inteligentes”, que não funcionam apenas por meio de respostas pré-programadas, mas, ao contrário, “aprendem” a tomar atitudes ao longo de sua relação com o usuário, no momento em que este está jogando (FERREIRA, 2010, p.8).

Santaella (2010, p.4), a respeito dos tipos de interatividade existentes, afirma que

Há níveis mais baixos de interatividade em que a ação do usuário é meramente reativa, pois, embora suas respostas sejam imprescindíveis ao jogo, elas se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis do programa. Mas há também um limiar alto de interatividade, quando o programa está imbuído de complexidade, multiplicidade, não-linearidade, bidirecionalidade, permutabilidade, potencialidade (combinatória), imprevisibilidade etc., permitindo ao usuário-interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação. É justamente um ideal desse tipo que o game como produto criador visa atingir. A interatividade não apenas como experiência ou agenciamento do interator, mas como possibilidade de co-criação de uma obra aberta e dinâmica, em que o jogo se reconstrói diferentemente a cada ato de jogar.

Certamente, o aumento das possibilidades de ação do usuário dentro do videogame é uma das grandes buscas de seus produtores e um dos fatores cruciais para que o jogador tenha uma sensação de imersão na realidade do jogo. Entende-se por imersão a aproximação cada vez mais estreita entre usuário e mídia. No processo imersivo, “o mundo virtual busca apresentar a realidade através da verossimilhança a fim de promover uma experiência em que o usuário, por meio da interatividade, se envolve de tal maneira ao ponto de confundir-se com um momento real” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.10).

A imersão é uma propriedade ligada diretamente à interatividade e é fundamental para a comunicação digital. Ela é a propriedade que, “a partir da interação que o ambiente virtual promove, faz com que o sujeito (interator) se integre a esse ambiente” (SATO, 2009, p.45). Assim como a interatividade, a imersão

também apresenta níveis que vão desde os graus mais leves até os mais profundos, conforme nos mostra Gomes citado por Santaella (2010, p.3):

No grau mais leve, basta estar plugado em uma interface computacional para haver algum nível de imersão. Ela vai acentuando-se na medida mesma da existência de um espaço simulado tridimensional e na possibilidade de o usuário ser envolvido por esse espaço como na realidade virtual, quando se realiza o grau máximo de imersão. Mas há graus intermediários, como ocorrem nos jogos eletrônicos providos da simulação que é própria da espacialidade audiovisual 3D. Esta se constitui no paradigma da construção espacial do mundo digital – a geração de objetos e ambientes tridimensionais navegáveis através da modelagem de polígonos.

Nos *videogames* de RPG⁴, por exemplo, “os usuários imergem completamente em um ambiente fictício onde podem agir através dos personagens, desenvolvendo várias ações, usando poderes e participando ativamente da história” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.12). Apesar de ser um jogo *off-line*, a forma de imersão encontrada nesses jogos é a mesma dos jogos *on-line*, pois em ambas as situações “as pessoas utilizam ferramentas de interação que fornecem a participação ativa nos contextos, o que propicia um engajamento ainda maior entre usuário/jogador e os elementos” (PATRIOTA e CUNHA, 2010, p.12). O objetivo dos jogos de RPG e dos videogames está baseado, portanto, em dá ao usuário o máximo de sensação de realidade, fazendo-o tomar o processo interativo como uma de suas possíveis realidades a partir do uso de tecnologias cada vez mais avançadas. O uso dessas tecnologias tem dado origem a narrativas cada vez mais sofisticadas e realísticas. Este realismo é resultado, como veremos no capítulo 3, do processo de intersemiose estabelecido por este sistema que resulta numa verdadeira intersecção de linguagens. Dito de outro modo, o realismo nesta máquina de imagem não se resume apenas a questão gráfica, mas diz respeito, sobretudo, ao uso de artifícios semiótico-compositivos que assumem papel fundamental na constituição do efeito de real (BARTHES, 2004), e dentre esses recursos destaca-se o elemento narrativo.

1.2. DO REALISMO: CONSIDERAÇÕES GERAIS

⁴ Jogo de interpretação de personagens no qual os jogadores assumem papéis de personagem e criam narrativas de maneira colaborativa.

Não obstante a delimitação que é feita a respeito do fazer realista como algo pertencente a um estilo de época próprio do fim do século XIX, acreditamos que a sensação do real e a busca pelo efeito de realidade, propostos por diversas manifestações artísticas, em diferentes tempos, tem se apresentado como uma tendência que “venceu à concorrência e impôs-se como narrativa necessária” (SILVA, 2006, p.164).

O conceito de realismo é aqui alargado para uma dimensão que o entende como tendência imposta e experienciada em cada mídiassfera por meio de códigos e linguagens variadas, uma vez que, como afirma Debray (1993a), cada mídiassfera suscita um espaço-tempo particular, ou seja, um realismo diferente, sendo que, culturalmente, cada linguagem, dominante em cada um desses períodos climáticos, nos faz perceber este real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência (PLAZA, 2003).

O realismo, tomado como um signo presente nas mais variadas manifestações artísticas, pode ser entendido a partir de dois posicionamentos teóricos, segundo nos propõe Ferreira (2012). O primeiro diz respeito a uma visão restrita de realismo, entendido enquanto estética que mantém relação direta entre a representação e a experiência da realidade, ou seja, nesta vertente, são realísticas as manifestações artísticas que se apresentam como uma espécie de "espelho do real" que, "apesar de registradas pelos códigos da ficção, buscam trazer à tona o mundo tal qual ele é, muitas vezes pelo viés da crítica social” (FERREIRA, 2012, p.02). O segundo posicionamento entende o realismo como uma convenção estética e não necessariamente como reflexo da realidade. Visto dessa forma, o realismo não é medido pelo grau de semelhança entre o objeto e o referente, mas é concebido como uma convenção estética como outra qualquer, detentora de seus próprios códigos. Visto assim, o realismo permearia os mais diferentes suportes e linguagens, não se resumindo apenas a natureza mimética, mas envolvendo outros elementos, sobretudo de ordem narrativa, para a constituição desse efeito.

Cada linguagem suscita o seu próprio efeito de real por meio de artifícios que lhes são próprios. Dito por outras palavras, cada linguagem lança mão à sua maneira de distintas estratégias para veicular os elementos da realidade, que por ser contraditória e multifacetada pode ser representada de várias maneiras. A literatura, por exemplo, apelava para os artifícios da descrição de ambientes e personagens no intuito de causar esse efeito de real em seus leitores.

As formas realistas tradicionais desejavam retratar o homem e a sociedade em sua totalidade, primando pela objetividade e pelo distanciamento do fulcro subjetivo. As obras realistas, em suas mais diferentes manifestações, propunham “a descrição do cotidiano, do banal, em suas mais diversas nuances, de forma objetiva” (FERREIRA, 2012, p.4). O romance do século XIX, por exemplo, na tentativa de “decifrar o enigma do mundo exterior” (ADORNO, 2003, p.60), incorporou a categoria épica da objetividade “no esforço de contar sem distorções aquilo que aconteceu” (FIGUEIREDO, 2010, p.70). Através da utilização de uma linguagem referencial, pautada pelo uso de descrições minuciosas, uma espécie de fotografia em palavras, o escritor realista acreditava exprimir o “foi assim” da realidade da vida moderna, sem ocultar nem distorcer os fatos. Assim, inspirando-se na realidade concreta, o realismo objetivava representá-la o mais fielmente possível, através do gosto pelos detalhes.

Sobre a objetividade proposta pelo realismo, Figueiredo (2010, p.70) afirma que, tal preceito “foi se tornando cada vez mais questionável com a afirmação de um subjetivismo que não tolera nenhuma matéria sem transformá-la”. Crivada pela contradição, a objetividade épica do realismo foi entendida como uma ingenuidade que manifestava a ilusão de uma possível pureza objetiva. Criou-se, portanto, um certo ceticismo em relação a possibilidade de uma representação pautada na objetividade, uma vez que, o realismo, na tentativa de reproduzir a realidade, “apenas produzia o engodo” (FIGUEIREDO, 2010, p.71).

Para Barthes, a ilusão do fazer realista, de alcançar o referente através das minúcias dos detalhes, seguia uma outra ordem. No seu reconhecido texto *O efeito de real* (1968), Barthes tece, inicialmente, um percurso histórico sobre o uso da descrição com finalidade estética, mostrando que ela foi, a princípio, objeto próprio da antiga retórica na busca do “belo”.

Nesta época (conforme sublinhou Curtius) a descrição não está subordinada a nenhum realismo, pouco importa a sua veracidade (ou mesmo sua verossimilhança); não há nenhum acanhamento em colocar leões ou oliveiras numa região nórdica; só conta a injunção do gênero descritivo; a verossimilhança aqui não é referencial, mas abertamente discursiva: são as regras genéricas do discurso que fazem a lei (BARTHES, 2004, p.184-185).

Analisando posteriormente a obra de Flaubert, autor pertencente ao realismo do século XIX, Barthes observa o redirecionamento assumido pelo uso da descrição que se submete, neste momento, ao que se pode chamar de verossímil estético. Em outros termos, a descrição passa a ser usada com o objetivo de alcançar a exatidão do referente, não importando a infuncionalidade do pormenor, desde que ele “denote “aquilo que se deu”; o “real concreto” torna-se justificativa do dizer” (BARTHES, 2004, p.188).

Segundo Lukács (1965, p.57), o uso da descrição pelo fazer realista literário diz respeito a uma necessidade histórico-social da vida, já que “todo novo estilo” nasce dessa necessidade “e é um produto necessário da evolução social”. Sendo assim, como afirma este autor, a descrição surge da “necessidade de configurar de modo mais adequado as novas formas que se apresentam na vida social” (LUKÁCS, 1965, p.55).

Diante da nova configuração social baseada nos moldes capitalistas, o escritor pode assumir duas posições socialmente necessárias, distinguida em dois pares, a saber: narrar e participar ou descrever e observar (LUKÁCS, 1965). Cada um desses pares corresponde a dois períodos diversos do capitalismo.

O primeiro par – narrar e participar- seria adequado ao tempo em que ainda era possível participar dos rumos que ia tomando a vida sob o julgo do capital, que ocupava seu lugar na sociedade burguesa; o segundo par – descrever e observar- seria adequado a uma sociedade “cristalizada e constituída”, já não progressista, que teria confinado os escritores não coniventes com o andamento burguês à condição de meros observadores, ou mesmo críticos, do que se passava (CARA, 2009, p.131).

Conferindo importância ao primeiro par, Lukács se posiciona em favor da ação (narração) que, segundo ele, possibilita a participação do autor, do personagem e do leitor nos acontecimentos. Para ele, a descrição e a observação nada têm a ver com os acontecimentos da evolução dos personagens, visto que este procedimento revela apenas homens representados sem relação alguma com os objetos descritos. “Desaparecem, no estilo descritivo, todas as conexões épicas”, uma vez que,

Não só as coisas são descritas independentemente das experiências humanas, assumindo um significado autônomo que não lhes caberia no conjunto do romance, como também o modo pelo qual são descritas conduz a uma espera completamente diversa daquela das ações do personagem. (LUKÁCS, 1965, p.73).

Ao analisar o posicionamento de Lukács no que se refere à descrição, Salette Cara (2009) afirma que o uso da descrição diz respeito não a um procedimento sem crítica de reificação como propõe Lukács, mas sim a um princípio de composição “que não faria mais do que colocar em sucessão “os acontecimentos de uma vida”, ou as “impressões subjetivas”” (CARA, 2009, p.136). Segundo propõe essa autora, o uso da descrição confere um peso aos acontecimentos que já não podem ser previstos numa narrativa centrada na narração. A descrição funciona como mediação decisiva para o caráter simbólico da obra, e para a montagem das cenas narrativas.

O olhar de Barthes sobre o estilo descritivo centra-se na utilidade/relevância do “detalhe inútil” na prosa realista, uma vez que, para ele, a significação da descrição está justamente na capacidade que o pormenor tem de surtir um efeito de real que obscurece o próprio processo de composição da literatura, pois, para este autor, “o que se passa na narrativa não é, do ponto de vista referencial (real), ao pé da letra, nada; o que acontece, é só a linguagem inteiramente só, a aventura da linguagem, cuja vinda não deixa nunca de ser festejada” (BARTHES citado por COMPAGNON, 2001, p.101). Em outras palavras, para Barthes o uso do pormenor dissimula a construção discursiva, já que “tudo que a linguagem pode imitar é a linguagem” (COMPAGNON, 2001, p.101).

Como afirma Antoine Compagnon (2001, p.118), para Barthes

O realismo não é nunca senão um código que procura fazer se passar por natural, pontuando a narrativa de elementos que aparentemente lhe escapam: insignificantes, eles ocultam a onipresença do código, enganam o leitor sobre a autoridade do texto mimético, ou pedem sua cumplicidade para a figuração do mundo. A ilusão referencial, dissimulando a convenção e o arbitrário, é ainda um caso de naturalização do signo. Pois o referente não tem realidade, ele é produzido pela linguagem e não dado antes da linguagem.

Ligado a uma tradição de vanguarda que recusa as formas de realismo do século XIX, Barthes critica a ideologia desse realismo, ou seja, a ilusão de alcançar o referente e propõe a literatura como assimbólica, cujo referente não está fora, mas em si mesma. Para ele o signo realista ou representacional é ilusório, uma vez que pretende obliterar a sua própria condição de signo para alimentar a ideia de que estamos percebendo o real sem a sua intervenção.

As ideias de Barthes encontram-se profundamente ligadas aos eventos das primeiras décadas do século XX que assinalaram profundas rupturas com relação aos modelos artísticos do século ido. Diante dos progressos industriais, dos avanços tecnológicos e científicos e dos acontecimentos pós-guerra, surgiu um clima propício para novas concepções artísticas sobre a realidade. Neste contexto,

Na literatura, nas artes plásticas e no cinema, realizou-se uma cruzada contra o efeito hipnótico da figuração e da estética referencial e mimética, bem como contra o “álibi da objetividade”, que encobria a adesão a um humanismo abstrato a serviço da racionalidade voltada para fins pragmáticos (FIGUEIREDO, 2010, p.85).

Apesar do descrédito conferido a estética realista durante o século XX, percebe-se que, grande parte das produções artísticas e midiáticas do final do século XX e início do século XXI tem estabelecido um movimento de retorno ao “real como matéria bruta” (FIGUEIREDO, 2010). Em outras palavras, o interesse pelo realismo tem sido marca desses novos tempos. Se no século XIX foi a intenção de contar sem distorções o que aconteceu que caracterizou as grandes produções da época como realistas, no século XXI, é realista, aquilo que parece ser menos intermediado pelo homem, aquilo que nos colocaria diante do real bruto causando em nós um certo efeito de real.

Neste âmbito, as máquinas de imagem surgem como instâncias que introduzem esse novo redirecionamento na representação do real devido ao seu caráter indicial *per se*, não característico da literatura, mas não somente a isso. Hoje, esse efeito de real encontra-se também condicionado ao fato de, cada vez mais, as máquinas de imagem solicitarem a inserção do homem no processo de produção através da interatividade, como também ao fato de simular o hibridismo entre as linguagens que, via de regra, é comum àquilo que se chama de “mundo real”.

1.2.1. O REALISMO E AS MÁQUINAS DE IMAGEM

De acordo com Dubois (2004, p.49), ao observarmos o processo de desenvolvimento das máquinas de imagens percebe-se “um aumento constante do grau de analogia, e, portanto, das capacidades de reprodução mimética do mundo, como se cada invenção técnica pretendesse necessariamente aumentar a impressão de realidade da representação”.

A se tomar as palavras de Dubois (2004), pode-se afirmar que o processo evolutivo das técnicas de imagem é marcado pelo poder da representação. Diferente do que propõe Couchot (1993) que faz uma separação nítida da evolução das técnicas de imagem em dois grandes momentos, a saber, o da representação e o da simulação, apresentando uma visão limitada de representação pelo fato de entendê-la como resultado da emanção de um objeto real preexistente, sendo, portanto apenas as máquinas de imagem que funcionam por projeção como, por exemplo, a fotografia, o cinema e o vídeo (analógico) pertencentes a este viés, devido ao fato de serem resultado da presença de um objeto real preexistente à imagem; entendemos que os processos de simulação característicos do vídeo digital em nada interferem no seu poder de representação uma vez que a representação não se limita apenas a presença de um objeto representado da ordem do visível, mas, conforme a teoria de Peirce citado por Santaella (2008, p.159), “pode ser qualquer coisa existente, perceptível, apenas imaginável, ou mesmo suscetível de ser imaginada”.

No caso da simulação, a imagem também é uma representação, ou melhor, é fruto de uma série de representações. As equações algébricas a serem processadas pelos computadores e que são passíveis de serem traduzidas nos pontos de luz da tela são matrizes numéricas ou representações de um modelo. A imagem sensível que aparece na tela, por sua vez, funciona como um outro tipo de representação, mais indicial, da relação ponto a ponto do valor numérico com o pixel. Por fim, a imagem na tela é ainda um outro tipo de representação, mais icônica, quer dizer, é uma das aparências sensíveis possíveis do modelo que a gerou. De modo algum, por ser simulativo, tal tipo de imagem deixa de ser representativa, apenas o caráter de sua representação torna-se muito mais complexo e misturado (SANTAELLA, 2008, p.160).

Antes do surgimento da fotografia, as máquinas de imagem, a exemplo da câmara escura, da portinhola ou da tabuleta, eram máquinas puramente ópticas, tinham a função de organizar o olhar, facilitando a apreensão do real. Essas máquinas “reproduzem, imitam, controlam, medem ou aprofundam a percepção visual do olho, mas nunca chegam a desenhar propriamente a imagem sobre um suporte” (DUBOIS, 2004, p.37). A imagem é, aqui, produzida pelas mãos do homem, sendo resultado da relação entre o sujeito e o real, uma vez que “na câmara escura (...) o pintor traça manualmente a lápis os contornos do objeto percebido através do anteparo de vidro ou do tecido” (COUCHOT, 1993, p.39). Neste momento, a máquina exerce um papel de intermediação entre o homem e o mundo no processo de

construção simbólica que é o princípio mesmo da representação (DUBOIS, 2004, p.37). Segundo Dubois (2004, p.50), o realismo proposto aqui é o “realismo subjetivo e interpretativo que assegurava a dimensão artística da imagem pintada na tela”.

“Herdeira da câmera escura e do olho centralizado na tradição perspectivista da pintura, isso é, de certo sistema de representação, de codificação do visível” (SANTAELLA, 2006 p.180), a fotografia marca um novo patamar no processo de representação, ou seja, a máquina passa a intervir diretamente no processo de constituição da imagem, deixando de apenas pré-ver para também inscrever, ao passo que a participação do homem neste processo é limitada ao gesto de condução da máquina que “autoproduz sua própria representação sob o controle (às vezes aproximativo) do homem” (DUBOIS, 2004, p.41). De acordo com Couchot (1993, p.40), “com a fotografia, a própria Representação se autonomiza”.

Para Bognoux, a fotografia é antes de tudo um contato, mas do que uma representação. Ela é “obtida na cadeia indicial, a coisa se imprime diretamente na camada sensível da película e daí, em nós, sem passar pelo desvio do signo ou da representação, sem corte semiótico” (1994, p.79). O caráter indicial da fotografia dá-se pelo seu valor de autenticação da coisa, do *Isto aconteceu, tal como estou vendo*. Nela, a interferência do homem entra em cena apenas na escolha e na orientação. Para Dubois (2004, p.41), é com a fotografia que vemos o atrofiamento “do homem nas artes maquinicas, ou a hipertrofia da máquina na relação Sujeito e Real”.

“Marca instantânea do real, a foto prende-se para sempre ao real através dos fios invisíveis de luz” (COUCHOT, 1993, p.40). Santaella (2006), baseada na teoria de Pierce, afirma que a fotografia tem por característica ser ao mesmo tempo indicial, icônica e simbólica, ou seja, ela é, de certo modo, semelhante aos objetos que ela representa, sendo, portanto, icônica, além disso, “ela tem uma relação causal com a realidade devido às leis da ótica” (SANTAELLA, 2008, p.107), o que evidencia o seu caráter de índice. Por outro lado, ela é resultado de um certo sistema de codificação, podendo ser caracterizada como simbólica.

A teoria de Pierce aparece como intermediária em meio aos posicionamentos radicais sobre a imagem fotográfica e o seu referente que ora entendiam a fotografia como um espelho fiel da realidade, ora como um instrumento de interpretação, transformação e desconstrução da realidade. Seguindo esta teoria, Dubois (1998) reconhece a fotografia como um “traço do real”, ou seja, a imagem fotográfica possui uma conexão física com a realidade, mas não quer dizer que ela seja espelho do real.

Ela é testemunha inevitável do referente, embora não seja semelhante ou parecida com ele.

Segundo Dubois (2004), a fotografia estabelece uma mudança de ordem nos parâmetros da representação devido a sua característica indicial. Em outros termos, ela passa a ser reconhecida não pelo efeito de realismo que suscita, efeito esse que pertencente à ordem estética da mimese, mas pelo efeito de realidade, que pertencente à ordem fenomenológica do Real. Sendo assim, a fotografia opera um deslocamento do grau de semelhança, da reprodução fiel das aparências para valer mais como um traço do *Isto aconteceu tal qual eu estou vendo*.

Com o cinematógrafo, surgido no final do século XIX, vemos um dos limites fundamentais da fotografia, ou seja, a impossibilidade de dar conta da dinamicidade da realidade visível, ser superado (SANTAELLA, 2006). Absorvendo o estrato tecnológico da fotografia, uma vez que, o que encontramos na base da imagem cinematográfica são nada mais do que imagens fotográficas gravadas em um suporte magnético que quando projetadas geram a impressão de movimento, o cinema acrescentou “ao realismo do registro fotoquímico o da reprodução do movimento, que é um realismo do tempo” (DUBOIS, 2004, p.51-52).

De acordo com Aumont (2004, p.68), a questão do efeito de realidade sempre foi motivo de discussões desde o início da história do cinema sendo equivalente geral da teoria dos cineastas até os anos 80, e isto se deve ao fato de o cinema sempre ter sido visto como uma “janela aberta sobre a realidade” que expõe o mundo “em sua duração e em seus movimentos” (DUBOIS, 2004, p.52).

De fato, não há como negar a capacidade de imitação dos movimentos causada pela imagem cinematográfica, no entanto, como bem observa Santaella (2006), a realidade fílmica é resultado de condições particulares de espaço e tempo suscitados pelo procedimento da montagem.

É a montagem que cria a realidade fílmica. Ela não se reduz à justaposição mecânica de pedaços de película, mas se constitui na configuração específica que o filme apresenta dos fatos narrados. Não obstante o filme crie a ilusão de uma narração contínua, na realidade, ele é feito de cortes e saltos descontínuos que fazem parte integrante de sua linguagem (SANTAELLA, 2006, p.182).

Apesar do caráter indicial do cinema ter sido bastante relativizado por teóricos como Machado (1997), por exemplo, devido ao fato da sua capacidade de edição, montagem espacial e temporal; os efeitos de impressão direta do “real” sobre

um suporte não ficaram perdidos em virtude do fato dele ser resultado do “registro sobre um suporte químico e impacto dos raios luminosos emitidos pelo objeto ao passar pela objetiva, a gênese do filme não lhe deixa perder o contato com o real visível” (SANTAELLA, 2006, p.183), uma vez que a imagem cinematográfica estabelece um movimento dêitico “que reenvia o icônico ao referente”, como afirma Jost citado por Santaella (2006, p.183). Percebe-se, portanto, que assim como a fotografia, o cinema assume uma posição “relativamente equilibrada entre os aspectos icônicos, os indícios e as convenções narrativas que lhes são específicas” (SANTAELLA, 2006, p.183).

O surgimento do vídeo marca um novo estrato no desenvolvimento das máquinas de imagens. Ele inicia a era “da transmissão à distância, ao vivo e multiplicada. Ver, onde quer que haja receptores, o mesmo objeto ou acontecimento, na forma de imagem, em tempo real e estando longe ou alhures” (DUBOIS, 2004, p.46). A imagem-tela é um fluxo contínuo, inaugura um tempo real da imagem, no qual o homem é “no máximo um número, um alvo, uma taxa de audiência: uma onipresença fictícia, sem corpo, sem identidade e sem consciência” (DUBOIS, 2004, p.47). O uso do vídeo analógico pode ser dividido em duas grandes vertentes. A primeira vertente diz respeito ao uso comercial do vídeo, difundido pela televisão. A segunda vertente diz respeito ao uso artístico do vídeo enquanto linguagem específica, denominada de videoarte.

A televisão segue a mesma esteira da foto e do filme, ou seja, também procede por imagens figurativas, uma vez que se refere a “coisas e seres familiares do mundo visível” (SANTAELLA, 2006, p.185). De acordo com Couchot (1993), a televisão prende-se diretamente ao real através do espaço e do tempo, ela opera uma aproximação nítida entre a imagem e o real. A se tomar as palavras de Santaella (2006, p.185), a câmera televisiva

Captura fragmentos do real visível. Todavia, diferentemente do cinema, que também reproduz imagens imitativas da vida, a televisão inaugurou alguns recursos até então inéditos: a sincronização entre a captura e a transmissão da imagem, quer dizer, a transmissão ao vivo e a transmissão em massa para terminais em ambientes domésticos, o *broadcasting*. A um apertar de botões, as imagens passaram a chegar às casas de maneira similar àquela com que chegam a luz, a água e o gás.

Apesar dos efeitos de realidade e do caráter indicial que a imagem televisiva possui, vale salientar que ela não é a realidade, mas representação desta, uma vez

que, assim como o cinema e a fotografia, ela opera por mediações técnicas, seleção, enfoque que vão resultar em certos modos de interpretar a realidade.

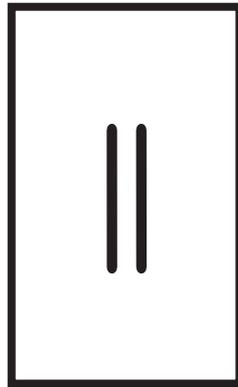
Sob a aparência de uma cristalina objetividade, a televisão informativa não consegue se livrar do espetáculo e entretenimento que a sua imagem está submetida. Com isso, a informação não é elaborada para configurar a complexidade, a diversidade de dimensões e visão inter-relacionadas dos fatos, mas para oferecer imagens impactantes (SANTAELLA, 2006, p.186)

Passados 25 anos do advento da televisão, a videoarte surgiu como uma nova estética no meio artístico, sendo considerada a primeira forma de expressão no universo das imagens técnicas que uniu tecnologia com produção estética (MACHADO, 1997).

Diferentemente da imagem fotoquímica, a imagem eletrônica é muito mais maleável, plástica, aberta a manipulação do artista, resultando, portanto, mais susceptível as transformações e às anamorfoses. Pode-se nela intervir infinitamente, alterando suas formas, modificando seus valores cromáticos, desintegrando suas figuras. Não por acaso, a arte do vídeo (...) definir-se-á rapidamente como uma retórica da metamorfose (MACHADO, 1997, p.230).

A videoarte explorou a potencialidade do vídeo em suas formas e modalidades específicas. Introduzindo novos debates sobre o fazer artístico e, ampliando as possibilidades de pensar a representação, ela transformou a relação da obra de arte com o espaço físico. Esta tendência estética parte do conceito de espaço como campo perceptivo, enfatizando o ponto de vista do observador como fundamental para a apreensão e produção da obra (ENCICLOPÉDIA ITAÚ CULTURAL E ARTES VISUAIS, 2012).

Nos dias atuais, não basta ao homem apenas contemplar as imagens, ele necessita interagir com elas. Neste âmbito, os videojogos, pertencentes a aquilo que denominamos segunda fase do vídeo, o vídeo digital, respondem às necessidades de interação na tão aclamada “pós-modernidade”. O ciclo de maturação da representação realística da imagem alcança aqui o seu ápice, pelo menos até os dias atuais, através da interatividade, fenômeno que não é novo, visto que já se fazia presente no início da arte moderna no século XIX, mais que é elevado ao seu mais alto grau através desse meio intersemiótico que insere o nosso corpo na obra em várias dimensões, como veremos no capítulo 3.



Da narrativa, das mídiasferas, do vídeo



Capítulo 2

DA NARRATIVA, DAS MÍDIAS, DO VÍDEO

O tempo torna-se humano na medida em que está articulado de modo narrativo.
Paul Ricoeur

2. DA NARRATIVA

As reflexões sobre a pós-modernidade instituíram a tese do fim dos grandes relatos e, por extensão, da narrativa. Duas razões podem sustentar tal tese: o apego da teoria pós-moderna a toda forma de fragmentação; e o descrédito contemporâneo a formas de projetos coletivos de médio e longo prazo. Acreditamos, contudo, que os postulados pós-modernistas do fim dos grandes relatos não se aplicam ao universo do vídeo contemporâneo, em particular ao universo dos videogames ou *games*, uma vez que, como o lugar ideal da pós-modernidade, ele funciona como paradigma forte daquilo que é feito em grande medida pelos sistemas midiáticos atuais e demonstra, sobremaneira, o ato exacerbado de narrar da contemporaneidade.

A narrativa possui uma ubiquidade que a transforma em uma das principais formas de compreensão temporal do homem, pois, segundo as palavras de Paul Ricoeur, “o tempo torna-se humano na medida em que está articulado de modo narrativo” (RICOEUR, 1994, p. 15). Ela confere à realidade uma forma temporal, diacrônica e dramática, funcionando como uma tessitura através da qual encontramos “a identidade narrativa que nos constitui à luz dos relatos que nos propõe nossa cultura” (FIGUEIREDO, 2010, p.90).

Tal como Ricoeur, entendemos que o ato de narrar é uma forma de estar no mundo, forma esta que constitui o tempo para a consciência humana. A narrativa reorganiza experiências temporais e nos ajuda a perceber “os modos de comunicação existentes na contemporaneidade, contemplando estratégias e lugares, e compreendendo a experiência humana na sua dimensão temporal” (LEMOS, 2006, p. 08). Ela é a matriz da compreensão integrativa entre os tempos sincrônicos e diacrônicos que dá densidade às memórias e aos projetos de vida.

Como sabemos, as narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, história em quadrinhos, jornal, cinema, teatro, etc) incluindo videogames. Sendo assim, ela é uma constante que varia em seu meio de expressão. Segundo Murray (2003), as narrativas sempre foram o instrumento basilar encontrado pelos agrupamentos humanos para construir comunidades, desde uma tribo reunida em volta de uma fogueira até uma comunidade global conectada por um computador de última geração. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo (MURRAY,2003). Ela está entre as matrizes semióticas fundamentais dos seres humanos.

Esta experiência de comunicação e partilha realizada através da narrativa tem sido objeto da reflexão de diversos pensadores contemporâneos, tendo se tornado lugar comum a tese, para nós infundada, do fim dos grandes relatos e da impossibilidade da narrativa em tempos pós-modernos.

De acordo com Walter Benjamin (1994), há uma impossibilidade de experiência comunicável no mundo contemporâneo devido ao monstruoso desenvolvimento da técnica. Para este teórico a transmissão da experiência já não é mais possível e a constituição de uma tradição improvável. Estamos vivendo, como afirma George Lukács (2000), no tempo da abrangência e da fragmentação, tempo este em que a totalidade não encontra mais lugar. Essa é a razão pela qual Lukács afirma a impossibilidade de produzirem-se grandes narrativas.

A morte da narrativa na literatura é o ponto nevrálgico discutido por Benjamin em *O narrador*. Para ele, o indício primeiro que culmina na morte da narrativa é o surgimento do romance, fator no qual se tem uma ruptura entre o mundo da oralidade (modelo exemplar da narrativa) e o da escrita que se manifesta num processo de produção e recepção diversos, pautados no isolamento do escritor e do leitor, isto é, na segregação do romancista e na leitura individual e silenciosa, como nos afirma na seguinte passagem: “a origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e não recebe conselhos nem sabe dá-los” (BENJAMIN, 1994, p.201). O surgimento desta modalidade acaba com a faculdade de intercambiar experiências, as quais passam de pessoa a pessoa e constituem a fonte de toda narração. Logo, se não existe experiência compartilhável, não há o que contar. Para Walter Benjamin, o romance nem provém da tradição oral nem a alimenta:

Essa característica o distingue, sobretudo, da narrativa, que representa, na prosa, o espírito épico em toda a sua pureza. Nada contribui mais para a perigosa mudez do homem interior, nada mata mais radicalmente o espírito da narrativa que o espaço cada vez maior e cada vez mais impudente que a leitura dos romances ocupa em nossa existência. (BENJAMIN, 1994, p.55)

Em suas reflexões, Walter Benjamin atribui o patamar de “verdadeira narrativa” àquela ligada a experiência de quem narra, de modo que não há narrativa, de acordo com este autor, sem que o narrador possa exercer uma das suas funções fundamentais: dar conselhos. Ora, o ato de narrar assim concebido, proveniente tão somente da oralidade, limita, sobremaneira, o caráter ubíquo da narrativa uma vez que ela deve ser concebida não como algo ligado intrinsecamente a tradição oral, mas, antes, como “fruto da necessidade que o homem tem de contar e recontar, de um para o outro, as histórias que permeiam sua vida. E esse contar pode nascer, hoje principalmente, nos vários lugares em que a vida acontece” (RESENDE, 2006, p.165).

Se por um lado foi à perda da vitalidade do ato de narrar, devido ao fato de as experiências deixarem de ser comunicáveis, que chamou a atenção de Benjamin, no atual momento, o que percebemos, é que é a proliferação exacerbada de narrativas que tem imposto uma reflexão sobre si mesma. Nas palavras de Figueiredo (2010), os novos tempos têm sido caracterizados por esta proliferação de narrativas, disponibilizadas pelo mercado cultural, nos mais diferentes suportes.

Proliferação esta que se constitui no interior de uma ampla rede em que os bens simbólicos circulam, de maneira descentrada, desfazendo-se antigas hierarquias, ao mesmo tempo em que o mercado, seguindo a lógica comercial, cria segmentações de acordo com o tipo de público a que o produto se destina. (FIGUEIREDO, 2010, p.62)

Para nós, o texto seminal de Walter Benjamin, que é uma leitura de outro texto fundamental para o debate sobre a narrativa, *A teoria do romance* de Georg Lukács (2000), deve ser entendido menos no sentido de uma impossibilidade da narrativa nas sociedades modernas e contemporâneas, a despeito das palavras tanto de Benjamin quanto de Lukács, do que uma mudança significativa no seu estatuto, não cabendo, a nosso ver, opor narrativa e romance, antes sendo este uma configuração moderna daquela. Ferenc Fehér (1997), fazendo uma releitura do livro de Georg Lukács, ajuda a compreender tal mudança de estatuto na medida em que

concebe o romance como uma forma narrativa que diz respeito a sociedades fundadas por relações “puramente sociais”, não míticas, não podendo ser considerado o fim da narrativa, mas uma nova estruturação dela, pois diz respeito ao estágio capitalista das sociedades humanas que mantém características de todas as sociedades humanas enquanto tais, sendo antes um enriquecimento da narrativa que seu fim. Diferente do que defendem muitos teóricos, Fehér (1997) acredita que este gênero soube se renovar e produzir frutos de alto nível sem negar a si mesmo, nem renegar seus princípios essenciais.

Assim, o romance, antes de ser uma narrativa de um sujeito isolado, funciona como uma narrativa ambivalente que mimetiza a realidade social concreta e põe em cena, como a narrativa tradicional não conseguia fazer, a vida cotidiana em toda sua contradição.

O romance exprime uma etapa de emancipação do homem não somente em seu “conteúdo”, isto é, nas noções coletivas estruturadas por suas categorias, mas também em seu “continente”, a forma. Essa forma do romance não poderia aparecer sem o surgimento das categorias de sociedade “puramente social”; ora, o nascimento desta sociedade significa um enriquecimento, mesmo levando em conta sua evolução desigual. O romance não é problemático, é *ambivalente*. Entendemos por esta distinção que o conjunto de suas estruturas comporta, em parte, traços que derivam do mimetismo da construção específica de uma “sociedade social” *concreta* (o capitalismo no qual se enraíza) e, por outro lado, traços que caracterizam *todas* as sociedades desta espécie (FEHÉR, 1997, p. 36).

De acordo com Roland Barthes em *Análise estrutural da narrativa*, “a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades [...] não há em parte alguma povo algum sem narrativa” (1976, p.18). Essa característica universal dada à narrativa por Roland Barthes e por tantos outros teóricos foi questionada por Jack Goody, antropólogo inglês e africanista, em seu ensaio *Da oralidade a escrita - Reflexões antropológicas sobre o ato de narrar*. Segundo este autor, a tradição teórica amplamente difundida sobre o aspecto de que a narração faz parte tanto do indivíduo quanto da coletividade a qual esse indivíduo pertence é questionável devido ao fato de o ato de narrar não ser “uma característica universal da cultura humana, mas, antes, uma consequência da difusão da escrita, e, em seguida, da impressão” (GOODY, 2009, p.36) Assim, a narração é concebida por este autor como uma manifestação proveniente de sociedades que, de certa forma, já possuíam uma forma rudimentar de escrita, ou seja, como um fenômeno que decorre

da escrita presente nos primórdios e que, posteriormente, se potencializou com a impressão.

A tese de Jack Goody põe em xeque importantes formulações de renomados autores que refletiram sobre a condição da narrativa na contemporaneidade, a exemplo do próprio Benjamim quando este defendeu que o modelo exemplar de narrativa advinha da oralidade e que esta estava em vias de extinção com o surgimento do romance e da informação. Para Goody (2009, p.64), a narração não é proveniente da oralidade, uma vez que “nas comunidades exclusivamente orais, a narrativa, em particular a narrativa de invenção, não é um traço predominante da comunidade entre adultos”.

Utilizando o termo narração de uma forma mais restrita, no sentido de “trama dotada de uma rígida estrutura sequencial” (GOODY, 2009), este autor defende que nas culturas orais, a narrativa, assim tomada, assumiu um papel menor, tendo como cisão o advento da escrita. Ora, a inexistência ou a não predominância de narrativas em determinadas sociedades, não é, para nós, fator suficientemente forte para negar a pertinência da narrativa para a contemporaneidade nem a sua disseminação para vários contextos da atividade humana. Para nós o importante é que, se ela não existiu desde sempre, hoje ela é fundamental. Não nos interessa saber se o narrativo é o dominante, mas sim que hoje ele é uma das saídas políticas para o império fragmentador do capitalismo pós-moderno e um dos mecanismos que vai de encontro ao esvaziamento do tempo operado por este sistema e pela globalização, uma vez que, a narrativa está ligada a uma ética do consenso, de um “consenso mínimo” (BOFF, 2003) que seja, em tempos de culto da personalidade, mas que pressupõe projetos coletivos sem os quais nenhuma aglomeração humana é capaz de sobreviver, inclusive as comunidades pós-modernas, que, a despeito de seu profundo individualismo, precisam fundamentar sua pertença a grupos, comunidades e/ou nações.

A perda de lugar privilegiado de uma “razão narrativa” (FAYE, 1996) sofrida pela literatura não significa a perda de espaço da narrativa na pós-modernidade, nem quer dizer que esta deixou de ser importante ainda na literatura, antes, ao contrário, continua sendo fundamental, tanto que migrou para outros domínios. Hoje, a narrativa fez rizomas.

Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço lingüístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí

conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.4)

Vivenciamos, na atualidade, o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio para outro e isto tem colocado em evidência o processo contínuo de reciclagem narrativa. O processo de deslizamento da narrativa de uma mídiasfera (Debray, 1993a) para outra ajuda-nos a compreender a contínua remodelização que este material sofre em diferentes meios e suportes. Tomando as palavras de Figueiredo (2010) aplicadas ao romance, narrativa das sociedades puramente sociais (FÉHER, 1997), poderíamos afirmar que a narrativa, devido a sua vocação antinormativa e anticanônica, estabelece uma íntima interação com outros gêneros e outras linguagens. Ela possui a capacidade de se adaptar, de absorver e ser absorvida por outras formas culturais, pois lhe é característica, devido a sua maleabilidade, a capacidade de se ajustar as mudanças tecnológicas e culturais.

De acordo com Figueiredo (2010, p.88), as transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas do século XX têm gerado novas formas de vivenciar a temporalidade, motivando com isso

A revalorização da narrativa como instância de organização da experiência: no lugar das macronarrativas legitimadoras dos grandes projetos coletivos, com as quais as vanguardas, a seu modo dialogam, afirmaram-se as pequenas narrativas que privilegiam as pessoas comuns e a vida privada.

Segundo esta autora, as pequenas narrativas têm surgido, nos dias atuais, como forma de autodefesa diante da experiência cotidiana de fragmentação e dispersão da pós-modernidade, como uma forma de resistência através da qual “grupos colocados à margem pela grande história afirmam sua memória e identidade” (FIGUEIREDO, 2010, p.88).

Acrescendo as ideias de Figueiredo não só acreditamos nessa proliferação visível da narrativa evidenciada pelo surgimento dessas pequenas narrativas, como também cremos no surgimento de outras potencialidades narrativas através de novos suportes, como no caso do videogame, sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial, que orchestra, através do suporte digital, variados códigos que proporcionam ao usuário experiências diversas devido a sua natureza intersemiótica. Nesse sistema, o narrativo não só se faz presente como componente

constitutivo, como também é o elemento que torna fundamental, para a eficácia dessa mídia, a relação entre ludismo, estratégia, sequencialidade, sem as quais o *videogame* não tem sentido. Porém, vale ressaltar aqui que a experiência narrativa de um videogame é essencialmente diferente da experiência narrativa de um meio tradicional como a literatura, por exemplo. “O destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele” (NESTERIUK 2009, p.30). Na narrativa de um videogame “o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa” (NESTERIUK, 2009, p.31), isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo. Tomando como objeto de análise o videogame *Alice Madness Returns*, é possível perceber o potencial narrativo deste sistema.

Traduzindo a tão conhecida obra de Lewis Carrol, *Alice no País das Maravilhas* (1865), esse videogame, devido à mistura midiológica inerente à sua constituição, apresenta uma narrativa que interlaça as linguagens sonora, verbal e visual formando um texto intersemiótico, ou seja, um texto que é resultado da inter-relação de “dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis” (CLÜVER, 2006, p.20), como perceberemos mais nitidamente a partir do próximo capítulo.

Alice Madness Returns propõe uma continuação do videogame *American McGee's Alice* lançado no ano 2000 pela *Rogue Entertainment* e publicado, distribuído e comercializado pela *Electronic Arts*. Este primeiro videogame, em linhas gerais, apresenta uma “possível continuação” da obra de Lewis Carroll e narra a história de Alice dez anos após a sua ida ao País das Maravilhas. A personagem, após vivenciar o trauma de ter perdido seus pais em um incêndio, tenta cometer suicídio em virtude do fato de acreditar ser a responsável pelo terrível acontecimento que destruiu sua casa e seus familiares. Devido ao seu estado mental debilitado, Alice fica interna no Asilo *Rutledge* e passa por diversos tratamentos que visam combater a sua suposta loucura. É neste ambiente, imersa em seus delírios, que Alice foge mentalmente para uma visão “distorcida” do País das Maravilhas. Este lugar apresenta-se, consideravelmente, como uma criação da mente “ensandecida” de Alice que tem sido corrompida pelo trauma que sofreu. Para vencer esse trauma e conseguir ser liberta do Asilo *Rutledge*, Alice terá, no fim da narrativa, de entrar em

combate com a Rainha de Copas, figura que representa seus maiores medos e dúvidas. Ao vencer a Rainha, Alice é liberta, pelo menos temporariamente, de seus horrores.

Seguindo os eventos do primeiro jogo, a narrativa videolúdica *Alice Madness Returns* traz à tona a história de Alice logo após os eventos que sucederam na narrativa anterior. Residindo em um orfanato na Londres vitoriana, dirigido pelo doutor Angus Bumby, Alice se encontra perturbada por terríveis delírios relacionados à morte de sua família. Em meio a um desses desvarios, Alice retorna ao País das Maravilhas, que agora se encontra influenciado por uma terrível entidade, o Trem infernal.

Alice Madness Returns traz interessantes inovações em relação ao primeiro jogo. Intercalando momentos em que Alice volta ao mundo real e se encontra com diversos personagens que fazem parte do seu contexto, com momentos em que ela se encontra no País das Maravilhas, a narrativa vai tecendo uma delicada teia de acontecimentos que desvela o que verdadeiramente aconteceu com a família de Alice. É interessante notar que cada capítulo/fase desta narrativa reúne uma quantidade significativa de fragmentos de lembranças que Alice necessitará recolher para reconstruir os fios de sua memória e chegar ao fim do mistério.

O fim da narrativa é marcado por acontecimentos instigantes. Após diversas batalhas com as figuras assustadoras daquele reino, Alice se surpreende com o fato de, novamente, reencontrar a Rainha de Copas - agora uma projeção de sua irmã Lizzie - naquele lugar. Esta personagem, responsável por revelar o nome da entidade que tem causado corrupção e horror no País das Maravilhas, o *DollMaker*, desencadeia uma série de lembranças da noite do incêndio na mente de Alice e a ajuda a descobrir o nome do responsável pelo acidente com sua família. É neste momento que Alice relembra que, na noite do incêndio, o Dr. Bumby estava em sua casa.

Dr. Bumby, figura respeitável na sociedade londrina, escondia, por traz da sua aparente face de bondade, um lado perverso. Apagando da memória das crianças do orfanato toda ligação com o passado, ele as tornava “bonecas em branco”, ou seja, figuras sem identidades, para serem usadas tanto por ele como por molestadores de crianças que contratavam os seus “serviços” a um determinado preço. Neste contexto, a irmã de Alice, recusando uma de suas tentativas sexuais, se tornou vítima, juntamente com seus pais, de uma terrível tragédia. Para tentar acabar com as

possíveis testemunhas de seus atos, Dr. Bumby pôs fogo na casa de Alice, não contando com o fato de que esta sobreviveria. Tentando fazer com que Alice esquecesse o País das Maravilhas, o Dr. Bumby objetivava fazer com que ela esquecesse os acontecimentos daquela noite, pois aquele país fantástico nada mais era do que uma projeção do seu mundo real.

Furiosa ao descobrir todos esses fatos, Alice aborda o Dr. Bumby tanto no mundo real, através de uma fervorosa discussão na estação *Moorgate*, como no País das Maravilhas, através de um furioso combate. Ao derrotar a entidade maligna que governava o Trem Infernal, o *DollMaker*, Alice encontra forças no mundo real para empurrar o Dr. Bumby no caminho de um trem, matando-o. O fim da história é marcado por uma visão híbrida de Londres misturada com o País das maravilhas, a Londerland.

A narrativa em *Alice Madness Returns* tem o papel de ampliar a experiência lúdica do usuário a partir de fornecimento de elementos dramáticos que proporcionam a interação com as regras do jogo. No entanto, a narrativa neste videogame não se resume apenas à história que se conta ou como se conta essa história, mas engloba as decisões de interface e os dispositivos técnicos de que dispõe o jogador, como também envolve uma série de outras relações entre signos que suscitam outras questões, sobretudo de ordem realística.

Nas pesquisas já realizadas sobre o universo dos videogames existem algumas divergências teóricas quanto à classificação ou a não classificação desse gênero midiático como pertencente ao campo da narrativa. Alguns estudiosos, a exemplo dos narratólogos, afirmam que os *videogames* funcionam como uma espécie de narrativa, outros defendem a tese de que tal mídia não pode ser caracterizada como narrativa por não pertencer ao mesmo ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura, etc. Outros, porém, corroboram com esta posição acrescentando que os videogames são tratados de forma diferenciada de outras mídias por ter a constante intervenção do jogador que a qualquer momento pode iniciar ou parar o jogo e percorrer caminhos distintos dentro de uma mesma história. Há de se marcar, para alguns pesquisadores dos *games*, outro fator para a sua não inclusão nas mídias narrativas, o papel do interagente, que participa nos *videogames* de maneira mais explícita do que nas mídias tradicionais – cinema, teatro, livros, etc. Frasca (2010) afirma que mesmo que embora o videogame possua todos os elementos

de uma narrativa, ela só se efetiva mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa.

Não obstante não haver consenso entre os estudiosos dos *videogames* quanto à sua dimensão narrativa, cremos que tais recusas à narratividade dos videogames não se sustentam em bases teóricas fortes, pois todas as recusas se baseiam equivocadamente em duas dimensões, por serem os videogames narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão, ou por serem predominantemente lúdicos. Ora, nenhuma dessas recusas se sustenta por não conseguirem questionar o que neles é determinante, a natureza temporal e sequencial de todos os jogos. Se o suporte é outro, mais antenado com os novos aparatos técnicos, isso não é suficiente para se recusar sua narratividade, pois, como Ference Fehér fez para a análise do romance, nestes novos suportes o que está em jogo é um novo estatuto da narrativa, não a sua inexistência. Por outro lado, o lúdico não é oposto ao narrativo, antes, nos *videogames*, um sustenta o outro. Para nossos objetivos aqui, não interessa se o narrativo é o dominante no videogame, sua característica mais importante. Para nós, interessa que o narrativo é, hoje, elemento fundamental no seu desenvolvimento, sendo ele o elemento comum que faz unir, na babel contemporânea, a experiência da logosfera, da grafosfera e da videosfera (DEBRAY, 1993a). Assim, a narrativa funciona como um elemento integrador que põe em jogo variados processos de diálogos entre as diferentes mídiasferas. Como é tendência no surgimento de cada mídiasfera a incorporação das eras passadas, e considerando que a narrativa é este elemento integrador que esteve presente em todas as mídiasferas citadas por Debray, veremos, a partir da análise do videogame *Alice Madness Returns* no capítulo 3, como esta narrativa pertencente ao tempo do 3 (videosfera), evoca, através do processo de intersemiose, irresistivelmente, as eras idas, alimentando-se do distante mítico e performático da logosfera e da lógica do livro pertencente a grafosfera.

2.1. DAS MÍDIASFERAS

Na esteira da revolução causada pela expansão da cultura tipográfica, a literatura, na condição de agenciamento coletivo de enunciação fortemente territorializado, foi responsável, durante muito tempo, pela construção de um discurso autolegitimador que Dominique Maingueneau (2006) chamou de “discurso

constituente”, ocupando uma posição dominante e privilegiada dentre os sistemas semióticos, devido ao fato de sustentar “um regime de signos (ou máquina de expressão) que determina o uso dos elementos da língua e as transformações incorpóreas aos corpos” (DELEUZE, 1997, p.30).

De acordo com Jameson (1996), a literatura sustentou sua posição de paradigma estético ideologicamente dominante durante todo o período moderno passando, a partir das transformações sócio-culturais dos anos de 1960, a concorrer com outros sistemas simbólicos nascentes de uma nova conjuntura econômica e social, o capitalismo tardio. Em outras palavras, passamos de um mundo orientado pela escrita para um mundo orientado pela intersemiose imagem, som, palavra própria do vídeo.

Ao surgimento de uma nova conjuntura histórica, Deleuze (1990) afirma que a tão proclamada “civilização da imagem” não passa, na verdade, de uma “civilização do clichê”, cujo fundamento estaria alicerçado em uma dupla dinâmica, a saber: a da inflação icônica que se baseia na redundância e a da distorção, ocultação, ou manipulação de certas imagens com o objetivo não de descortinar a realidade, mas de ocultá-la. Deleuze insiste que o que realmente existe na “civilização do clichê” é um interesse geral em “esconder algo na imagem” e este algo não é nada mais do que o seu próprio poder de persuasão (DELEUZE, 1990).

Civilização da imagem? Na verdade uma civilização do clichê, na qual todos os poderes têm interesse em nos encobrir as imagens, não forçosamente em nos encobrir a mesma coisa, mas em encobrir alguma coisa na imagem. Por outro lado, ao mesmo tempo, a imagem está sempre tentando atravessar o clichê, sair do clichê. (DELEUZE, 1990, p.32)

Certamente, aqui, é necessário relativizar essa posição e sujeitá-la a redefinições. O que presenciamos na sociedade pós-moderna não é a ocultação de uma certa realidade como nos afirma Deleuze (1990), mas a formação de uma nova, baseada, sobretudo, no ato exacerbado de mostrar na imagem e pela imagem. A frenética produção e consumo de imagens na contemporaneidade tem nos convidado, cotidianamente, a um mergulho na visualidade, marcando com isso uma nova dinâmica nos processos de subjetivação através da intensidade do visível. O imperativo da visibilidade tem transformado tudo e todos em imagens a favor de uma nova ideologia, a ideologia do entretenimento a todo custo (KROKER, 1991). E o

esconder, próprio mesmo da ideologia, se encontra assumidamente à mostra tomando parte da ilusão de uma nova naturalidade (JAMESON, 1996), a naturalidade do ver e do ser visto.

Por outro lado, é princípio de todo signo refratar o real, conforme nos sugere Mikail Bakhtin (1992), não sendo, portanto, propriedade das imagens contemporâneas. Não se deve, pois, fazer julgamentos de valor *a priori*, pois mesmo o signo ideológico, aquele que esconde seus interesses e motivações, está eivado do seu contrário.

Como disseminador de imagens em potencial, o vídeo ocupa, na contemporaneidade, a posição de sistema aglutinador da cultura contemporânea, uma vez que marca, através da sua rapidez, multiplicidade e intersemiose, uma nova lógica nos processos de circulação, produção e consumo. A um sistema concêntrico da cultura, antes ocupado pela linguagem verbal, passa-se, de acordo com a visão dos semioticistas da cultura, a uma relação complexa entre sistemas, quebrando a visão hierárquica estabelecida anteriormente (MACHADO, 2007). Pode-se dizer que o nosso tempo recusa os sistemas compactos e autossuficientes. A esse respeito Jameson (1996, p.92) afirma que,

O texto escrito perde seu *status* privilegiado e exemplar no exato momento em que as conceituações disponíveis para analisar a enorme variedade de objetos de estudo que a “realidade” nos apresenta (todos, em toda sua variedade, agora considerados textos) se tornaram quase que exclusivamente lingüísticas em sua orientação. A análise da mídia em termos lingüísticos e semióticos, portanto, pode ser indício de uma aplicação imperialista do domínio da linguagem de forma a incluir os fenômenos – visuais ou musicais, corporais, espaciais -, mas pode também representar um desafio crítico e disruptivo aos próprios instrumentos conceituais que foram mobilizados para completar essa operação de assimilação.

Segundo este autor, “toda era é dominada por um gênero, ou forma privilegiada cuja estrutura parece ser a forma mais adequada para exprimir suas verdades secretas” (JAMESON, 1996, p.91). Ou seja, cada período histórico busca o meio mais apropriado para plasmar o seu real, pois as transformações sócio-culturais buscam sistemas que se adequem ao novo momento. Sobre isso, André Parente, baseado no célebre texto de Guatarri, *Da produção de subjetividade*, afirma que

Se cada sociedade tem seus tipos de máquinas, é porque elas são o correlato de expressões sociais capazes de lhes fazer nascer e delas se servir como verdadeiros órgãos da realidade nascente. Cada

tecnologia suscita questões relativas a sua consistência enunciativa específica que, em última instância, se articula com a produção discursiva de uma sociedade num determinado momento (1993, p.15).

Na visão midiológica postulada por Debray, todo período é marcado por um dispositivo mnemotécnico de capacitação dominante, que funciona como núcleo organizador de cada mídiasfera.

A midiologia, na condição de “disciplina que trata das funções sociais superiores em suas relações com as estruturas técnicas de transmissão” (DEBRAY, 1995, p.21), ajuda-nos a compreender o modo como se dá a correlação e a difusão das atividades simbólicas humanas pelos chamados suportes e procedimentos de memorização dos vestígios. Focada antes nas mediações do que na própria mídia ou médium, a midiologia, como uma ecologia das ideias, preocupa-se em estudar o “sistema dos constrangimentos materiais e guimentos técnicos graças aos quais a informação circula” (BOUGNOUX, 1994, p.33), observando também como as tecnologias podem influenciar nas transmissões de ideias:

Na midiologia, “*midio*” não significa mídia nem médium, mas *mediações*, ou seja, o conjunto dinâmico dos procedimentos e corpos intermédios que se interpõem entre uma produção de signos e uma produção de acontecimentos. Esses entremeios assemelham-se a “híbridos” (Bruno Lartour), ou seja, mediações simultaneamente técnicas, culturais e sociais (DEBRAY, 1995, p.29).

Para se compreender o método midiológico - caminho pelo qual pode-se estabelecer as correlações entre as atividades simbólicas de um grupo humano, suas formas de organização e seu modo de coleta, arquivamento e circulação de vestígios - Debray cita seis pontos de partida fundamentais:

- 1- Não se pode separar uma *operação de pensamento*, seja em que época for, das condições de técnicas de inscrição, transmissão e estocagem que a tornam possível.
- 2- A ferramenta mnemotécnica é a primeira dessas condições. Em cada época, é definida pelos suportes e procedimentos de memorização dos vestígios.
- 3- O sistema dominante de conservação dos vestígios (coleta, estocagem e circulação) serve de núcleo organizador à mídiasfera de determinada época em determinada sociedade
- 4- Na realidade histórica, não há mídiasfera em estado puro. Cada uma é o resultado do compromisso entre práticas, redes técnicas de épocas diferentes.
- 5- Cada mídiasfera suscita um espaço-tempo particular, isto é, um realismo diferente.
- 6- A evolução técnica dos meios de transmissão dá um fio diretor à

sucessão histórica, aparecimento e extinção, dos sistemas simbólicos vivos para este ou aquele estado do mundo (DEBRAY, 1993a, p.243-244).

A esse respeito, Jameson (1996, p.92) postula que a cultura, tomada tanto como uma macroestrutura quanto como uma infraestrutura, é uma questão de mídia, “até mesmo os exercícios espirituais e meditações mais antigos, os pensamentos e as expressões, também eram, a seu modo, produtos de mídia” e midiologicamente, não há mensagem sem médium.

O capitalismo tardio, juntamente com a era moderna, revelou para nós a materialidade da cultura devido à produção estética assumir uma posição integrada à produção das mercadorias em geral. Nesse âmbito, a cultura passou, a partir desse momento, a ser percebida como uma questão de mídia, entendida por Jameson (1996) sob três signos distintos: estético, tecnológico e institucional. Para este autor, foi no momento em que tivemos que entender que a cultura é uma questão de mídia que começamos a perceber que ela sempre foi assim, desde as formas e gêneros mais antigos. Segundo ele, o *médium* é o responsável por demonstrar essa materialidade da cultura.

A intervenção da máquina, a mecanização da cultura e a mediação da cultura pela Indústria da Consciência estão em toda parte, e talvez possa ser interessante explorar a possibilidade de ter sempre sido assim ao longo de toda história humana, e mesmo durante os modos de produção pré-capitalistas mais antigos, radicalmente diferentes. (JAMESON, 1996, p.92).

A midiologia proposta por Debray demonstra uma leitura materialista dos fenômenos culturais a partir da dominação de um sistema mnemotécnico de transmissão e captação de informação dominante em determinados períodos, pois para ser transmitida uma mensagem tem que encontrar seu médium e meio ambiente (BOUGNOUX, 1994), dito por outras palavras, não existe signo sem suporte nem sem espaços e alternativas de difusão. Neste aspecto, “todas as difusões culturais têm uma infra-estrutura viária”, que se articula intimamente com as revoluções das transmissões, pois “memorização dos vestígios e locomoção dos homens não são verdadeiramente separáveis” (DEBRAY, 1993a, p.253). Parafraseando André Parente (1993), podemos afirmar que cada mídiasfera suscita um agregado homem-máquina que variará conforme o caso.

Não é o mesmo homem social que se descola a pé, a cavalo, em diligência, em carro, em avião, e amanhã em míssil. É o homem-pedestre, o homem-cavalo, o homem-diligência, o homem trem, etc. Não é o mesmo mundo que atravessa e não são os mesmos pensamentos que o atravessam. Se “pensar é passar”, eles variam com as velocidades da passagem. (DEBRAY, 1993a, p.255)

A mídia-médium – noção que articula suporte e meio ambiente - chama a nossa atenção mais para os procedimentos operacionais, que tornam possível sua eficácia, do que para os suportes de difusão. A mídia-médium, no sentido pleno, diz respeito ao “*sistema dispositivo-suporte-procedimento*, ou seja, aquele que, organicamente, é posto em movimento em uma revolução midiológica.” (DEBRAY, 1995, p.23). Ela pode ser entendida em quatro sentidos que não se confundem:

1) Um *procedimento geral* de simbolização (palavra, escrita, imagem analógica, cálculo digital; 2) Um *código* social de comunicação (a língua natural na qual a mensagem verbal é pronunciada: latim, inglês ou tcheco); 3) Um *suporte material* de inscrição e estocagem (argila, papiro, pergaminho, banda magnética, tela); 4) Um *dispositivo de gravação* conectado a determinada rede de difusão (gabinete de manuscritos, tipografia, foto, televisão, informática). (DEBRAY, 1995, p.23)

A partir da midiologia, surge a noção de midiasfera que diz respeito ao megassistema técnico e cultural das transmissões e transportes. Dito de outro modo, a midiasfera corresponde a um meio estruturado por um procedimento de memorização que articula um meio social a um meio técnico e intelectual, uma vez que, “todo pensamento “convive com” a infra-estrutura midiática em geral que constitui seu parceiro oculto” (BOUGNOUX, 1994, p.33). Nas palavras de Debray, ela envolve um procedimento capital de memorização, um tipo de credenciamento dos discursos, uma temporalidade dominante e um modo de reagrupamento:

Uma midiasfera tem como armadura uma certa ferramenta comunicativa. É o seu substrato, sua ossatura. Embora determinando um dispositivo de autoridade na ordem política, ela fixa uma hierarquia de lugares e meios de sociabilidade intelectual; neste caso, o lugar dominante será o da mais forte comunicação pública (...) justamente onde a acústica e a visibilidade sociais são as melhores. Esses espaços por excelência são as “oficinas do espírito” produzidos por cada etapa das transmissões; assim, um corte praticado, no momento presente, na estrutura midiológica de uma sociedade, deixaria à mostra a sobreposição das idades da comunicação (...) (DEBRAY, 1993a, p.252)

Esse mesmo autor estabelece a distinção entre três diferentes mídiasferas existentes após a invenção da escrita, avaliando-as de acordo com a sua predominância em determinado tempo da história, a saber: a logosfera, a grafosfera e a videosfera. Ele toma a escrita como marco cronológico para o estabelecimento das mídiasferas, pois para ele, ela inaugura “a transmissão do símbolo à distância, no espaço e no tempo” (DEBRAY, 1995, p.40).

Cada mídiasfera suscita um tipo de realismo que lhe é próprio e apresenta um meio de disseminação de informação dominante pelo qual as narrativas são transmitidas.

2.1.1. A LOGOSFERA OU REGIME DO ÍDOLO

A logosfera, era dos ídolos, corresponde ao período onde “o escrito, central, é difundido através das contingências e canais da oralidade” (DEBRAY, 1995, p.40). Caracterizada pela convivência entre os meios de transmissão manuscrito e oral, a logosfera é um momento de cultura marcado essencialmente pelo poder da oralidade, embora o escrito já se faça presente. Aqui, a mobilidade das transmissões das mensagens dá-se de forma lenta, através da performance; a transmissão e a recepção coincidem no tempo, pois a sua abrangência espaço-temporal é pouco extensa, já que nesse período “o cavalo de sela, (...) alinhou a velocidade de circulação das mensagens à velocidade das pessoas” (DEBRAY, 1995, p.41).

A logosfera é marcada por dois modos de comunicação fortemente demarcados, “a linguagem oral, que estrutura o grupo e rege suas trocas internas, e a visão, que permite ao grupo ter acesso ao mundo invisível por intermédio do simbólico” (ARBEX, 2006, p.18). Caracterizada pelo tempo “imóvel, síncope de eternidade, corte vertical no infinito imobilizado do divino” (DEBRAY, 1993b, p.207), a logosfera ou era do ídolo, compreende o período da história do visível em que o olhar vai além da materialidade visível do objeto. Mergulhado em um realismo mágico e religioso, este ecossistema de visão estende-se da invenção da escrita à imprensa, ou seja, tomando a cesura causada pela escrita, este regime é encurtado “às culturas propriamente históricas de que se conserva uma documentação escrita” (DEBRAY, 1993b, p.220).

A infância da humanidade foi marcada pela supremacia do signo imagético que suscitou um regime de visão influenciado por um sistema de crença mágico-

religioso. Neste regime, o valor da imagem não se dá pelo grau de semelhança com o modelo, nem se encontra na prática contemplativa, mas liga-se diretamente ao fato de ser “uma imagem divina, teofânica e litúrgica, que não tem valor por sua forma visível peculiar, mas pelo caráter deificante de sua visão, isto é, pelo seu efeito” (DEBRAY, 1993b, p.219).

Não é de hoje que a imagem é tomada como o meio de representação mais realístico do mundo real. Parece que, desde sempre, o homem tem buscado representar através das imagens aquilo que era real em cada período climático como forma de exorcizar “a inexorabilidade do fluxo do tempo e da aproximação do fim, prolongando a realidade para a eternidade, ludibriando a morte” (ROMÃO, 2012, p.82). Com efeito, a fixação por captar a realidade atravessa a história humana desde a época das cavernas e aparece como a saída para o homem diante da face temível da morte, no entanto, é devido ao fato de não se morrer da mesma forma em todos os tempos e de não se olhar para a morte sempre do mesmo jeito que a noção de real mudou em cada mídiasfera e com ela a própria imagem.

A influência que as imagens exercem sobre nós varia de acordo “com o campo gravitacional em que são inscritas por nosso olhar coletivo, esse inconsciente coletivo que modifica suas projeções ao sabor de nossas técnicas de representação” (DEBRAY, 1993b, p.15). Em outras palavras, nosso modo de olhar e de representar a realidade mudou em cada mídiasfera e variou conforme o deslocamento do olhar humano, dando margem a novos realismos, ou seja, a novos modos de vida e de pensamento que resultaram em diferentes noções da realidade, pois “cada mídiasfera produz os seus critérios de credenciamento do real” (DEBRAY, 1993b, p.353).

Devido à variabilidade do olhar humano, o poder exercido pela imagem, de nos fazer agir e reagir perante elas, transformou-se com o passar dos tempos. Assim, se o nosso olhar mudou, se ele se deslocou para outra esfera, passamos, portanto, a sermos incomodados por outros tipos de imagens e por outros tipos de efeito.

Foi diante do grande mistério da morte que nossas primeiras manifestações imagéticas surgiram, com o intuito de opor “à decomposição da morte a recomposição pela imagem”.

O nascimento da imagem está envolvido com a morte. Mas se a imagem arcaica jorra dos túmulos é por recusar o nada e para prolongar a vida. As artes plásticas representam um terror domesticado. Por conseguinte, quanto mais apagada da vida

social estiver à morte, menos viva será a imagem e menos vital nossa necessidade de imagens (DEBRAY, 1993b, p.20).

De acordo com este midiólogo, quando as imagens surgiram, elas funcionavam como uma espécie de prolongamento da existência e eram tidas como objetos mágicos, não por possuírem poderes, mas sim devido ao olhar que era posto sobre elas, pois “o mágico é uma propriedade do olhar e não da imagem” (DEBRAY, 1993b, p.34). A imagem ligava o homem ao mundo invisível, tomado como o mais real neste período.

Foi, talvez, diante da morte que o homem teve, pela primeira vez, a idéia do sobrenatural e quis esperar para além do que via. A morte foi o primeiro mistério; coloca o homem na pista dos outros mistérios. Ela elevou seu pensamento do visível ao invisível, do transitório ao eterno, do humano ao divino. Foi, talvez, diante de um morto que, um dia, o *faber* reconheceu-se enquanto *sapiens* (DEBRAY, 1993b, p.29).

Etimologicamente, o termo imagem, do latim, *imago*, tem como base semântica a mesma significação de espectro, fantasma e liga-se a palavra grega *eídolon*, ou ídolo.

Ídolo vem de *eídolon* que significa fantasma dos mortos, espectro e, somente em seguida, imagem, retrato. O *eídolon* arcaico designa a alma do morto que sai do cadáver sob a forma de uma sombra imperceptível, seu duplo, cuja natureza tênue, mas ainda corporal, facilita a figuração plástica. A imagem é a sombra; ora, sombra é o nome comum do duplo (DEBRAY, 1993b, p.23).

Segundo Debray (1993b), nas religiões fundadas sobre culto dos antepassados, era comum o uso da imagem como um duplo, ou seja, como sombra da alma daquele que morreu. Este duplo, representado por uma figura pintada ou moldada, funcionava como um substituto vivo do morto. A imagem como representação da sombra da alma que sai do cadáver encontra-se cristalizada em diversas culturas. A cultura clássica grega, por exemplo, apresenta múltiplas representações desse tipo em suas artes. “Por vezes, os ceramistas atenienses representavam o nascimento da imagem sob as espécies de um guerreiro em miniatura que se liberta do túmulo de um guerreiro morto em combate, a mais bela das mortes” (DEBRAY, 1993b, p.24).

Dando um salto de séculos, na Roma Imperial, assim como mais tarde na corte francesa, a prática da representação dos mortos ganhou status político. Foi em

virtude da rapidez da putrefação da carne, mais rápida que os dias exigidos para a exposição e para o transporte dos restos mortais, que o duplo dos monarcas e governantes passou a funcionar como uma figura simbólica de poder, através do uso da efígie, exata e verista, do soberano morto. A esta efígie transferia-se toda a atenção nos rituais fúnebres.

Vestida com todos os seus adornos e dotada com as insígnias do poder, é ela que vai presidir, durante quarenta dias, as refeições e as cerimônias da Corte. Unicamente ela recebe as homenagens; enquanto a efígie estiver exposta, o novo rei deve permanecer invisível. Assim, dos dois corpos do rei, o perecível e o eterno, é o segundo que vem ocupar seu manequim de cera pintado. Há mais na cópia do que no original (DEBRAY, 1993b, p.25).

Antes de ser fiel as aparências, a figura simbólica valia pelo que representava. Ela era signo, funcionava em pleno na ausência. De acordo com Debray (1993b), é neste momento que opera-se um deslocamento do “original” para a “cópia”, sendo que a cópia passa a ter um valor maior do que o original, em virtude do fato de o *imago* ser o cadáver,

Um hipercorpo, ativo, público e irradiante, cujas cinzas subirão em forma de fumaça para juntarem-se aos deuses no empíreo (quando os restos reais foram deixados debaixo da terra), abrindo-lhe as portas da divinização” (DEBRAY, 1993, p.25).

Dito de outra forma, o que se ver revelado neste momento é o poder de simulacro da imagem, no sentido deleuziano do termo, uma vez que, neste momento, o *imago* aparece como “potência positiva que nega tanto o original quanto a cópia, tanto o modelo como a reprodução” (DELEUZE, 1982, p.268). O duplo funciona em plenitude e é interpretado genuinamente como a própria presença. “A imagem é o que é vivo de boa qualidade, vitaminado, inoxidável. Enfim, fiável” (DEBRAY, 1993b, p.26). A imagem, neste momento, é tomada como o próprio ser, a própria realidade, mesmo sendo representação.

O *imago* opera uma mediação entre o invisível e o visível através da representação. Esta capacidade de mediação que a imagem apresenta desde a sua origem vai ser característica imutável independente do regime ou era em que ela esteja inserida. Para os gregos arcaicos e os egípcios, ela servia como uma espécie de garantia de proteção entre os vivos e os mortos. “Eu te dou como garantia uma

imagem e em troca tu me proteges” (DEBRAY,1993b, p.32). A imagem aparecia como mediadora entre dois “mundos”, como um utensílio necessário a qualquer pessoa, em virtude do seu poder de proteção. Assim,

A imagem - primeiramente esculpida; em seguida, pintada- é, na origem e por função, mediadora entre os vivos e os mortos, os seres humanos e os deuses; entre uma comunidade e uma cosmologia; entre uma sociedade de sujeitos visíveis e a sociedade das forças invisíveis que os subjagam. Essa imagem não é um fim em si, mas um meio de adivinhação, defesa, enfeitiçamento, cura, iniciação. Integra a Cidadela na ordem natural, ou o indivíduo na hierarquia cósmica, "alma do mundo" ou "harmonia do universo". De forma mais sucinta: um verdadeiro meio de sobrevivência. A virtude metafísica que a faz condutora dos poderes divinos ou sobrenaturais torna-a utilitária. Operatória. O contrário de um luxo. Não se pode, portanto, opor os objetos portadores de sentido, que seriam as "obras de arte", aos utensílios cotidianos, sejam eles quais forem. Ferramenta dos homens sem utensílios, a coisa figurada foi, durante muito tempo, um bem de primeira necessidade (DEBRAY,1993, p.34).

Na logosfera, a imagem-ídolo é indicial pela apropriação do olhar. Tomada como “fragmento do objeto ou em contiguidade com ele, parte do todo ou como o todo” (DEBRAY, 1993b, p.213), a imagem-ídolo, antes de ser representação, funcionava como a presença do ausente que era o verdadeiro ser e assumia a posição de objeto de culto devido a sua natureza divina. O *imago* era, portanto, considerado o próprio “real”, já que “cada cultura, ao escolher sua verdade, escolhe sua realidade: aquilo que ela se permite reconhecer como visível e digno de representação” (DEBRAY, 1993b, p. 192).

A era dos ídolos compreende períodos distintos entre si - arcaico, clássico e cristão- porém, todos eles encontram-se vinculados por uma mesma noção de imagem miraculosa, de imagem não feita pelas mãos de homens mas imbuída de uma presença sobrenatural. Em todos esses períodos o que se ver revelado é o ser divino “ao vivo e em pessoa, através de sua imagem” (DEBRAY, 1993b, p.221).

Tomada como uma duplicação daquilo que era mais real, o mundo invisível, a imagem, neste ecossistema de visão, se torna a cura do pânico e a resposta para o desconhecido, uma vez que ela estabilizava o instável, dando-nos a eternidade. O realismo suscitado no regime mágico-religioso deu origem a uma das maiores crenças já existentes entre a noção de realidade e de imagem, entre a relação do mundo concreto com o imaginário, através do mito cristão.

Debray (1993b) explica que todas as grandes religiões da história, especialmente as monoteístas, têm como característica comum o fato de serem iconóforas e iconoclastas, isto é, de não aceitarem as imagens como mediação entre o homem e o divino. Paradoxalmente, o cristianismo, mais precisamente o viés católico romano, tomou a imagem como mediadora da relação entre a humanidade e Deus. Para o cristão, “o ícone assim como a Mãe, serve de mediador visível entre o divino e o humano, entre o Verbo e sua carne, entre o olhar de Deus e a visão dos homens” (DEBRAY,1993b, p.78). A carne penetrou o divino, ou vice-versa, e se fez presente entre os homens, e quando Ele voltou para a transcendência projetou-se com toda miríade de anjos e santos na iconografia dos templos de seus futuros conservos, diz a crença.

De acordo com Romão (2012, p.86), o cristianismo representou uma verdadeira revolução paradigmática entre as religiões monoteístas, devido ao fato de “enquanto para os demais monoteísmos a imagem é o símbolo do finito, do mortal, do mal, para o cristão, Deus é semelhante ao homem, porque o fez à sua imagem”. Apesar disso, o aparecimento do cristianismo não criou um corte significativo com o paganismo no que diz respeito à percepção das imagens, uma vez que esta nova fé nada mais fez do que assumir “os esquemas de visão da Antiguidade”, introduzindo, sorrateiramente, através do seu projeto messiânico, suas pretensões de hegemonia. “Pela maneira como é fabricada e por sua simbólica, a imagem paleocristã é neopagã, até mesmo arqueo-romana”. A se tomar as palavras de Debray, “o culto antigo da relíquia transferiu-se para o culto cristão da estátua miraculosa e das relíquias dos santos” (DEBRAY,1993b, p.209).

O regime do ídolo tomou a imagem como forma privilegiada de representação da realidade e como símbolo de poder. O próximo regime, o da arte, suscitado a partir do surgimento da imprensa, proporcionou uma inversão nesse sentido, tomando a escrita como símbolo maior de representação abstrata da realidade. A escrita, neste momento, se sobrepõe, em prestígio, a imagem, tornando-se marca de poder das elites. O grafocentrismo aparece como força hegemônica para os projetos de conquista europeus, sendo universalizado e tomado como caráter distintivo de superioridade (ROMÃO, 2012). Através das revoluções suscitadas neste período (Revolução Comercial e Industrial, Renascimento e Reforma) passamos a ver o mundo e as imagens que representam o mundo de outra forma. A idolatria dos nossos olhos se desfez.

2.1.2- A GRAFOSFERA OU REGIME DA ARTE

A grafosfera, era das artes, é o período em que “o impresso impõe sua racionalidade ao conjunto do meio simbólico” (DEBRAY, 1995, p.40). Este período climático é marcado pela técnica da tipografia, quando a transmissão dos saberes e mitos é, principalmente, livresca. Iniciada com a invenção da prensa gráfica por Johann Gutenberg, mas só potencializada no início do século XIX, com a institucionalização do letramento e com a queda nos custos do papel e das máquinas de impressão e circulação, a grafosfera marca uma revolução na transmissão das mensagens e no cotidiano da sociedade ocidental, na qual o meio de transmissão da mensagem desloca-se da oralidade para a mídia impressa. As transmissões das memórias adquirem um caráter espaço-temporal mais extenso pela separação do homem de sua palavra no tempo, como também devido “à diminuição do peso dos veículos – charrete, coche, carroça, diligência, etc. – e a melhoria das estradas” (DEBRAY, 1995, p.41). Como extensão do próprio homem, de acordo com McLuhan (2007), o livro passa a ser, na grafosfera, o suporte dominante na memorização dos vestígios.

A grafosfera é marcada pelo regime de visualidade da arte. Nele, a beleza da arte é a magia fracassada ou mesmo recusada. É o que sobra ao fiel quando suas imagens perdem o poder de salvá-lo. A passagem do regime ídolo para o regime arte dá-se paralelamente à passagem do manuscrito para o impresso, entre o século XV e XVI e estende-se até o surgimento da TV a cores.

Desde o período que o homem passou a dominar técnica e o sistema mão-utensílio o auxiliou a descolar a imagem das paredes da caverna, a imagem passou a se envolver com outros tipos de materiais e suportes - osso, chifre, pele de animal. Em sua evolução, outras finalidades surgiram e, com isso, outros olhares. Passamos das cavernas à catatumba, aos templos, a basílica e em seguida

Às capelas medievais, essas "câmaras de relíquias" (Duby), vemos o esqueleto "sair" do subsolo e produzir sua semente, sua importância e sua glória, através de uma sucessão de encaixamentos. A tibia ou a víscera dessecada do santo ou mártir local exige o relicário; logo o oratório, ou o santuário; e, na seqüência, a peregrinação e o que se segue: o ex-voto de ouro, o retábulo, o díptico, o afresco e, enfim, o quadro. Assim, passa-se insensivelmente do amor dos ossos ao amor da arte; dos restos à relíquia e, daí, à obra-prima. "A arte cristã", minuciosa declinação do farrapo, procedeu por duplicata, passando do grande formato para o menor. Ergue-se um altar no primeiro

ossuário; em seguida, um teto por cima do altar; e para miniaturizar a carcaça sagrada, o escultor panstense de Carlos VI fará, em marfim, um díptico portátil, e o ourives uma jóia que a devota usará dependurada ao pescoço, em contato com a pele (DEBRAY, 1993b, p.28-29).

A era da arte opera uma mudança de foco no valor da imagem uma vez que esta passa a valer pelo seu “funcionamento representacional e não mais carismático ou catártico do visível”. Dito de outra forma, neste momento, o valor da imagem “deixa de estar indexado à escala dos poderes divinos” (DEBRAY, 1993b, p.227), para valer mais pelo seu caráter icônico. A imagem não é tomada como a coisa, mas assemelha-se a ela. Ela é uma obra.

O regime da arte duvida de ídolos e deuses, ele é ideocrático. A imagem, neste momento, faz efeito por metáfora da realidade visível e não mais pelos seus poderes mágicos. Ela muda de signo, “em vez de aparição, torna-se aparência. Em vez de sujeito fica sendo apenas objeto” (DEBRAY, 1993b, p. 226). Com o regime da arte, o visível recupera sua dignidade e o humanismo estabelece a sua vitória sobre a teologia. É o tempo da conversão do olhar à terra.

Para que os nossos olhos se convertessem ao visível foi necessário ao homem passar por uma educação moral do olhar e por um aprendizado técnico da mão. Foi “preciso um começo de domínio das distâncias e das forças naturais, um certo avanço do comércio, da navegação, dos diques e dos moinhos de vento, para liberar uma tal capacidade de exatidão” (DEBRAY, 1993b, p.193-194).

Como explica Debray (1993b), a transposição do ídolo para obra de arte deu-se de maneira gradual, através das tentativas de propagação do cristianismo. Na tentativa de fazer o homem chegar a Deus, o cristianismo usou, estrategicamente, imagens como instrumento de propagação da fé. “A religião cristã permitiu à civilização do alfabeto reatar os laços da imagem com o além que haviam conduzido à invenção da escrita” (CHRISTIN, 2006, p.79). Apesar da proibição explícita feita no Antigo Testamento a respeito do uso do *eidolon*, visto que somente a palavra, segundo os preceitos cristãos, levaria a Deus, o cristianismo introduziu de baixo para cima o uso da imagem - a começar pela decoração funerária, ourivesaria, vidraria, marca do Imperador - sendo a sua legitimidade decidida no Concílio de Trento de Nicéia em 787.

Quanto mais a Igreja pactuou com o século, maior foi seu compromisso com a imagem. Na medida em que vai dominando o Império, deixa-se dominar por ela e por ele. Como se não pudesse privar-se dela para conseguir inculcar e seduzir. Como se a única resposta à imagem fosse a imagem, já que o discurso oral e escrito não seriam suficientes para demolir as muralhas da cultura antiga. Como se, após dez séculos de idolatria triunfante, não fosse possível organizar aparelho de autoridade, unificar territórios e nações sem a caução de um mínimo visual, o mínimo vital da institucionalização (DEBRAY, 1993b, p.88).

De acordo com Debray (1993b, p.83), a Igreja Apostólica Romana “conseguiu abrir-se para as mais profanas técnicas de imagens”. Desde o espetáculo de sombras até chegar ao cinema holográfico, ela realizou uma verdadeira saga. Da mais radical proibição até o ano de 220 - toda imagem é ídolo - à inserção de valores de interesse - algumas imagens são veneráveis - opera-se uma mudança de valor político.

A aliança feita entre a Igreja e o Estado no século IV reinjetou a imagem “na idéia porque somente ela dá corpo ao Espírito, carne à promessa, e às multidões um estandarte sob o qual venham a juntar-se” (DEBRAY, 1993b, p.90). A imagem, por ser mais viral que o escrito, foi, então, o instrumento disseminador da doutrina e dos valores cristãos, em virtude do fato de que não há massa organizada sem suportes visuais de adesão (DEBRAY, 1993b).

De acordo com Mager e Cipiniuk (2012, p.5), a palavra “arte” surge neste momento de disseminação da fé, para “maquilar as rupturas de conexões entre as diferentes civilizações. Cria-se na Renascença a noção de arte e de artistas, como seres diferentes e superiores. Esta noção faz do artesão um artista”. Para Debray (1993b, p.232), a mudança de era dá-se justamente neste ponto,

Quando as qualidades formais da imagem, decolando de sua mensagem informativa e transfigurativa, fazem aparecer a um novo olhar um valor já confirmado independente do valor a atribuir; quando aquele que financia o quadro ou o afresco já não pretende uma Crucifixão ou uma Natividade, mas um Bellini ou um Rafael. Com efeito, o artista nasce ao mesmo tempo que o autor, criação tardia e tipográfica da página de rosto do livro impresso.

“A arte é produto da liberdade humana” (DEBRAY, 1993b, p.223), ela é resultado da desvinculação do homem de seu Criador. O advento da arte só foi possível quando o homem (artista) assumiu sua individualidade tomando voz sobre a sua produção, ou seja, quando o pintor, deixando de executar trabalhos por

encomendas como um artesão, libera-se em favor do desenvolvimento de sua arte, assume a palavra e se faz ouvir. Dito de outra forma, quando o homem passa a ser um criador possível, a mão um órgão de conhecimento e a obra um objeto de criação, deixamos de ser olhados pela imagem para olharmos para ela.

Certamente, cada idade do olhar é detentora de sua arte, no entanto, a beleza feita propositalmente, aquilo que chamamos de arte nos dias atuais, ocupa um breve parêntesis na nossa história, apenas cinco ou seis séculos. “Na prática, não se produz arte sem produzir teoricamente uma cronologia e uma apologia da coisa: dupla emergência que só desponta no meio do século quinze da nossa era, a primeira Renascença” (DEBRAY, 1993b, p. 169).

Devido à privatização do gosto, o “livre” exercício da arte sempre esteve subordinado aos grupos mediadores centrais de cada época. Igreja, corte, burguesia, multinacionais. Cada instituição dominou, ao seu tempo, a arte. Com isso, passamos pela “pintura de história, depois o retrato, em seguida a paisagem, a pintura de animais e, enfim, no último lugar, a natureza morta” (DEBRAY, 1993b, p.233). A privatização do olhar nos deu diferentes períodos dentro de uma mesma era.

O período clerical e curial, aproximadamente de 1450 a 1550, em que o pintor deixa de ser um fabricante, mas continua sendo um "criado"; o período do mecenato e dos príncipes, de 1550 a 1560, com a figura do pintor da corte; o período monárquico e acadêmico, de 1650 a 1750, com seus artistas oficiais designados (1648: fundação da Academia Real de Pintura e Escultura); o período burguês e comercial, a partir de 1750, com seus laureados, no momento em que o impresso recebe um novo impulso. É por volta dessa data que se estabelece, ao lado da Academia que estava perdendo seu sucesso, esta complexa constelação de atares que irá manter-se no século XIX: o marchand, a galeria, o crítico e a exposição. Na França, em 1748, um júri é nomeado para filtrar as obras expostas no Salon (inaugurado em 1667 por Colbert e Le Brun). O Salon suscita o crítico de arte que interage com o periódico, o periódico com o catálogo (o primeiro apareceu na Holanda em 1616), o catálogo com o marchand, o marchand ou a galeria com uma clientela com gostos variados (DEBRAY, 1993b, p.233).

Na era da arte a velocidade do mundo atinge um novo patamar. Com a supressão das distâncias devido à evolução dos transportes e das técnicas, novas formas de apreensão do visível surgem e com elas outros tipos de representação gráfica do real. Foto, cinema, televisão, essas “máquinas destinadas a ver tomaram conta da antiga imagem “feita pela mão de homem” (...) Resultou daí uma nova

poética, ou seja, uma reorganização geral das artes visuais. Durante a caminhada, entramos na videosfera, revolução técnica e moral que não marca o apogeu da "sociedade do espetáculo", mas seu fim" (DEBRAY, 1993b, p.260). Os efeitos das máquinas de visão transtornaram o nosso olhar. De messiânica a midiática, a entrada da imagem na era da reprodutibilidade técnica, para lembrar Benjamim, deu início a uma verdadeira revolução na história do visível.

O advento da fotografia libertou a pintura “de toda literatura e da anedota e até mesmo do tema” (PICASSO citado por DEBRAY 1993b, p.265). Forçando os pintores a pintarem melhor e a conhecerem melhor o poder de sua arte, a máquina fotográfica “constrangeu o cavalete a reexaminar seus próprios recursos para circunscrever melhor seu domínio de competência” (DEBRAY, 1993b, p.265). A foto desencantou a imagem manual através do raptó do instante e do caráter indicial inerente a sua produção. Depois da fotografia, o cinema torna-se a dominante representativa da realidade no século XX. Inaugurando um inconsciente visual que comunga com os anseios contemporâneos e com a velocidade de seu tempo, o cinematógrafo traz para a representação da realidade em imagem, através da projeção de fotogramas fixos, diferentes um dos outros e separados entre si por intervalos vazios em que a tela fica negra (MACHADO, 1988), a sensação de movimento.

A era da arte iniciou-se com o desejo de autonomia do fazer artístico e terminou com a produção e reprodução da imagem em diferentes suportes. A fronteira que separa a era da arte da videosfera é raramente visível. Ela se encontra entre “a película química e a fita magnética, travelling e zoom, documentário e grande reportagem” (DEBRAY, 1993b, p.271).

2.1.3. A VIDEOSFERA OU REGIME VISUAL

A videosfera, era do visual, é o “período aberto pela técnica do audiovisual”, no qual a transmissão de dados, modelos e narrações, é feita principalmente através da tela (DEBRAY, 1995, p.218). Se o mundo é diferente de acordo com o suporte em que se apoia, a videosfera inaugura o tempo da abrangência e da imediatividade da informação. Este período climático, liberado dos limites do livro pelos suportes audiovisuais, inaugura a informação instantânea e ubíqua. Iniciada em meados do século XIX, com a inauguração do telégrafo elétrico, mas só potencializada nos anos

de 1960 com a utilização da TV a cores, a videosfera constrói uma outra lógica nos sistemas de pensamento por suscitar um realismo fragmentário da performance e da imagem em movimento que invade outras esferas do conhecimento. Sempre em diálogo com o período climático anterior, uma vez que não há midiasfera em estado puro, ela é legião, intersemiótica por natureza.

Cada midiasfera é ela própria o encaixamento de esferas precedentes, imbricadas umas as outras com partes vivas e partes sobreviventes. Resulta daí sistemas instáveis e cada vez mais complexos, à medida em que se sobrepõem ou sedimentam, em tumultuosas coexistências, as gerações sucessivas de meios de comunicação de massa. As midiasferas não se sucedem excluindo umas as outras e, no entanto, cada uma tem sua própria unidade, sua personalidade (DEBRAY, 1993a, p.266).

A videosfera, atual midiasfera na qual estamos inseridos, evoca, irresistivelmente, as duas eras precedentes, alimentando-se do muito próximo – da grafosfera do livro – e do distante mítico, das performances, das audiências – a palavra falada da logosfera. De acordo com Debray (1993b), cada midiasfera encontra-se em germe na outra e estabelece um movimento de retorno as eras transcorridas. Este movimento cíclico das midiasferas “não recomeça do zero porque a humanidade não pode apagar da memória social suas trajetórias passadas que são armazenadas por ela inconscientemente” (DEBRAY, 1993b, p.199). Assim, a videosfera diz tudo sobre as eras passadas de uma maneira mais rápida e sem repetições desnecessárias. Presentificação e representação encontram-se em escala menor neste período marcado pelo poder da simulação.

O atual fetichismo da imagem apresenta muitos pontos em comum com a longínqua era dos ídolos. O tempo do 3 evoca, irresistivelmente, a fenomenologia das imagens primitivas em um novo patamar, reativando um arcaísmo que julgávamos ultrapassado. O caráter imaterial do vídeo reativa as virtudes do arcaico, colocando a imagem mais uma vez em posição de ídolo, uma vez que esta apresenta-se como se fosse o Ser. Assim, a sociedade eletrônica nada mais é do que a sociedade primitiva com seus ídolos agora plasmados na videotela. “A telinha (...) volta a dar-nos a sensação da presença imediata” (DEBRAY, 1993b, p.296).

A imagem eletrônica, tida como o próprio real, anula o poder do discurso verbal e da imagem gráfica uma vez que causa em nós um certo efeito de realidade legitimado pelo “é assim mesmo” da imagem-vídeo. O regime visual inaugura o tempo da imagem incontestável. A imagem é a verdade. “Visível = Real = Verdade”

(DEBRAY, 1993b, p.358) e o que não é visualizável não existe. Apresentada como o próprio real, a imagem, na videosfera, nos intima a acreditar em suas ilusões em virtude do fato de operar uma contração da imagem e do seu referente através do processo de captação indicial, escondendo, por trás da imediaticidade desse real apresentado, as escamoteações de suas mediações. Não existe olhar puro na videosfera.

No contexto desta era, a imagem criada por computador inaugura o tempo das tão proclamadas “novas imagens”. Aclamada como criadora de seu próprio real devido ao seu poder de simulação, a imagem computadorizada, na realidade, não produziu uma verdadeira cesura nos processos de representação da imagem. Diferente do que é postulado por muitos teóricos, o *re* da representação permanece na imagem computadorizada devido ao fato de ela tomar o real material preexistente como ponto de partida. São os

Esqueletos feitos de arame, estátuas de gesso, maquetes ou fotografias clássicas, que são varridas pelo scanner ou Identificadas por faixas" e recortadas em "patches" (unidades de superfície), e depois transformadas em binário para serem tratadas na tela. Portanto, não há, ou ainda não há, verdadeiramente, invenção de objetos ex nihilo (DEBRAY, 1993b, p279).

Assim, a imagem dos computadores não cria realidades, transforma as já existentes em código binário, como tentar-se-á explicar a seguir.

2.1.3.1. DO VÍDEO

Nos anos que vão de 1990 a 2010 muito se discutiu sobre a diferença que o vídeo digital trazia em relação às outras formas de produção de imagem, usou-se quase sempre os termos “imagem infográfica” ou "imagem de síntese" para designar aquilo que, aqui, denominamos de o mais novo patamar videográfico, o vídeo digital. Como pretende-se mostrar aqui, a utilização destes termos diferenciadores é, para nós, um equívoco, não só porque a operação videográfica não se esgota na produção nem no suporte, como também porque o vídeo não é apenas uma questão de imagem, mas um processo como propõe Dubois (2004), um processo intersemiótico.

Muitos teóricos que tem refletido a respeito da tão aclamada "imagem de síntese" consideram-na diferente do vídeo devido ao fato de o modo de produção de

ambas as imagens ser diferente, pois, enquanto a produção da imagem videográfica obedece a um processo diádico, eletromagnético, fruto de uma “colisão ótica”, para usarmos o termo cunhado por Couchot (1993), uma vez que nela se faz presente um objeto real registrado em um suporte; a imagem infográfica obedece a um processo triádico, resultado do “casamento entre um computador e uma tela de vídeo, mediados ambos por uma série de operações abstratas, modelos, programas, cálculos” (SANTAELLA, 2008, p.166), ou seja, ela diz respeito a uma realidade numérica, gerada através de uma linguagem matemática, processada via computador, e que tem a capacidade de simular o seu próprio real.

Baseados no argumento de que a imagem infográfica é geradora de sua própria realidade, sendo esta produzida por signos numéricos, pensadores como Maciel (1993), Dubois (2004) e Santaella (2008) têm estabelecido um parâmetro evolucionista das máquinas de visão tomando como fator preponderante o modo de produção de tais imagens e a presença de um objeto real plasmado ou não no suporte. Para estes autores, a imagem infográfica provoca uma desmaterialização do real uma vez que obedece a procedimentos abstratos. Ora, o emprego de tais argumentos se torna ineficaz se tomarmos como exemplo a pintura, mas precisamente a renascentista, no ato de sua produção.

A geração das imagens a partir de cálculos já é um dado há séculos. A utilização do conhecimento de geometria e álgebra trouxe para a pintura renascentista uma nova maneira de representar a realidade com maior precisão e nível qualitativo mais elevado. A aplicação de leis matemáticas e princípios geométricos auxiliaram na plasmação daquilo que, para eles, significava a reprodução fiel da visão humana no plano bidimensional. Uma nova maneira de representar o real se impôs neste momento a partir da utilização de uma linguagem matemática que resultou num novo modo de olhar e de representar o mundo. Sobre isto, Luz (1993) afirma que,

Ao abordar a perspectiva renascentista Maltese adverte: “Se se estudar atentamente seu funcionamento, seu mecanismo geométrico conceitual perceber-se-á que ele é uma convenção, que também ele é uma linguagem em que somente uma parte (fracionamento de certas grandezas, segundo certas regras, que não são por isso coincidentes com as regras de percepção visual), somente essa fração é analógica, enquanto que a linha em si mesma, ou as linhas, ou as curvas que possam estar distribuídas no espaço através da perspectiva renascentista são, por si mesmas, não analógicas, de um certo ponto de vista, mas digitais (LUZ, 1993, p.5)

Corroborando com Luz (1993), se a pintura renascentista colocou em evidência a aplicação de dados "numéricos" em torno da chamada linha de fuga para o estabelecimento de uma convenção representacional, nada mais coerente do que afirmar que ela era, nesses termos, uma imagem de síntese, uma vez que era gerada por dados matemáticos e mimetizava o real e ao mimetizá-lo dava origem a um outro real. E não é assim que a "imagem infográfica" é definida por tais autores? Uma imagem gerada por dados numéricos que dá origem a sua própria realidade?

Sobre o fato de a imagem de síntese ser geradora de seu real, pode-se afirmar que, sendo ela resultado de procedimentos matemáticos, a "imagem de síntese" opera por modelo e simulação, tendo como referente o mundo real enquanto tal. Por outras palavras, diferente do que propõem os autores acima citados a respeito da imagem infográfica ser preexistente ao real e geradora de sua realidade, acreditamos que ela não escapou da re-presentação, uma vez que, apesar de não possuir um referente aos moldes dos da imagem fotográfica e da cinematográfica, ou seja, não ser projeção ótica de um real preexistente, ela se utiliza do próprio real enquanto estrutura e sistema físico. Dito de outro modo,

Se a imagem de síntese não remete a uma realidade preexistente, entretanto ela se reporta, no mais das vezes, a modelos de significação pressupostos do real. Para que se possa simular, através de uma imagem de síntese, um pôr-do-sol sob um mar agitado por ondas, a construção dos algoritmos e da matriz numérica deve obedecer a modelos tais como os modelos óticos que regem a refração da luz sobre a água do mar e os modelos hidrodinâmicos que regem o deslocamento das ondas (...). No fundo, as imagens de síntese só se limitam a nos dar do sensível uma imagem conforme os modelos de inteligibilidade (PARENTE, 1993, p.23).

Como afirma Alliez (1993), a "imagem de síntese" não soube ainda aproveitar suas potencialidades na medida em que não fez senão produzir imagens analógicas. Acrescentando a isto a posição de Kerckove (1993), podemos afirmar que o caráter analógico do vídeo digital não se limita apenas ao sequestro de modelos estruturais advindos do real, mas a forma de percepção, uma vez que "como produtos de percepção, todas as formas são analógicas".

Por si só, a imagem digital simulada não indica mutação alguma em relação á imagem ótica analógica. A realidade virtual das imagens computadorizadas é uma dentre os sintomas daquele movimento. São imagens dependentes de modificações sofridas pelo próprio estatuto

da imagem no Ocidente, que encontram sua origem no Renascimento (LUZ, 1933, p.51)

Ao se colocar tais argumentos percebe-se que a diferenciação feita pelos autores aqui citados entre o vídeo e a "imagem de síntese" não se sustenta, uma vez que a operação da imagem de síntese, que daqui por diante denominaremos de vídeo digital, não se esgota na produção ou no suporte, ela encontra tradições, histórias e histórias.

Para conceitualização do fenômeno videográfico, tomamos como ponto de partida as colocações de Dubois (2004) que, apesar de diferenciar o vídeo analógico do vídeo digital, denominado por ele de "imagem infográfica", apresenta uma ampla abordagem daquilo que concebemos por vídeo. Aqui, entendemos que o vídeo, seja de que tipo for, não é só imagem, e não pode ser definido ou diferenciado pela imagem ou pelo modo de produção, ele é antes de tudo um processo.

A se tomar as palavras deste autor, o vídeo, objeto sem sexo e, portanto, sem corpo, apresenta-se como um fenômeno ambíguo e de difícil enquadramento, uma vez que se movimenta “entre a ordem da arte e da comunicação, entre a esfera artística e midiática – dois universos a priori antagônicos” (DUBOIS, 2004, p.74). Enquanto imagem-processo inaugura uma nova linguagem e uma nova estética, que pertencem a lógicas diferentes e põe em jogo questões de ordem muito diversas. Como uma operação de pensamento, ele invade as diversas esferas do conhecimento e inaugura um realismo fragmentário, plasmado na performance da imagem. Como uma forma que pensa, implanta um novo estado do olhar e do visível, uma maneira de ser das imagens (DUBOIS, 2004).

O vídeo, “semiose objetiva do nosso tempo” (JAMESON, 1996), foi por muitas vezes justificado e valorizado pelas teorias de outros domínios, principalmente pelas teorias cinematográficas. De acordo com Dubois (2004), a transposição das técnicas advindas do cinema para o universo do vídeo, nunca foi examinada seriamente. Essas duas densidades do olhar sempre foram tomadas como se não houvesse reais diferenças entre elas, resultando com isso, análises nitidamente falsas do universo videográfico e uma supervalorização da imagem cinematográfica (ARMES, 1999).

Debray explica que cinema e vídeo correspondem a circuitos de linguagem portadores de uma específica lógica de circulação, produção e consumo. O cinema, para ele, é um lugar público no qual o sujeito se sente só, já a experiência

individualizante do vídeo, que normalmente é vivenciada em lugares privados, dar-nos a sensação de imersão em um *todo mundo*. “A grande tela trata por vós, mas para preparar encontros a dois; a telinha trata por tu, mas para atingir a multidão” (1993b, p.305). Pode-se afirmar com isso, que o cinema obedece a um tipo de hábito e procedimento escritural, típico da literatura, por exemplo, enquanto o vídeo obedece a um tipo de comportamento semioticamente sonoro, evocando o tempo da logosfera, devido ao fato de o modo de produção de sua linguagem obedecer a uma dinâmica cinética. Nele, a dinâmica do som se sobrepõe a da visão.

Ora, cada mídiasfera faz rizomas com as eras precedentes. Na videosfera, estamos vivenciando um retorno a processos e procedimentos semioticamente orais, entendendo pelo termo oral, toda a manifestação da voz, como postula Zumthor (2010), que daqui por diante denominaremos de semioses sonoras.

Para além das posições assumidas a respeito da voz como simples portadora de uma linguagem, Zumthor (2010, p.25) preocupa-se com a função extensa da vocalização humana “da qual a palavra constitui certamente a manifestação principal, mas não a única, nem talvez a mais vital”.

Com efeito, o signo sonoro implica movimento. Como uma instância maior, ele diz respeito a um proceder corpóreo, tácito, pois, como afirma Zumthor (2010, p.12),

Cada sílaba é sopro, ritmado pelo batimento do sangue; e a energia deste sopro, com o otimismo da matéria, converte a questão em anúncio, a memória em profecia, dissimula as marcas do que se perdeu e que afeta irremediavelmente a linguagem e o tempo.

Devido ao seu caráter trans-histórico, o signo sonoro perpassa os mais variados códigos de linguagem já elaborados pelo grupo humano, não apenas como presença imediata manifestada pela linguagem, mas como um tipo de comportamento que invade diversas instâncias. Neste sentido, pode-se afirmar que o vídeo é semioticamente sonoro, uma vez que obedece a uma forma de engendramento constitutivamente sonora, enquadrando-se nas particularidades citadas por Zumthor a respeito dos “gêneros literários orais”, a saber: “primazia do ritmo, subordinação do oratório ao respiratório, da representação à ação, do conceito à atitude, do movimento da ideia ao do corpo”(ZUMTHOR, 2010, p.34). Em outras palavras, pode-se afirmar que o fenômeno videográfico não pertence apenas a lógica da visualidade, mais comporta-se “quase que exatamente à maneira das texturas,

figurações, gestos, adensamentos e rarefações, enfim, mutações ou evoluções no tempo que são próprias dos campos sonoros” (SANTAELLA , 2008, p.95). Neste sentido, corroborando com a afirmação de Peixoto (1993, p.249) quando este afirma que o vídeo é uma arte manual, por mais paradoxal que isso possa ser, acreditamos que o vídeo "introduz o tácito, a consistência material, em pleno campo eletrônico".

O sistema semiótico videográfico pode ser considerado o mais integrante de todos os meios pelo fato de incorporar diversas formas de linguagem. Ele apresenta-se como um meio potencialmente metamórfico, um lugar por excelência da passagem, que agrega, incorpora e transita por diferentes mídias num constante devir-rizomático, para lembrar Deleuze e Guatarri (1995), gerando uma intersecção de linguagens resultante da mistura midiológica suscitada pela sua natureza intersemiótica.

O vídeo assimila todas as outras imagens, permite a passagem entre os suportes, a transição entre a pintura, fotografia, cinema. Na medida em que é um *medium* capaz de integrar e transformar todos os outros, o vídeo é o lugar por excelência da passagem [...] Para onde vai o vídeo? Para todo lado, em todas as direções. (PEIXOTO, 1993, p.243)

O vídeo por estar no meio, como mato que cresce entre as pedras, instaura um processo de movimento "que transforma o ponto em linha". Ele inaugura a "lógica do e" postulada por Deleuze, uma vez que é o entre-lugar, o espaço de todas as passagens (PEIXOTO, 1993). Na condição de objeto flutuante e sem identidade, está na base da constituição de todas as máquinas de imagem já desenvolvidas até hoje, pois, do ponto de vista etimológico, o termo vídeo, mais do que um anexo ou um complemento nominal, se origina do verbo latino *videre*, “eu vejo”, e engloba toda ação constitutiva das artes da imagem, designando “o ato fundador de todos os corpos de imagens existentes”, (DUBOIS, 2004, p.71). Mais do que uma imagem em movimento, o termo vídeo se refere ao próprio ato do olhar.

Nas discussões até então traçadas sobre esse fenômeno, podemos perceber uma forte estetização do vídeo enquanto imagem “vista mais ou menos como “nova”, ainda que não se saiba exatamente em que e porquê” (DUBOIS, 2004, p.73), no entanto, ele tem em sua origem a marca da ambigüidade, sendo

A um só tempo objeto e processo, imagem-obra e meio de transmissão, nobre e ignóbil, privado e público. Ao mesmo tempo

pintura e televisão. Tudo isso sem jamais ser nem um nem outro. Tal é a sua natureza paradoxal, fundamentalmente hesitante e bifronte (DUBOIS, 2004, p.74).

Dubois (2004) chama a nossa atenção para a condição do vídeo como estado e não apenas como imagem. De acordo com esse autor, o vídeo deve ser considerado como uma forma de pensamento, um estado-da-imagem, não um objeto. Ele é um “bloco de espaço e tempo, que age”. Pensar o vídeo é pensar a imagem como dispositivo e o dispositivo como imagem. Dito por outras palavras, o vídeo representa uma forma que presentifica - uma imagem-presença - que existe como estado, que pensa o que as imagens são, fazem ou criam e que se sustenta por seu ser. “Um ser-vídeo fundado no múltiplo e na velocidade. Um ser-vídeo que agita “tudo em um, sem dialética” (DUBOIS, 2004, p.104).

Jameson (1996, p.99) considera o vídeo como um estado-processo, uma arte atemporal, elevado ao grau de ser considerado um dos mais ricos veículos alegóricos e hermenêuticos de nosso tempo. A se tomar as palavras desse autor, o vídeo é

A única forma de arte, ou *medium*, na qual a junção do tempo e do espaço é o lócus exato da forma, e também porque sua aparelhagem domina e despersonaliza de forma única tanto o sujeito quanto o objeto, transformando o primeiro em aparato quase material de registro do tempo mecânico do segundo, e da imagem, ou “fluxo total”, do vídeo.

A respeito da inscrição do tempo no espaço da imagem videográfica, Arlindo Machado (1993) afirma que a imagem eletrônica gerada pelo vídeo se apresenta como uma anamorfose cronotópica, ou seja, uma deformação resultante da inscrição do tempo na imagem. Tal afirmação resulta do fato de na imagem videográfica o tempo se inscrever no próprio desenrolar das linhas de varredura e na superposição no quadro videográfico, diferente do que acontece com a imagem fotográfica e com a imagem cinematográfica, por exemplo, que não trabalham com o tempo enquanto categoria significativa.

O fenômeno videográfico inaugurou, na evolução das máquinas de imagens, uma nova densidade do olhar através da sua ubiquidade que suprime distâncias e demoras. Para Dubois (2004, p.64), ele diz respeito a um simples impulso elétrico, nunca visível como imagem, sendo apenas “pura operação, sem outra realidade

“objetal” que o materializaria no espaço do visível. Sem corpo nem consistência, a imagem eletrônica só serve, poderíamos dizer, para ser transmitida”.

Tomado como uma imagem, a face mais visível desse deus Janus, Debray (1993b) afirma que tanto na fotografia como no cinema, a imagem existe fisicamente, ela, de certa forma, se encontra materializável no suporte. No vídeo, materialmente, deixa de haver imagens, há apenas “um sinal elétrico em si mesmo invisível, passando vinte e cinco vezes por segundo sobre as linhas de um monitor. Somos nós quem recompõe a imagem.” É nesse sentido que Dubois (2004) afirma que ela não existe no espaço, mas apenas no tempo. Ela deixa de ser matéria, para se tornar sinal, pura operação.

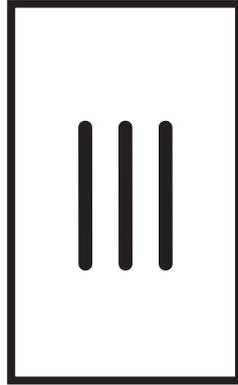
Santaella (2008), ao estabelecer os três paradigmas da imagem - pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico - diverge da inexistência material da imagem-vídeo e a inclui naquelas que dependem de uma imagem de registro, implicando necessariamente a presença de objetos reais preexistentes, ou seja, a imagem-vídeo capta fragmentos do visível a partir da utilização de uma máquina de registro. Segundo esta autora, “as imagens videográficas não se soltaram do fotográfico porque são ainda imagens por projeção, implicando sempre a preexistência de um objeto real cujo rastro fica capturado na imagem” (SANTAELLA, 2008, p.165).

Certamente, o enquadramento do vídeo no parâmetro fotográfico feito por Santaella diz respeito ao fato de tal autora não conceber o vídeo como um processo amplo que comporta, atualmente, duas fases, a analógica e a digital. Tal autora toma a imagem eletrônica (vídeo analógico) e a imagem infográfica (vídeo digital) como processos divergentes, sendo esta última, para nós, nada mais do que o estágio mais atual do vídeo. É evidente que ao conceber o vídeo como pertencente ao parâmetro fotográfico pelo fato de depender de objetos reais preexistentes plasmados na imagem, Santaella se refere especificamente ao vídeo analógico, não englobando assim o vídeo digital, uma vez que este não parte de um objeto preexistente fixado em um suporte, mas opera por modelos e simulações, já que, segundo Couchot (1993), “a imagem numérica só pode figurar o que é mobilizável”, sendo esta a sua maior limitação. A caracterização do vídeo digital é explicitada por esta autora no momento de sua explicação sobre o parâmetro pós-fotográfico. Nele, Santaella cita as características da imagem de síntese (vídeo digital) diferenciando-a da imagem eletrônica (vídeo analógico) apenas pelo processo de produção da imagem,

argumento que, como vimos, é insuficiente para uma definição cabível daquilo que compreendemos como vídeo, já que o vídeo, como uma sistema semiótico produtor de linguagem(ns) não pode ser definido apenas por isso.

Em termos de visualidade em uma tela o vídeo analógico e o vídeo digital se assemelham. Pode-se dizer que este último, por operar através de modelo e simulação, não faz surgir uma realidade puramente virtual, como propõe Dubois (2004) para a imagem infográfica, mas faz um retorno ao analógico, ao tácito, pondo em evidencia o tempo audível da imagem, “o tempo sonoro ou musical, tempo que não se confunde com atributos espaciais, no sentido de que é um fenômeno puramente temporal” (SANTAELLA 2008, p. 78). Com o vídeo digital estamos diante do tempo do *perpetuum mobile*.

A se tomar o vídeo digital no seu uso mais avançado, o *videogame*, pode-se perceber que este, como tentar-se-á mostrar no capítulo seguinte, através do processo de intersemiose não abandona o realismo, pelo contrário, a utilização de diversos signos advindos das mídiasferas transcorridas apontam para uma pulsão realística cada vez mais elevada em sua constituição.



**As três mídiasferas no videojogo *Alice
Madness Returns***



CAPÍTULO 3

AS TRÊS MÍDIASFERAS NO VIDEOJOGO *ALICE MADNESS RETURNS*

*As mídias contemporâneas apenas se decifram na
longa duração, na profundidade do tempo.*
Régis Debray

3. SEMIOSES EM *ALICE MADNESS RETURNS*: LOGOSFERA E GRAFOSFERA NA IDADE DO VÍDEO

No intuito de observar como o narrativo presente em *Alice Madness Returns* encarna-se em um *médium* e se complexifica através das relações estabelecidas entre as linguagens, partimos do conceito de intersemiose para analisar como se dá a intercomunicação entre os signos/linguagens dominantes nas três mídiasferas citadas por Debray e presentes neste videogame, a saber: a linguagem sonora, a linguagem verbal e a linguagem visual, também chamadas por Santaella (2005) de matrizes da linguagem e pensamento. Entendemos que as interpenetrações ocorridas entre essas três matrizes (SANTAELLA, 2005) deu origem a um texto intermídia ou intersemiótico por excelência, uma vez que, como já foi dito, ele “recorre a dois ou mais sistemas de signos e/ou mídias de uma forma tal que os aspectos visuais e/ou musicais, verbais, cinéticos e performativos dos seus signos se tornam inseparáveis e indissociáveis” (CLÜVER, 2006, p.20). Nesta narrativa, acontece o que Lúcia Santaella afirma a respeito da origem das linguagens, ou seja, em *Alice Madness Returns* as linguagens, assim como em seus nascedouros, são siamesas inseparáveis.

Nas suas raízes, as linguagens se irmanam, conjugam-se em um só verbo: o milagre do humano, ser de linguagem, para a linguagem. Nos seus nascedouros, nas suas auroras, todas as linguagens se assemelham, são siamesas inseparáveis. As três matrizes da linguagem e pensamento não são mutuamente excludentes. Ao contrário, comportam-se como vasos intercomunicantes, num intercâmbio permanente de recurso e transmutações incessantes (SANTAELLA, 2002, p. 371).

Aqui, defendemos a tese que a ligação entre as três matrizes presentes no videogame em análise dá-se através do caráter narrativo inerente ao sistema. Em outras palavras, em *Alice Madness Returns* o elemento narrativo funciona como uma espécie de elo que põe em relação às diferentes mídiasferas com suas linguagens dominantes, fazendo com que esta narrativa, pertencente ao tempo do 3, evoque, através de um entrelaçamento narrativo, as demais eras transcorridas.

É devido a este entrelaçamento de linguagens, a essa verdadeira dança entre as matrizes/mídiasferas, que tal videogame, utilizando a categorização dada por Santaella (2005) a respeito das linguagens híbridas, pode ser classificado como um *videogame* que apresenta uma linguagem verbo-visual-sonora, ou seja, um videogame composto por semioses múltiplas.

Dito isto, para conhecermos os mecanismos mais intrínsecos que formam os hibridismos em *Alice Madness Returns*, neste capítulo, analisaremos o nosso objeto a partir da observação dos momentos de dominância das três matrizes/mídiasferas de linguagem vistas de modo apartado para, por fim, no nosso momento conclusivo, mostrarmos como a inter-relação entre essas matrizes deu origem a uma narrativa híbrida de caráter realista visto que imita, para efeitos de real, a promiscuidade entre as linguagens que, na vida, é regra.

3.1. ALICE MADNESS RETURNS NA DOMINÂNCIA DO VERBAL

Alice Madness Returns apresenta em sua constituição, através do seu potencial narrativo, o substrato verbal que é dominante na grafosfera. A narrativa, medula da discursividade verbal, pode ser encarada como uma matriz cognitiva (SANTAELLA, 2005) que “reorganiza o fluxo dos acontecimentos na forma de uma cadeia causal de ações perpetradas por personagens” (GOMES, 2013, p.4).

De acordo com Santaella (2005), a narratividade, apesar de ser modalidade precípua do verbal, pode se manifestar em domínios extraverbais, tais como o cinema, a música, a dança, o teatro, os videogames, etc. Tendo em vista que o porquê de entendermos os videogames como narrativas já ter sido explicitado nos capítulos anteriores, limitamo-nos aqui a analisar a configuração da narrativa em *Alice Madness Returns* a partir do uso de elementos e técnicas narrativas, visto que acreditamos que a virtualidade, comum às composições narrativas dos videogames,

gera transformações em unidades compositivas da narrativa ficcional, tais como personagem, tempo, espaço, dentre outras. No entanto, apesar de termos em mente que esta virtualidade é capaz de gerar tais transformações, diga-se de passagem, transformações de ordem funcional, para além disso, os questionamentos que norteiam as nossas discussões centram-se nos seguintes pontos: Será que estamos, de fato, diante de uma nova modalidade narrativa no que se refere a construção da história? Se sim, quais seriam, neste caso, as possibilidades oferecidas pelo videogame no que tange à construção de uma narrativa? Estas são algumas perguntas que carecem de uma análise mais verticalizada, quando se busca estudar os *videogames* pelo viés narrativo.

A narrativa em um videogame, caracterizada pela sua natureza participativa, impõe um novo olhar em sua análise devido ao fato de o desejo, quase atávico, de entrar na imagem, ou mais propriamente, no filme, advindo do cinema clássico, encontrar aqui, pelo menos em parte, um lugar de realização. O poder de exercer ações significativas dentro do universo do *videogame* e de observar o resultado das possíveis escolhas dá ao interator – termo que aqui usamos também para os jogadores de *videogames* – “a possibilidade de “fazer parte” da história, através da tomada de ações significativas” via personagem (GOMES, 2008, p.28). Partimos, portanto, desta potencialidade, desta noção de sujeito agenciador (MACHADO, 2007) que se corporifica na narrativa através de um avatar, característica mais fundamental do *videogame*, como afirma Gomes (2006), para observarmos a configuração do mundo ficcional de *Alice Madness Returns* e as possibilidades de agenciamento que se configuram na teia de causa-e-efeito que caracteriza esta narrativa.

Anexado à dinâmica de meios como a literatura e o cinema canônico, por exemplo, o videogame *Alice Madness Returns* carrega consigo, indubitavelmente, procedimentos narrativos como personagens, enredo, espaço, conflito e afins. Classificado como um jogo de personagem, ou seja, um jogo que “se estrutura em torno de uma jornada através de um determinado espaço-tempo, no qual o interator penetra como protagonista” (GOMES, 2006, p.70), ou, para usarmos a terminologia de Caillos (1990), como um jogo de *Mimicry*, uma vez que o objetivo central é representar um personagem via adoção de determinados comportamentos; o videogame canaliza os seus esforços na construção de um ambiente navegável, cujo principal objetivo é ser explorado pelo *gamer* por meio do avatar Alice (ver figura 1).



Figura 1: Representações do avatar Alice no mundo diegético do *videogame*.

Para se ter acesso ao desenrolar da trama, o interator penetra no videogame através de um tipo de imersão denominada por Santaella (2003) de imersão através de avatares. Ou seja, da união entre o jogador e a personagem controlada surge o avatar que é a representação gráfica e diegética do interator no mundo virtual e tridimensional do jogo e o meio pelo qual “exercemos nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto” (BOBANY, 2008, p.41).

A participação do jogador, através do avatar, no desenrolar da narrativa, dá a esse a capacidade, mesmo que limitada, de mudar os acontecimentos dentro daquele universo, contribuindo, assim, para o enredo através do agenciamento, “um certo tipo de atuação cinestésica que se converte em um fim em si mesma” (DARLEY, 2002, p.69). Este agenciamento faz do interator o sujeito da enunciação, no entanto, “o interator não é o autor da narrativa digital, embora ele possa vivenciar um dos aspectos mais excitantes da criação artística - a emoção de exercer o poder sobre materiais sedutores e plásticos” (MURRAY, 2003, p. 150). Em outras palavras, o processo de agência dá maior poder de participação e de construção da narrativa dentro de um sistema pré-modelizado, mas não liberdade total.

A questão da agência levanta uma problemática no que diz respeito ao imbricamento de três instâncias presentes no videogame, a saber: interator, personagem e avatar. A possibilidade de uma “leitura” performática abriu mudanças profundas na dinâmica da leitura proposta por essas novas narrativas, uma vez que integrou elementos outrora apartados, reconfigurando os seus papéis.

A interatividade colocou o interator em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem, e até de possível autor da história, porém, vale ressaltar aqui que apesar da aparente liberdade imposta pelas narrativas dos videogames, ou seja, apesar de se poder interferir de forma direta na narrativa através do personagem-avator, isso não significa que o jogador se torne autor da história. Ela é e sempre será criada por um *designer* que nos oferece possibilidades de escolhas dentro daquele universo para que cada experiência seja diferenciada. A interatividade no videogame se baseia apenas na ação e esta ação no enredo é passível de ser executada pelo próprio jogador. Assim, por exemplo, em *Alice Madness Returns*, a maior interferência do interator não chegará a afetar o arco narrativo central, isto porque, ela possui um caráter pré-estabelecido. O fato de recolher ou não os fragmentos de memórias, por exemplo, presentes em todo o jogo, dá ao jogador um maior entendimento da trama, mas não afeta no desenrolar da narrativa. O caminho pelo qual se vence os obstáculos tem pouca importância para o final da história, está já esta interposta e não pode ser mudada. O que se sobressai são apenas as possíveis escolhas para o termo final de cada embate, ou seja, a vitória ou a derrota, que levará o interator a seguir adiante ou recomeçar do último ponto em que o jogo foi salvo.

Alice Madness Returns, diferente de outros jogos atuais, não permite possibilidades mais abertas à participação do jogador. Aqui, a narrativa ainda não se distancia da construção prévia e otimizada de uma cadeia de causa-e-efeito a ser percorrida física e linearmente pelo jogador. Parafraseando e adequando a ideia de Vanoye (1994, p.7) sobre o cinema clássico, podemos dizer que, neste *videogame*, as técnicas empregadas para a construção narrativa encontram-se “subordinadas à clareza, à homogeneidade, à linearidade, à coerência da narrativa, assim como, é claro, a seu impacto dramático”.

Conectados ao avatar Alice, percorremos o mundo de *Wonderland* movidos por um objetivo dramático que é instaurado no início da narrativa, no entanto, diferente dos modos diegético ou mimético tradicionais, não há como negar que

A instância que, (...), deliberadamente (re)organiza os eventos da história sob um determinado viés historicamente construído e compartilhado de modo a comunicá-los numa ordem determinada, gerando este(s) ou aquele(s) efeito(s), certamente não existe da mesma forma (...) (GOMES, 2008, p.46).

Aqui, devido ao fato de a ação da personagem estar refém da instanciação do jogador “e mesmo os objetos e os agentes implementados pelo programa só entra[re]m em ação em resposta às atitudes do personagem/interator” (GOMES, 2008, p.46), encontramos uma narrativa que só se atualiza via interação entre sistema e jogador, como afirma Frasca (2010), ou seja, que se implementa no momento do seu consumo e que sofre “mudanças”, mesmo que limitadas, neste processo de interação, mas que ainda assim apresenta influências diretas da forma narrativa fechada de enredo unificado de dimensão causal.

Alice Madness Returns segue um padrão narrativo tradicional com uma sequência linear estruturada em três atos - começo, meio e fim - e com apenas um final possível. Neste videogame é proporcionado ao jogador a “impressão de um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução” (AUMONT, 1995, p.93). Dito de outra forma, o elemento dramático é introduzido no começo da narrativa, desequilibrando uma situação inicial harmoniosa, provendo o protagonista/interator de uma motivação central para o início de sua jornada. A progressão do jogo segue de nível em nível ou de capítulo em capítulo, pontuados por combates, conectados pela unidade dramática que unifica a narrativa, a saber, a busca de Alice por descobrir o responsável pela morte de seus pais e pela consequente destruição do País das Maravilhas. A cadeia causal “provável e necessária” é desenvolvida sob o mesmo *modus operandi* do conto maravilhoso, com um enredo baseado na eterna luta do “bem” contra o “mal”. Entre um capítulo e outro encontramos alguns momentos cinemáticos em 2D e em 3D que servem para atualizar o *status* do objetivo dramático maior.

Dividida em seis longas fases, denominadas capítulos, cada qual com seus referidos subcapítulos, *Alice Madness Returns* pode ser classificada como uma narrativa sucessiva em nível de grau zero, de acordo com a classificação dada por Santaella à narração, pois, nela, “as ações se sucedem no tempo, num encadeamento linear, uma depois das outras” (SANTAELLA, 2005, p.331) e há uma sincronização entre o tempo da história, que é sempre revivido, o tempo em que a história é contada, que é sempre o agora, e o tempo em que a história é “lida”, que é também no agora (JUUL, 2004), devido ao fato de se tratar de um videogame.

Comparando a estrutura do *videogame* em questão com a estrutura do conto maravilhoso citado por Vladimir Propp (1984), podemos perceber muitos correspondentes semelhantes que evidenciam a linearidade desta narrativa e seu

caráter tradicional, próximo dos contos populares descrito pelo pensador russo. Naturalmente, não é objetivo deste trabalho transcrever todas as classificações deste autor, nem muito menos esgotar as informações contidas em seu método. As colocações aqui citadas, como não poderia deixar de ser, serão filtradas pelo interesse que nos guia: oferecer uma breve noção que sirva de suporte para a análise do enredo presente no nosso objeto.

O objetivo, portanto, ao se utilizar o método proppiano, é mostrar como a narrativa tradicional, linear e fechada ainda se corporifica neste meio, através da construção de uma estrutura narrativamente forte que visa dominar o jogador, tanto cognitivamente como emocionalmente, fornecendo a este, através da interatividade, uma aparente ilusão de construção da história por via do acesso à representação. Entendemos que, neste videogame, diferentes de outros jogos que visam garantir a imersão pelas “infinitas” possibilidades de final, é a cadeia de acontecimentos altamente estruturada acessada via personagem/avatar que favorece a imersão. Aqui, somos arrebatados pela história.

Baseando o seu estudo na identificação das partes mínimas de significação dos contos, ou seja, na sua morfologia, Propp (1984) identificou 31 funções exercidas por personagens na constituição do enredo do conto maravilhoso. A função é definida por este autor como o procedimento do personagem. Segundo ele, “no estudo do conto maravilhoso o que realmente importa é saber *o que* fazem as personagens [suas ações]” (PROPP, 1984, p. 26). Ora, quando pensamos em personagens nos *videogames*, mas do que nunca é apenas de ação que estamos falando, esta sendo índice do próprio personagem, definindo-o, como afirma Segolin (1999).

A representação de cada função por uma definição (palavra) e por uma designação (símbolo) elaborada por Propp permite-nos estabelecer a seguinte fórmula segundo a qual o enredo da narrativa aqui em análise foi construído:

$$cx \ A \ a \ \uparrow \ D^2 \ E^2 \ F^6 \ G^1_2 \ H^1 \ J^1 \ K^1 \ \downarrow$$

Esta representação simbólica pode ser descrita da seguinte forma:

cx: situação inicial

A: Dano

a: carência

↑: Partida do Herói

D²: Função do doador

E²: Reação do herói

F⁶: Recepção do objeto mágico

G^{1,2}: Deslocamento espacial

H¹: Luta

J¹: Vitória

K¹: Reparação

↓: Volta

Alice Madness Returns apresenta um fluxo narrativo intimamente conectado ao encadeamento de ações executadas por Alice/jogador nos espaços propostos pelo jogo, ou seja, ligados a sua atuação. A forma de construção da personagem central encontra-se, portanto, estritamente ligada àquilo que Segolin (1999), baseado no estudo de Propp, denominou de personagem-função, ou seja, um ser ficcional que se reduz a um conjunto de predicados de ação. Criada para ser um cursor pelo qual temos acesso ao enredo, Alice funciona como uma espécie de cola na cadeia causal, “um feixe de funções que serve de motor do enredo linear” (GOMES, 2008, p.123).

O tecido intrincado de *Maravilhas* é composto para que o interator possa penetrá-lo e dele venha fazer parte através da sensação de imersão ocasionada justamente pela conexão/identificação com o avatar Alice. Conectados a ele, somos lançados em uma vivência de uma nova corporalidade e passamos a vestir as motivações da personagem. A inserção do nosso corpo através da presença do avatar ativa, semelhantemente ao período da logosfera, a questão da performance uma vez que o corpo, a musculatura, os olhos, a atenção sem relaxamento são aqui convocados. Este corpo/avatar nos enraíza na narrativa e nos faz vivenciar o drama da protagonista no espaço-temporal do País das Maravilhas. No entanto, para que isto se efetive, o videogame trilha, desde o começo, um ardiloso caminho que visa garantir a empatia entre jogador e a personagem, ao nos apresentar, nas primeiras cenas, uma heroína já marcada pelo dano, função central do conto maravilhoso.

Ao iniciar o jogo o interator é introduzido à narrativa através de uma *cutscene* que mescla momentos em 2D e em 3D. Nela, somos apresentados ao mesmo

tempo à situação inicial (*ax*) da trama bem como ao dano (A) sofrido pela protagonista.

O conto maravilhoso, segundo Propp (1984, p.32), habitualmente começa com certa situação inicial, na qual

Enumeram-se os membros de uma família, ou o futuro herói é apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação. Embora esta situação não constitua uma função, nem por isso deixa de ser um elemento morfológico importante.

O dano, por sua vez, diz respeito ao nó da intriga, a algum tipo de prejuízo ou perda sofrida pelo herói que dará movimento ao conto maravilhoso. O videogame cria, desde o início, uma artificiosa, mas convincente relação entre esses dois momentos através do recurso da rememoração. É pela memória de Alice que temos acesso a situação inicial harmoniosa em que a heroína e a sua família viviam. Consequentemente, a *cutscene* deixa implícito que, se Alice estava bem, havia, portanto, um estado de equilíbrio no País das Maravilhas, pois este lugar se apresenta, durante toda a narrativa, como um reflexo da condição mental da protagonista. Esta situação inicial se encontra plasmada em algumas cenas em 2D da primeira *cutscene* (ver figura 2) que apontam para um estado de paz e tranquilidade em Wonderland.



Figura 2: Representação da situação inicial em *Alice Madness Returns*

A ocorrência do evento que perturba a estabilidade no mundo inicial da história – o dano (A) - desestabiliza essa situação primeira e institui o objetivo dramático da protagonista operada pelo interator. O dano se apresenta como a mola propulsora da narrativa, uma vez que gera em Alice uma carência (a) de respostas concretas para aquele acontecimento, visto que sua memória só lhe oferece fragmentos. Este dano se encontra representado nas imagens que refletem a destruição do País das Maravilhas e da própria mente de Alice, debilitada pela perda que sofreu (ver figura 3), como ela mesma afirma: *Polution! Corrupção! It's killing me. Wonderland is destroyed! My mind is in ruin!*⁵.



Figura 3: Representação do dano sofrido por Alice

A apresentação da situação inicial e do dano nos faz atribuir à personagem objetivos, e mais que isso, anseios, sentimentos e finalidades. Ao se utilizar deste recurso, ou seja, ao apresentar o conflito da narrativa nos momentos iniciais, o videogame objetiva garantir um estado de imersão via conhecimento das motivações dramáticas que movem a personagem. Assim, compartilhando esta carga de importante significação para a cadeia narrativa, o jogador é lançado nos momentos interativos do jogo nos quais a ação via o uso do avatar toma cena. É neste momento que Alice/interator parte em busca do possível responsável pelos acontecimentos que marcaram o seu passado.

⁵ *Poluição! Destruição! Isto está me matando. O País das Maravilhas está destruído! Minha mente está em ruínas* (tradução livre)

Segundo Propp (1984), a partida (↑) diz respeito ao momento em que o herói sai de casa em busca do agressor. Ela se encontra representada o videojogo no momento em que a heroína abandona o orfanato onde vive e começa a vagar pelas ruas de Londres. Semelhante ao que acontece na narrativa literária, Alice/interator, movida pela sua curiosidade, seguindo agora uma gata branca e não mais um coelho, “cai” mais uma vez em um buraco que a leva para as profundezas de sua mente, para o reino de Maravilhas (ver figura 4).



Figura 4: Alice “caindo” no País das Maravilhas

A gata branca funciona dentro da narrativa como um *affordance*, segundo a concepção de Gibson citado por GOMES (2006), uma vez que ela aciona uma possibilidade de ação, oferecida pelo ambiente a um agente particular, sugerida pela própria ação do objeto.

A presença desse *affordance*, dentre outros, garante possibilidades de interação a partir do conhecimento de determinadas estruturas que regem o ambiente proposto pelo videojogo e, que, ao serem percebidas, geram ações. Por exemplo, no *videogame* em questão, encontramos *affordances* nas superfícies do jogo que podem variar de acordo com o objetivo para o qual foram criadas: quando o chão se estende gera uma superfície na qual o avatar pode andar ou correr (ver figura 5); quando é construído com diversos obstáculos ativa a ação de pular ou flutuar (ver figura 6).



Figura 5: *Affordance* de superfície: função andar ou correr



Figura 6: *Affordance* de superfície: função flutuar ou pular

Outro exemplo de *affordance* é o próprio avatar Alice “que oferece a capacidade de se comportar com o chão, entre outros, para poder andar, correr, saltar etc. (GOMES, 2013, p.9). Estes e outros *affordances* podem ser inferidos pelo interator através de uma gama de conhecimentos prévios que ele traz de sua própria vida, como também através da vivência com o universo do videojogo. Quando os *affordances* não são comuns ao jogador, normalmente eles passam a ser indicados pelo sistema e visam guiar o jogador até o ponto de interesse da narrativa, como, por exemplo, no videojogo em questão, quando há a presença de plataformas transparentes que passam a ser indicadas por pontos de brilho ao se ativar a função encolher. Estes signos brilhosos visam chamar a atenção do jogador para a presença

de algo com o qual se pode interagir e estão presentes em outros objetos tais como os caracóis que escondem “sangue extra” ou dentes que servem como formas de aperfeiçoamento das armas de Alice.

Normalmente, os *affordances* são gerados baseados em determinadas convenções próprias do universo dos videogames e funcionam, naquele ambiente, como uma espécie de legi-signo, ou seja, como um signo que assume, no âmbito narrativo, um caráter de lei ou tipo geral (SANTAELLA, 2005). Os *affordances* são, portanto, toda e qualquer ação potencial que os objetos, ambientes, agentes e corpo (do avatar) propiciam dentro do universo do jogo (GOMES, 2008).

A presença dos *affordances* dentro de *Alice Madness Returns* proporciona ao jogador “a vivência de uma espécie de *Umwelt* alternativo, filtrado pelo corpo desse Outro que, ao jogar, habito. Esse Outro se dá para mim como uma corporalidade que coloco em ação jogando (...)” (GOMES, 2009, p.94). Ele é a inserção do meu corpo no mundo diégetico do *videogame*. Em outras palavras, os *affordances* permitem construir um *Umwelt* virtual, ou seja, construir na mente do jogador uma representação do ambiente a partir da gama possível de interação através do avatar. Aqui,

O ato de jogar em si se converte na criação de sentido a partir desse escopo possível de interação operacional com seu ambiente, sendo que, agora, o ambiente em questão é o do jogo, onde podemos adotar diferentes corpos, diferentes vidas (GOMES, 2008, p.65).

Ao se jogar *Alice Madness Returns*, podemos perceber que os *affordances*, como não poderiam deixar de ser, foram criados para imergir o jogador no videogame e possibilitar a criação de um *Umwelt*, ou seja, criar uma percepção mental e individual no jogador em relação ao ambiente do jogo. O *Umwelt* de Alice, seu mundo virtual e simulado, é dividido em dois espaços principais, a saber, a dimensão de Londres e a dimensão de *Wonderland* - cada um com uma lógica própria, regida por *affordances* específicos. No percurso da descoberta do mistério que unifica toda trama, Alice/interator explorará esses espaços à procura de respostas para as suas dúvidas.

De acordo com Bobany (2008), os cenários nos videogames exercem uma funcionalidade que vai além da de apoio passivo para ação. Eles são um obstáculo para o protagonista e um delimitador do universo dos videogames (BOBANY, 2008), e funcionam como um dos grandes responsáveis pela jogabilidade uma vez que

forneem a variaão necessria para criar uma experincia inusitada e contnua a cada nova fase. Assim, no videogame em anlise, a cada nova fase, os espaos oferecem uma esttica diferenciada, mais espetacular e misteriosa, aguando os sentidos para descoberta de mais contedo. “Essa progresso est diretamente ligada aos desafios crescentes na dificuldade do jogo, dando suporte a narrativa e, muitas vezes, justificando novos desafios” (BOBANY, 2008, p.110).

Os tipos de cenrios presentes em *Alice Madness Returns* podem ser classificados, segundo a nomenclatura dada por Bobany (2008), como cenrio hiperrealista, para a dimenso de Londres, uma vez que l o ambiente foi criado com o intuito de ser o mais prximo possvel da realidade; e como cenrio fantstico, para a dimenso de *Wonderland*, pois l encontramos vises espetaculares da “realidade” de Alice com barreiras e limites completamente ilgicos, mas que, mesmo assim, funcionam dentro da realidade proposta.

O espao hiperrealista de Londres configura-se como o “mundo real” da protagonista e apresenta uma ordem mais ligada  representao aproximada da realidade visvel do perodo no qual a narrativa se desenvolve, a saber, o sculo XIX. Nele, encontramos representaes de ruas pequenas, de edificaes antigas e de smbolos tpicos da cidade de Londres como, por exemplo, o relgio Big Bang (ver figura 7).



Figura 7: Alice em Londres

Os *affordances* presentes em Londres recriam a natureza e o espao das aes e reaes comuns  realidade. Assim, neste espao,  impossvel para o

personagem/interator utilizar armas mágicas, voar ou encolher porque, aqui, os *affordances* visam construir um *Umwelt* ligado à sensação de uma realidade na qual não é comum que tais eventos aconteçam. Esta dimensão não se encontra dividida em níveis e representa poucos momentos da narrativa. Sua função é servir como uma espécie de amarração para os capítulos que se desenvolvem no País das Maravilhas (ver figura 8), dimensão mais simbólica que representa o “mundo imaginário” da personagem e lugar no qual grande parte da narrativa se desenvolve.



Figura 8: Alice em Wonderland

A passagem entre os “mundos” real (Londres) e imaginário (*Wonderland*), evidenciada pela queda de Alice, impõe uma nova construção mental para o jogador a partir da utilização de novos *affordances* que apontam para a lógica presente no reino onírico. O *Umwelt* em *Wonderland* é construído sem estranhamento devido ao fato de as ações ali executadas via avatar, apesar de parecerem humanamente impossíveis, serem justificadas pelo fato de se tratar de um ambiente regido pela imaginação, o que altera completamente qualquer percepção de que tais atos sejam impossíveis. Por isso, não estranhamos, ao adentrarmos naquele mundo, o fato de encontrarmos um reino marítimo, ou oriental, ou podermos andar por pontes feitas de cartas de baralho ou dominós ou até mesmo explorarmos lugares semelhantes a artérias em busca da Rainha de Copas, enfrentar nossos inimigos com um moedor de pimenta ou lutarmos com bonecas gigantes. Conforme o jogador avança no desenrolar da narrativa, a percepção do reino de *Wonderland*, que em um primeiro momento parece incerta, começa a se “concretizar” em sua mente a partir das

interações que forem possíveis e possibilitadas no/pelo videogame. O *Umwelt* se efetiva, portanto, a partir da interação jogador-avator-ambiente que se dá via uso dos *affordances* - estes funcionando como extensões do corpo do usuário que possibilitam que ele sinta e experimente de forma “realista” e pessoal o mundo a volta de seu avator ao longo da trajetória do jogo. A sensação estar-no-mundo, o efeito de real de *Alice Madness Returns*, liga-se também a este fato, ao fato de que podemos

Vestir, mais do que um corpo existente num espaço, um “eu” que é um “outro”: um “eu”, porque sou eu que controlo aquele corpo, um “outro”, porque, agora, um novo *Umwelt* nos proporciona novas capacidades, diferentes das que de fato temos no dia-a-dia (GOMES,2008, p.138-139).

Neste *videogame*, o efeito de real está intimamente ligado “às capacidades de nosso corpo virtual, muito mais do que a uma sofisticação visual”, ele se efetiva “na medida em que nosso corpo virtual [é] capaz de, sob nosso comando, executar ou não determinadas ações” (GOMES, 2013, p.8). É por isso que o conceito de *affordance* torna-se tão caro para esta narrativa, visto que,

Do ponto de vista da computação, a construção de um game de personagem nada mais é que a criação de *affordances*, ou seja, a programação explícita do ambiente como uma série de objetos, que se comportam de modo a proporcionar ao avator a possibilidade de navegação no mundo do jogo (GOMES, 2013, p.8).

Dando prosseguimento a correlação existente entre a estrutura morfológica do conto maravilhoso e o aspecto da linearidade do videogame, passemos a análise da próxima função presente na constituição do enredo de *Alice Madness Returns*.

Ao adentrarmos no País das Maravilhas vestidos deste eu que é outro, logo nos momentos interativos iniciais dessa dimensão, nos deparamos com uma figura bastante familiar que faz nítida referência ao livro de Lewis Carroll, a saber, o gato Cheshire (ver figura 9). Este personagem funciona na narrativa como uma espécie de mentor de Alice, sendo, em sua jornada, o seu principal aliado e companheiro. Falando sempre através de enigmas, ele exerce a função de doador (D²), uma vez que oferece a heroína, através de seus conselhos, meios para superar o dano. Normalmente o doador “é encontrado por acaso na mata, no caminho etc.” (PROPP,1984, p.25). Na narrativa, o gato Cheshire aparece pela primeira vez no “Vale

de lágrimas”, território ainda não alcançado pela destruição do Trem Infernal e primeiro compartimento a ser explorado por Alice/interator.



Figura 9: Gato Cheshire – o doador

Cheshire como doador exerce a função dentro do conto maravilhoso de colocar a heroína a prova e de fornece-lhe um objeto mágico que a ajudará na superação do dano. Em *Alice Madness Returns*, ele coloca a heroína a prova não através de execução de trabalhos, mas sim pelas constantes interrogações que faz para a protagonista, por isto que essa função se encontra representada pelo símbolo D².

O doador saúda e interroga o herói (D²): Pode ser considerada como uma forma enfraquecida do ato de pôr à prova. A saudação e as perguntas existem também nas formas citadas acima, mas ali não têm o caráter de prova, e sempre a precedem. Neste caso, a prova em si não existe, mas o questionário assume caráter de prova indireta (PROPP, 1984 p.29)

Vejamos como se dá a saudação e a interrogação no primeiro diálogo entre o gato Cheshire e Alice:

Gato Cheshire: - Já era hora, Alice!

Alice: Maldito Gato! Não tente me intimidar. Estou muito perturbada.

Gato Cheshire: Perfeito! Quando você não está, não nos serve de muito.

Alice: Não me ajudas.

Gato Cheshire: Mas você sabe que eu posso fazer isso.

Alice: Me basta eu sozinha para me assustar. Tenho esperança de escapar de tudo isso

Gato Cheshire: Abandona esta esperança, uma nova lei rege o País das Maravilhas. Por aqui reina a justiça severa. Aqui corremos perigo. Prepara-te! Em guarda!

Após a saudação, o gato Cheshire toma conhecimento da real situação de Alice. Por se encontrar “perturbada”, a heroína se adéqua perfeitamente as condições necessárias para enfrentar a nova lei que reina naquele lugar. Os questionamentos implícitos do doador aparecem como uma espécie de prova às avessas que tenta avaliar o estado de Alice. A menina estaria mesmo preparada para os constantes perigos de *Wonderland*? Respondendo aos requisitos do doador, a heroína supera a prova inicial pela resposta favorável a saudação (E²) e como consequência recebe o primeiro objeto mágico (F⁶), a espada vorpal (ver figura 10), que aparece súbita e inesperadamente cravada no esqueleto de um monstro.

A espada vorpal é uma dentre as várias armas que Alice adquire durante a jornada, todavia ela se apresenta como a mais temida no País das Maravilhas devido ao fato de ser uma “velha” conhecida dos habitantes daquele reino.



Figura 10: A espada vorpal

A presença da espada vorpal no videojogo faz nítida referência ao poema *Jabberwocky* escrito por Lewis Carroll e presente na narrativa *Alice através dos espelhos* (1871), no qual vemos narrado a aventura de um jovem que vai à caça da besta *Jabberwocky* munido de sua espada vorpal e após uma longa luta à derrota,

levando a cabeça para casa, como nós podemos ver na tradução do poema feita por Augusto de Campos (2013):

Era briluz. As lesmolisas touvas
roldavam e reviam nos gramilvos.
Estavam mimsicais as pintalouvas,
E os momirratos davam grilvos.

"Foge do Jaguadarte, o que não morre!
Garra que agarra, bocarra que urra!
Foge da ave Fefel, meu filho, e corre
Do frumioso Babassura!"

Ele arrancou sua espada vorpal
e foi atrás do inimigo do Homundo.
Na árvore Tamtam ele afinal
Parou, um dia, sonilundo.

E enquanto estava em sussustada sesta,
Chegou o Jaguadarte, olho de fogo,
Sorrelfilando através da floresta,
E borbulia um riso louco!

Um, dois! Um, dois! Sua espada mavorta
Vai-vem, vem-vai, para trás, para diante!
Cabeça fere, corta e, fera morta,
Ei-lo que volta galunfante.

"Pois então tu mataste o Jaguadarte!
Vem aos meus braços, homenino meu!
Oh dia fremular! Bravo oh! Bravarte!"
Ele se ria jubileu.

Era briluz. As lesmolisas touvas
Roldavam e relviam nos gramilvos.
Estavam mimsicais as pintalouvas,
E os momirratos davam grilvos.

Esta é a tradução mais conhecida, em língua portuguesa, do poema de Lewis Carroll. Cabe a Augusto de Campos a duradoura honra de ter conservado em sua tradução não só a métrica do original como também o uso de palavras-valise e de neologismos semelhantes aos de Carroll, cultivando, com isso, o estímulo à imaginação tão caro às criações do criador de Alice. Assim como Lewis Carroll, Augusto de Campos, com palavras “inexistentes”, leva-nos a um mundo fantástico habitado por um monstro que “não morre”, todavia, este monstro não é o mesmo de Carroll, nem poderia ser, pois, o ato tradutório ressemantiza a obra na qual toca, transformando, assim, o Jaguadarte de Augusto em um outro monstro reconstruído

“paramorficamente” a imagem do original, mas não a sua semelhança. Os liames do processo tradutório serão visto de forma geral no próximo tópico que abordará a questão da tradução e da semiose intermediática.

Mesmo não vindo buscar luta, como ela mesma afirma nas cenas iniciais, Alice percebe, após receber a espada vorpal, que aquele reino já não era mais tão pacífico. Logo nos primeiros momentos do jogo, ela toma conhecimento da entidade que tem assolado o País das Maravilhas, a saber, o governante do trem infernal. Esta entidade é o grande alvo de Alice em *Wonderland* e a fonte de respostas para todas as suas perguntas. Deslocando-se por terra, ar e água (G^1_2), Alice segue em sua jornada rumo ao lugar onde se encontra o Trem Infernal, enfrentando, durante o percurso, diversos inimigos que tentam impedi-la de chegar ao seu objetivo. Os enfrentamentos de Alice com seus inimigos, seres representativos da corrupção de sua mente, constituem boa parte da ação na narrativa e se encontram intercalados por momentos em que vemos revelados alguns aspectos do seu passado através do recolhimento e ativação de alguns fragmentos de memória.

O combate (H^1) entre Alice e o governante do Trem infernal se dá no último capítulo do jogo. É neste ponto que acontece o desfecho da narrativa no qual temos a resolução do conflito que se desenrolou ao longo da história. Aqui, as expectativas que foram construídas durante todo o percurso narrativo são finalmente confirmadas ou contrariadas e a tensão é, enfim, aliviada. Neste momento de elevada tensão dramática, o enigma que rodeia toda narrativa a respeito do responsável pela morte dos familiares de Alice, como também pela destruição do País das Maravilhas, é, finalmente, desvendado. Neste ponto da narrativa, a identidade do DollMaker (ver figura 12) - projeção do psiquiatra Angus Bumby (ver figura 11) - se revela para a heroína/jogador como responsável por todos os acontecimentos.

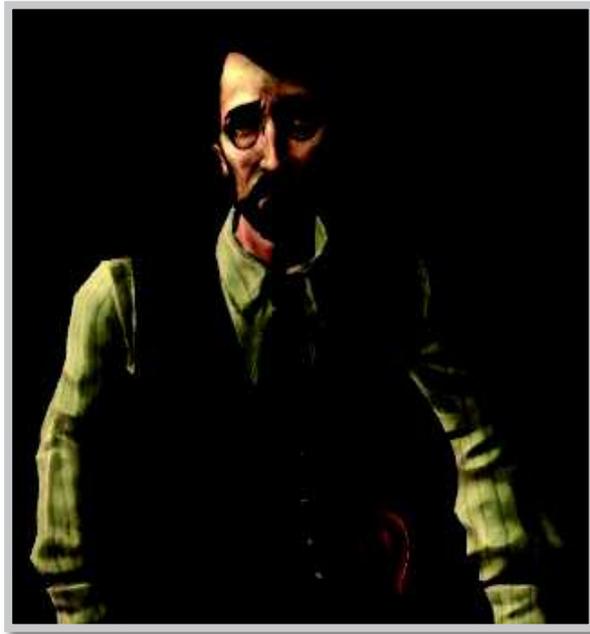


Figura 11: Dr. Angus Bumby

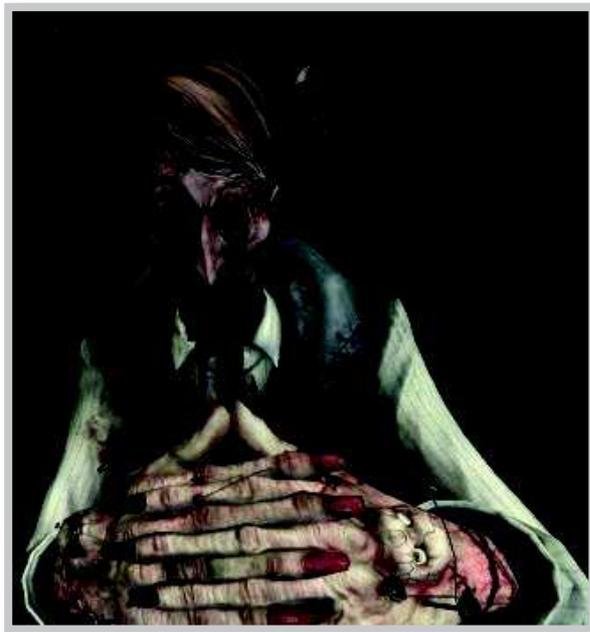


Figura 12: DollMaker

A narrativa no videogame deixa implícito que o DollMaker provavelmente apareceu no País das Maravilhas após Alice ter derrotado a Rainha Vermelha nos eventos que se sucederam no videogame *American McGees Alice*. Como *Wonderland* e a própria Alice se encontravam enfraquecidos neste momento, essa entidade começou a espalhar ruínas em todo reino a fim de corromper Maravilhas e, finalmente, destruí-la. Isto se dava de forma implícita através das sessões de hipnose

as quais Alice se submetia todos os dias com o Dr. Bumby. Nestas sessões, ele visava fazer com que Alice apagasse de sua memória as ocorrências do passado que o ligavam ao crime.

Bumby, como DollMaker, estava destruindo o que restava da mente de Alice e, por sua vez o que restava de Maravilhas, bem como atormentando outras crianças em seu orfanato, transformado-as em objetos sexuais que eram comercializados para os “pacatos cidadãos” de Londres.

É só quando Alice derrota o DollMaker, vencendo-o em um combate aberto (J¹), que a má influência desta entidade em Wonderland cessa. Simultaneamente, no mundo real, Alice empurra o Dr. Bumby na frente de um trem matando-o. Ao fazer isso, Alice atinge a reparação do dano (K¹), conseguindo conquistar sua “sanidade” (será?) e vingar a sua família e as crianças do orfanato. Após esse fato, Alice retorna (↓) a cidade de Londres, agora denominada Londerland.



Figura 13: Cenas finais do videogame: Reparação do dano

Como vimos, o prazer de se jogar *Alice Madness Returns* assemelha-se, em grande parte, à experiência de ler um livro ou assistir a um filme de narrativa linear. Experienciamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele. O fator interatividade que diferencia este videogame das demais formas narrativas encontra-se, aqui, totalmente limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, as opções dispostas ao jogador. Em Alice, somos obrigados a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível seguinte, o que resulta

em uma maior imersão na história que é contada do que propriamente no conteúdo lúdico. Assim, aqui, o máximo que vemos, em termos de construção narrativa, é a reativação da lógica do livro proveniente da grafosfera, uma vez que este videogame se utiliza de determinadas formas de construção narrativas já previamente convencionadas.

A linearidade desse videogame, evidenciada através da utilização do método proppiano, fortalece a sua estrutura narrativa ao mesmo tempo em que ocasiona um paradoxo interativo (RYAN, 2001) devido ao desenvolvimento da trama se fundamentar na força autoral impositiva. A estrutura fechada baseada em caminhos predeterminados cria um tipo de imersão que “prende” o jogador não pelas possibilidades de construção narrativas, mas sim pelo encadeamento de eventos que compõem a história a ser narrada. Nele, é a estrutura dramática que sustenta toda a experiência do jogo. Dito isto, *Alice Madness Returns*, videogame de assumida pretensão narrativa, uniu “o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos” acabando por promover, até certo ponto, “a transcrição, para o universo digital de uma estrutura narrativa bastante antiga” (GOMES, 2009, p.71), com o trunfo de ter um enredo acessado via interatividade.

3.1.1. A NARRATIVA COMO TRADUÇÃO: ALICE MADNESS RETURNS E A SEMIOSE INTERMÍDIA

A expansão rizomática da narrativa para diversos domínios do saber marca um processo evolutivo das técnicas de comunicação e informação literária, que vai da era oral, passando pela escrita até a era digital, formando com isso um fluxo evolutivo da arte de contar histórias e revitalizar o imaginário. No contexto da videosfera, presenciamos um processo em que narrativas são revitalizadas assumindo novas configurações e características dentro deste novo espaço, permitindo que outros sentidos possam ser configurados a partir do processo tradutório.

A tradução, em linhas gerais, é uma forma de leitura, um processo de interpretação de uma outra realidade (MACHADO E PAGEAUX, 2001). O vocábulo tradução, do latim, *traductio*, designa, segundo o Dicionário Houaiss (s/d), a ação mesma de “transferir de uma ordem para outra, duma língua para outra, simbolizar, representar”. Num âmbito maior, podemos afirmar que, no momento em que um texto é transposto para outro campo semiótico efetua-se um tipo de tradução que dá-

se de um sistema de signo para outro, ou seja, uma tradução intersemiótica, pois de acordo com Jakobson (1991, p.65), a tradução “envolve duas mensagens equivalentes em dois códigos diferentes”. Dito por outras palavras, ela não se resume apenas a prática intralingual, mas envolve também processos intersemióticos.

Seguindo os estudos de Jakobson e baseado na semiótica de Charles Sanders Peirce, Julio Plaza (2003) define tradução intersemiótica como a relação criativa entre dois textos que passaram por uma espécie de transformação. Em outras palavras, ela é uma espécie de semiose, uma contínua transformação de um dado signo em outro.

De acordo com Plaza (2003) a tradução pode ser do tipo icônica, indicial ou simbólica, de acordo com a tricotomia índice/ícone/símbolo. Segundo este autor, no processo de tradução intersemiótica, o texto inicial atua como objeto da obra que nele se inspira sendo, portanto, signo desta, podendo manter com ela uma relação de primeiridade, secundidade ou terceiridade (Peirce) e, a partir desta relação, efetuar uma operação poética, especular ou dialógica “por meio das quais se reconhecem, nesse tipo peculiar de semiose, um processo de criação, um processo de transposição, de espelhamento, e um processo de intertextualidade e dialogismo” (ESPÍNDOLA, 2008, p.02)

Aqui, buscamos analisar o processo de tradução da narrativa literária de Lewis Carroll para o videogame *Alice Madness Returns* tentando observar como este novo meio, o *videogame*, potencializou, acrescentou ou suprimiu marcas que estavam presentes no livro *Alice no País das Maravilhas* (1865), criando assim, novos significados, a partir das operações postas em jogo neste processo tradutório. Para isso, levamos em consideração aquilo que postula Plaza (2003, p.63) a respeito da tradução intersemiótica que se pauta “pelo uso material dos suportes, cujas qualidades e estruturas são os interpretantes do signo que absorvem, servindo como *interfaces* [grifo do autor]”.

As relações entre vídeo e literatura são bastante complexas e se estabelecem através da intersemiose, pois vídeo e literatura são dois sistemas simbólicos que têm cada um suas especificidades semiotécnicas e estruturas institucionais particulares, e devido a isso, a linguagem e os modos de produção, circulação e consumo de cada meio devem ser observados e apreciados de acordo com os valores do campo no qual se insere e não em relação aos valores do outro campo.

Ao se estudar as formas de diálogos entre os sistemas literatura e vídeo deve-se levar em consideração as peculiaridades complexas de cada um. É neste sentido que o conceito de intersemiose se torna operacional, tanto para observar as relações “intertextuais” que a literatura estabelece com o vídeo, e o vídeo com a literatura, quanto para dar conta de como cada um constrói suas narrativas.

É a dialética entre a natureza inter-dialógica das linguagens e suas especificidades semiótica e institucionais que uma abordagem da relação do vídeo, no nosso caso específico do *videogame*, e da literatura deve levar em conta para não explicar uma em termos da outra e reduzi-las a uma supremacia do verbal, própria da literatura, por exemplo. Julio Plaza (2003) chama atenção para o fato de que uma consciência intersemiótica é também mediada pela especificidade de cada construção sígnica.

Como sistema padrão organizado culturalmente, cada linguagem nos faz perceber o real de forma diferenciada, organizando nosso pensamento e constituindo nossa consciência. A mediação do mundo pelo signo não se faz sem profundas modificações na consciência, visto que cada sistema padrão de linguagem [cinema, literatura, vídeo] nos impõe suas normas, cânones, ora enrijecendo, ora liberando a consciência, ora colocando a sua sintaxe como moldura que se interpõe entre nós e o mundo real (PLAZA, 2003, p. 19).

A transformação de uma obra literária em uma narrativa videográfica estabelece o diálogo entre esses sistemas semióticos, cada qual com uma tradição específica e modos particulares de construção do sentido. Neste âmbito, a tradução intersemiótica da literatura para o vídeo é uma experiência de mudança tanto semiotécnica quanto institucional, pois ambas as formas têm objetivos diferentes, utilizando linguagens diferentes e têm públicos e meios de circulação diferentes. Sob este aspecto, as diferenças que uma narrativa literária sofre no universo do vídeo é de fundamental importância para este trabalho, na medida em que é desta diferença que vamos poder compreender melhor o caráter integrador da narrativa no diálogo entre eles.

Apesar das particularidades estéticas que o vídeo, mas precisamente o *videogame*, e a literatura possuem, verifica-se em ambas as formas a presença de um elemento comum, a saber, a narrativa. Como sabemos, no videogame temos o predomínio da imagem, enquanto na literatura encontramos o predomínio da palavra. Tais meios se entrelaçam através do processo de tradução intersemiótica que

transforma a forma-pensamento-narrativa-prosa em forma-pensamento-narrativa-imagem, marcando um fluxo semiósico entre os diferentes suportes.

Isto posto, vale ainda ressaltar que a tradução intersemiótica, relação criativa entre sistemas de signos diferentes, não busca uma igualdade nem fidelidade ao texto base, uma vez que um texto ao ser traduzido para um outro sistema sígnico passa por um processo de atualização e adequação ao novo contexto e ao novo público. Ela consiste em um processo que determina escolhas no interior de um sistema de signos diferente ao sistema original fazendo com que outras realidades surjam.

É comum encontrarmos no universo dos *videogames* traduções intersemióticas advindas do cinema, no entanto, são raras as traduções advindas diretamente da literatura, isto porque nem toda narrativa literária possui o nível de visualidade e ludicidade requerido pelo sistema do videogame.

A narrativa, segundo aqui defendemos, é o elemento que possibilita o fluxo semiósico entre o universo dos videogames e o da literatura, esta sendo considerada por muitos e durante muito tempo o lugar privilegiado de uma “razão narrativa” (FAYE, 1996) e aquele o sistema atual para o qual a narrativa migrou e fez rizomas.

Segundo Tosca, citado por Ryan (2001), a narrativa, no videogame, é uma parte essencial da experiência de jogar.

Mucha gente argumentará con razón que se juega a los videojuegos para resolver puzzeles y derrotar enemigos, para refinar habilidades estratégicas y para participar en las comunidades *on-line*, y no con el objetivo de dejar una <<huella>> que se lee como una historia. A pesar de ello, si la narrativa fuese totalmente irrelevante para disfrutar de los videojuegos, ¿por qué ponen entonces los diseñadores tanto esfuerzo em crear una interfaz narrativa? ¿Por qué La terea de presentar al jugador como un belicoso terrorista o el salvar La tierra de una invasión de criaturas malignas del espacio exterior, em lugar de << recoge puntos disparando a balncos móvies com um cursos controlado por un jostick >>? La narratividad de los videjuegos de acción funciona como lo que Kendall Walton llamaría un << apoyo em um videojuegos de credulidad >>. Puede que no sea la razón de ser los videojuegos, pero representa un papel tan importante como estimulante para la imaginación [...]

Muitas narrativas de videogames têm buscado sua base estrutural na literatura fantástica, dentre elas destaca-se o célebre jogo *Myst* desenvolvido pela *Cyan* e distribuído pela *Brøderbund* em 1993, no entanto, existem outros *videogames* que foram traduzidos diretamente de obras literárias consagradas como é o caso de *Dante's Inferno* traduzido do primeiro cântico de *A divina comédia*, obra de Dante

Alighieri; *Drácula* traduzido do livro homônimo de Bram Stoker, e *American McGee's Alice* e sua continuação *American Madness Returns* traduzidos das narrativas *Alice no País das Maravilhas* e *Alice através do espelho* de Lewis Carroll, dentre outros.

No processo de tradução intersemiótica, devido à intersecção de linguagens ou processos sígnicos particulares do universo do *videogame*, as narrativas que encontramos baseadas na literatura passam por uma adequação ao meio e aos objetivos ao qual esse sistema se destina. Há uma espécie de simbolização do signo primeiro no qual os desenvolvedores de jogos eletrônicos, ao transpor para este universo híbrido uma narrativa literária criam um outro objeto que não é fiel ao primeiro mas possui equivalências com ele, pois de acordo com Plaza (2003, p.01)

A operação tradutora como trânsito criativo de linguagens nada tem a ver com a fidelidade, pois ela cria sua própria verdade e uma relação fortemente tramada entre seus diversos momentos, ou seja, entre passado-presente-futuro, lugar-tempo onde se processa o movimento de transformação de estruturas e eventos.

Toda tradução pressupõe uma “tomada de posição crítica” (ECO, 2007), já que esse processo é “fruto da ação interpretativa e criativa de um sujeito e, nesse sentido, envolve uma leitura e uma forma de expressão que são próprias dele”.

A tradução não se limita apenas a meras transposições de signos mais envolve um processo de criação que transforma “a natureza dos signos, que passam a representar seus objetos de outra forma, podendo, assim, manter com eles diferentes tipos de relação [...]” (ESPINDOLA, 2008, p.03). Sendo assim, é próprio da tradução intersemiótica “formar novos objetos imediatos, novos sentidos e novas estruturas que, pela sua própria característica diferencial, tendem a se desvincular do original” (PLAZA, 2003, p. 30). Tal é o que ocorre nas relações entre literatura e videogame. Ao passar elementos verbais para o universo das imagens, determinadas escolhas, supressões ou acréscimos modificarão o original criando uma outra obra, no entanto, vale salientar, assim como postula Eco (2007), que apesar da tradução formar um outro objeto imediato ela mantém com o signo primeiro uma espécie de reflexo, em que algo é sempre repetido.

Na esteira dos estudos de Plaza (2003) e Espíndola (2008) podemos citar, no processo de tradução intersemiótica, três tipos de operações, cada qual com uma dimensão que lhe é específica, a saber: a operação poética cuja dimensão é estética, a

operação especular cuja dimensão é transpositiva e a operação dialógica cuja dimensão é contextual.

De acordo com Espíndola (2008, p.7) a operação especular “consiste na dimensão transpositiva da tradução, em sua secundidade” e confronta dois textos: o final e o inicial, o signo e o objeto. Nesse tipo de operação, observa-se a transposição de elementos que se transferem de um sistema semiótico para outro, sendo este sistema dotado de elementos técnico-compositivos e linguísticos próprios ao qual o objeto deverá se adequar. Aqui, os signos do texto inicial são formatados de acordo com o novo código gerando novos signos e novos sentidos.

Na tradução videográfica *Alice Madness Returns*, podemos perceber um processo de transposição da narrativa de Carroll pela manutenção de alguns elementos da narrativa literária que se transferem para este novo sistema, como, por exemplo, os personagens. Como sabemos, uma diferença fundamental existente entre as linguagens literária e videográfica está no substrato imagético que nesta última é força dominante. Diante disso, podemos perceber que os símbolos arbitrários de Lewis Carroll a respeito dos elementos de sua narrativa transformaram-se, de acordo com a ação interpretativa e criativa do tradutor, em ícones que remetem ao texto inicial. Vejamos, portanto, como isso se processa, tomando como exemplo as protagonistas das narrativas.

O criador da Alice do País das Maravilhas não se preocupou em descrever os traços físicos desta personagem, dando-nos apenas pequenas alusões a respeito de sua caracterização. Esta falta de detalhamento justifica-se pelo fato de desde sempre a obra de Carroll encontrar-se apoiada pela linguagem visual e, devido a isto, tais representações exercerem dentro do suporte-livro a função de adicionar e condensar informações não existentes no texto verbal, funcionando assim como uma espécie de elemento intertextual, que mesclado ao texto verbal cria com ele as mais diversas relações. Quando nos deparamos com Alice no universo do *videogame* percebemos um forte detalhamento das características da personagem através da intensificação dada pelo aspecto icônico, ou seja, a imagem do *videogame* deu corpo ao seu objeto. Aqui, estamos diante de uma Alice mais velha, criada para um jogo direcionado para maiores de dezesseis anos, cujas características dadas a esta personagem têm os seguintes objetivos: apontar para a temática tratada e alcançar um nível de imersão e interatividade mais profundo para garantir o entretenimento de seus usuários.



Figura 14: Alice

Alice, uma garota de olhos verdes, cabelos lisos e um aspecto extremamente dúbil e gótico, diverge, sobremaneira, da imagem corriqueira que se tem a respeito da Alice de Carroll que normalmente é tida como a figura da infantilidade e da inocência, isto porque, a imagem que povoa o nosso imaginário sobre a representação imagética desta personagem é proveniente da tradução cinematográfica produzida pela Disney em 1951, que traz a figura de uma menina com cabelos loiros, de feições e gestos delicados. Tais características já eram encontradas nas ilustrações feitas por Tenniel para a primeira edição do livro em 1865, no entanto, não correspondiam aos traços dados pelo autor, uma vez que, segundo Leite (2003), a Alice de Carroll possuía cabelos não loiros, mas negros e finos e gestos não tão infantis, aos observarmos suas ilustrações.

Outros personagens da narrativa primeira também foram transpostos para o universo do videogame como é o caso do gato Cheshire, da Lebre de março, do Chapaleiro Maluco, da Duquesa, da Rainha de Copas, dentre outros pertencentes ao texto fonte, todos reconfigurados para se adequarem a temática proposta pelo jogo.

Além dos personagens, encontramos também transposto para o videogame a presença do espaço “Vale de lágrimas” que se apresenta como reminiscência do País das Maravilhas, cheios de cores vibrantes, de grandes dimensões, de cogumelos, brinquedos infantis e criaturas mágicas.



Figura 15: O Vale de Lágrimas

Apesar da manutenção desses elementos narrativos pertencentes ao texto-fonte, *Alice Madness Returns* configura-se como uma recriação do texto de Carroll que foi transposto para o universo imagético.

Toda tradução ao mesmo tempo em que repete algo do texto inicial, seleciona e, obviamente, inclui ou exclui elementos do seu objeto na configuração do novo texto, já que o processo de tradução intersemiótica implica também uma ideia de recriação (ESPÍNDOLA, 2012, p.5).

Neste aspecto, a tradução, como fruto de uma ação criativa, põe em jogo uma operação poética que diz respeito a “um processo de transcrição, envolve as liberdades criativas a que se dá direito o tradutor ao transferir algo de uma obra de arte para outra, noutro sistema semiótico” (ESPÍNDOLA, 2012, p.5). A operação poética demonstra a dimensão estética da tradução e ajuda-nos a perceber a tradução como uma obra autônoma, estabelecendo um movimento para o interior do novo texto e não em direção ao texto primeiro. De acordo com Espíndola (2012, p.05), “a operação poética não revela o texto fonte, ela volta-se para a própria materialidade do signo”, chamando a significação para si, num caráter de auto-referência. Esta operação está no nível da primeiridade, pois evidencia um texto.

Em *Alice Madness Returns* podemos perceber que apesar de haver a manutenção de elementos da narrativa de Carroll, o que caracteriza uma atualização do texto primeiro, essa narrativa não é a narrativa de antes, nem uma imitação da

narrativa antes, ela por si só funciona como uma narrativa independente, não sendo apenas uma representação do texto literário, mas uma obra auto-suficiente, com características próprias. Sendo assim, no caso específico da protagonista, por exemplo, ela não representa apenas uma recriação de Alice, mas sim uma forma moderna de expressão artística, um elemento importante da narrativa digital que tem a função de nos dar acesso à arte do *videogame* através da interatividade. É, portanto, através desta personagem que “exercemos nossa capacidade de interagir com o ambiente proposto” pelo jogo (BOBANY, 2008, p.41) e toda caracterização da personagem é voltada para isso, para apontar o tipo de narrativa a ser encontrada naquele sistema e, a partir disso, garantir níveis mais profundos de interatividade e imersão.

Como sabemos, “a personagem é um ser fictício que é responsável pelo desempenho do enredo, em outras palavras, é ela quem vivencia as ações da narrativa” (GANCHO, 2002, p.14), todavia, enquanto na narrativa literária a ação da personagem esta posta segundo os dizeres de um narrador, no videogame a personagem assume uma função mediadora entre o jogador e a narrativa a ser desenvolvida, no sentido de funcionar como um cursor interativo que auxilia o jogador na construção da obra, sendo assim, as ações da personagem são determinadas e limitadas pelo jogador do *videogame*. Assim, enquanto a Alice de Carroll vivencia a sua aventura e nós enquanto leitores não podemos interferir em nenhuma ação sofrida ou realizada por ela, a Alice do videogame só vivencia a sua saga a partir da participação ativa do usuário/leitor/jogador.

No que diz respeito à operação dialógica, pode-se afirmar que

Se, na operação poética, evidencia-se um texto e, na especular, dois, na operação dialógica outros textos, agindo como terceiro, intervêm na relação entre os textos inicial e final. Isso faz com que se identifique essa operação tradutória como característica de uma dimensão contextual das traduções (ESPINDOLA, 2012, p.06).

A operação dialógica põe em evidencia as relações intertextuais “do texto fonte e outros textos com os quais o tradutor dialoga” (ESPINDOLA, 2012, p.06). Aqui, destaca-se o modo como a representação de um determinado signo em outra mídia é influenciada por outros textos que circundam a tradução (ESPÍNDOLA, 2012). Neste âmbito, a proposta do jogo *Alice Madness Returns* por seguir uma atmosfera estética de *survival horror*, que, segundo André Carita (2012) tem sido um

elemento recorrente nos jogos dos últimos anos, apresenta características muito comuns as da literatura de horror como a presença do sobrenatural, a ideia de escapar da morte, cenários como castelo em ruínas, corredores sombrios, masmorras, encontro com o desconhecido etc.

Os jogos de *survival* horror não se limitam apenas a presença de sangue ou violência, mas dizem respeito a uma certa atmosfera mórbida que tem sua base estrutural na literatura de horror. Dito por outras palavras, os elementos do código do medo encontrados neste *videogame* não foram inventados por ele, mas decorrem primeiramente da literatura. Sendo a literatura de horror a base estrutural para o *videogame* aqui citado, encontramos nele, por exemplo, toda uma atmosfera mórbida e sombria na qual as cores e os sons ganham um tom macabro e os labirintos e masmorras proporcionam um nível de tensão e medo cada vez mais profundos. Sendo assim, nesta tradução, não é apenas com a obra de Carroll que a narrativa videolúdica estabelece relação, mas também com toda uma base estrutural advinda da literatura de horror e esta base serve como contexto no qual o *game* se insere, ou seja, passa “a compor o objeto dinâmico que se tentará representar numa nova mídia” (ESPÍNDOLA, 2012. p.06).

Dito isto, vale salientar que o processo de intersemiose neste videogame não se limita apenas a inter-relação entre os dois sistemas semiótico-compositivos envolvidos no processo tradutório, mas ele também se estende as relações internas, as linguagens envolvidas na composição do videogame.

Alice Madness Returns, como uma narrativa que depende do suporte, se encontra estruturada pela linguagem visual e sonora. No entanto, como veremos mais adiante, essas duas linguagens funcionam como elementos que reforçam o sentido da narrativa, auxiliando na construção de sentido. Assim, como há de se notar, a narrativa, estruturada por estas linguagens, apresenta-se como o elemento intercomunicante entre as matrizes, como o elo que reorganiza os signos estabelecendo um processo contínuo de ricas semioses.

3.2. ALICE MADNESS RETURNS NA DOMINÂNCIA DO VISUAL

Alice Madness Returns é uma narrativa que mescla em sua composição elementos de outra ordem devido a sua estrutura semiótico-compositiva. Esses elementos organizados pelo viés narrativo do “texto” – sim, pois sem esse viés as

relações de estratégia, sequencialidade e ludicidade, caras aos *videogames*, não teriam sentido - compõe aquilo que chamamos de videogogo. Dentre esses elementos destaca-se o elemento visual, linguagem dominante da videosfera.

Por ser uma narrativa fortemente imagética, *Alice Madness Returns* apresenta em sua composição o eixo da forma que é dominante da matriz visual. De acordo com Santaella (2005), a linguagem visual encontra-se enraizada nos caracteres do sin-signo-indicial, dicente, com exceção das imagens que não representam qualquer forma visível que esteja fora delas.

(...) todas as imagens figurativas ou referenciais estão regidas pela dominância do índice. Embora o seu poder de representação, como imagens que são, esteja ancorado numa relação de similaridade formal e, portanto, icônica, esta relação de similaridade está embutida na referencialidade, característica primordial do índice (SANTAELLA, 2005, p.196).

A linguagem visual pode apresentar três espécies de relação entre o signo e a forma de apresentação do objeto representado, a saber: formas não-representativas, formas figurativas e formas representativas ou simbólicas (SANTAELLA, 2005). Videogogos misturam em sua composição tais modalidades visuais em seus modos de ser, produzindo uma sintaxe híbrida própria.

As formas não-representativas surgem em correspondência com o ícone e dizem respeito “à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos (...) etc.” (SANTAELLA, 2005, p.210). Tais elementos, reduzidos ao nível da qualidade, mesmo não apresentando um poder referencial, possuem alto poder sugestivo, assim como a sonoridade. As formas não-representativas apresentam forte correspondência com o ícone estando ligadas “aos três níveis ou graus possíveis em que a qualidade pode apresentar-se e ser concebida, que dizer, como possibilidade, existente e lei” (SANTAELLA, 2005, p.211).

As formas figurativas em correspondência com o índice “dizem respeito às imagens que funcionam como duplos, isto é, transpõem para o plano bidimensional ou criam no espaço tridimensional réplicas de objetos preexistentes e, no mais das vezes visíveis no mundo externo” (SANTAELLA, 2005, p.227). Estas formas podem aparecer como qualidade, registro ou convenção.

As formas representativas, por sua vez, tem conexão com o símbolo, pois “são aquelas que, mesmo quando reproduzem a aparência das coisas visíveis, essa

aparência é utilizada apenas como meio para representar algo que não está visivelmente acessível e que, via de regra, tem um caráter abstrato e geral” (SANTAELLA, 2005, p.246). Elas dependem de códigos e convenções para serem interpretadas. Nelas, a representação pode se dá por semelhança, por figuração ou por convenção, em sua forma mais pura.

Sob o ponto de vista puramente visual, para reproduzir o mundo existente em *Alice Madness Returns*, este videogame baseou sua lei de funcionamento semiótico nos três tipos de formas visuais existentes. Basicamente, a composição visual deste *videogame* parte das modalidades encontradas na forma representativa em vários aspectos. Mas, pelo fato de os videogames “serem predominantemente visuais, as modalidades encontradas nas formas figurativas também fornecem os elementos básicos para que os signos [deste *videogame*] possam aparecer e funcionar como legi-signos” (GUIMARÃES, 2008, p.87), além, é claro, das qualidades visuais pertencentes às formas não-representativas presentes em sua composição.

É dessa mistura, dessa dança entre as formas visuais, que nasce a sintaxe aliada à forma do videogame *Alice Madness Returns*. Forma é definida por Guimarães (2008, p.88) como “um conjunto de unidades relacionais entre si, as quais possibilitam combinações pelo próprio jogo ou conjunto de regras que autonomizam”. A forma está diretamente ligada aos aspectos visuais (...) e corresponde “ao elemento principal de indexicalidade com o signo-objeto do game” (GUMARÃES, 2008, p.88).

3.2.1. AS FORMAS NÃO-REPRESENTATIVAS EM ALICE MADNESS RETURNS

Segundo Santaella (2005, p.210), “formas não-representativas dizem respeito à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores manchas, brilhos, contornos, formas, movimentos, ritmos, concentrações de energia, texturas [...] etc”. Esses elementos puros, denominados por Dondis (1997) de partes constitutivas da imagem, exercem grande importância para a significação da mensagem visual, pois, segundo ela, “qualquer acontecimento visual é uma forma com conteúdo”, sendo que, tal conteúdo é “extremamente influenciado pela importância das partes constitutivas, como a cor, o tom, a textura, a dimensão, a proporção e suas relações compositivas com o significado” (DONDIS, 1997, p.22).

No estabelecimento da sintaxe visual, Dondis (1997, p.23) elencou alguns elementos básicos que funcionam como fonte compositiva de todo e qualquer tipo de matérias e mensagens visuais, a saber:

O *ponto*, a unidade visual mínima, o indicador e marcador de espaço; a *linha*, o articulador fluido e incansável da forma, seja na soltura vacilante do esboço seja na rigidez de um projeto técnico; a *forma*, as formas básicas, o círculo, o quadrado, o triângulo e todas as suas infinitas variações, combinações, permutações de planos e dimensões; a *direção*, o impulso de movimento que incorpora e reflete o caráter das formas básicas, circulares, diagonais, perpendiculares; o *tom*, a presença ou ausência de luz, através da qual enxergamos; a *cor*, a contraparte do tom com o acréscimo do componente cromático, o elemento visual mais expressivo e emocional; a *textura*, óptica ou tátil, o caráter de superfície dos matérias visuais; a *escala* ou *proporção*, a medida e o tamanho relativos; a *dimensão* e o *movimento*, ambos implícitos e expressos com a mesma frequência.

Através desses elementos podemos estabelecer a sintaxe que rege a mensagem visual, e, como veremos, no caso de *Alice Madness Returns*, uma sintaxe que traz implícito uma carga de significação que coaduna com a temática central da narrativa, pois, como afirma Dondis (1997, p.52), “são muitos os pontos de vista a partir dos quais podemos analisar qualquer obra visual” sendo que um dos mais reveladores está na decomposição da imagem em seus elementos constitutivos, visto que, tal tipo de análise nos permite uma maior compreensão do todo. Ou seja, em *Alice Madness Returns*, os elementos não-representativos ajudam na composição da narrativa, ligando-se ao núcleo temático para compor com ele as mais diferentes relações.

Devido à amplitude de elementos elencados pela autora, limitaremos nossas colocações a análise de três elementos básicos na composição da mensagem visual do videogame, a saber: a linha, a forma e a cor.

Os elementos visuais presentes em *Alice Madness Returns* compõe a substância básica daquilo que vemos e auxiliam, mesmo de forma implícita, na compreensão do todo. Cada elemento visual foi utilizado com um significado que nos proporciona um profundo entendimento da natureza visual do videogame.

A linha reta, segundo Dondis (1997), é um elemento sóbrio e de extrema expressividade na composição da mensagem visual. Conceitualmente, ela pode ser definida como um ponto em movimento que possui posição e direção. De acordo com Paradella (2013, p.3)

Nas artes visuais, a linha tem, por sua própria natureza, uma enorme energia. Nunca é estática. É o elemento visual inquieto e inquiridor do esboço. Onde quer que seja utilizada, é o instrumento fundamental da pré-visualização, o meio de apresentar, de forma palpável, aquilo que ainda não existe, a não ser na imaginação. Dessa maneira contribui enormemente para o processo visual.

De acordo com esta autora, as linhas retas possuem três movimentos essenciais: horizontal, vertical e diagonal, sendo os outros tipos, variações desses movimentos. A linha horizontal é a que exige menos energia para correr. “É nela que o homem descansa, relaxa e morre”. A linha vertical, por sua vez, torna o plano em altura. Nela, a energia vai “da profundidade ao infinito, ou vice-versa”. A linha diagonal “é secundária em relação à horizontal e a vertical, pois é a síntese e união das duas” (PARADELLA, 2013, p.3). Para Bettocchi (2013, p.3) “as variações de direção, movimento e espessura da linha podem conter informações acerca de intenções emocionais e sensoriais”. Em *Alice Madness Returns*, na dimensão de Londres, por exemplo, a sintaxe da forma apresenta uma configuração que se estrutura, em nível de predominância, em linhas diagonais e verticais, como podemos ver nas imagens a seguir:

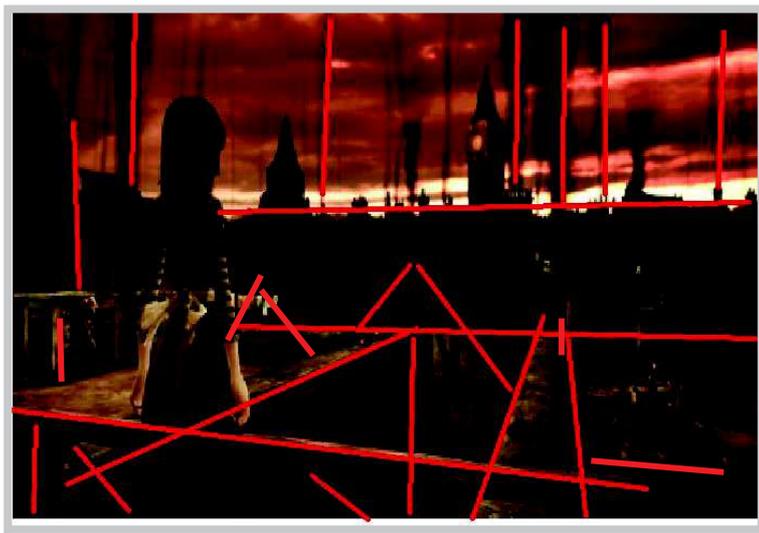


Figura 16: Predominância das linhas na dimensão de Londres I



Figura 17: Predominância das linhas na dimensão de Londres II

Simbolicamente,

A linha reta está próxima ao território do intelecto. Ela manifesta a vontade e a força de configuração. A determinação e a ordem. Expressa o regular, o que a mente apreende. O mundo dos regulamentos, da disciplina, das leis, da vontade e da razão. É por isso que no limite de sua utilização, a linha manifesta a frieza de sentimento, a falta de fantasia e o enrijecimento (PARADELLA, 2013, p.3).

Tomando como base a citação da autora, poderíamos afirmar que a dimensão de Londres assume uma configuração verbo-visual-icônica devido à dominância das leis, advinda pela presença das linhas retas. Aqui, a força do legi-signo dá à forma uma regularidade de traços.

Semanticamente, a predominância das linhas retas aponta para o lado racional de Alice, para o lugar de sua mente ainda não enriquecido pela “fantasia” nem pela fluidez do imaginário. Essa construção traz para o jogador uma sensação de previsibilidade e ordem, ou seja, um sentido de equilíbrio e regularidade proveniente dos traçados retos que determinam uma posição de repouso e relaxamento (DONDIS, 1997). No entanto, elas também revelam, implicitamente, através da predominância de linhas verticais e diagonais, uma certa instabilidade, tensão e desequilíbrio no mundo/mente de Alice devido a sua posição prestes a cair, como se apontassem para os acontecimentos futuros da narrativa, nos quais Alice, após uma “queda”, mergulha nas profundezas caóticas de seu imaginário.

Quando o elemento de tensão visual é totalmente introduzido, ou seja, quando há a ausência dessa regularidade, quebrada somente no momento em que Alice entra em uma outra dimensão na qual a ordem racional não encontra mais lugar, uma vez que é um ambiente regido pelas forças ctônicas do inconsciente, vemos ser criada um outro tipo de mensagem visual voltada para a desorientação total, reforçando o significado e a intenção do ambiente. Em *Wonderland*, a dinâmica imagética apresenta outra estrutura na medida em que lá o que predomina são as linhas curvas.

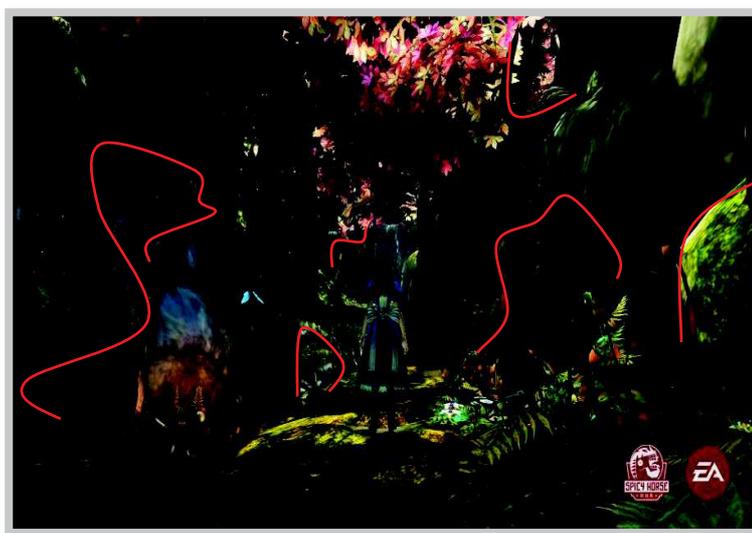


Figura 18: Predominância das curvas na dimensão do País das Maravilhas

Para Paradella (2013, p.4), as linhas curvas dominam a esfera do sentimento, da flexibilidade e do feminino. O curvilíneo, assim como o redondo e o ondulatório, “encontram-se em oposição ao caráter racionalizante da linha reta e angulosa”. A linha curva surge quando “duas forças exercem pressão simultânea sobre um ponto, sendo uma delas contínua e predominante” (PARADELLA, 2013, p.4). Ela estabelece um movimento sobre si mesma, fechando-se até formar um círculo que é a representação de um todo.

Certamente, a construção imagética de *Wonderland* não poderia recorrer a um outro tipo de elemento para representar o mundo “ensandecido” de Alice, mundo este construído pela constante luta entre a racionalidade e a fantasia, as duas forças que exercem pressão sobre a mente da heroína. É lá que Alice inicia uma jornada reveladora sobre o seu passado. Através das lembranças, ela estabelece um

movimento de retorno sobre si mesma, assim como a linha curva, visando alcançar a verdade escondida dentro do seu inconsciente.

Aqui, é importante lembrarmos que o elemento racional representado pela presença de linhas e formas quadrangulares vai ganhando, em *Wonderland*, gradativamente, força maior, apresentando-se como resultado da destruição causada pela racionalidade/modernidade/trem infernal sobre a fantasia, e as formas, antes circulares e curvilíneas, passam, a cada fase, a serem menos frequentes, mas não desaparecem completamente, tanto que, ao final, a narrativa é marcada por uma imagem que reflete a hibridez dos dois mundos, como se sugerisse um final aberto para a história. A fantasia foi restaurada, mas, será que a loucura terminou?

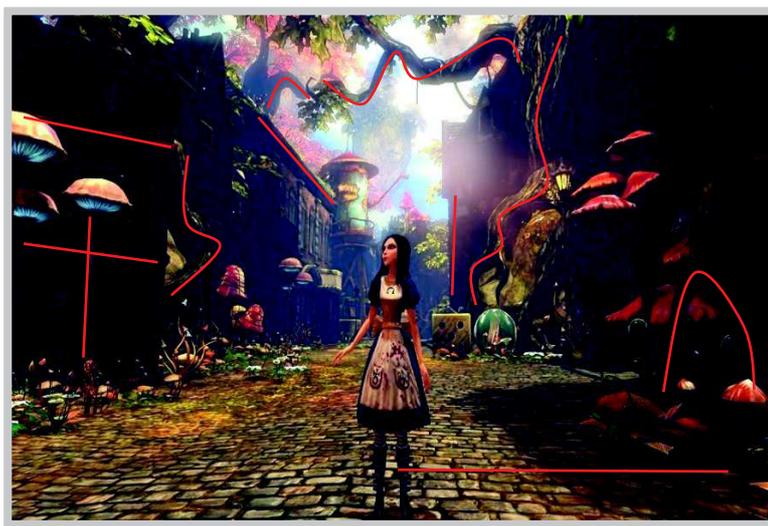


Figura 19: Londerland

A ideia de fluxo e cortes do elemento curvilíneo e ondulatório estabelece uma nítida aproximação com a dimensão do campo sonoro-visual-icônico, na medida em que impõe uma ideia de movimento característico do som. As curvas trazem para a imagem leveza e ritmo, conferindo um certo fluir a imagem.

As formas nessas duas ambientações também se processam de maneira análoga, uma vez que são descritas pelo tipo de linha existente. De acordo com Dondis (1997, p.57), “na linguagem das artes visuais, a linha articula a complexidade da forma”.

Existem três formas básicas que podem gerar todas as outras mediante a variação dos seus componentes: o quadrado, o triângulo e o círculo.

Cada uma das formas básicas tem suas características específicas, e a cada uma se atribui uma grande quantidade de significados, alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas (DONDIS, 1997, p.57-58).

Assim, na dimensão de Londres, vemos a predominância das formas quadrangulares como símbolo dessa racionalidade, pois, o quadrado, segundo Paradella (2013), aponta sempre para a questão da estabilidade, da razão e da vontade racional. Em *Wonderland*, a predominância das formas circulares, assim como das linhas curvas, revelam, semanticamente, essa busca pelo autoconhecimento e meditação sobre si própria. Alice, assim como a serpente que morde a cauda “simbolizando o ciclo da evolução”, estabelece um movimento ao interior de seu inconsciente na tentativa de ver revelado seus “demônios” mais íntimos.

Um outro elemento visual importante na composição da imagem é a cor. De acordo com Dondis (1997, p.), “a cor está, de fato, impregnada de informação, e é uma das mais penetrantes experiências visuais que temos. Ela constitui, portanto, uma fonte de valor inestimável para os comunicadores visuais”.

As cores têm profundos vínculos culturais que impactam em mobilidade e diversidade de interpretante. (FARINA et al, 2006). Elas exercem diferentes efeitos fisiológicos sobre o organismo humano e tendem a produzir diversos juízos e sentimentos em uma mente interpretadora. Para Kandinsky (1990), a cor está apta a produzir dois efeitos sobre àqueles que olham para ela: um efeito físico (sensação de satisfação e alegria) e um efeito psicológico (vibração na alma). Segundo Bettocchi (2013, p.3), “as cores carregam em si códigos simbólicos que podem depender não somente da percepção visual, mas também do acervo cultural do indivíduo”.

É devido ao fato de a cor, em nível de primeiridade, ser apenas uma sensação visual, que podemos dizer que sua apreensão se dá como pura qualidade, antes mesmo de sua interpretação intelectual. Utilizada como uma ferramenta estética e simbólica pelos *designers* dos videogames, as cores suscitam em seus receptores relações estritamente inconscientes e emocionais. Seu aspecto informativo encontra-se, portanto, vinculado a outros elementos simbólicos convencionados ao longo do tempo.

Em *Alice Madness Returns*, a questão da cor é fator extremamente significativo para a compreensão da obra devido ao fato de, implicitamente, manifestar sinais que coadunam com a temática que permeia todo o videogame. O País

das Maravilhas, por exemplo, inicialmente constituído por uma explosão de cores dramaticamente expressivas, produz um certo efeito de alegria e deslumbramento visual em seus receptores, um verdadeiro hino de exaltação visual, através da utilização de cores quentes e cores frias, ativando, em um primeiro momento, um processo interpretativo a nível emocional, uma vez que a sensação de encantamento e de fantasia se sobrepõe, a princípio, as demais sensações por ocasionar uma verdadeira exultação do olhar.



Figura 20: As cores no Vale de Lágrimas

A paleta de cores e sombras que compõe esta parte da narrativa, nos leva a um universo dominado por um cromatismo particular gritante. As cores aparecem aqui como manifestação física da subjetividade de Alice e estabelecem um contraste com o mundo onde a realidade, evidenciada pela dimensão de Londres, empalidece a existência das cores, mostrando que é na imaginação e somente lá que elas existem e exibem toda a sua força.

O uso das cores vibrantes em *Wonderland*, mas especificamente no Vale de Lágrimas, visa refletir o período em que o imaginário de Alice estava envolto pela fantasia, tempo em que a degradação ocasionada pelo Trem Infernal ainda não tinha atingido a sua mente. As cores vibrantes constroem uma isotopia que podemos associar ao tempo da infância da protagonista, ao tempo da Alice de Carroll e da primeira viagem ao País das Maravilhas que, segundo a descrição encontrada no livro, era constituído de “canteiros de flores multicoloridas e fontes de água fresca” (CARROLL, 1865/2009, p.92-93). Essa associação é feita tanto pelos coloridos, como

que feitos à mão, como também pela presença de outros elementos do ambiente que funcionam como índices que apontam para esta fase governada pela força do imaginário.

O videogame é marcado também por uma nítida separação cromática entre o mundo real e o mundo imaginário de Alice, percebido pela mudança marcante na escala de cores entre tais “mundos”. Esta mudança ativa um certo sentimento de morbidez para a dimensão de Londres pela utilização de uma escala de cores sombria que aponta para a obscuridade interior da protagonista, como também para a atmosfera lúgubre do lugar, como podemos ver na constituição cromática abaixo.



Figura 21: As cores em Londres

As cores em *Alice Madness Returns*, o jogo de luzes e sombras, são, portanto, elementos visuais que, além de provocar, em seus receptores, aquilo que Kandinsky afirmou (1990), ou seja, um certo efeito físico ou vibração na alma, sugerem, pelas mudanças cromáticas em todo jogo, a atmosfera do lugar e a situação interior da protagonista, reforçando, assim, o sentido da narrativa.

3.2.2. O ASPECTO FIGURATIVO DA IMAGEM EM *ALICE MADNESS RETURNS*

Para Santaella (2005, p. 227), as formas figurativas são

Sempre uma reprodução de um objeto ou situação visível [...] a sua identificação se dá por fatores não só internos à configuração das

formas, mas também, e sobretudo, sob efeito do reconhecimento da similaridade da aparência do objeto representado com a percepção que se tem daquele tipo de objeto no mundo visível.

O aspecto figurativo das imagens em *Alice Madness Returns* é evidenciado através do fato de, nesta narrativa, “a figura é tanto quanto possível mimética em relação àquilo que ela registra. O traçado da figura imita, assemelhando-se a forma visível do objeto denotado” (SANTAELLA, 2005, p.233), como podemos perceber na dimensão de Londres na qual a construção imagética visa uma aproximação com a realidade do período no qual a narrativa se desenrola, a saber, o século XIX, através da relação de similaridade da aparência do objeto representado com o mundo visível.

De acordo com Macêdo (2013), a Londres do século XIX, devido a crescente industrialização, foi marcada por diversos problemas sociais, principalmente nos bairros operários, como a superpopulação, a pobreza, a poluição, a desorganização, as péssimas condições de moradia e higiene etc. Engels citado por Bresciane (2004, p.26), assim descreve os bairros operários da cidade de Londres:

Um lugar chocante, um diabólico emaranhado de cortiços que abrigam coisas humanas arrepiantes, onde homens e mulheres imundos vivem de dois tostões de aguardente (...), onde todo cidadão carrega no próprio corpo as marcas da violência e onde jamais alguém penteia seus cabelos.

De fato, o processo de industrialização causou mudanças profundas na vida urbana de Londres. Com a alta taxa de crescimento populacional e com o forte êxodo rural ocasionado pelas novas oportunidades geradas pela indústria, o índice de desempregados aumentou e, com ele, a taxa de marginalizados - mendigos, ladrões, prostitutas - que passaram a viver nos espaços subalternos da cidade londrina.

A introjeção da noção de tempo útil (DE DECCA, 1995) e a grande quantidade de mão de obra trouxeram à tona a exploração do trabalhador. Os baixos salários, a falta de direitos trabalhistas e as altas jornadas de trabalho, forçaram os operários da época a se alojarem nas proximidades das fábricas, o que acabou dando origem a verdadeiros conglomerados que eram caracterizados pelas péssimas condições habitacionais.

As condições sanitárias da cidade industrial da década de 1830 eram péssimas. Elas geralmente não dispunham de abastecimento de água e esgoto (...). Do mesmo modo que a cidade crescia, com ela vinha

seus problemas. Não só a falta d'água, mas também a ausência de lugares onde jogar a água suja após uso. O lixo, os esgotos domésticos e mesmo os dejetos urinários eram jogados na rua, ou próximo do rio. Assim, o hábito de tomar banho, devido à falta d'água e às dificuldades de sua eliminação, levava o banho a um hábito raro, como também o hábito da troca de roupas ou mesmo lavá-las (MACÊDO, 2013, p.5)

De acordo com Macêdo (2013), o desenvolvimento econômico da cidade de Londres, que teve como aliado às máquinas, tornou o homem simples peça que movia a engrenagem da sociedade. Algumas mulheres, pertencentes a este contexto, devido às más condições sociais e trabalhistas, acabaram recorrendo à prostituição para poderem auxiliar na renda familiar, fato que se tornou característica marcante da sociedade da época.

Segundo Macêdo (2013, p.9), em Londres

Existiam os bordéis que atendiam os mais variados desejos da clientela. Entre eles, a vontade de se satisfazer com garotas mais jovens. Por isso, havia o aliciamento de meninas vindas do campo e a compra de crianças postas à venda do lado de fora das igrejas.

Essa característica, segundo Macêdo (2013) citando Robbins, fez com que Londres ficasse conhecida como a capital da prostituição. Dentre outros aspectos, a cidade de Londres no século XIX era conhecida também pelo seu ar pesado e fétido devido à mistura das fumaças das fábricas e das chaminés domésticas que se encontravam presentes em quase toda a cidade, como também, devido aos esgotos que eram despejados diretamente no rio Tâmisa. O aspecto sufocante da cidade também era reforçado pelo fato de as ruas serem estreitas, constituindo verdadeiros labirintos, e as casas dos operários serem pequenas e desorganizadas.

Em muitos pontos, as características citadas pelos autores acima encontram-se plasmadas na configuração imagética da cidade de Londres no videogame *Alice Madness Returns*, principalmente no que se refere à configuração das ruas e as características dos habitantes - homens que andavam sujos, prostitutas e mendigos que perambulavam pelas ruas implorando por esmolas - como podemos ver na imagem abaixo:



Figura 22: O aspecto figurativo da dimensão de Londres

O projeto de arte inicial desta dimensão baseou-se no aspecto lúgubre de Londres e foi copilado, segundo Tyler Lockett, um dos criadores do conceito de arte para o *videogame*, a partir do uso de fotos antigas da Londres vitoriana. Assim, nesta dimensão, o que percebemos é uma concepção artística que visa configurar a forma para que esta produza um efeito de reconhecimento do objeto representado, a saber, a Londres do século XIX.



Figura 23: A Londres do século XIX em Alice Madness Returns

O traço figurativo imitativo parece notório, a começar pela representação da atmosfera sombria e acinzentada marcada pela poluição das chaminés. As imagens desta dimensão apontam, portanto, para um certo período histórico, ativando um reconhecimento pela similaridade “da aparência do objeto representado com a percepção que se tem daquele tipo de objeto no mundo visível” (SANTAELLA, 2005, p.227), ou seja, com a aparência do contexto da época no qual o crescimento industrial se fazia presente. Os tons escuros que marcam toda a dinâmica da dimensão de Londres visam acentuar a insalubridade da época deixando evidente a situação calamitosa em que vivia a classe operária. A textura das casas, já de alvenaria, em sua maioria com tijolos expostos, encostadas umas as outras, sujas, e boa parte em ruínas, funcionam como índices da realidade das condições das habitações da classe trabalhadora de Londres, tão semelhantes às descritas no clássico manifesto *A questão da habitação* de Engels, publicado primeiramente em 1845, sobre a condição habitacional inglesa da época.

(...) as ruas, mesmo as melhores, são estreitas e tortuosas, as casas sujas, velhas, em ruínas, e o aspecto das ruas laterais é absolutamente horrível (...); Mas isso ainda não é nada em comparação com as vielas e os pátios que se desdobram por trás delas, e aos quais se chega somente por meio de estreitas passagens cobertas, através das quais não passam nem duas pessoas uma ao lado da outra. É difícil imaginar a desordenada mistura de casas, que troça toda urbanística racional, o amontoado, pois estão literalmente encostadas umas as outras, pois onde quer que houvesse um pedacinho de espaço entre as construções da época precedente, continuou-se a construir e a remendar, até tirar de entre as casas a última polegada de terra livre ainda suscetível de ser utilizada (ENGELS, 1979, p.565).

A questão da figuratividade em London, no entanto, não se limita apenas a forte conexão que esta dimensão estabelece com o contexto histórico, mas encontra-se também na superfície, nas formas das coisas que possuem relação com a existencialidade, pois as formas e os contornos assemelham-se aos objetos do mundo visível e possuem forte conexão com o modelo advindo do “mundo real”. Dito de outra forma, a configuração dos personagens, das casas, das ruas são todas baseadas em elementos da ordem do visível e reconhecidas não só pelos fatores históricos, mas também pelas suas configurações externas.

Em *Wonderland*, por sua vez, o que vemos representado é aspecto simbólico-figurativo das imagens, pois, apesar das figuras desta dimensão apresentarem conexão com o mundo visível, ou seja, serem criadas a partir de modelos comuns e

reconhecíveis no mundo real, o que as fazem realistas, acreditamos que, nela, o caráter simbólico ganha evidência visto que, para serem apreendidas, a relação entre o signo e o objeto necessitará ser estendida para o nível do interpretante que se utilizará de convenções culturais para o entendimento dessas formas, de recursos que atribuam significados as imagens simbólicas criadas pelo imaginário de Alice.

A criação de ambientes virtuais, com elementos que se assemelham aos objetos reais, simula realidades e proporciona aos jogadores sensações de “presentificação”, fazendo-os se sentirem dentro do ambiente emulado. As formas figurativas contribuem, portanto, para esta sensação, na medida em que oferecem imagens que se assemelham com a realidade, complementadas pela fidelidade de movimentos e mesmo de reações físicas. Em outras palavras, as imagens figurativas em *Alice Madness Returns* dão corpo a narrativa e favorecem o nível de imersão do videogame.

3.2.3. O ASPECTO REPRESENTATIVO DA IMAGEM EM *ALICE MADNESS RETURNS*

Na estética visual de *Alice Madness Returns*, o aspecto representativo da imagem, seu viés simbólico, se encontra plasmado nos padrões pictóricos ali utilizados. De acordo com Santaella (2005), o aspecto representativo da imagem está no nível da terceiridade, uma vez que para ser interpretado é necessário recorrer à ajuda de convenções culturais. Esse tipo de forma acrescenta “um nível suplementar de significação que só pode ser apreendido por aqueles que dominam o sistema de convenções culturais a partir do qual as figuras se ordenam” (SANTAELLA, 2005, p.246). Em outras palavras, nas formas representativas,

Os elementos culturais e as convenções só funcionam simbolicamente para um interpretante. Dependendo do tipo de interprete, dependendo especialmente do repertório cultural que o interprete internalizou, alguns significados simbólicos se atualizarão, outros não.(SANTAELLA, 2002, p. 93)

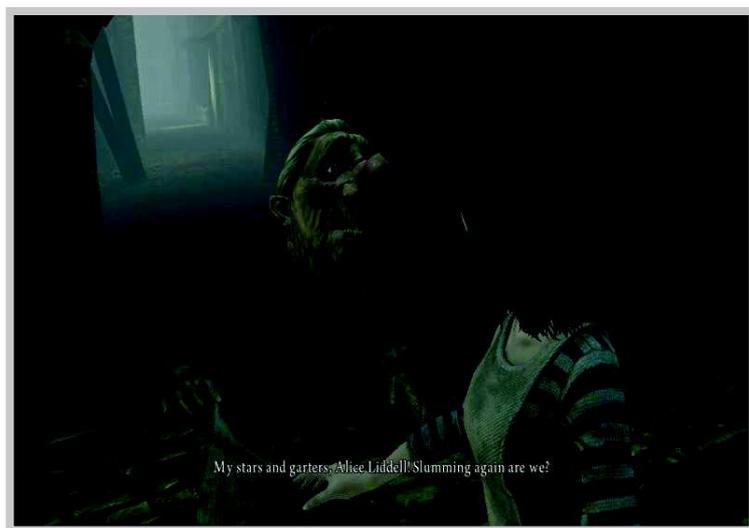
O jogador, de posse do repertório cultural exigido para o entendimento profundo da configuração imagética de *Alice Madness Returns*, notará que este videogame lança mão de determinados padrões pictóricos que, uma vez atualizados, auxiliam na criação de significados. Fazendo uso de distintos, porém, inter-

relacionáveis, estilos de arte, *Alice Madness Returns* apresenta-se como uma complexa obra artística que mescla em sua composição elementos expressionistas e surrealistas.

Explorando a temática da loucura, o videogame inicia-se na cidade Londres, lugar que, como já foi dito, apresenta uma atmosfera sombria que, além de refletir a insalubridade da época, traz uma reflexão subjetiva que revela a tensão da vivência de Alice, através da composição cromática e figurativa das imagens. Algumas características presentes nesta dimensão, devido ao modo de sua construção, obedecem a princípios expressionistas.

O expressionismo, segundo Dondis (1997), é um estilo artístico que traz uma visão interior da realidade, buscando evocar no observador a máxima resposta emocional. Alterando o real aparente através da utilização de cores e traços fortes, do jogo de luz e sombra, como também da deformação expressiva das formas que pode atingir o caricatural, do ambiente sombrio e lúgubre, o expressionismo visava plasmar a subjetividade do indivíduo, dando ênfase aos sentimentos humanos.

No intuito de representar a subjetividade de Alice, o *designer* McGee⁶ aplicou a dimensão de Londres alguns elementos da estética expressionista. A angústia vivida pela personagem se encontra traduzida na deformação plástica das formas, mas necessariamente no traço caricatural das personagens, no aspecto mórbido do ambiente, na configuração da noite indistinta e da névoa sinistra, como podemos ver refletido na imagem abaixo:



⁶ Game designer americano, criador da empresa Spicy Horse. McGee é conhecido pela produção de jogos como Doom II, Quake, American McGee's Alice, dentre outros.

Figura 24: O aspecto representativo da imagem em *Alice Madness Returns* – o expressionismo

O distanciamento figurativo causado pelo aspecto caricatural da personagem em cena põe em evidência a “tensão espiritual” de Alice reforçada pelos efeitos de luz e sombra que ampliam o conflito interior e enfatizam a expressividade dramática. O uso do exagero alarga a expressividade para muito além da verdade e leva o receptor a cogitar sobre o motivo dessa intensificação, já que ela se encontra refletida apenas na configuração das personagens secundárias da dimensão de Londres, mas não na da protagonista. Este fato nos leva a conjecturar se essa deformação imagética não estaria ali presente apenas para reforçar o estado interior da protagonista, ou seja, para desvendar as impressões de Alice sobre sua realidade.

Apesar de não apresentar marcas caricaturais, a estilização da Alice de Londres assemelha-se, em muitos sentidos, a figura humana expressionista pelo seu lado soturno e solitário. Nela, o que encontramos são características que evidenciam o seu aspecto sofrido e desamparado: pele pálida, cabelos despenteados, roupas sujas, olhos verdes decaídos com pálpebra escura em torno deles, dando a impressão de que está cansada ou tenha chorado, etc.



Figura 25: A representação expressionista da Alice de Londres

A utilização da estética expressionista no videogame *Alice Madness Returns* ajuda a criar uma ambientação e configuração coerente com estado “perturbado” da

protagonista. Esses elementos reforçam a tensão emocional e psicológica vivida pela personagem e valorizam o fenômeno interior através de representações exteriores.

Para representar o mundo imaginário de Alice (*Wonderland*), McGee se utilizou de características estéticas do movimento de vanguarda surrealismo que, segundo Fraga (1998) apresenta-se como uma derivação do expressionismo. O movimento surrealista surgiu na década de 20 na Europa e tinha como pretensão atingir em suas obras uma realidade situada no plano do subconsciente e do inconsciente. Temas como a fantasia, a melancolia, os sonhos, os estados de tristeza exerceram grande atração sobre os surrealistas que buscavam revelar os mistérios da mente humana.

Na tentativa de transmitir as imagens produzidas pelo inconsciente e subconsciente humano, as obras surrealistas apresentaram diversos aspectos que se tornaram características e procedimentos básicos do movimento. Algumas dessas características se fazem presente na configuração imagética do País das Maravilhas.

A construção do espaço e das personagens de *Wonderland*, por fazerem menção a um mundo “maravilhoso” criado pela mente da personagem, apresentam muitos elementos ilógicos ou fantasiosos que são comuns ao movimento surrealista. Figuras hibridizadas, oníricas e fantasiosas faziam parte da linguagem deste estilo que buscava descrever o mundo interior do imaginário repleto de características perturbadoras. Em Alice, esse elemento ilógico apresenta-se em diversos aspectos, a começar pelo hibridismo dos personagens: vacas com asas de pássaro, focinhos de porco com asas, parafusos com características de libélula, insetos em forma de lâmpada etc.

O uso dos elementos ilógicos coloca-nos em contato com o imaginário da protagonista ao expressar, através dessas imagens, a face de sua mente dominada pelas forças ctônicas do seu inconsciente. Repleto de paisagens que contrariam a razão, a ambientação deste país também faz referência a estética surrealista, com objetos flutuantes - relógios, bules, brinquedos infantis, etc,- que lembram em muitos aspectos as referências visuais surreais.



Figura 26: O aspecto representativo da imagem em Wonderland – O surrealismo

Ainda podemos citar, como elementos baseados na estética surrealista e presentes neste videogame, a presença de cores fortes e vibrantes usadas para criar uma sensação de obscuridade e mistério; a representação de figuras arquetípicas; a justaposição de objetos na configuração de ambientes, dentre outros.

A estética surrealista apresenta-se, portanto, como aliada na construção do sentido do videogame uma vez que desperta a imaginação e cria um universo de fantasia no qual “raríssimas coisas são realmente impossíveis” (CARROLL,2009, p.18) .

3.3. ALICE MADNESS RETURNS NA DOMINÂNCIA DO SONORO

Alice Madness Returns apresenta uma forma de engendramento que é constitutiva da linguagem sonora, pois, como afirma Santaella (2005), a lógica da matriz sonora não está presente apenas na materialidade do som, mas pode se manifestar através dos movimentos das imagens, do seu aspecto rítmico e temporal. Ou seja, esta lógica se faz presente no videogame em questão não apenas pela presença das paisagens sonoras (SHUM, 2009), mas envolve uma série de outras relações que apontam para um retorno a procedimentos semioticamente orais que são pertencentes a logosfera, procedimentos estes já citados por Zumthor em seu livro *Introdução à Poesia Oral*, a saber: “primazia do ritmo, subordinação do oratório ao respiratório, da representação à ação, do conceito à atitude, do movimento da ideia

ao do corpo”(ZUMTHOR, 2010, p.34). Para fins didáticos, analisaremos a aproximação de *Alice Madness Returns* com a matriz sonora a partir da materialidade do som e seus efeitos na construção da narrativa, para, posteriormente, analisarmos a primazia do ritmo e do movimento. Desempenhando um papel auxiliar, mas não menos importante, na estruturação da narrativa, o som, como veremos, ajuda a compor o todo da experiência proporcionada pelo *videogame* acentuando o realismo da narrativa e favorecendo o processo de imersão.

3.3.1. A MATERIALIDADE DO SOM EM ALICE MADNESS RETURNS

Como suporte imprescindível para a jogabilidade, o som, em sua materialidade, desempenha um importante papel no processo imersivo do videogame, através da construção de paisagens sonoras (SHUM, 2009), uma vez que traz, além das sensações, importantes informações acerca da dinâmica do jogo. Segundo Shafer citado por Shum (2009, p.97), paisagens sonoras diz respeito a “qualquer porção do ambiente sonoro vista como um campo de estudos e pode referir-se a ambientes reais ou construções abstratas (...) em particular quando consideradas como um ambiente”.

O som em *Alice Madness Returns* tem a função de complemento imprescindível da matriz verbal e visual, não se limitando ao papel ilustrativo ou ambiental (SANTAELLA, 2005). De acordo com Jørgensen (2008), no universo dos videogames, ele exerce um papel fundamental na medida em que produz nos jogadores uma sensação de presença. Ele aumenta o realismo das cenas, complementando a visualidade da imagem (LIMA, 2008). Segundo Jørgensen (2008), os sons presentes no *videogame* podem ser divididos em dois tipos, a saber: os sons adaptativos, ou seja, aqueles que reagem ou antecipam algum evento do jogo e os sons interativos, aqueles que são resultados das ações do jogador.

Para Silva (2010, p.47), os sons dos videogames, semelhante aos do cinema, podem ser classificados como diegéticos ou não-diegéticos. Os sons diegéticos são aqueles que fazem parte do ambiente virtual, “descrevendo a paisagem sonora em suas nuances”. Os sons não-diegéticos são aqueles que “não se vinculam necessariamente à narrativa e à ambientação do jogo, cumprindo outras funções”. De acordo com Shum (2009, p.97), a construção de uma paisagem sonora no mundo diegético do videogame pode se dá através de sons *on-screen*, ou seja, aqueles “cujas fontes

sonoras podem ser vistas na tela” e sons *off-screen*, aqueles “cujas fontes não são mostradas na tela”.

Em *Alice Madness Returns*, os tipos principais de som se apresentam como efeitos sonoros, trilha sonora e sons ambiente. Todos esses tipos de sonoridade podem ser observadas a partir das dominâncias das categorias peircianas. Na dominância da primeiridade estão os sons mais sugestivos, na dominância da secundidade os sons que indicam algo e na da terceiridade os sons que funcionam como convenções, como padrões, “com interpretações que impactam diretamente a jogabilidade e dependem também da experiência colateral” (SILVA, 2010, p.47). Essas três categorias, durante a evolução do jogo, vivenciam um processo de mistura constante, dando origem a combinações que evidenciam a funcionalidade do som no universo do videogame, a saber: a de criar diferentes sensações nos diferentes contextos da narrativa, a de suscitar um efeito de real e a de representar diferentes situações no espaço virtual através de alternância sonora (COLLINS, 2007).

3.3.1.1. SOBRE A TRILHA SONORA

A música, segundo Santaella (2005), tem o potencial de produzir efeitos em ouvintes particulares, estando seu processo de recepção pautado em diferentes níveis do interpretante formulados por Pierce. Aqui, limitamo-nos a analisar, para além da importância da trilha sonora para a construção de sentido da narrativa, o efeito que a presença da trilha sonora em *Alice Madness Returns*, mas precisamente o tema sonoro central produzido por Jason Tai e Crutcher Marshall⁷, produz no receptor/jogador ao ser ouvido. Apesar de este efeito está no nível do interpretante dinâmico, ou seja, ser sempre múltiplo “porque em cada mente interpretadora o signo (...) produzirá um efeito relativamente distinto” (SANTAELLA, 2005, p.48), cremos que a trilha sonora central utilizada neste videogame tem em si uma potencialidade convencionalizada culturalmente que remete para o núcleo temático da narrativa, a saber, o mistério, pelo uso de uma cadência melódica que exprime um certo subjetivismo e visa, entre outras coisas, expor o mundo interior e intuitivo da protagonista, música que, devido a essas características, poderíamos classificar como simbolista.

“A música é um signo e como tal representa uma série de funções fixadas pelas inter-relações dos seus constituintes internos, sendo estes constituintes os fundamentos que

⁷ Compositores da trilha sonora de *Alice Madness Returns*

possibilitam tal fenômeno funcionar como signo” (KOZU et al., 2013, p.2). Em *Alice Madness Returns*, poderíamos dizer que, o signo da trilha sonora central tem como objeto dinâmico todas as ideias e intenções do compositor, bem como todo o processo de elaboração na composição da música. Seu objeto imediato diz respeito apenas aos aspectos que o nosso ouvido é capaz de capturar durante a audição em tempo real da música, sendo que a cada audição um novo objeto imediato está apto a surgir. A significância latente que o tema sonoro central deste *videogame* possui constitui o seu interpretante imediato. Acreditamos que, aqui, esta significância está apta a ser traduzida pelo jogador/receptor, em um primeiro momento, no nível do interpretante emocional devido ao fato de tal trilha estar ligada convencionalmente a um certo pathos ou mesmo ethos. Neste momento de tradução entramos no nível do interpretante dinâmico, quando o significado latente do signo atinge um ouvinte particular.

De acordo com Santaella (2005), os tipos de efeito que a música está apta a produzir, dividem-se em três classes: emocional, enérgico e lógico, conforme os tipos de interpretante dinâmicos existentes.

Ouvir emotivamente corresponde ao primeiro efeito que a música está apta a produzir no ouvinte. Ouvir com o corpo entra em correspondência com o interpretante enérgico, visto que diz respeito a um certo tipo de ação que é executada no ato da recepção de um signo. Ouvir intelectualmente significa incorporar princípios lógicos que guiam a recepção da música (SANTAELLA, 2005, p.82)

No percurso inicial do jogo, antes mesmo de efetuarmos o *login*, o tema sonoro central do videogame é iniciado. Assim, com o sentido da audição que funciona como uma janela para o mundo, iniciamos nosso processo perceptivo do jogo. Neste processo, três elementos estão envolvidos: o *percepto* (estímulo), o *percipuum* (tradução desse estímulo que pode ser como mera qualidade de sentimento, ou de modo surpreendente ou sob a forma de um hábito interpretativo) que gera o juízo perceptivo. O som físico presente nesta trilha sonora inicial (*percepto*) bate à porta da percepção do jogador (*percipuum*) que o traduz (juízo perceptivo). Esta tradução pode se apresentar sob a dominância da primeiridade, da secundidade e da terceiridade.

A música, devido a sua fragilidade referencial, tem uma predisposição para a dominância do *percipuum* em nível de primeiridade (SANTAELLA, 2005). Em *Alice Madness Returns*, seu uso visa ativar no receptor um terceiro do primeiro - já que a primeira modalidade do ouvir, a da emoção divide-se em três submodos: qualidade de sentir, comoção e emoção, respectivamente - ou seja, ligando-se a modalidade emocional, ela visa despertar uma certa

emoção que se correlacione com o estado de espírito da protagonista e com a temática do mistério que envolve a narrativa. A utilização de cadências e ritmos voltados para um tom melancólico evidencia este aspecto.

(...) entre os movimentos da música e os movimentos psíquicos do homem existem relações íntimas que possibilitam à música um influxo determinado sobre o caráter humano. Prova disso é que os gregos atribuíam uma importância especial às inflexões de nossas faculdades volitivas; importava apenas despertar estados de ânimos passivos (SALAZAR, 1954, p.325-326)

No processo de recepção da trilha sonora central deste videogame, num primeiro momento, os aspectos da qualidade do sentir se tornam tão fortes, devido ao fato de estar ligado totalmente a esfera imprecisa do sentimento como pura qualidade, que descrever a trilha sonora neste nível seria como lançar-se em um abismo de subjetividade. Evocando um segundo, num processo de abertura à significação, o som busca suscitar na mente do receptor uma certa imagem sombria e mórbida, passamos a construir uma imagem mental do jogo a partir do pouco que é dado acusticamente pela trilha sonora, esta imagem ativa em nós um terceiro pela experiência colateral e pelas convenções culturais fazendo com que o receptor/jogador reconheça, a partir do tipo de som encontrado, a temática do mistério que aparece como núcleo central da narrativa. Este som inicial funciona como uma preparação para o que o jogo oferecerá.

Após o *login* cada uma das seis fases presentes em *Alice Madness Returns* apresenta diversos temas sonoros - num total de 22 trilhas - que se alteram com a evolução do jogo. Para efeitos didáticos, analisaremos a significância que essas trilhas exercem dentro do jogo utilizando apenas duas composições, a saber, a construída para o Vale de Lágrimas e para o Terreno Baldio, compostos por Jason Tai e Chris Vrenna⁸, respectivamente.

Ao iniciarmos o jogo, apesar do seu poder altamente sugestivo, a trilha sonora permanece quase imperceptível ao jogador, e isto se deve a dois fatores: sua coexistência com outros tipos de sons e a capacidade que o jogador desenvolve de se habituar com o ambiente do jogo rapidamente. No entanto, alternando nas diferentes localidades apresentadas pelo videogame, a música torna-se parte daquela realidade sugerindo seus humores e seus eventos.

⁸ Músico Americano, produtor, engenheiro, remixer programador e compositor. Conhecido por ter tocado bateria na banda de rock Nine Inch Nail de 1986 até 1997. Ao longo de sua carreira produziu e compôs música para vários videogames, dentre eles destaca-se *American McGee's Alice*. Em 2011, produziu uma peça musical para o título *Alice Madness Returns*.

Quando começamos a explorar o primeiro compartimento do Domínio do Chapeleiro, o Vale de lágrimas, somos embalados por uma música que nos remete a um estado de ingenuidade. Esta música, presente no território em que Maravilhas ainda não havia sido destruída, marca o ponto de inocência da narrativa que contrasta com as profundidades escuras da loucura exploradas dentro do jogo. Apelando para os sentidos, para a profundidade do eu, a música sugere, no nível de interpretante dinâmico, uma ideia de infantilidade, reforçada pela própria configuração da imagem, cheia de cores e elementos que remetem a infância. Aqui, a trilha sonora é orquestrada ao som de piano, com toques de canção de ninar, como se pedisse para que, juntamente com Alice, o jogador adormecesse e entrasse naquele mundo repleto de sonhos (sonhos?).

A trilha sonora do Vale de Lágrimas pode ser classificada como um tipo de som adaptativo/não-diegético, assim como as demais trilhas sonoras do videogame, visto que antecipa ou aponta para a temática ali presente e se coloca como uma sobreposição sobre o evento narrado que só é percebido do exterior pelos jogadores.

No Território Baldio, percebemos uma mudança abrupta na trilha sonora. Ruídos de máquinas e engrenagens apontam para uma temática que se encontra subjacente a temática central da narrativa, a saber, a chegada da modernidade. O ruído aparece aqui, como bem coloca Wisnik (1989), como índice do habitat moderno. A trilha sonora tenta demarcar o efeito causado pela sobreposição da modernidade e das tecnologias sobre a fantasia, ou, talvez, evidenciar a ideia de desencantamento trazida pelo novo sistema social. Os sons confusos, e até mesmo, em um primeiro momento, não identificáveis, causam sensações de estranhamento sugerindo um aspecto de mudança naquela ambiente. As intenções musicais percebidas na utilização desta trama apontam para uma antecipação de determinados aspectos da narrativa que ainda estão por vir, a saber: a destruição de *Wonderland* pelo Trem Infernal (símbolo da modernidade).

Em sua maioria, as trilhas presentes em *Alice Madness Returns* utilizam uma estética que tem parentesco com a estética de suspense do cinema, sobretudo com as compostas por Bernard Herrman. A composição *Hatter* feita para um outro momento do Domínio do Chapeleiro é um ótimo exemplo dessa estética presente no jogo.

Todas as trilhas de *Alice Madness Returns* são adaptativas e se modificam de acordo com os rearranjos do ambiente. Através de guinadas graves e sons dissonantes de instrumentos musicais, podemos perceber as modificações que o ambiente vai

sofrendo ao longo do jogo. A trilha sonora tem, portanto, um papel importante na integração e na significação da imagem e da narrativa.

Utilizando a transição em *crossfade*, ou seja, suavizando a mudança de música através da diminuição gradativa da trilha sonora anterior e aumento da trilha sonora posterior (MENEGUETTE, 2013), as trilhas deste videogame, juntamente com os outros membros desse corpo vívido que é *Alice Madness Returns*, formam um todo narrativo indissociável que tem por objetivo garantir um estado de imersão constante.

3.3.1.2. SOBRE OS EFEITOS SONOROS E OS SONS AMBIENTE

Durante o desenrolar do videogame *Alice Madness Returns*, os sons são utilizados como um artifício que auxiliam no processo imersivo da narrativa. Eles sugerem, indicam e simbolizam um universo de informações sobre o que está acontecendo naquele momento.

Os videogames, mais precisamente os de ação e os de aventura, como no caso de Alice, possuem um áudio dinâmico, ou seja, dependem em grande parte da interação do jogador. Em outras palavras, existe nestes videogames um “aspecto de reatividade da paisagem sonora em relação ao jogador” (MENEGUETTE, 2013, p.5). Respondendo não só ao ambiente como também ao usuário, o áudio dinâmico dos *videogames* pode ser dividido em dois tipos, a saber: o interativo e o adaptativo, como já foi colocado mais acima.

No primeiro caso, quando uma ação leva a uma reação direta em uma causalidade simples, ou seja, com correspondência isomórfica, ponto-a-ponto, diz-se que se trata de um áudio interativo. No segundo caso, quando uma ação leva a reações que não estão plenamente determinadas pela própria ação, ou seja, quando o resultado final que compõe a reação do sistema envolve outras variáveis do próprio sistema, sobre as quais o usuário não tem controle, denominamos isso de áudio adaptativo (MENEGUETTE, 2013, p.5).

A construção das paisagens sonoras em *Alice Madness Returns* se dá através da utilização desses dois tipos de sons. As trilhas sonoras, como vimos anteriormente, são tipos de sons adaptativos que reagem de acordo com a mudança do ambiente. Os efeitos sonoros, porém, podem se enquadrar nos dois tipos de áudio, ora funcionando como reação do ambiente, ora como resultado da interação do jogador. Vejamos como isso se processa no videogame.

O início do capítulo quatro de *Alice Madness Returns* apresenta a seguinte situação: Alice está presa em uma delegacia e, após alguns diálogos entre os policiais, ela é liberta. Quando Alice sai da cela, a trilha sonora que embalava a situação anterior cessa e, então, ouvimos, em um primeiro plano, apenas os passos da protagonista, que logo passam a coexistir com o som de um relógio e de diálogos de pessoas. Ao chegar à saída da delegacia a trilha sonora toma novamente o primeiro plano de forma marcante ocultando por alguns instantes os demais sons, como se prenunciasse que algo estava para acontecer. E realmente estava. Subitamente, Alice adentra no reino da Rainha de Copas e, ao som da trilha sonora que rege o ambiente e de tentáculos se contorcendo, ela cai em um buraco que a leva para o interior daquele reino.

Como já foi dito, a trilha sonora é um tipo de som adaptativo/não-diégetico, pois se encontra intimamente conectada as mudanças do ambiente e é exterior ao mundo da narrativa. Sua mudança enérgica no momento em que Alice está prestes a entrar no Reino da Rainha de Copas é um tipo de efeito sonoro muito comum no universo dos jogos eletrônicos, utilizado para antecipar para o jogador um evento eminente, como, por exemplo, a aproximação de algum inimigo. Este efeito sonoro é um tipo de som adaptativo/não-diégetico que independe da interação do jogador. Já os sons dos passos da protagonista, por exemplo, são sons interativos/diégeticos, dependem da ação direta do jogador para acontecerem. Outros exemplos que poderíamos citar deste tipo de som são os golpes que Alice dá em seus inimigos, as explosões, os gritos, os sons que ouvimos ao Alice recolher os itens colecionáveis em sua jornada etc.



Figura 27: Hysteria Mode – Efeito sonoro: gritos

Para a formação da paisagem sonora em um videogame, o corpo sonoro extradiegético mistura-se com os sons diegéticos interativos e aos sons ambientes a fim de formar um todo unificado. Neste processo de construção faz-se necessário alguns momentos de sobreposição dos sons diégéticos que, segundo Meneguet (2013, p.12) “são importantes para que não haja fadiga auditiva, comum em jogos com trilha em *loop* devido à longa exposição a uma mesma sequência de sons”.

Os sons diegéticos do videogame podem ainda ser subdivididos em sons *on-screen* e sons *off-screen*, esses caracterizados pela não visualidade do objeto sonoro e pela construção de toda uma extensão sonora do ambiente, como também pela criação de um contexto; e aqueles, caracterizados pela sincronização com os objetos visualmente percebidos, ou seja, pelo fato de vermos aquilo que ouvimos.

A construção da paisagem sonora em *Alice Madness Returns* também se dá pelo uso simultâneo tanto dos sons *on-screen* quanto dos sons *off-screen*, sendo que cada um deles correspondem a objetivos diferentes na configuração da narrativa. Os sons *on-screen*, por exemplo, dão um aspecto mais realístico a narrativa devido à sincronicidade com as fontes causadoras, ou seja, ao Alice caminhar, cair, abrir portas, quebrar algum objeto, comer ou beber algo ouve-se, simultaneamente à ação, o som da fonte causadora. Este tipo de som, considerado indicial, para usarmos a classificação peirceana, exerce grande importância no processo imersivo do jogo uma vez que indica algo com base em aspectos que recuperam dados da realidade, ocasionando um certo efeito de real. Ou seja, o uso destes sons, “representam uma forma de recuperação de aspectos da realidade que, ao se misturarem com os elementos ficcionais, inserem o real dentro do universo do jogo” (SILVA, 2010).

Os sons *off-screen* (os sons ambientes) são responsáveis pela criação do contexto no qual a narrativa se insere. Eles se dividem em dois tipos, ativos e passivos. Os ativos “são todos aqueles que instigam, deixam dúvidas, causam inquietações, como *o que será isso?*, ou *quem será?*, ou ainda *como será?*” (SHUM, 2009, p. 97).

Os sons passivos “são responsáveis pela criação de uma atmosfera ou de um ambiente sonoro (*ambient sounds*). Eles exercem a função de estabilizar as imagens criando um contexto” (SHUM, 2009, p.97). Os sons ativos se subdividem em dois tipos, a saber: os sons de lugar e os elementos do contexto sonoro. Os sons de lugar “são ambientações sonoras contínuas, como ruídos de máquinas em uma fábrica” (SHUM, 2009, p.97), são exemplos deste tipo de som na narrativa, os barulhos

contínuos da cidade Londrina. Estes barulhos são constituídos por ruídos que ouvimos de uma estação de trem sendo construída, como também, de gritos, de ruídos de animais, de objetos sendo quebrados, dos feirantes comercializando seus produtos, dos artistas de rua tocando seus instrumentos, enfim, dos sons citadinos. Ou ainda, os sons da natureza: de rios, de pássaros, de vento - no País das Maravilhas. Estes são sons contínuos e ajudam na construção do contexto da cidade de Londres e do País das Maravilhas, tornando a exploração do ambiente mais real.

Os elementos do contexto sonoro “são sons pontuais e oferecem pistas acerca do espaço existente no entorno da imagem apresentada” (SHUM, 2009, p.98). Alguns sons de lugar funcionam como elementos do contexto sonoro, como, por exemplo, os sons da construção da estação de trem que indicam que algo está sendo edificado no entorno das ruas que estão sendo exploradas. Já no País das Maravilhas estes sons podem ser exemplificados pelos sons das águas caindo que indicam um rio ou cachoeira próxima, dentre outros.

Os sons *on screen* e *off-screen* promovem uma integração entre o *gamer* e o ambiente explorado auxiliando no processo de imersão do jogo. A utilização desses tipos de sons para a criação das paisagens sonoras no universo de Alice auxilia na criação do pacto audiovisual da narrativa. Dito de outra forma, os elementos visuais e narrativos integram-se aos elementos sonoros formando um todo unificado, dando mais realismo a narrativa. A conexão feita entre às matrizes faz com que o jogador participe de um pacto simbólico no qual “os elementos sonoros e visuais [e narrativos] passam a integrar ou fazer parte de um mesmo objeto, ser, entidade, ambiente ou universo” (SHUM, 2009, p.99). É através desse pacto que acreditamos na realidade apresentada por *Alice Madness Returns*, pois ele produz um efeito de real através da conexão produzida entre um fenômeno auditivo particular e um fenômeno visual/narrativo (CHION, 1994).

3.3.1.3. PRIMAZIA DO RITMO E DO MOVIMENTO

Alice Madness Returns, devido a sua característica de linguagem em movimento, organiza-se sob o domínio da sintaxe temporal que é próprio da sonoridade. É, portanto, no aspecto rítmico inerente a este videogame que o sonoro encontra seu lugar otimizado de temporalidade. O videogame, um *adventure/action*

game third person, foi desenvolvido de forma a apresentar uma história original e um ritmo muito bem definidos ao longo da fruição interativa.

Percebido por meio do movimento dos corpos em movimento no tempo, movimento este que é, em grande parte, resultado da encarnação do gesto do jogador, o ritmo desta narrativa está intimamente ligado a questão da performance. Poderíamos dizer, neste âmbito, que o processo rítmico em *Alice Madness Returns* se realiza a partir daquilo que Santaella (2005) nomeia de dinâmica das gestualidades sonoras já que, assim como na música produzida por instrumentos tradicionais, a gestualidade do jogador, no caso da música, do intérprete, é fundamental para a realização do ritmo, ficando imprimido no movimento que este gesto suscita. Dito de outra forma, se ritmo é duração, ou seja, tempo, podemos afirmar que em *Alice Madness Returns* o que está em jogo é o tempo sonoro/interativo da imagem já que a inserção do usuário no destino da imagem confere a este um poder para interferir no tempo da enunciação desta. É possível, através do avatar Alice, manipular determinados acontecimentos, direcionar ângulos, enquadramento e duração do movimento das câmeras nos momentos interativos do videogame. Assim, a prática performática determina grande parte da dinâmica do jogo.

Os movimentos de alteração ou orientação em *Alice Madness Returns* dá ao jogo uma plástica-rítmica que busca despertar no jogador sensações a partir da evanescência das formas, uma espécie de catarse rítmica. Os movimentos de Alice, por exemplo, são cheios de leveza e coadunam com o clima “fantasioso” da narrativa. Seus cabelos são algo à parte, se movem de forma ondulatória, quase como se estivessem embaixo d’água, contribuindo para a construção dessa atmosfera.

A câmera, que enquadra Alice em sua grande maioria de corpo inteiro em plano aberto com a utilização do ponto de vista em terceira pessoa, com raros momentos de câmera subjetiva, movimenta-se de diversas formas, sempre a cargo do jogador, permitindo a este diversos ângulos de um mesmo ambiente.



Figura 28: Movimento de câmera 1



Figura 29: Movimentação de câmera 2

A imagem em movimento do videogame é muito mais sonora do que visual, por suas qualidades rítmicas e temporais. O ritmo de cada capítulo obedece, portanto, a dinâmica dada pelo usuário a esta mobilidade e as funções de interface utilizadas no desenvolvimento da narrativa. Pode-se optar por fazer com que Alice corra, ande, salte, voe, dependendo das exigências dos acontecimentos ou das escolhas dos jogadores, como também pode-se exercer uma atividade mais contemplativa dentro daquele universo. Com as escolhas, as velocidades se alteram e o movimento se torna evidente nesta manipulação que faz com que a relação de pertencimento ao tempo se instaure dando ênfase as qualidades de visualidade

rítmica. Vale salientar que quando nos referimos a esse tipo de ritmo falamos de algo comum a diversos videogames atuais, uma vez que na base de constituição de qualquer videogame encontra-se entranhado a questão da interatividade e, portanto, a possibilidade de escolhas, inclusive rítmicas, que podem ser feitas pelo usuário.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

DO EQUILÍBRIO ENTRE AS TRÊS MATRIZES/MÍDIASFERAS E DA PERTINÊNCIA DA NARRATIVA NO CONTEXTO ATUAL

Diante das reflexões tecidas sobre *Alice Madness Returns*, no objetivo de apresentar este objeto como modelo narrativo exemplar da atual mídiasfera na qual estamos inseridos, a videosfera, apontamos aqui algumas considerações finais que sintetizam as possíveis relações exploradas no trabalho e esclarecem nosso pensamento na discussão em pauta.

Ao longo do trabalho, evidenciamos o fato de *Alice Madness Returns* ser um videogame que agrega, em sua constituição, diferentes semioses. Nascido do intercruzamento entre linguagens, este objeto contemporâneo é entendido como um signo complexo composto pelas três linguagens dominantes nas mídiasferas citadas por Debray ou pelas três matrizes da linguagem e pensamento citadas por Santaella: a linguagem sonora, a linguagem verbal e a linguagem visual. Diferente de outras formas de expressão humana que põem em evidência uma entre as demais linguagens, este videogame caracteriza-se pela alternância entre as matrizes, constituindo-se, portanto, um objeto híbrido por excelência. Em *Alice Madness Returns* não há, previamente, a predominância de quaisquer um desses elementos sobre o outro, no entanto, o que percebemos, através de nossa análise, é que há aqui um eixo de sustentação que correlaciona os demais elementos, a saber: o eixo narrativo.

Através do estudo aqui proposto, pudemos perceber que a narrativa, presente neste videogame, atesta a sua pertinência nos dias de hoje, demonstrando a falácia teórica proposta pelos preceitos da pós-modernidade, no entanto, sua presença não evidencia necessariamente a sua predominância sobre as demais linguagens, mas sim, a sua importância para a constituição e eficácia do videogame. A narrativa se revela como o elemento que organiza os signos presentes no sistema do *videogame*, e que torna possível a inter-relação entre as diferentes matrizes/mídiasferas. As partes – cores, linhas, sons, movimento, efeitos, imagens etc.- cada uma em si mesmo, só apresentam seções do conteúdo ali tratado, uma visão parcial do objeto que, apesar de serem essenciais, uma vez que sem elas o videogame não funcionaria, só encontram reforço dentro do sistema a partir de sua inter-relação com o elemento narrativo. Dito de outra forma, mesmo com toda a produção visual e sonora, o videogame *Alice Madness Returns* não ficaria de pé sem uma trama que amarrasse a imagem, o som e o texto, sem a

construção de uma narrativa que estabelecesse um processo e intercomunicação entre os signos.

Após o exame do videogame, pode-se perceber também que tal objeto faz um resgate dos signos e suportes presentes nas três mídiasferas citadas por Debray, reativando procedimentos que outrora julgávamos ultrapassados.

A logosfera, por exemplo, encontra-se enraizada no *videogame* através daquilo que denominamos de semioses sonoras. Estas semioses, como vimos, implicam necessariamente a noção de movimento, ou seja, a logosfera se faz presente em *Alice Madness Returns* não apenas pela materialidade do som – trilha sonora, efeitos sonoros, sons ambientes – mas também pelo próprio ritmo e movimento da imagem. Todavia, a presença desta mídiasfera não se resume apenas a estes fatores, ela ainda encontra lugar na ação performática do jogador que interage com o videogame através da vivência de uma nova corporalidade.

A grafosfera, por outro lado, encontra-se inserida no *videogame* tanto pelo caráter narrativo do sistema, que aponta para a linguagem dominante desse período climático, a linguagem verbal, como também pela própria construção narrativa encontrada no videogame que reativa a lógica linear e tradicional do livro, suporte dominante desse período.

Por fim, a videosfera se encontra representada na profusão de elementos visuais - linguagem dominante desta mídiasfera que muitas vezes escamoteia a presença das outras linguagens na constituição do videogame - no caráter cinético e simulador da imagem, como também no processo de intersemiose que o constitui e que é característica própria do suporte dominante deste período, o vídeo.

Nos limites deste trabalho, constatamos que o hibridismo causado pela presença dessas mídiasferas/matrizes apresenta-se como o elemento-chave para a produção de imersão e envolvimento do jogador e para a construção de um certo efeito de real, que não se limita, como vimos, apenas a constituição da imagem ou a utilização de gráficos realistas. Aqui, o realismo vem da experiência emulada pelas diferentes linguagens que se associam de forma a produzir aquilo que denominamos de o efeito de real do videogame, ou seja, ele não se resume apenas ao grau de semelhança entre os elementos presentes no videogame e seus referentes no mundo real. Outros elementos assumem papel fundamental na composição desse efeito. Sinteticamente, *Alice Madness Returns* é uma narrativa constituída de linguagem híbrida, como diria Santaella (2005), ou seja, constituída de linguagem verbo-visual-sonora, que ocasiona uma certa sensação de real por imitar a promiscuidade entre as matrizes que, na vida, é regra.

Isto posto, como elemento que permeia todas as formas de configuração discursiva na medida em que é a matriz da estruturação espaço-temporal, fundamento de toda linguagem, a narrativa, no contexto atual, como vimos através dessa análise, atesta a sua renovação enquanto gênero transcultural e trans-histórico (Barthes), ou seja, enquanto gênero que se adapta às diferentes mídiasferas, através de sua presença na máquina de linguagem mais representativa de nosso tempo, o vídeo, em especial o videogame.

Com efeito, como gênero capaz de deslizar para diferentes suportes e assumir diversas configurações, a narrativa aparece na videosfera como um instrumento catalizador de linguagens que, liberado dos limites da voz e do papel, assume uma posição cada vez mais complexa baseada, sobretudo, em semioses múltiplas. Certamente, a voz de Féher (1997) ecoa no cenário contemporâneo na medida em que a capacidade de renovação da narrativa, demonstrada por ele através do romance, se encontra amplificada no contexto das mídias, sendo o videogame objeto representativo deste fato por representar aquilo que em grande medida tem sido feito pelas produções narrativas atuais.

A configuração que a narrativa assume na contemporaneidade é capaz de resgatar, como é próprio da videosfera, os signos das eras idas, alimentando-se deles e reconfigurando-os para a produção e construção de novos sentidos, como vimos no videogame em análise que é composto por uma macroestrutura narrativa que ancora as microestruturas (linguagens/mídiasferas que compõem a narrativa).

Obviamente, as concepções apresentadas aqui não querem defender a tese de que os videogames se constituem apenas como narrativas, mas sim, que esta é um elemento essencial para a sua constituição, pois a sua utilização dentro da estrutura dos *games* revela o caráter fundamental do viés narrativo para a eficácia do jogo, como também confirma a sua pertinência e permanência na idade do pós.

Esperamos que as colocações traçadas nesta dissertação tenham correspondido às expectativas por ela proposta, certamente, diante de um objeto tão múltiplo como este videogame outras perspectivas poderiam ter sido abordadas, no entanto, acreditamos que as discussões desenvolvidas neste trabalho tenham dado uma contribuição viável para o campo de pesquisa dos videogames e da narrativa no contexto atual e demonstrado um caminho de análise que pode ser desenvolvido em outros objetos contemporâneos.

CORPUS

Spyce Horse. *Alice Madness Returns*. 2011.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADORNO, Theodor W. *Notas de literatura*. São Paulo: Duas cidades, 2003.

ALLIEZ, Eric. Carta a André Parente: entre imagem e pensamento. In: PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.267-276.

ALVES, Lynn Rosalina Gama. *Gamer over: jogos eletrônicos e violência*. Salvador: L.R.G, 2004.

ARBEX, Márcia. Poéticas do visível: uma breve introdução. In: ARBEX, Márcia (org.) *Poéticas do Visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*, Belo Horizonte, UFMG, 2006, p.17-62.

ARMES. Roy. *On vídeo*. São Paulo: Summus, 1999.

AUMONT, Jacques. Jacques. et al. *A estética do filme*. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

_____. *As Teorias dos Cineastas*. Campinas, SP: Papyrus, 2004.

BAKHTIN, Mikhail V. *Marxismo e filosofia da linguagem*. 6ª ed. São Paulo: Hucitec, 1992.

BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. et al. *Análise Estrutural da Narrativa*. 4ª ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

BENJAMIN, Walter. Brinquedo e brincadeira: Observações sobre uma obra monumental. In: *Obras escolhidas*, vol. I – Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura. São Paulo, SP: Brasiliense, 1996.

_____. O narrador. In: *Magia, técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BETTOCCHI, Eliane. *A linguagem visual no Role-playing Game*. Disponível em: < <http://www.historias.interativas.nom.br/artigos/edesign2000.pdf> > Acesso em: 15 de Fev. 2013.

BRANCO, Marsal Alves; PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Uma tipologia dos Games*. Disponível em: < www.unirevista.unisinos.br/_pdf/UNIrev_BrancoPinheiro.PDF > Acesso em: 22 de jun. 2010.

BOBANY, Arthur. *Videogame Arte*. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.

BOFF, Leonardo. *Ethos mundial: um consenso mínimo entre os humanos*. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

BOUGNOUX, Daniel. Meios ambientes, mídia, midiologia. In: *Introdução às ciências da informação e da comunicação*. Petrópolis – RJ: Vozes, 1994, p.31-43.

BRESCIANI, Maria Stella Martins. *Londres e Paris no século XIX: o espetáculo da pobreza*. São Paulo: Brasiliense, 2004.

CAMPOS, Augusto. *Jaguardarte*. Disponível em: < <http://brasillewiscarroll.blogspot.com.br/2009/09/jabberwocky-in-portuguese.html> > Acesso em: 10 de Jan. 2013.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens*. Lisboa: Cotovia, 1990.

CARA, Salete de Almeida. *Marx, Zola e a prosa realista*. São Paulo: Ateliê Editorial, 2009.

CARITA, André. *A estética como significante do survival horror*. Disponível em: < http://www.gamecultura.com.br/index.php?option=com_content&view=category&id=164&Itemid=100003&layout=default#axzz1sy7iBioP > Acesso em: 3 de fev. 2012.

CARROLL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. São Paulo: Cosac Naify, 2009.

CHION, M. *Audio-vision: sound on screen*. Tradução de C. Gorbman, Nova York: Columbia University Press, 1994.

CHRISTIN, Anne-Marie. A imagem enformada pela escrita. In: ARBEX, Márcia (org.) *Poéticas do Visível: ensaios sobre a escrita e a imagem*, Belo Horizonte, UFMG, 2006, p.63-105.

COLLINS, Karen. An Introduction to the Participatory and Non-Linear Aspects of Video Game Audio. In: HAWKINS, Stan and RICHARDSON, John (Eds.). *Essays on Sound and Vision*. Helsinki: Helsinki University Press, 2007.

COMPAGNON, Antoine. O mundo. In: *O demônio da teoria*. Belo Horizonte. Ed. UFMG, 2001, pg.-97-138.

CLÜVER, Claus. *Intermedialidade. Pós: 2 , v. 1*. nov. 2008. p. 8-23.

_____. *Inter Textus/Inter Artes/ Inter Media*. AletriA n°. 14, 2006. p.11-41.

COUCHT, Edmond. Da representação à simulação. In: PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 3, 1993, p.37-48.

DARLEY, Andrew. *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos gêneros em lós médios de comunicacón digital*. Barcelona: Paídos, 2002

DEBRAY, Régis. *Manifestos midiológicos*. Petrópolis: Vozes, 1995.

_____. A noção de midiasfera. In: *Curso de midiologia geral*. Petrópolis: Vozes, 1993a.

_____. *Vida e morte da imagem: uma história do olhar no ocidente*. Petrópolis – RJ: Vozes, 1993b.

DE DECCA, Edgar Salvadori. *O Nascimento das Fábricas*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar 1990.

DELEUZE, Gilles. A literatura e a vida. In: *Crítica e clínica*. São Paulo: Editora 34, 1997.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. *Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia*. Vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: A Imagem-Tempo*. São Paulo, Editora Brasiliense, 1990.

_____. *Lógica do sentido*. Trad. de Luiz Roberto Salinas Fortes. São Paulo: Perspectiva, 1982.

DONDIS, Donis A. *Sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac Naify, 2004.

_____. *O ato fotográfico e outros ensaios*. 2ed. Campinas: Papirus, 1998.

ECO, Umberto. *Quase a mesma coisa*. Trad. Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Editora Record, 2007.

ENCICLÓPEDIA ITAÚ CULTURAL E ARTES VISUAIS. *Videoarte*. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=termos_texto&cd_verbete=3854> Acesso em: 10 de Abr. 2012.

ENGELS, Friedrich. *A questão da habitação*. Belo Horizonte: Aldeia Global Livraria e Editora LTDA, 1979.

ESPÍNDOLA, Bernardo Rodrigues. *Tradução, transcrição e intertextualidade: a semiose intermídia*. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/anais/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/061/BERNARDO_ESPINDOLA.pdf> Acesso em: 20 de mai. 2012.

FAYE, Jean-Pierre. *A razão narrativa*. São Paulo. Ed. 34, 1996.

FARINA, Modesto. PEREZ, Clotilde. BASTOS, Dorinho. *Psicodinâmica das cores em Comunicação*. São Paulo: Bluches, 2006.

FEHÉR, Ference. *O romance está morrendo*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FERREIRA, Emmanoel. *Realismo estético e videogames: relação entre representação na atividade videolúdica*. Prisma.com, Rio de Janeiro, vol. único, n 2. Disponível em: <prisma.cetac.up.pt/Prisma.Com_n_10_Especial_Videojogos2009_06....> Acesso em: 12 Jun. 2012.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: 7Letras, 2010.

_____. *Games, cinema e interatividade*. Disponível em: <http://www.academia.edu/529957/Games_Cinema_e_Interatividade>. Acesso em 10 de mai. 2010.

FRAGA, E. *Nelson Rodrigues expressionista*. São Paulo: Ateliê Editorial, 1998.

FRASCA, Gonzalo. *Ludology meets Narratology*. Disponível em:<<http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>> Acessado em: 10 de abr. 2010.

GANCHO, Cândida Vilares. *Como analisar narrativas*. São Paulo. Ática, 2002.

GOMES, Renata Correia de Lima. *A poética dos tempos mortos: diálogos entre o cinema e o videogame*. Disponível em: <http://desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf> Acesso em: 01 de Jan. de 2013.

_____. Videogames: imagem, narrativa, participação. In: *Imagem Contemporânea: cinema, tv, documentários, fotografia, videoarte, games...*, Hedra: São Paulo: Hedra, 2009, p.87-98

_____. *Agentes verossímeis: uma investigação sobre a construção de personagens autônomos nos videogames*. 2008. 171 fls. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 2008.

GUIMARÃES, Daniel de Vasconcelos. *O campo de referência dos videogames: Estudo semiótico sobre o Objeto Dinâmico do game*. 2008, 153 fls. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

_____. O design da narrativa como simulação imersiva. In: LEMOS, André (org.). *Narrativas Midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

GOODY, Jack. Da oralidade a escrita – Reflexões antropológicas sobre o ato de narrar. In: *Romance: a cultura do romance*. MORETTI, Franco(org.). São Paulo: Cosac Naify, 2009.

GULARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*; Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. 4ª Ed. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2000.

JAKOBSON, Roman. *Lingüística e interação*. São Paulo: Cultrix, 1999.

JAMESON, Frederic. *Vídeo: surrealismo sem inconsciente*. In: *Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

JØRGENSEN, Kristine. *On transdiegetic sounds in computer games*. *Northern Lights*, v5, 2007. pp.105–117.

JUUL, Jesper. Introduction to Game Time. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Ed.). *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 2004. p. 131-142.

KANDINSKY, Wassily. *Do Espiritual na arte*. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

KERCKHOVE, Derrick de. O senso comum, antigo e novo. In: PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.56-64.

KROKER, Arthur. *The postmodern scene: excremental culture and hyper-aesthesis*. Montreal: New World Perspectives, 1991.

KOZU, Fernando. BATTISTUZZI, Marcos, et al. *Análise semiótico-musical da peça “Thema – Omaggio a Joyce” de Luciano Berio*. Disponível em: < http://www.uel.br/pos/musica/pages/arquivos/Analise%20osemiotica-homage%20a%20joyce%20_Berio_%20forum-CLM-2002.pdf > Acesso em: 17 de Fev. 2013.

LEMOS, André. *Narrativas midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LEITE, Sebastião Uchoa. *O universo visual de Lewis Carroll*. In: *Crítica do ouvido*. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

LIMA, CARLOS Willian Ferreira. *A construção da imagem realista em jogos de videogame: Um estudo sobre as representações imagéticas dos games de nova geração*. 2008. 145 fls. Dissertação (Mestrado em Comunicação e semiótica) Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2008.

LUKÁCS, Georg. *A teoria do romance*. São Paulo: Editora 34, 2000.

_____. Narrar ou Descrever? Contribuição para uma discussão sobre o naturalismo e o formalismo. In: *Ensaio sobre Literatura*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1965. pg. 43-94.

LUZ, Rogério. Novas imagens: efeitos e modelos. In: PARENTE, André (org). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.49-55.

MACÊDO, José Emerson Tavares. *A cidade de Londres no século XIX: uma abordagem sobre os marginalizados*. Disponível em: < http://eduep.uepb.edu.br/alpharrabios/v2n1/pdf/A_CIDADE_DE_LONDRES.pdf > Acesso em: 25 de Jan. 2013.

MACHADO, Arlindo. *Pré-cinemas e pós-cinemas*. Campinas–SP: Papirus, 1997.

_____. Anamorfoses cronotópicas ou a quarta dimensão da imagem. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.100-116.

_____. *A arte do vídeo*. São Paulo: Editora Brasiliense 1988.

MACHADO, Álvaro Manuel. PAGEAUX, Daniel – Henri. *Da literatura comparada à teoria da literatura*. Lisboa: Editora Presença, 2001.

MACHADO, Irene (org.). *Semiótica da cultura e semiosfera*. São Paulo. Annablume, 2007.

MACIEL, Kátia. A última imagem. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.253-257.

MAINGUENEAU, Dominique. *Discurso literário*. São Paulo: Contexto, 2006.

MAGER, Gabriela B.; CIPINIUK, Alberto. *O design, a imagem e o real: uma leitura baseada em Régis Debray*. Disponível em: < <http://blogs.anhembibr.com/gressodesign/anais/artigos/67083.pdf> > Acesso em: 19 de Agos. 2012.

MENEGUETTE, Lucas C. *Dead Space: Estudo de caso e reflexões sobre o áudio dinâmico*. Disponível em: < <http://aplicweb.feevale.br/site/files/documentos/pdf/46720.pdf> > Acesso em: 20 de Fev. 2013.

MCLUHAN, Marshall. *Os meios de comunicação como extensões do homem*. 15ª reimpressão. Tradução Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.

MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações. In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 23- 36.

PARADELLA, Flávia Simonini. *Teoria da forma: ponto, linha, plano*. Disponível em: < http://www.ensp.fiocruz.br/portal-ensp/_uploads/documentos-pessoais/documento-pessoal_314.pdf > . Acesso em 15 de Fev. 2013.

PARENTE, André. Os paradoxos da Imagem-Máquina. In: _____. *Imagem Máquina*. André Parente (org.). Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.7-33.

PASE, André Fagundes. Cinema e jogos eletrônicos: um casamento sem comunhão de bens. In: *Anais do Congresso brasileiro de ciências da comunicação*. Porto Alegre: São Paulo: Intercom, 2004.

PATRIOTA, Karla Regina Macena Pereira. CUNHA, Joana Rizzo Carneiro da. *Interatividade, Imersão e Leitura não-linear: Os Novos meios e as novas linguagens*. Disponível em: < <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/20372543440923567945644023097019299620.pdf> > Acesso em: 17 de jun. de 2010.

PEIXOTO, Nelson Brissac. Passagens da imagem: pintura, fotografia, cinema, arquitetura. In: PARENTE, André (org.). *Imagem Máquina*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993, p.237-252.

PINHEIRO, Cristiano Max Pereira. *Videogames: Do entretenimento a comunicação*. Disponível em: <www.intercom.org.br/papers/outros/hmidia2007/resumos/R0126-1.pdf> Acesso em 13 de Abr. 2010.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2003.

PROPP, Vladimir Iakovlevich. *Morfologia do conto maravilhoso*. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1984.

REIS, Givaldo dos. *Videogame: História, gêneros e diálogo com o cinema*. 2005. 190 pg. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Universidade de Marília. Marília, 2005.

RESENDE, Fernando. O jornalismo e a enunciação: perspectivas para um narrador jornalista. In: LEMOS, André (org.) *Narrativas midiáticas contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

RETROSPACE. *A história do videogame em 40 capítulos*. Disponível em: <<http://outerspace.terra.com.br/retrospace/>> Acesso em 22 de jun. 2010.

RICOUER, Paul. *Tempo e narrativa*. Campina: Papirus, 1994.

ROMÃO, José Eustáquio. *Paulo Freire e a imagem*. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistasims/index.php/EL/article/view/2440/2394>> Acesso em: 15 de Ago. 2012.

RYAN, Marie- Laure. *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001.

SALAZAR, A. *La Música en la Cultura Grega*. México, El Colégio de México, 1954.

SANTAELLA, Lúcia. *Games e comunidades virtuais*. Disponível em:<<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>> Acesso em 15 de mai. 2010.

_____. Introdução. In: SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. IX-XV.

_____. Os três paradigmas da imagem. In: SANTAELLA, Lúcia. NOTH, Winfried. *Imagem: conguição, semiótica, mídia*. São Paulo: Iluminuras, 2008, p.157-193.

_____. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa (org.). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibernídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006, p.173-201.

_____. *Matrizes da Linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

_____. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulos, 2003

_____. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Thomson Learnig, 2002.

SATO, Adriana Kei Ohashi. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia. FEITOSA, Mirna (orgs). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p.37-49.

SEGOLIN, Fernando. *Personagem e anti-personagem*. São Paulo: Olho d'água, 1999.

SHUM, Lawrwnce Rocha. Paisagens sonoras nos games. In: SANTAELLA, Lúcia. FEITOSA, Mirna (orgs). *Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009, p.95-111.

SILVA, Juremir Machado. Imagens da irrealidade espetacular. In: ARAÚJO, Denize Correa (org.). *Imagem (ir)realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006, p.163-172.

SILVA, Marco. *Que é interatividade*. Boletim técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 24, n. 2, maio/ago. 1998. p. 27-35.

SILVA, Renata Prado Alves. *Wold of Warcraft: Semioses para a produção de envolvimento em jogos eletrônicos*. 2010. 114 fls. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social). Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2010.

VANOYE, Francis. *Ensaio sobre a análise fílmica*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas, SP: Papirus, 1994.

WISNIK, José Miguel. *O som e o sentido*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

ZUMTHOR, Paul. *Introdução à poesia oral*. Belo Horizonte: UFMG, 2010.

