UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

DEPARTAMENTO DE LETRAS E ARTES

DOUTORADO EM LITERATURA E INTERCULTURALIDADE

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

J O U R N E Y e as **potencialidades narrativas** dos V I DE O J O G O S

CAMPINA GRANDE – PB
2018

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

JOURNEY E AS POTENCIALIDADES NARRATIVAS DOS VIDEOJOGOS

Tese 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 Doutora.

Orientador: Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino

CAMPINA GRANDE – PB
2018

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na 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 do trabalho.

A662j Araújo, Deyseane Pereira dos Santos.
Journey e as potencialidades narrativas dos videojogos [manuscrito] : / Deyseane Pereira dos Santos Araújo. - 2018.
216 p. : il. colorido.

Digitado.
Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.
"Orientação : Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino, Coordenação do Curso de Letras - CEDUC."

1. Narrativa. 2. Estudo intermidiático. 3. Videojogo. 4. Semiótica. 5. Materialidade.

21. ed. CDD 401.41

DEYSEANE PEREIRA DOS SANTOS ARAÚJO

JOURNEY E AS POTENCIALIDADES NARRATIVAS DOS VIDEOJOGOS

Aprovada em 11 de Abril de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Luciano Barbosa Justino (UEPB)
(Orientador)

Prof. Dr. Diógenes André Vieira Maciel (UEPB)
(Membro Interno)

Profa. Dra. Elisa Mariana de Medeiros Nóbrega (UEPB)
(Membro Interno)

Prof. Dra. Nadja (UFPB)
(Membro Externo)

Prof. Dr. Expedito Ferraz Junior (UFPB)
(Membro Externo)

A tese

Enquanto descendente direto do sistema videográfico, aquele que representa a semiose objetiva de nosso tempo (JAMESON, 1996), *Journey* representa uma prática narrativa singular que transcende a dominância do "significado", nos lançando, devido a isto, diante de uma reflexão sobre os modos de "fazer ser". Neste processo, forçando relações para o "fora-do-signo" representativo e apresentando uma densidade forte de lugar e de tempo, a narratividade deste videojogo não pode ser explicada longe das materialidades que tornam possível sua existência, nem longe das intrigas que trama com o seu meio e com as espécies concorrentes (DEBRAY, 1995). Em outras palavras, acreditamos que em *Journey* estamos diante de uma semiótica das mídias articulada a uma ecologia das linguagens que instaura uma poética do índice na constituição da narrativa, "uma poética cujo objeto não pode ser dissociado do ambiente imediato que o tornou possível, e este ambiente imediato é meio: espaço-suporte e espaço (meio ambiente) do signo" (JUSTINO, 2005, p. 10). Através desta poética, vemos atestada em *Journey* não somente a falácia teórica da pós-modernidade a respeito da morte da narrativa, como também vemos instituído, em termos de produção narrativa, um "novo" estatuto desta dentro do sistema, baseado, sobretudo, em sua intersemioticidade e nas trocas, contatos e contágios que tal objeto estabelece na semiosfera (MACHADO, 2007), dos quais destacamos, de modo especial, os estabelecidos com o sistema da literatura através da presença das referências intermidiáticas (RAJEVSKI, 2012a, 2012b) via processo de discursividade literária (MENGUENEAU, 2012) em seu interior. É neste sentido, portanto, que acreditamos que a composição narrativa de *Journey*, constituída como desdobramento de um primeiro, a partir de uma forma de engendramento semioticamente oralizante, institui uma nova relação entre narrativa, jogabilidade e ética da ação do jogador, na medida em que, ao oferecer a este possibilidades de liberdade e emancipação das modelizações hegemônicas, através de uma experiência estética, sensível, corporal com o objeto, ainda assim permite uma reterritorialização dos modos de subjetividade vigentes no sistema capitalista, através da representação, via avatar, da individualidade do sujeito, estrutura residual (WILLIAMS, 2011) advinda da modernidade e do gênero romance e formalizada em *Journey* através do processo narrativo e da constituição do herói.

Ao Eterno,
que me conduz, todos os dias,
em minha jornada.

A Joaquim, o mais intenso e novo amor da minha vida.

AGRADECIMENTOS

Ao professor Luciano Barbosa Justino, pela paciência, inspiração e orientação no desenvolvimento desta tese.

Aos professores examinadores, pelo olhar crítico e atento e pelas contribuições dadas no desenvolvimento da pesquisa.

Aos professores que, durante a minha jornada acadêmica, se tornaram exemplos de profissionais e termômetro de rigor: Diógenes Maciel, Geralda Medeiros e Elisa Mariana.

À minha mãe, Maria, minha maior mestre, fortaleza nesta caminhada e na vida.

Ao meu pai, José (*in memoriam*), por ser o motivo pelo qual continuo a jogar este jogo que é a vida.

Ao meu esposo Allisson, pelo privilégio de construir uma vida inteira ao seu lado.

A todos que, no percurso da jornada, me deram o privilégio de ouvir, de ser ouvida e, principalmente, de aprender.

À CAPES, por prover recursos para a realização desta tese.

ARAÚJO, Deyseane Pereira dos Santos. *Journey e as possibilidades narrativas dos videojogos*. 2018. 216 f. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) – Universidade Estadual da Paraíba, Campina Grande. 2018.

Esta tese ancora-se na perspectiva dos estudos intermidiáticos e tem como objetivo maior aprofundar o debate sobre a teoria da narrativa na contemporaneidade, tomando como corpus de pesquisa o videojogo *Journey,* lançado em 13 de março de 2012 na *Playstation Network* pela *Thatgamecompany* (TGC). Em sentido amplo, este trabalho busca questionar o discurso pós-moderno que postula a crise da narrativa, quando não a sua morte, a partir da análise dos processos rizomáticos (DELEUZE & GUATARRI, 1996, p. 37) da narrativa para outros sistemas, de modo especial para o sistema do videojogo, levando em consideração, para tanto, a problematização da materialidade (GUMBRECHT, 2010) no processo tradutório de uma fábula que, ao encarnar-se em *médium,* tornasse a *syuzhet (GAUDREAULT; MARION, 2012, p.117)*. Utilizando como aportes teóricos as noções de Midiasfera de Régis Debray (1993a, 1993b, 1995), de Semiosfera de Irene Machado (2007) e de Polissistema de Even-Zohar (2007), tentamos averiguar, em um primeiro momento, a partir da perspectiva de materialidade construída em nosso trabalho, os processos de mediação, contatos e contaminações estabelecidos entre *Journey* e os demais sistemas, principalmente a relação tecida entre este objeto e o sistema da literatura, evidenciada através presença de uma certa "discursividade literária" (MANGUENEAU, 2009) na composição narrativa. Esta perspectiva atesta, como cremos, não só a falácia teórica proposta pelos preceitos da pós-modernidade a respeito da morte da narrativa, como também nos auxilia, em sentido estrito, a perceber as complexidades que a narrativa assume nesse sistema intersemiótico. Conforme mostramos em um segundo momento, a diversidade de linguagens presente na composição, bem como as distintas relações intermidiais tecidas por *Journey* no âmbito da semiosfera, nos coloca diante de um "novo" estatuto narrativo que se configura a partir de uma forma de engendramento semioticamente oralizante (JUSTINO, 2013), forma esta evidenciada em seu interior através da performatividade interativa acionada pelo sistema e da presença das semióticas a-significantes no processo de construção da narrativa. É neste sentido que consideramos, portanto, o videojogo *Journey* como um polissistema narrativo próprio do tempo da Videosfera (DEBRAY, 1993a) que se alimenta do distante mítico e performático da Logosfera (DEBRAY, 1993a) e de suas semioses oralizantes, e do "muito" próximo, da lógica do livro, da Grafosfera (DEBRAY, 1993a), através da "discursividade literária" presente na composição da narrativa.

Palavras-chave: Narrativa; Videojogo; Materialidade; Journey.

ABSTRACT

This thesis is based on the intermedia studies perspective and aims to further deepen the debate about narrative theory in contemporaneity, using as research corpus the videogame *Journey*, launched on March 13th 2012 at *Playstation Network* by *Thatgamecompany* (TGC). In a broad aspect, this work seeks to question the post-modern discourse that postulates the narrative crisis, if not its death, based on the analysis of narrative rhizomatic processes (DELEUZE & GUATARRI, 1996, p. 37) for other systems, especially the videogame system, considering, for such, the materiality problematic (GUMBRECHT, 2010) in the translation process of a fable that, incarnated in the medium, becomes the *syuzhet (GAUDREAULT; MARION, 2012, p.117)*. Using as theoretical support the notions of Mediasphere by Régis Debray (1993a, 1993b, 1995), of Semiosphere by Irene Machado (2007), and of Polysystem by Even-Zohar (2007), we tried to investigate, firstly, from the materiality perspective built in our work, the mediation, contact, and contamination processes established between *Journey* and other systems, mainly the relationship between this object and the literature system showcased through the presence of a certain "literary discursiveness" (MANGUENEAU, 2009) in the narrative composition. This perspective testifies, as we believe, not only the theoretical fallacy proposed by post-modern ideas about the narrative death, as well as helps us, in a strict sense, to notice the narrative complexities on this intersemiotic system. As we have showed in a second moment, the languages' diversity present in the composition, as well as the many *Journey* intermedia relationships in the semiosphere, puts us in front of a "new" narrative statute that is set up on an oralizing semiotic way of engendering (JUSTINO, 2013), a form that is evidenced in its interior through the interactive performativity powered by the system and the presence of a-significant semiotics in the narrative construction process. In this way, we consider, thus, the videogame *Journey* as a narrative polysystem of the Videosphere time (DEBRAY, 1993a) that feeds from the distant mythic and performative of the Logosphere (DEBRAY, 1993a), its oralizing semiotics, and the "very" close, the book logic, the Graphosphere (DEBRAY, 1993a), through the "literary discursiveness" present in the narrative composition.

Key words: Narrative; Videogame; Materiality; Journey.

RESUMEN

Esta tesis se basa en la perspectiva de los estudios intermidiáticos y tiene como gran objetivo profundizar el debate sobre la teoría de la narrativa en la contemporaneidad, teniendo, como corpus de investigación, el videojuego *Journey*, lanzado el 13 de marzo de 2012 en la *Playstation Network*, por la *Thatgamecompany* (TGC). En el sentido amplio, este trabajo busca cuestionar el discurso posmoderno que postula la crisis de la narrativa (o hasta su muerte) a partir del análisis de los procesos rizomáticos (DELEUZE & GUATARRI, 1996, p.37) de la narrativa para otros sistemas, de modo especial para el sistema del videojuego, teniendo en cuenta, para tanto, la problematización de la materialidad (GUMBRECHT, 2010) en el proceso traductor de una fábula que, al encarnarse en *médium*, se convierte en la *syuzhet* (GAUDREAULT, MARION, 2012, p.117). Como aportes teóricos, utilizamos las nociones de Midiasfera de Régis Debray (1993a, 1993b, 1995), de Semiosfera de Irene Machado (2007) y de Polisistema de Even-Zohar (2007). Intentamos averiguar, en un primer momento – y desde la perspectiva de materialidad construida en nuestro trabajo –, los procesos de mediación, contactos y contaminaciones establecidos entre *Journey* y los demás sistemas, principalmente la relación tejida entre este objeto y el sistema de la literatura, evidenciada por la presencia de una cierta "discursividad literaria" (MANGUENEAU, 2009) en la composición narrativa. Esta perspectiva atestigua, como creemos, no sólo la falacia teórica propuesta por los preceptos de la posmodernidad respecto a la muerte de la narrativa, sino que también nos auxilia, en sentido estricto, a percibir las complejidades que la narrativa asume en ese sistema intersemiótico. Como demonstramos en un segundo momento, la diversidad de lenguajes presentes en la composición, así como las distintas relaciones intermidiales tejidas por *Journey* en el marco de la semiosfera, nos pone ante un "nuevo" estatuto narrativo que se configura a partir de una forma de engendramiento semioticamente oralizante (JUSTINO, 2013), que se evidencia en su interior a través de la performatividad interactiva accionada por el sistema y de la presencia de las semióticas a-significantes en el proceso de construcción de la narrativa. En este sentido, consideramos el videojuego *Journey* un polisistema narrativo propio del tiempo de la Videosfera (DEBRAY, 1993a), que se alimenta del distante mítico y performático de la Logosfera (DEBRAY, 1993a) y de sus semiosis oralizantes, y del "muy" cerca, de la lógica del libro, de la Grafosfera (DEBRAY, 1993a), a través de la "discursividad literária" presente en la composición de la narrativa.

Palabras-clave: Narrativa; Videojuego; Materialidad; Journey.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURA 1: Esquema visual do modelo linear de enredo presente em *Journey* 113
FIGURA 2: Fragmento da história da antiga civilização 116
FIGURA 3: Representação dos ancestrais 117
FIGURA 4: Tapeçaria da história dos ancestrais 118
FIGURA 5: A origem da civilização (Tapeçaria segmentada – visão 1) 119
FIGURA 6: O desenvolvimento da civilização (Tapeçaria segmentada – visão 2) ...120
FIGURA 7: O declínio da civilização (Tapeçaria segmentada – visão 3 e 4) 121
FIGURA 8: O surgimento do herói viajante (Tapeçaria segmentada – visão 5) 122
FIGURA 9: Tapeçaria da jornada do herói 125
FIGURA 10: Ato 1 (Tapeçaria da jornada do herói segmentada) 128
FIGURA 11: Ato 2 (Tapeçaria da jornada do herói segmentada) 129
FIGURA 12: Ato 3 (Tapeçaria da jornada do herói segmentada) 132
FIGURA 13: Dois jogadores em sessão online 135
FIGURA 14: Simbolização visual da comunicação 137
FIGURA 15: Personagem-avatar 144
FIGURA 16: Padrão geométrico da vestimenta do avatar 149
FIGURA 17: Padrão geométrico da vestimenta da tribo Navajo 149
FIGURA 18: Padrão geométrico da tecelagem Navajo 149
FIGURA 19: Máscara cerimonial da tribo Navajo – Representatividade Nayenezgani (divindade Navajo) 150
FIGURA 20: Máscara do avatar em *Journey*.....150
FIGURA 21: Arcos emocionais das fases de *Journey* 161
FIGURA 22: As distintas fases de *Journey* 177
FIGURA 23: Das linhas e formas curvilíneas da composição 181
FIGURA 24: Das linhas e formas retilíneas da composição 184
FIGURA 25: Padrão cromático da ambientação 189

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Arco narrativo da jornada do herói em *Journey* 126

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Enredo da história dos ancestrais dividido em episódios 118

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 14

1- AGENCIAMENTOS MATERIAIS E PRODUÇÃO NARRATIVA

1.1- DA NARRATIVA: LINHAS DE FUGA 29
1.2-(RE)FLEXÕES SOBRE A TEORIA DAS MATERIALIDADES OU SOBRE O QUE A MATÉRIA TEM A DIZER AO SENTIDO..... 37
1.3 – O JOGO COMO ELEMENTO DA CULTURA 52

2- DAS MATERIALIDADES DAS MIDIASFERAS

2.1- DA LOGOSFERA OU SOBRE O REGIME DA IMAGEM-PRESENÇA 61
2.2 DA GRAFOSFERA OU SOBRE O REGIME DA IMAGEM-REPRESENTAÇÃO 66
2.3- DA VIDEOSFERA/ECRANOSFERA OU SOBRE O REGIME DA IMAGEM-SIMULACRO E SUA INTERSEMIOSE 71
2.4- DAS MATERIALIDADES DO SISTEMA VIDEOGRÁFICO 78
2.5- O REALISMO E AS MÁQUINAS DE IMAGEM 88

3- POSSIBILIDADES NARRATIVAS NA ECRANOSFERA: O VIDEOJOGO *JOURNEY*

3.1 DA MATERIALIDADE NARRATIVA EM *JOURNEY* *100*
3.2- DO ESPAÇO ESTRIADO OU SOBRE A DISCURSIVIDADE LITERÁRIA DA NARRATIVA EM JOURNEY 105
3.2.1- JOURNEY E AS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NO PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DA NARRATIVA 109
3.2.1.1- DA COMPOSIÇÃO DO ENREDO: O ENTRE-LUGAR DA TRADIÇÃO E DA NOVIDADE NARRATIVA 111
3.2.1.2- JOURNEY E O ALQUIMISTA: APROXIMAÇÕES 133
3.2.1.3- DAS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS E INTERCULTURAIS NA CONFIGURAÇÃO DO HERÓI EM JOURNEY 143

4- A POTÊNCIA DAS SEMIÓTICAS A-SIGNIFICANTES NA CONFIGURAÇÃO DA NARRATIVA EM JOURNEY

4.1- SOBRE O ARCO EMOTIVO DA NARRATIVA EM JOURNEY 159
4.2- JOURNEY E OS SIGNOS VISUAIS 164
4.2.1- DAS FORMAS NÃO-REPRESENTATIVAS OU SOBRE A POTÊNCIA DOS SIGNOS A-SIGNIFICANTES EM JOURNEY 168
4.2.1.1- DO MOVIMENTO DA IMAGEM 172
4.2.1.2- DAS LINHAS, FORMAS E CORES 176

CONCLUSÃO 196

REFERÊNCIAS 203

pressSTART

[INTRODUÇÃO]

Após um período de rupturas e crises paradigmáticas, no qual as ciências humanas buscaram aproximar-se das chamadas ciências duras, testemunhamos um tempo em que, a partir do questionamento de suas fronteiras e seus fundamentos tradicionais, as ciências do homem vêm se reinventando e reconfigurando novos modos de pensar o humano e as humanidades[1]. De um ponto de vista acadêmico, essa reconfiguração nos leva a considerar 3 aspectos na abordagem dos sistemas da cultura e de seus objetos:

1- Há de se contestar algumas condições de produção de conhecimento institucionalmente cristalizadas nas humanidades e forjar uma nova epistemologia para a abordagem dos objetos culturais;
2- pois não há mais como conceber as ciências, as disciplinas e seus sistemas como sincronísticos, para utilizar uma expressão de Even-Zohar (2007), uma vez que o nosso tempo, e, por extensão, os nossos objetos, são intersemióticos e intermidiais por excelência, para não dizer que sempre foram;
3- diante disso, a posição da crítica precisa ser de articulação do objeto com seus "foras" [2], pois não cabe mais ao crítico descobrir ou explicar uma obra, mas entender como ela chega a significar (BARTHES, 2006).

Baseadas nessas proposições, portanto, que as discussões traçadas nesta tese se constroem, visando colocar em destaque questões que a forte tradição hermenêutica, dentro do campo das humanidades, acabou por obscurecer. Situada no campo da literatura, lugar por excelência de uma "razão narrativa" (FAYE, 1994), nossa proposta, nesse contexto, tem como objetivo indagar sobre os processos rizomáticos[3] da narrativa para outros sistemas, levando em consideração a

[1] Informações baseadas nas discussões tecidas no texto de apresentação do simpósio "A Vida secreta dos objetos: Ecologia das mídias" (2012), proferido por Erick Felinto, e disponível em vídeo no seguinte endereço: https://www.youtube.com/watch?v=tWwwNuYpbTM .
[2] O Fora é um termo cunhado por Maurice Blanchot para designar uma prática estética e ética desenvolvida pela literatura. "A experiência literária constrói o fora, ela é o próprio fora. [...] o fora não é um espaço onde a literatura se constrói, mas a própria literatura." (LEVY, 2011, p.29). Retomado por Focault e Deleuze, o Fora aqui designa um espaço de resistência, de devires, de potência, que, ao dobrar-se, constitui novas subjetividades e novos modos de existência.
[3] O termo rizomático, derivado de rizoma, é tomado de empréstimo da teoria deleuziana para nomear aqui um modelo de resistência ético-estético-político da narrativa. Assim como o crescimento

problematização da materialidade do sistema no processo tradutório de uma fábula que, ao encarnar-se em *médium,* tornasse a *syuzhet*[4]:

> (...) a fábula, a história como virtualidade pura, a história abstrata anterior a qualquer midiatização. No outro final do espectro temos a mídia, o suporte expressivo, veículo semiótico, também abstrato à sua maneira, à medida que aqui ele está sendo considerado em sua virtualidade. Fábula e mídia são completamente independentes uma em relação à outra, enquanto que a *syuzhet* media um tipo de relacionamento entre as duas, ou seja, um produto resultante da encarnação de um substrato narrativo em mídia. (GAUDREAULT; MARION, 2012a, p.117)

Assim, seguindo a proposição barthesiana, interessa-nos, na abordagem de nosso objeto – o videojogo[5] *Journey,* lançado em 13 de março de 2012 na *Playstation Network* pela *Thatgamecompany* (TGC) -, entender primeiramente não o seu sentido, mas o que, sem constituir propriamente o sentido, contribui para a constituição deste (GUMBRECHT, 2010). Em outras palavras, interessa-nos perceber como os agenciamentos materiais instauram processos de significação na construção da narrativa. Ou ainda entender como esse sistema se constitui e como se dão os processos de mediação, contatos e contaminações entre ele e os demais sistemas, principalmente as relações atuais que têm sido tecidas entre o videojogo e o sistema da literatura, cujo exemplo emblemático é *Journey*.

Enquanto videojogo *indie*[6], *Journey* apresenta uma mecânica diferenciada de seus contemporâneos, uma vez que não se direciona para um gênero específico de jogo (ação, aventura, estratégia, tabuleiro, dentre outros), mas para os estados emocionais que os criadores desejam despertar em seus jogadores.

---

diferenciado da raiz-rizoma, acreditamos que, na atualidade, a narrativa projetou linhas de fuga que escaparam das tentativas totalizadoras de restrição de sua existência a um só meio. A narrativa rizomatizou-se, ou seja, cresceu em todas as direções, escapando pelos cantos: "riacho sem início nem fim, que rói suas duas margens e adquire velocidade no meio." (DELEUZE & GUATARRI, 1996, p. 37)

[4] Os formalistas russos fazem uma distinção entre os termos "fábula", em francês fable, e "trama" (syuzhet), em francês sujet. Para os formalistas, a fábula é o material de base, matéria básica da estória ainda não configurada dentro de um texto narrativo, e a trama é a etapa em que este material se encontra textualmente configurado, ou seja, traduzido em uma forma e adequado a uma mídia.

[5] Os termos "videojogo(s)", "game(s)", "videogame(s)" e "jogo(s)" serão utilizados como sinônimos e de maneira intercambiável ao longo do texto.

[6] Denominação dada aos jogos produzidos por uma pessoa ou por uma equipe pequena de pessoas de maneira independente. Normalmente, tais jogos possuem temáticas, estéticas e narrativas diferenciadas das presentes no mercado *mainstream*.

Concebido para despertar emoções, *Journey* apresenta um arco narrativo central baseado na jornada do herói descrita por Joseph Campbell (2005) em seu livro *O Herói de Mil Faces*. Segundo Jenova Chen (2013)[7], um dos criadores de *Journey*, a utilização dessa estrutura narrativa visa tocar profundamente pessoas de várias origens, já que todas elas vivenciam uma jornada interna e, nessa jornada, precisam ultrapassar barreiras em busca de um objetivo. Para tanto, controlando uma personagem que lembra um humanoide, envolto por um manto vermelho, vagando entre dunas móveis em uma região árida e quase desolada, *Journey* nos lança em uma jornada em direção ao topo de uma monumental e distante montanha. O jogo não nos conta a razão da peregrinação ou quais as suas consequências, na realidade, cada jogador é responsável por construir a significação de sua jornada, que variará em cada experiência de jogar.

Dito isto, tentando compreender o modo como a narrativa se constitui nesse sistema, nosso trabalho se organiza em quatro capítulos, nos quais tentamos construir uma proposta teórico-analítica que visa à quebra do paradigma hermenêutico de análise dos fenômenos culturais, na medida em que propõe apreender o interior de nosso objeto pelo exterior e as nascentes pela foz.

Assim, contra a excessiva espiritualização metafísica que nos levou a uma "perda do mundo", as colocações desenvolvidas nos capítulos vão de encontro à entronização acadêmica da hermenêutica, institucionalmente incontestada e cristalizada nas Ciências Humanas, e instauram a "lógica do e" deleuzo-guatariana, na medida em que se preocupam mais com as linhas de fuga construídas pela narrativa no sistema do videojogo, com as desterritorializações estabelecidas pela produção de narrativas na contemporaneidade, com as zonas de contato e de contaminações entre os sistemas culturais, do que com os processos de fechamento e atribuições de sentidos impostos pelos "métodos" das Humanidades.

Neste sentido, organizamos os capítulos de modo a pensarmos sobre *Journey* a partir de uma perspectiva distanciada de uma ressonância nitidamente espiritual,

[7] As informações de Chen (2013) foram retiradas da palestra "Entretenimento interativo emocionalmente orientado: inspirações e teorias por dentro do desenvolvimento de Journey", ministrada por Jenova Chen durante a conferência Design, Innovate, Communicate, Entertain (DICE) em Las Vegas, Nevada, em fevereiro de 2013 e disponível em vídeo no site: https://www.youtube.com/watch?v=S684RQHzmGA . Aqui, elas se encontram traduzidas livremente pela autora desta tese.

ou seja, longe da condição de privilégio que dá ao sentido um valor mais elevado do que a presença material no objeto, longe do "triunfo de uma estética que julga as obras independente da materialidade de seu suporte" (CHARTIER, 2007, p.11) e, completando, de seu tempo, já que, numa perspectiva mais midiológica, conforme adotamos em nossa análise, é o suporte, em sua materialidade[8], e seus "dispositivos codificantes", capaz de refletir e refratar a realidade de seu tempo, conferindo materialidade à cultura de cada midiasfera (DEBRAY, 1993a).

> 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 (PARENTE, 1993, p.15).

Dito de outra forma, o que propomos em nossas discussões é "não dissociar a análise das significações simbólicas das formas materiais que as transmitem [...]" (CHARTIER, 2007, p.10). Com isso, não buscamos construir um dualismo que dispõe de um lado a substância material e de outro a substância espiritual, ou, utilizando termos deleuzianos, propor que as relações virtuais e os elementos atuais são mundos distintos e separados, mas sim que, como todo processo comunicativo é devedor da intermediação material (ou seja, do signo, ele mesmo, como dizia Peirce), acreditamos que não há como escapar da mediação sígnica em *Journey*, visto que só é possível nos comunicarmos por meio de signos, com todas as limitações e problemas que tal interferência irremediavelmente causa no processo.

Destarte, há de se esclarecer aqui desde já, tomando as palavras de Gumbrecht (2010, p.37), que "não existe nada de intrinsecamente errado com a produção de sentido, a identificação de sentido e o paradigma metafísico". O que questionamos em nosso trabalho é apenas a indiferença sistemática estabelecida ao longo das discussões já travadas nas Ciências Humanas a respeito das materialidades que cercam as produções culturais.

---

[8] A ideia de materialidade, como aqui é entendida e como será explicada mais adiante, dá abertura para que os fenômenos sejam tratados a partir de sua inserção em um meio vivo, num ambiente de multiplicidade, ou, para utilizar a expressão de Even-Zohar (2007), num quadro polissistêmico.

Portanto, para problematizar a "configuração institucional no âmbito da qual o domínio absoluto das questões relacionadas ao sentido [...] [tem] levado, há muito tempo, ao abandono de todos os outros tipos de fenômenos e sentidos" (GUMBRECHT, 2010, p.37), acreditamos que somente uma leitura intermidial[9], fundamentada em princípios semióticos nos fornecerá paradigmas de análise longe de pressupostos verbolóides, ou seja, longe daquilo "que faz passar a singularidade de diferentes maneiras de existir por um só e mesmo quadro de referência identificável" (GUATTARI & ROLNIK, 2005, p.68).

Para tanto, em termos de organização estrutural, no primeiro capítulo, inicialmente, são apresentados os três pilares fundamentais que sustentam nossa tese, a saber:

1. a desconstrução do discurso apocalíptico evidenciado pela teoria da pós-modernidade que postula a crise, quando não o fim da narrativa, proposta no tópico *Da narrativa: Linhas de fuga*. Aqui, argumentamos a respeito de como o postulado pós-moderno não encontra voz no universo do vídeo, de modo geral, e, de modo particular, no universo dos videogames, uma vez que, como lugar ideal da pós-modernidade, esses sistemas funcionam como paradigma forte daquilo que é feito, em grande medida, pelos sistemas midiáticos atuais, ao demonstrar, sobremaneira, o ato exacerbado de narrar na contemporaneidade. Baseados nas colocações de teóricos tradicionais como Lúkacs (2000), Roland Barthes (1976), Walter Benjamim (1994), que fundamentam a noção de "narrativa tradicional" evidenciada em nosso objeto, como de autores contemporâneos, dos quais citamos Ferenc Fehér (1997) e Jack Goody (2009), a narrativa passa a ser tomada em nossas discussões como um fenômeno rizomático, nos preceitos deleuzianos. Ao se espalhar para outros sistemas, como mato entre as pedras, a narrativa apresenta uma ampla capacidade de remodelização através de sua habilidade de se adaptar, absorver e ser absorvida por outras formas

[9] A intermidialidade definida por Claus Cluver (2007) como o cruzamento de fronteiras entre mídias, considerando especialmente os seus aspectos materiais, passa aqui por um processo de alargamento, uma vez que aqui ela não se limita apenas a relação entre os sistemas através das máquinas sensorias e musculares, mas considera também aspectos do meio ambiente, do socius e da psique (GUATTARI, 1990).

culturais, das quais destacamos em nosso texto o videojogo, sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial na contemporaneidade.

2. o questionamento da primazia dada ao sentido na tradição intelectual do Ocidente, discutido no tópico *(Re)flexões sobre a Teoria das Materialidades ou sobre o que a matéria tem a dizer ao sentido*. Na perspectiva construída nesta tese, a Teoria das Materialidades, tomada de empréstimo de Gumbrecht (2010), passa por um processo de ampliação e relativização, na medida em que há em nossas discussões uma preocupação centrada mais nas operações que *Journey* trama no âmbito da Semiosfera (MACHADO, 2007), na sua relação, por exemplo, como o sistema da Literatura, através da presença de uma certa discursividade literária (MANGUENEAU,2012) na composição da narrativa, do que com a questão do suporte ou veículo. Conforme tentamos argumentar neste tópico, o viés hermenêutico das investigações narrativo-literárias, voltado para a apreensão do sentido das obras, bem como a perspectiva tradicional da Teoria das Materialidades, centrada em como o agenciamento material, leia-se suporte, influencia e, até certo ponto, determina o conteúdo das obras, é deslocado para a análise das condições que permitem a emergência do sentido, bem como para a observação das operações tramadas entre os signos e sistemas. Para ampliação e fundamento deste posicionamento, utilizamos como aporte teórico central a noção de mídia proposta por Debray (1993a; 1993b, 1995), na tentativa de articular suporte e meio ambiente e chamar mais a atenção, no momento de nossa análise, para os procedimentos operacionais tramados pelo objeto de estudo do que para o seu suporte de difusão.
3. o jogo e sua relação com a cultura, discutido no último tópico do capítulo denominado *O jogo como elemento da cultura*. Como colocado neste ponto, 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), Roger Caillos (1990) e Santaella (2014; 2010; 2009) 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 ao videojogo, 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.

Um aspecto relevante na delimitação e análise de nosso objeto de estudo se relaciona a noção de Midiasfera de Debray (1993a, 1993b, 1995), teoria discutida e aprofundada no capítulo dois da tese. A Midiasfera estabelece um processo indissociável entre os signos e a natureza que o produz. Ela associa as várias modulações existentes nos sistemas mnemotécnicos - mnemo (memórias, textos, linguagens), técnicos (transportes, instituições) – aos seus "foras" e "incorporéos". No dizer de Justino (2014, p.32), como "configuração, histórica em toda profundidade, 'logística' e 'ecológica', que enlaça os vários sistemas em seus diferentes níveis", a midiasfera é sempre legião, resultado das dobras produzidas através dos contatos/contágios "indiretos e transversais" entre sistemas, que fazem com que "cada sistema sincrônico possua complexos diacrônicos vários e de várias espacialidades" (JUSTINO, 2015).

Neste sentido, para se pensar nos contatos e contaminações estabelecidos por *Journey* no âmbito da Midiasfera, no capítulo dois, atentamos para a noção de Semiosfera discutida por Irene Machado (2007), bem como para a noção de Polissistema de Even-Zohar (2007), uma vez que tais teorias nos auxiliam na compreensão das relações intermidiais (RAJEWSKY, 2012a; 2012b) que *Journey* estabelece com os demais sistemas da Semiosfera, dos quais destacamos em nosso texto, de modo particular, o sistema da literatura.

A Semiosfera, instância na qual ocorre a interação entre os signos, funciona "como uma hierarquia complexa" composta de "irregularidade, dinamismo e tensão entre as estruturas centrais e periféricas, onde as linguagens que estão no centro tendem para a periferia, e as que estão na perifeira, para o centro." (MACHADO, 2007, p.35-36). Em outras palavras, a Semiosfera, como um ambiente no qual os signos estão imersos e em constante diálogo (RAMOS, et al, 2007), é

hierarquicamente dividida em sistemas hegemônicos e sistemas marginais, sendo que, neste espaço semiótico, "elementos que inicialmente apareciam como secundários passam a essenciais e primários. Por outro lado, elementos que apareciam como dominantes passam a subsidiários e opcionais" (JAKOBSON, 2002, p. 516). Isto acontece devido ao fato de a Semiosfera ser um espaço de "relações dinâmicas", com sistemas que se sobrepõem constantemente nessas relações (MACHADO, 2007, p.36). Em termos de Midiasfera, para não esquecermos Debray, essa relação de sobreposição se dá a partir do núcleo organizador que exerce maior força em cada período climático, pois, para cada uma das "idades do olhar" (DEBRAY, 1995), um sistema menmotécnico é sempre tomado como o "correlato das expressões sociais".

A ideia de dominante e centro colocada tanto por Irene Machado quanto por Régis Debray é cara para este trabalho devido ao fato de não considerar a supervalorização de um sistema em detrimento de suas tensões e contatos. Pelo contrário, apesar de tais autores apontarem para a relação de dominante, a visão estabelecida por eles, assim como a que tentamos estabelecer nesta tese, é polissistêmica e visa o tratamento do sistema do videojogo não como (uni-)sistema, mas como algo com

> [...] uma estrutura heterogênea e aberta. Raramente é, portanto, um monossistema, mas que se trata necessariamente de um polissistema: um sistema múltiplo, um sistema de vários sistemas com interseções e sobreposições mútuas, que usa diferentes opções concorrentes, mas que funciona como um todo estruturado, cujos membros são interdependentes. (EVEN-ZOHAR, 2007, p.3),

Dito de outro modo, todo sistema semiótico já é em si carregado de "muitos", com uma estrutura aberta e multifacetada. Neste contexto, a noção de polissistema proposta por Even-Zohar lança luz sobre as colocações traçadas no capítulo dois na medida em que auxilia na percepção da pluralidade de estratos e materialidades existentes dentro de *Journey*. Assim, num quadro polissistêmico, *Journey* passa a ser concebido como múltiplo, intersemiótico, intermidiático, composto de "vários sistemas com intersecções e sobreposições mútuas, que usa diferentes opções concorrentes,

mas que funciona como um único todo estruturado, cujos membros são interdependentes" (EVEN-ZOHAR, 2007, p.6).

Há, portanto, conforme poderá ser percebido no decorrer do capítulo, uma recusa em conceber o videojogo em análise enquanto sincronístico, visto que, ao ser "habitado de agoras", como diria Walter Benjamim (2006), *Journey*, dentro desse *continuum semiótico*, deve ser entendido como um polissistema próprio do tempo da Videosfera (DEBRAY, 1993a) que se alimenta do distante performático da Logosfera (DEBRAY, 1993a) e de suas semioses oralizantes, e do "muito" próximo, da lógica do livro, da Grafosfera (DEBRAY, 1993a), através de uma certa "discursividade literária" (MANGUENEAU, 2012) presente na composição da narrativa. Esta discursividade, motivo de discussão do capítulo três, encontra-se marcada, como veremos em nossa análise, através da organização linear da narrativa e da construção da individualidade do herói/avatar, recursos próprios, como cremos, da estrutura do romance tradicional.

Dito isto, no capítulo três, no intuito de observar como o narrativo presente em *Journey* encarna-se em um *médium* e se complexifica através das relações estabelecidas entre as linguagens e a materialidade do sistema, partimos do conceito de intermidialidade e intersemiose para analisar como se dá a comunicação entre os signos que configuram o sistema do videojogo, especificamente as semioses verbais, considerada por Santaella (2005a) como uma das matrizes da linguagem e pensamento.

Neste capítulo, defendemos a tese de que a ligação entre as semióticas (verbal, visual, sonora) presentes no videojogo em análise dá-se através do caráter narrativo inerente ao sistema. Conforme argumentamos, em *Journey,* o elemento narrativo funciona como uma espécie de elo que põe em relação as diferentes semioses que compõem o jogo, fazendo com que esta narrativa pertencente ao tempo do três (3) evoque uma confluência de tempos, para lembrarmos Benjamim (2006) e sua imagem dialética. Por outras palavras, as semioses compositivas de *Journey*, entrelaçadas pelo elemento narrativo, abrem uma justaposição de temporalidades que se experimentam dialeticamente. Nele, como na imagem dialética de Benjamim,

> [...] a verdade está carregada de tempo até o ponto de explodir. (...) Não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a do ocorrido com o agora é dialética – não de natureza temporal, mas imagética. Somente as imagens dialéticas são autenticamente históricas, isto é, imagens não arcaicas (BENJAMIN, 2006, p. 505).

Dito de outro modo, os "Outroras" e "Agoras" das midiasferas se integram no objeto-signo em análise a partir da constituição de uma narrativa na qual "o passado [se vê] telescopado pelo presente" (BENJAMIM apud CANTINHO, 2008, p.7). Neste âmbito, as semioses dominantes da Logosfera e da Grafosfera se sobrepõem e se imbricam uma na outra recheando esta narrativa de múltiplas temporalidades. Nela, a dominante midiológica, a saber, o vídeo, "trava uma luta para manter a hegemonia, sem contudo destruir por completo as outras temporalidades, que, exiladas, correm por fora" (JUSTINO, 2003, p.103).

Dito isto, nas colocações do capítulo três, embora cientes da indissociação das semioses que compõem o nosso objeto, como recorte, a ênfase da nossa análise recai sobre as suas semioses verbais, evidenciadas através do viés narrativo inerente ao sistema. Iniciamos este capítulo pela análise da matriz verbal (SANTAELLA, 2005a) pois, embora acreditando que em *Journey* não haja a predominância de quaisquer uma das semioses sobre a outra, o que percebemos, como se encontra posto em nosso texto, é que a narrativa se revela como o elemento que organiza os signos presentes no sistema do *videogame,* e que torna possível, para a sua eficácia, a inter-relação entre as diferentes matrizes presentes em sua composição.

Em *Journey*, o narrativo, antes mesmo de expresso nos diálogos dos personagens ou na presença de uma expressão escrita, encontra-se presente como uma matriz "que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem" (SANTAELLA, 2005a, p.387). Em outras palavras, mesmo sem a presença da linguagem verbal oral ou escrita, a narrativa, substrato e modalidade precípua do verbal, aparece, conforme veremos, como o eixo de sustentação que fortalece as relações entre as diferentes semioses presentes no videojogo, dando significado às suas composições. Assim, ao negar o verbal (veremos o porquê no decorrer do

capítulo), é ainda no verbal do entrecho narrativo que vai se consubstanciando no tecer das fases e da experiência do jogo que *Journey* encontra sua potência de realização[10], pois

> [...] a narratividade, como uma das modalidades abstratas da linguagem e pensamento verbal, pode migrar de uma manifestação no verbal para se manifestar em domínios extraverbais, tais como a música, cinema, vídeo, pintura, dança, etc. Entretanto, isso não deixa de significar que a narratividade é uma modalidade discursiva verbal. Quando migra para a música, por exemplo, ou para a dança, isso quer dizer que há aí um processo de hibridização entre o discurso verbal e a música ou dança. Em outras palavras, uma dança ou uma música narrativa apresentam o substrato verbal. (SANTAELLA, 2005a, p.321)

Há de se salientar desde já que a presença do verbal em *Journey*, ainda que não substancializada através do signo linguístico, impõe um certo *habitus* (BOURDIEU, 2007) tipicamente escritural em sua constituição ao ativar a lógica dominante na Grafosfera e em seu suporte dominante, o livro. Queremos dizer com isso, como mostrar-se-á no capítulo três, que mesmo no não linguístico de *Journey* encontrarmos ainda resquícios de um *modus operandi* típico da cultura escrita - sobretudo pelo *habitus* literário presente em sua configuração, voltado para a utilização de recursos comuns à forma romanesca, como a linearidade narrativa, analisada a partir da estrutura clássica do monomito, e a configuração do herói.

Por outras palavras, o modo como a personagem/avatar em *Journey* é construída, por exemplo, é considerado nesta tese tipicamente literário. É literalizando o avatar que este videojogo vai fundar a sua diferença em relação aos outros jogos. Assim, aquilo que parece novo neste videojogo, o processo de autoconhecimento, introspecção e individualidade estabelecido pelo herói/avatar em sua jornada, é um recurso antigo cuja fonte é a literatura. Esta leitura impertinente abre margem para que possamos entender a problemática da narrativa produzida nesse sistema através dos processos e relações ininterruptas de troca de signos entre *Journey* e os demais sistemas da semiosfera, bem como a conexão que este objeto-signo estabelece com o seu tempo, uma vez que, como cremos, através desse contato entre fronteiras, há

[10] Em Journey, a narratividade apresenta-se como a medula da discursividade verbal, sendo, portanto, mesmo na ausência do signo verbal oral ou escrito, a marcadora da lógica verbal presente neste objeto.

neste objeto, mesmo em sua negação, uma vetorização de uma subjetividade capitalista, pautada, sobretudo, no isolamento do sujeito, representado através do personagem/avatar.

Por fim, o capítulo quatro se propõe a analisar os signos a-significantes na composição da narrativa em *Journey,* mais especificamente os signos visuais e seus elementos não-representativos. Conforme tentamos evidenciar no decorrer do capítulo, a materialidade do jogo *Journey* põe em evidencia, através dos signos imersivos e performativos, a constituição de uma narrativa que associa tanto semiologias significantes, discutidas através composição da narrativa e de sua relação intermidial com a literatura no capítulo dois, quanto "signos não significantes, sonoros, gestuais, táteis que prescindem da trinca signo, objeto, interpretante" (JUSTINO, 2015, p.1).

Os signos a-significantes, utilizados no processo interativo visando o engajamento emocional proposto pelo jogo, são entendidos aqui como elementos de primeiridade que ajudam a sustentar a imersão no jogo, mas não geram, de imediato, na mente interpretante, significados claramente definíveis, eles funcionam, conforme veremos no decorrer do capítulo, como objetos que o afetam como se fossem

> [...] uma qualidade de sentimento vaga e indefinida que monadicamente assoma à consciência de quem percebe, envolvendo-a no lusco-fusco da imprecisão; imediaticidade qualitativa, entre brumas e brilhos, ressonante nos artistas e poetas; mero tônus de consciência porosa e desarmada, que se dilata e dissolve, absorvida na mistura alquímica entre o percepto e os sentidos (SANTAELLA, 1995, p. 33).

A ênfase dada à materialidade desses signos na configuração da narrativa em *Journey*, com potencialidade para afetar o jogador de maneiras diversas, é lida aqui como um componente fundamental para a proposta central da narrativa, pois, conforme argumentamos no decorrer do capítulo, é devido a esta materialidade que o processo de ambivalência de *Journey* se institui, ao impor uma semiose que visa, antes, o despertar de estados afectivos, de sensações (DELEUZE, 2007), através da construção de territórios sensíveis.

A leitura que aqui se processa sobre os signos visuais, uma leitura a revelia do que o código aparenta mostrar, não toma, portanto, o caminho da referencialidade das imagens, de sua figuração realista, nem muito menos da representatividade, do seu lado simbólico, como se nelas se escondesse um significado fundamental que precisa ser revelado mas, antes, se pauta na construção de um olhar que aponta, a partir da atenção dada aos elementos a-significantes na constituição da narrativa, para o regime de intensidades que melhor descreve e atravessa as imagens em *Journey*.

Dito isto, passemos aos capítulos.

[C A P Í T U L O 1]

AGENCIAMENTOS MATERIAIS E PRODUÇÃO NARRATIVA

1.1. Da narrativa: linhas de fuga

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

Desde o livro, hoje clássico, de Jean François Lyotard (2003), *A condição pós-moderna*, as reflexões sobre a pós-modernidade instituíram a tese da perda da legitimidade 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 tal postulado pós-modernista não se aplica ao universo do vídeo contemporâneo, em particular ao universo dos videojogos 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.

Como cremos, a narrativa nas sociedades modernas, mas especificamente nas culturas dominantemente escriturais ou literárias, 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" (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.

Para 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, da impossibilidade ou da não legitimidade da narrativa em tempos pós-modernos. De acordo com Walter Benjamin (1994), há uma impossibilidade de experiência comunicável no mundo contemporâneo, leia-se, mundo contemporâneo do autor, 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 Georg 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[1] na literatura é o ponto nevrálgico discutido por Benjamim em *O narrador*. Para ele, o indício primeiro que culmina na morte da narrativa é o surgimento do romance, quando 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:

[1] Em Benjamim, leia-se narrativa tradicional.

> 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 Benjamim 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 à 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 a 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, pois, como sabemos, as narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, história em quadrinhos, jornal, cinema, teatro, etc) incluindo os videojogos. Sendo assim, ela é uma constante que varia em seu meio de expressão.

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"[2], 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.

Em outras palavras, se cada momento é plasmado, ao longo das transformações sociais, de modo diferenciado nos meios de produção material, a vida moderna das grandes metrópoles, ao impossibilitar ao indivíduo a constituição de uma experiência no sentido benjaminiano, faz emergir uma determinada estrutura de sentimento (WILLIAMS, 1979) que só encontra lugar de realização na forma do romance, visto que não há mais a possibilidade de construção de uma experiência articulada na memória coletiva, como era possível na narrativa tradicional. No romance, há apenas uma rememoração "do autor que tenta restituir ao vivido a forma da experiência" (QUEVEDO, 2008, p.2).

Como cremos, a impossibilidade de construção de uma experiência não é fator suficientemente forte para demarcar a morte da narrativa nas sociedades contemporâneas, visto que, como veremos através da análise de *Journey*, a narrativa soube se renovar e produzir frutos de alto nível sem negar a si mesmo, nem renegar seus princípios essenciais. Neste sentido, o romance, antes de ser o marcador da morte da narrativa, funciona como uma narrativa ambivalente que desterritorializa, ao instituir outros mundos, a realidade social concreta e põe em cena, como a narrativa tradicional não conseguia fazer, a vida cotidiana em toda sua contradição.

---

[2] O romance "[...]comporta, na essência de sua estrutura, todas as categorias que resultam do capitalismo, a primeira sociedade fundada sobre formas de vida "puramente sociais", que então não são mais, doravante, "naturais". Toda a "informidade", todo o caráter "prosaico" do romance, apresentam aproximadamente uma correspondência estrutural com a disformidade do progresso caótico no seio do qual a sociedade burguesa aniquilou as primeiras ilhas de realização da substância humana, trazendo consigo o desenvolvimento infinitamente desigual das forças inerentes. Deste modo, 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. (FEHÉR, 1997, p. 36).

> 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 pelo primeiro 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, como propõe Barthes (1976), 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, pressupondo 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 contemporaneidade, 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. Este processo 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, de um modo geral, 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 às 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).

Acrescentando 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 videojogo, sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial, que orquestra, através do suporte digital, variadas materialidades, devido a sua natureza intersemiótica e intermidial.

No videojogo, de modo especial em *Journey*, 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 este objeto não se constitui. Porém, vale ressaltar aqui desde já que a experiência narrativa de um videojogo é essencialmente diferente da experiência narrativa de um meio tradicional como a literatura, por exemplo.

Enquanto "o destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele", na narrativa de um videojogo "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. 30-31), isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo. Vale salientar também que, ao contrário do processo de criação da narrativa tradicional, na qual o escritor encontra-se isolado com os seus pensamentos, a narrativa no âmbito do videogame já nasce dialógica, colaborativa e coletiva, e tende a se efetivar, no esfera da recepção, segundo esses mesmos padrões.

Nas pesquisas já realizadas sobre o universo dos videojogos existem algumas divergências teóricas quanto à classificação ou a não classificação desse gênero midiático como pertencente ao campo da narrativa. Os narratólogos, por exemplo, 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 videojogos 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 interator que participa nos *videogames* de maneira mais explícita do que nas mídias tradicionais – cinema, teatro, livros, etc. Frasca (2014) afirma que embora o videojogo 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 inexistir consenso entre os estudiosos dos *videogames* quanto à sua dimensão narrativa, cremos que tais recusas à narratividade do sistema não se sustentam em bases teóricas fortes, pois todas as recusas se baseiam equivocadamente em duas dimensões: 1- por serem os videojogos narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão, ou, 2- por serem dominantemente 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, mas "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 *video*games, um sustenta o outro.

Para nossos objetivos aqui, não interessa saber se o narrativo é o dominante no videojogo, 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) no sistema. Como veremos no terceiro capítulo através da análise de *Journey* em seu viés narrativo, ao atravessar as diferentes midiasferas, a narrativa se apresenta como um elemento integrador que suscita debates não só a respeito de sua permanência, mas, sobretudo, reflexões acerca das diferentes materialidades que a cerca.

1.2. (Re)flexões sobre a Teoria das Materialidades ou sobre o que a matéria tem a dizer ao sentido

Infelizmente, embora brilhantes e instigantes, muitas das análises semióticas feitas sobre os videojogos em seu viés narrativo, órfãs de uma compreensão profunda sobre qual é, de fato, o verdadeiro projeto semiótico desse sistema, tem deixado de lado a questão da materialidade, considerada de urgência para a análise dos objetos da cultura. Centradas antes na utilização da semiótica como uma *technè*, no sentido dado pelos gregos, tais análises se voltam, em sua maioria, para a busca do desvelamento de um sentido potencial que estaria encoberto nos objetos. Esta perspectiva, de caráter inegavelmente hermenêutico, tende a ocultar a verdadeira função dessa teoria sistêmica, a saber: a de que a linguagem não é um mero veículo de transmissão de um conteúdo que lhe é exterior, ou não só isso, mas um mecanismo tradutório "que dá ordem à vida" (DELEUZE, GUATTARI, 1995, p. 13) e que confere materialidade àquilo que entendemos por cultura.

Segundo Felinto (2005, p.77), a cultura, enraizada na vocação hermenêutica, simbolóide e imaterial, em sentido *lato*, sempre foi entendida "como tudo o que contribui para o engrandecimento *espiritual* do homem". Vista dessa forma, a cultura "é doação de sentido ou aquisição de bens espirituais", atitudes fundamentalmente antropocêntricas, resultantes da mudança de autorreferência humana ao longo dos séculos, mudança esta que nos levou a entender que "ir "além" ("meta-") do puramente "material" ("física") é sempre bom" (GUMBRECHT, 2010, p.44).

> O gesto hermenêutico se baseia na idéia [sic] de que uma superfície (corpo, texto, materialidades) atua como simples instrumento de expressão de um sentido que deve ser encontrado na profundidade (espírito, significado, imaterialidade) de um ente espiritual. Dado que a expressão revela-se sempre como insuficiente em relação ao espírito, surge a necessidade da interpretação (FELINTO, 2001, p.10).

Se para o paradigma hermenêutico, dominante nas análises dos objetos culturais, a interpretação é sempre necessária perante qualquer tipo de expressão, a semiótica ao invés de estabelecer "uma prescrição para o processo interpretativo, voltado para o resgate de um sentido posto", nos permite perceber, dentro daquilo que Iuri Lotman denominou de semiosfera, não um sentido *a priori*, mas "as condições de possibilidade de edificação dos signos e, por consequência, de emergência dos sentidos" (NAKAGAWA; SILVA, 2015, p.8). Em outras palavras, a semiótica contribui para que se pense contemporaneamente as materialidades que cercam os objetos culturais, em especial o videojogo *Journey,* uma vez que, através dela, é possível traçar uma leitura intermidial que "situa as obras na materialidade da cultura e/em seus meio ambientes" (JUSTINO, 2014, p.26).

No caso de *Journey,* a semiótica nos auxiliará a entender a multiplicidade de semioses que compõe a narrativa nesse sistema, pois, para a configuração desta, tal objeto "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). Na constituição semiótica desta narrativa acontece o que Lúcia Santaella afirma a respeito da origem das linguagens, ou seja, em *Journey,* 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).

Os aspectos multifaciais de *Journey,* por não se limitarem ao campo do videojogo, nos colocam, de imediato, diante de um entrelaçamento de linguagens e procedimentos advindos de outros sistemas. Por outras palavras, as linhas de fuga desse objeto se projetam, por exemplo, para o sistema literário através de relações intermidiais implícitas, aquelas que não apresentam um diálogo "visível" entre as mídias, mas que são perceptíveis através da lógica interna, dos processos e procedimentos estabelecidos pelo *médium*. Desse modo, mesmo *Journey* não sendo a tradução intersemiótica de alguma narrativa literária, referência "visível" que sempre se busca ao se estabelecer relações entre esses sistemas, o diálogo entre eles ainda se sustenta e se dá por outras entradas: *habitus* decorrente dos procedimentos narrativos e processos cognitivos comuns a ambos os sistemas, etc.

Neste aspecto, o sistema do videojogo, descendente direto do vídeo, semiose objetiva de nosso tempo, como afirma Jameson (1996), representa uma prática semiótica singular que transcende a dominância do "significado", nos lançando, devido a isto, diante de uma reflexão sobre os modos de "fazer ser". Neste processo, forçando relações para o "fora-do-signo" representativo e apresentando uma densidade forte de lugar e de tempo, o videojogo *Journey* não pode ser explicado longe das materialidades que tornam possível sua existência, nem longe das intrigas que ele trama com o seu meio e com as espécies concorrentes (DEBRAY, 1995).

Em outras palavras, em *Journey* estamos diante de uma semiótica das mídias articulada a uma ecologia das linguagens, ou seja, a um sistema complexo de interdependência entre as linguagens, que instaura uma poética do índice, "uma poética cujo objeto não pode ser dissociado do ambiente imediato que o tornou possível, e este ambiente imediato é meio: espaço-suporte e espaço (meio ambiente) do signo" (JUSTINO, 2005, p. 10). Isto posto, não queremos com isso afirmar que os sentidos desta narrativa não ultrapassam o meio ao qual pertence, mas sim que,

embora não esgotando a sua significação no veículo, este objeto-signo não pode existir sem ele, já que "uma dinâmica do pensamento é inseparável de uma física dos vestígios" (DEBRAY, 1995, p. 21).

Se o meio não é a mensagem, refutando a máxima macluhaniana, há de se considerar aqui que este a formata e a limita em suas regras de composição. Assim, como não há verbo que se faça carne sem suscitar conflitos no próprio processo de encarnação, a narrativa em *Journey*, semiotizada no sistema do videojogo, nos coloca diante de questões problemáticas devido à materialidade do meio pelo qual a fábula se torna a *trama*. De outro modo, o encontro físico da narrativa com a materialidade interativa e intersemiótica do meio suscita questionamentos importantes sobre até que ponto os agenciamentos maquínicos que produzem os signos influenciam no processo compositivo da narrativa, visto que "o pensamento humano sempre se defronta com o mundo da contingência" (GAUDREAULT; MARION, 2012a, p.108).

Destarte, ao considerarmos que os signos não são apenas expressão de um conteúdo que lhe é anterior, como as teorias tradicionais anteriores a Suassure afirmavam, mas um corpo-sistema de elementos relacionados e solidariamente articulados entre si, veremos que somente um percurso semiótico que saia da dicotomia da estratificação da linguagem e alcance os agenciamentos dos mecanismos tradutórios implicados na constituição de *Journey* nos revelará os "fluxos", os "foras" e os "incorpóreos" desse objeto. Em outras palavras, se considerarmos que *Journey* "só faz sentido nas relações que estabelece, que nega, que afasta, que incorpora, que funde, que justapõe, que pasticha, que oculta" (JUSTINO, 2014, p. 26), somente uma leitura intermidial articulada a uma teoria das materialidades revelará os fluxos semióticos, os fluxos materiais e os fluxos sociais (DELUZE; GUATTARI, 1995) articulados neste objeto-signo.

Ao sugerirmos tal percurso epistemológico, partindo daquilo Hans Ulrich Gumbrecht denomina de campo não-hermenêutico ou teoria das materialidades, "um campo de conhecimento onde o sentido não é mais uma instância absolutamente determinável e nem sequer a preocupação fundamental", não queremos com isso "(...) declarar o fim da interpretação e propor sua substituição por um novo paradigma onde o sentido desaparece de todo" (FELINTO, 2001, p.8),

mesmo porque, devido ao seu caráter ambivalente, é tendência do objeto-signo aqui em análise se prestar a princípios hermenêuticos, na medida em que a própria configuração da narrativa, baseada no enredo tradicional da jornada do herói, se apresenta como um devir dominante que sempre impõe a construção de significação. Nossa leitura, por mais sincrônica que seja, para utilizar uma expressão de Even-Zohar (2007), não visa, portanto,

> [...] trocar um sistema totalizante por outro. A teoria das materialidades da comunicação não se impõe como um substitutivo ao paradigma hermenêutico, mas como uma perspectiva alternativa, que questiona a primazia conferida ao sentido e ao espírito na tradição intelectual do Ocidente (FELINTO, 2001, p.8)

sem, todavia, negar a presença deste sentido. Assim, o que pretendemos não é a negação dos "sentidos" construídos em *Journey*, mas, antes, a percepção da pluralidade de estratos, de trocas, de signos e de intercâmbios (JUSTINO, 2014) estabelecidos pelo jogo, sem o qual ele próprio não tem sentido.

Apesar de suas limitações, como veremos mais adiante, a teoria das materialidades, ou campo não-hermenêutico, aponta para a lacuna existente no pensamento filosófico ocidental que muito interessa para a constituição deste trabalho, a saber: a de que, na história das ciências humanas, a tradição materialista sempre ocupou uma posição de inferioridade em relação ao "paradigma hermenêutico".

> De fato, a história das ciências humanas, significativamente traduzidas em alemão com o termo Geisteswissenschaften (ciências do espírito), é marcada pelo domínio de um saber no qual imperam as práticas interpretativas. Todo texto ou fenômeno é encarado como objeto a ser interpretado. A interpretação é o encontro de um espírito com a imaterialidade do sentido. Em tal esquema, o papel do suporte material é apenas o de constituir um requisito anódino necessário à veiculação do que é realmente essencial: o significado. (FELINTO, MÜLLER, 2009, p.6)

Forjada em um campo marcadamente hermenêutico, a teoria das materialidades discute a ampla necessidade de se revisar as teorias e paradigmas predominantes nas ciências humanas. Sua preocupação baseia-se no fato de que "os fenômenos de sentido são constituídos e determinados pelos meios e materialidades

utilizados" (FELINTO, 2005, p.78). Em outras palavras, há na proposta não-hermenêutica uma tentativa de deslocar o foco tradicional de nossas investigações e nossos discursos, voltados para a apreensão do sentido dos fenômenos, para as condições que permitem a emergência desse sentido, ou seja, para a tentativa de entender "como, a partir do encontro entre diferentes materialidades, podem emergir realidades de natureza imaterial (o sentido)" (FELINTO, MÜLLER, 2009, p.7).

É fato que a atenção dada aos componentes materiais da cultura não é privilégio de Gumbrecht e seu campo não-hermenêutico. Como podemos perceber, é já na sutil premissa benjaminiana, no seu texto de juventude, "Sobre a linguagem das coisas e a linguagem dos homens" (1916), que encontramos postas as ideias iniciais para a formulação de uma leitura não-hermêneutica dos objetos.

Demarcando sutilmente aquilo que se comunica *através* da linguagem e o que se comunica *na* linguagem, Benjamim nos alerta para o fato da existência de uma linguagem das coisas. Didatizando, para este autor, o que se comunica *através* da linguagem diz respeito à concepção tradicional - burguesa, segundo o próprio Benjamim - de que a linguagem é apenas um mero veículo para a transmissão de sentidos. A palavra, por exemplo, apontaria para algo que, estando no mundo, é exterior a ela mesma. Todavia, para Benjamim, existe uma outra dimensão da linguagem que nos interessa mais de perto: a que evidencia o que se comunica imediatamente *na* linguagem. Arriscaríamos dizer, a partir desta ideia, que esta dimensão apontada por Benjamim diz respeito à própria experiência da linguagem em sua dimensão material. Em outras palavras, para este autor, o que se comunica *através* da linguagem é o sentido, algo secundário na própria visão benjaminiana, já o que se comunica *na* linguagem é a própria experiência da linguagem, sua dimensão material e imediata. Para Benjamim, portanto, como propõe Felinto (2012), a linguagem deixa de ser compreendida como meio, veículo (*Mittel*), para ser vista como meio ambiente (*Medium*). Ou seja, ela deixa de ser vista apenas como um veículo de transporte de um conteúdo que lhe é exterior e passa a ser percebida como "expressão imediata daquilo que nela se comunica" (*unmittelbare Ausdruck dessen, was sich in ihr mitteilt*) (BENJAMIN, 2011, p. 51).

É notório que as colocações de Benjamim constituem bases fortes para a construção de um campo não-hermêutico de abordagem dos objetos. Todavia, nessa

construção, outros autores também exerceram grande influência, a exemplo de Jameson (1996, p.92) que 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, sem matéria: "Não há sentido imaterial desconectado de um significante material" (GUMBRECHT, 2010, p.51-52).

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 no qual tivemos que entender a cultura como 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).

Aliados à contribuição jamesiana, outros pensadores já procuravam anteriormente devolver à cultura a dimensão material. Esses pensadores compõem também a base teórica que fundamenta os postulados da teoria das materialidades. Jacques Derrida, por exemplo, constitui uma das referências iniciais para a construção genealógica dessa teoria, "já que ele busca recuperar o rastro do significante, a dimensão material da escrita (...), quase sempre esquecida em favor da voz e sua proximidade ao espírito" (FELINTO, MÜLLER, 2009, p.6).

Em *Gramatologia,* Derrida "traduz toda a história do pensamento filosófico do Ocidente em um processo de precedência indevida do inteligível sobre o sensível,

do significado sobre o significante" (FELINTO, 2001, p.6). Assim, em Derrida, a materialidade aparece com a denominação de escritura (*écriture)* e pode ser percebida na advertência feita pelo autor de que "não há signo linguístico antes da escritura" (DERRIDA, 1973, p.17). Como explica Felinto (2001, p. 6), poderíamos dizer que "o significante, o lado material, aparece em Derrida como anterior – não temporal, mas ontologicamente- ao significado, o espiritual, sendo aquele desqualificado como obstáculo a apreensão do sentido". Nas palavras de Gumbrecht (2010, p.30), Derrida havia, portanto,

> [...] defendido que a indiferença sistemática da 'exterioridade do significante' era uma das principais razões do predomínio devastador […] do 'logo-fonocentrismo' na cultura ocidental. Em outras palavras, não levar em conta, por exemplo, a materialidade dos caracteres gravados em cera, papiro ou pergaminho era visto como condição histórica para o predomínio do 'sentido' e do 'espírito' na cultura do Ocidente.

Ainda encontramos como influência para o pensamento de Gumbrecht autores como Paul Zumthor, que se desviou da atenção dada às estruturas de sentido para construir uma fenomenologia da voz e da escrita como formas de comunicação centradas no corpo; Jean-François Lyotard, o qual declarou que a revolução midiática eletrônica geraria uma desmaterialização cada vez mais veloz da vida humana, e, claro, não poderíamos esquecer, McLuhann e sua antropologia sobre os meios de comunicação como extensões do homem (HANKE, 2006).

Seguindo esse pensamento, na tentativa de apresentar alguns pressupostos daquilo que se tem denominado Teoria das Materialidades, Erick Felinto (2001, p.3) afirma que o campo da teoria das materialidades "não sugere uma epistemologia absolutamente nova para o estudo dos fenômenos comunicacionais, mas encara de maneira renovada uma noção bastante tradicional". Conforme observa este autor,

> [...] falar em "materialidades da comunicação" significa ter em mente que todo ato de comunicação exige a presença de um suporte material para efetivar-se. Que os atos comunicacionais envolvam necessariamente a intervenção de materialidades, significantes ou meios pode parecer-nos uma idéia já tão assentada e natural que indigna de menção. Mas é precisamente essa naturalidade que acaba por ocultar diversos aspectos e conseqüências importantes das materialidades na comunicação - tais como a idéia de que a

> materialidade do meio de transmissão influencia e até certo ponto determina a estruturação da mensagem comunicacional (2001, p.3).

Como vimos, de fato, falar em teoria das materialidades não é falar de algo efetivamente novo. Nova é a perspectiva de abordagem de seus desdobramentos que aqui tentaremos apontar. Sem perder a materialidade do significante de vista por causa da atenção dada ao significado (HANKE, 2006), a teoria das materialidades, ou leitura não-hermenêutica do texto, baseia-se no fato de que não há como apartar uma determinada forma de pensamento do meio material que lhe serve de base para o registro, a transmissão e a estocagem (DEBRAY, 1993b). Tal perspectiva, porém, deve ser entendida menos no sentido técnico e mais no sentido maquínico de Guatarri, uma vez que falar em materialidades não necessariamente é falar em "matéria física e concreta" (FELINTO, 2001).

Em muitas leituras, a teoria das materialidades tem sido ligada excessivamente ao aspecto maquinal do suporte, quando, do contrário, como aqui a entendemos, sua proposta "pretende indagar sobre as condições, o lugar, o suporte e as modalidades de produção de sentido, que, por si, são isentos de sentido" (HANKE, 2006, p.2). Ou, na perspectiva midiológica de Debray (1995, p.21), focar mais nas operações e menos no suporte, pois "os objetos e as obras contam menos que as operações".

Concebida como o outro lado da interpretação, a "materialidade" ou aquilo que comumente se entende por ela, necessita passar aqui por um processo de relativização e ampliação que reconfigure a sua constituição para além das gramaticalidades estruturais que a ela atribuem. Se, na perspectiva tradicional, a materialidade é vista apenas como um agenciamento maquinal (suporte) influencia e, até certo ponto, determina o conteúdo, aqui deslocamos essa perspectiva para um contexto maior, uma vez que entendemos que a materialidade não diz respeito apenas ao suporte pelo qual os valores de uma cultura são produzidos e transmitidos, pois o meio nunca é só o meio, ele é sempre preenchido de "foras" nas suas laterais e nas bordas (JUSTINO, 2014). Ou seja, como não existe linguagem sem operações entre signos, suportes, relações institucionais e tecnológicas, hábitos de produção e de consumo (JUSTINO, 2014), a materialidade deve ser entendida como percorrida

> [...] por coisas e signos heteróclitos: intensidades semióticas, interações físico-químicas, mensagens genéticas. [...] não se trata, de forma alguma, de relações metafóricas, e sim de efeitos de máquinas (produtoras ou desejantes) e seus sistemas de cortes-fluxos. Máquinas acopladas em máquinas produzindo estratos onde os campos identitários se alojam (GUIMARÃES, 2009, p. 276)

Se entendermos a materialidade assim, para além do suporte, poderíamos dizer, corroborando com Bakhtin, que "material" e "meio" é "tudo o que é suscetível de repetição e reprodução" (BAKHTIN, 1997, p. 310) e, neste sentido, até mesmo a significação pode ser considerada um "material" dentro da perspectiva dialética de uma estética da comunicação verbal, pois, para este midiólogo *avant la lettre,* o próprio signo é uma "massa física", uma encarnação material.

Para nós, a noção de materialidade confunde-se com a noção de *mídia* proposta por Régis Debray e de *máquina* desenvolvida por Guattari, na medida em que a entendemos como um *sistema dispositivo-suporte-procedimento*. Assim como a *mídia-médium de* Debray, a materialidade 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 materialidade descrita pela teoria de Gumbrecht parece dar conta de apenas um desses condicionantes, o suporte material, todavia, para nós, ela não existe se não for posta em relação a todos os eixos da *mídia-médium* de Debray, noção que articula suporte e meio ambiente e que chama a nossa atenção mais para os procedimentos operacionais que tornam possível sua eficácia, do que para os suportes de difusão. Para nós, este conceito se articula a noção de materialidade aqui proposta uma vez que

> [..] envolve tanto o meio de comunicação quanto as instituições responsáveis pela reprodução da cultura e, num sentido amplo, representa o conjunto das relações entre meio(s) de comunicação,

> instituições e hábitos mentais de uma época determinada (ROCHA, 2003, p.46).

Entender a materialidade como limitada apenas ao suporte técnico é não passar do nível térreo da questão. Nessa perspectiva, torna-se fundamental que *Journey* seja entendido a partir de sua imersão em "um meio vivo", aquilo que Règis Debray chamou de Midiasfera, pois não existe hábito sem habitat. É necessário, portanto, se afastar da visão excessivamente "maquinal" do *médium* ao ponto de entendê-lo não apenas como ferramenta ou suporte, mas como o *Medium* benjaminiano, como um processo que envolve aspectos do meio ambiente, do *socius* e da *psique*, para lembrar Félix Guattari em "As três ecologias" (1990).

Por exemplo, no caso particular de nosso objeto-signo, analisar as materialidades apenas pelo aspecto do aparato tecnológico do vídeo, seus mecanismos de reprodução é não passar do primeiro nível de análise. Aqui, em nossa leitura, nos preocupamos, sobretudo, com os contatos que este objeto estabelece no âmbito da Semiosfera, com as semioses que constituem a narrativa, como também em como a configuração semiótica de *Journey* se articula com os processos de produção de subjetividade do capitalismo dando forma a uma determinada estrutura residual de sentimentos advinda da modernidade através do processo de individualização do herói/avatar.

Dito de outro modo, interessa-nos perceber como esta narrativa formaliza, através de sua semiose, experiências vividas na pós-modernidade, ou seja, como ela plasma uma determinada estrutura de sentimentos, para lembrarmos de Raymond Willians, e em como ela participa ativamente do processo de incorporação dos modos de vida do sistema capitalista. Por outras palavras, há aqui o interesse em analisar o cruzamento de uma ideologia e uma materialidade, bem como os "atritos" existentes entre sistemas culturais.

Por isso, para tratar de materialidade, tomamos uma visão alargada do próprio conceito de mídia, compreendendo-a mais como processo do que apenas como máquinas musculares e sensórias. Neste aspecto, a noção de máquina guattariana em muito tem a nos dizer sobre o que é materialidade, pois, para Guattari, a máquina - para nós a materialidade - compreende:

> [...] componentes materiais e energéticos; componentes semióticos diagramáticos e algorítmicos (planos, fórmulas, equações, cálculos que participam da fabricação da máquina); componentes sociais, relativos à pesquisa, à formação, à organização do trabalho, à ergonomia, à circulação e à distribuição de bens e serviços produzidos.... componentes de órgão, de influxo, de humor do corpo humano; informações e representações mentais individuais e coletivas; investimentos de "máquinas desejantes" produzindo subjetividade adjacente a esses componentes; máquinas abstratas se instaurando transversalmente aos níveis maquínicos materiais, cognitivos, afetivos, sociais, anteriormente considerados. (GUATARRI; ROLNIK, 2005, p.45)

Em outras palavras, a máquina para Guattari não se refere apenas ao espaço purificado das técnicas, mas a uma organização de fluxos e forças plurais e heterogêneas. Em oposição à estrutura, a máquina guattariana

> [...] constituem um *phylum* comparável ao das espécies vivas. Elas engendram-se umas às outras, selecionam-se, eliminam-se, fazendo aparecer novas linhas de potencialidades. As máquinas, no sentido lato (isto é, não só as máquinas técnicas, mas também as máquinas teóricas, sociais, estéticas etc.), nunca funcionam isoladamente, mas por agregação ou por agenciamento. Uma máquina técnica, por exemplo, uma fábrica, está em interação com uma máquina social, uma máquina de formação, uma máquina de pesquisa, uma máquina comercial, etc. (GUATARRI; ROLNIK, 2005, p.385).

Aliada à ideia de máquina guattariana, a noção de midiologia proposta por Régis Debray é também, para nós, de extrema importância, na medida em que 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). Materialista, ao fim, a midiologia

> [...] propõe avançar na direção dos objetos para analisar a conformação não só das condições materiais da existência, mas também das condições materiais da subjetividade, e, com isso, repensar todos os mediadores que intervêm na constituição de um sujeito, suas heteronomias fundadoras: linguagem, costume, direito, cultura. Propõe-se, concretamente, uma nova relação entre técnica e

> cultura, que deixe de pensar os termos como antagônicos e passe a vê-los em conjunto, um ao lado do outro. (SANTOS, 2010 p.14-15)[3]

Como não existe signo sem suporte nem sem espaços e alternativas de difusão, "todas as difusões culturais têm uma infraestrutura 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 midiasfera 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 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 guiamentos 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 Latour), ou seja, mediações simultaneamente técnicas, culturais e sociais (DEBRAY, 1995, p.29).

Interessa para a midiologia as relações que unem os fatos simbólicos e um meio material técnico, já que, como afirma esse autor, "as produções simbólicas de

[3] Tradução livre do original

uma sociedade no instante "t" não podem ser explicadas independentemente das tecnologias da memória utilizadas no mesmo instante (DEBRAY, 1995, p.21). Assim, para se compreender o método midiológico – caminho pelo qual se pode 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 midiasfera de determinada época em determinada sociedade 4- Na realidade histórica, não há midiasfera em estado puro. Cada uma é o resultado do compromisso entre práticas, redes técnicas de épocas diferentes. 5- Cada midiasfera 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).

O conceito de máquina proposto por Guattari e o método midiológico proposto por Debray são procedimentos emblemáticos para o nosso trabalho uma vez que, como veremos, ao tomarmos *Journey* como nosso objeto de análise, sendo este um objeto que só permite ser investigado através de seu sistema de interligações, tal objeto produz uma mudança de paradigma em sua abordagem, nos fazendo adentrar em um outro inconsciente semiótico, ou, nas palavras de Debray, em uma outra midiasfera, permeada pela intersemioticidade e pela interatividade de 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, a midiasfera 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 midiólogica de uma sociedade, deixaria à mostra a sobreposição das idades da comunicação (...) (DEBRAY, 1993a, p.252)

Como veremos no capítulo 2 desta tese, Debray estabelece a distinção entre três diferentes midiasferas 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. Cada midiasfera remete para lugares marcados por "relações complexas entre seres, coisas e ferramentas mnemotécnicas" (JUSTINO, 2005, p.52). Debray toma a escrita como marco cronológico para o estabelecimento das midiasferas, pois, para ele, ela inaugura "a transmissão do símbolo à distância, no espaço e no tempo" (DEBRAY, 1995, p.40).

A importância de utilizarmos a midiologia de Debray como aparato metodológico se encontra justamente no fato de acreditarmos que *Journey,* objeto pertencente ao tempo do 3, a Videosfera, se estrutura como uma narrativa que, devido a sua composição intersemiótica e interativa, faz um retorno ao tempo do 1, a Logosfera, através do processo de oralização, a ser visto mais adiante, evidenciado através do aspecto rítmico da narrativa e do retorno do corpo na comunicação, e do 2, a Grafosfera, pela composição linear da narrativa, muito próxima das narrativas literárias, por exemplo.

Dito isto, a partir da noção midiológica de Debray, poderemos, nos próximos capítulos, encarar a materialidade como distanciada da noção de mecânica ou de técnica e aproximada mais da máquina guattariana, uma vez que, para nós, ela compreende um "todo em seus avatares técnicos, sociais, semióticos, axiológicos" (GUATTARI; ROLNIK, 2005, p.44), com forte poder de enunciação. Neste âmbito, como será analisado posteriormente, *Journey,* ao exceder o "significado", nos fazer refletir não apenas ou tão somente sobre o seu sentido, mas também sobre os seus

suportes, circuitos, procedimentos, contatos, signos, ou seja, sobre as diversas materialidades que se instauram em sua composição, sem as quais a sua semiose não seria possível.

1.3. 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 a 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 a 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 divergentes às ideias de Huizinga. Para este teórico, o ponto fraco da teoria de Huizinga está na sua omissão quanto "a descrição e à 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, contraria nalguns pontos, ainda que não em todos, à sua natureza anárquica e caprichosa: uma necessidade crescente de subordiná-la a regras convencionais, imperiosas e incómodas, 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 Caillos 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 significante, 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 videojogos, *videogames* ou *games*.

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 videojogos 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 videojogos apresentam uma "constelação de linguagens e processos sígnicos 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 e de linguagens em sua constituição.

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 videojogos 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 videojogos 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 videojogos 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; 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; 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 videojogos, 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 videojogos 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 [e dobram] 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 a partir dos capítulos seguintes ao tomarmos *Journey* como objeto, os videojogos representam um novo estágio da permanência da narrativa na contemporaneidade, devido a sua natureza intersemiótica e interativa que dialoga com as midiasferas antecedentes (DEBRAY, 1993a) e seus respectivos sistemas e signos.

[C A P Í T U L O 2]

DAS MATERIALIDADES DAS MIDIASFERAS

2.1 Da Logosfera ou sobre regime da imagem-presença

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

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. Em *Journey*, estas semioses orais, denominadas em nosso trabalho de oralizantes, veremos o porquê mais adiante, são reativadas em um novo patamar na materialidade compositiva do videojogo através do poder performativo, indicial e interativo da imagem.

Na Logosfera, 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 espacio-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, "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).

O início da humanidade foi marcado 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). Talvez, a fixação por captar a realidade seja algo que atravessa a história humana desde a época das cavernas e que 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 midiasfera 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 midiasfera 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.

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.

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.

Antes de ser fiel às 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 se opera 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, 1993b, p.25).

Dito de outra forma, o que se vê 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. Este tipo de concepção da imagem é retomado, em um novo patamar, no videojogo em questão, devido ao fato de nele a imagem ter o poder de, "[...] apesar de ser uma representação, [...] produzir efeitos similares aos que produz a realidade" (CASTAÑARES, 2007, p. 35, tradução nossa). Como no período da Logosfera, um jogador que se coloca diante da imagem do videojogo *Journey* vivencia "[...] experiências que são semelhantes às da *percepção* da realidade e não à *interpretação* das representações" (CASTAÑARES, 2007, p. 42, grifo do autor, tradução nossa). Isto se dá não pelo grau de realismo, de figuratividade da imagem, mas devido ao alto poder de simulação, a sua intersemioticidade e a possibilidade de interagir e imergir no sistema.

O *imago* na Logosfera 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.

Na Logosfera, assim como em *Journey*, a imagem 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, 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 iconófobicas 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". (DEBRAY,1993b, p.209). 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 e sua lógica linear, 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 (Renascimento e Reforma, Revolução Comercial e Industrial,) passamos a ver o mundo e as imagens que representam o mundo de outra forma. A idolatria dos nossos olhos se desfez.

2.2 Da Grafosfera ou sobre o regime da imagem-representação

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 espácio-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 e sua lógica passa a ser, na Grafosfera, o suporte dominante na memorização dos vestígios.

Como enfatizado por McLuhan, o surgimento do *homo typographicus* contribuiu para o enfraquecimento do gesto ativo do fruidor para um nível de contemplação. "A disseminação do livro impresso introduziu uma mudança estrutural responsável pela gradativa exclusão do corpo nas formas de comunicação" (GUMBRECHT, 1998a, p. 121). Todavia, como veremos em *Journey*, o novo processo midiático introduzido pela era da eletrônica, para lembrar McLuhan, engendra um novo paradigma neste sentido, na medida em que assinala uma mudança qualitativa significativa pela expansão e atenção dadas ao corpo. Em outras palavras, a invenção e a propagação da imprensa afastaram o corpo do autor e separam os corpos dos receptores da situação mediada. A mídia digital, por sua vez, em especial o videojogo *Journey*, introduz uma nova presença corpórea, por promover um retorno à Logosfera e aos "modos coletivos de perceber e de experimentar o mundo", como também por revalorizar a presença da sensorialidade, a presença do corpo (OLINTO, 2002, p.64).

A Grafosfera é marcada também 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 em 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 tíbia 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).

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 "o verbo", 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.

De acordo com Debray (1993b, p.83), a Igreja Católica 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. Assim, 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.

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). Neste sentido, a privatização do olhar nos deu diferentes períodos dentro de uma mesma era.

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 apud 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 rapto 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).

2.3. Da Videosfera/Ecranosfera ou sobre do regime da imagem simulacro e sua intersemiose

Na esteira da revolução causada pela expansão da cultura tipográfica no período da Grafosfera, 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 (2012) chamou de "discurso constituinte", 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; GUATARRI, 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 socioculturais dos anos de 1960, a concorrer com outros sistemas simbólicos nascentes de uma nova conjuntura econômica e social, o capitalismo tardio. Assim, passamos de um mundo orientado pela escrita para um mundo orientado pela intersemiose imagem, som, palavra própria do vídeo. Por outras palavras, se até a década de 1960 tínhamos como sistema de modelização dominante, a literatura e seu suporte-livro, na manhã dessa mesma década, vemos despontar e ocupar o centro dessa semiosfera o vídeo como sistema de capacitação mnemotécnico dominante (DEBRAY 1993a; JAMESON, 1996). Isto acontece porque, como afirma Machado (2007), o centro pode ser ocupado por outros tipos de sistema e uma periferia em um centro pode ser o dominante em outro.

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).

Certamente, aqui, é necessário relativizar essa posição e sujeitá-la a redefinições. O que presenciamos no contemporâneo 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, dinâmica esta denominada por Lipovetsky e Serroy (2009, p.12) de era do tudo-tela ou tela global, na qual há

> [...] tela em todo lugar e a todo momento, nas lojas e nos aeroportos, nos restaurantes e bares no metrô, nos carros e nos aviões; tela de todas as dimensões, tela plana, tela cheia e minitela portátil; tela sobre nós, tela que carregamos conosco; tela para ver e fazer tudo. Tela de vídeo, tela em miniatura, tela gráfica, tela nômade, tela tátil: o século que começa é o da tela onipresente e multiforme, planetária e multimidiática.

Em outras palavras, 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 e pelo sistema literário, 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 diruptivo aos próprios instrumentos conceituais que foram mobilizados para completar essa operação de assimilação.

Segundo este autor, é noção corrente que "toda era é dominada por um gênero, ou forma privilegiada, cuja estrutura parece ser a forma mais adequada para exprimir suas verdades secretas" [1](JAMESON, 1996, p.91). Ou seja, cada período histórico busca o meio mais apropriado para plasmar o seu real, pois as transformações socioculturais buscam sistemas que se adéquam ao novo momento. Assim, na Videosfera, é o vídeo, pensado nesse espaço semiótico de trocas culturais, que passa a ocupar a posição de centralidade.

Para Debray (1995, p.128), 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. Denominada por Lipovetsky e Serroy (2009, p.23) de tela/ecrã global, "em sua significação mais ampla, ela remete ao novo poder planetário da ecranosfera, ao estado generalizado de tela possibilitado pelas novas tecnologias da informação e da comunicação".

Se o mundo é diferente de acordo com o suporte em que se apoia, a Videosfera ou Ecranosfera - expressão que utilizaremos daqui por diante por fazer menção ao poder de todas as telas e não apenas do vídeo - introduz o tempo da abrangência e da imediaticidade 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 Ecranosfera 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.

A Ecranosfera, atual midiasfera na qual estamos inseridos, evoca, irresistivelmente, as duas eras precedentes. Como nas sociedades arcaicas, esta midiasfera nos coloca diante de traços semióticos pré-significantes: "as imagens, os sons, (...) os movimentos, as posições, as cores, os ritmos [...]. (LAZZARATO, 2014,

---

[1] Baseado no pensamento de Raymond Willians sobre as estruturas de sentimento, Jameson acredita que o pós-modernismo inaugura uma nova estrutura de sentimento, ou seja, uma nova experiência marcada pela fragmentação, pela pausterização da vida e pelos acontecimentos em segundos. Esta experiência, segundo este autor, é incorporada e formalizada pelo sistema cultural dominante, o vídeo.

p.97)". Ou seja, carregada de múltiplas temporalidades, o atual fetichismo da imagem apresenta muitos pontos em comum com a longínqua era dos ídolos. É neste sentido que cremos que o tempo do 3 (Videosfera/Ecranosfera) evoca, irresistivelmente, a fenomenologia das imagens primitivas em um novo patamar, reativando arcaísmos que julgávamos ultrapassados.

> Como nas sociedades arcaicas, as imagens (semióticas simbólicas) e intensidades, movimentos, intervalos, temporalidades, velocidades (semióticas a-significantes) reintroduzem ambiguidade, incerteza e instabilidade na denotação e na significação. A expressão volta a ser polívoca, multidimensional e multireferencial. (LAZZARATO, 2014, p.97)

Na Ecranosfera, o sistema videográfico é um sistema habitado por diferentes semioses, devido a sua própria constituição, que é intersemiótica por natureza. Sobre esse sistema, 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 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; NÖRTH, 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 e Nörth (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 existente 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 inscrição 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:

> 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, mais 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 à 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, estórias 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 intersemiótico traspassado por várias linguagens e pelos contatos entre os demais sistemas vivos da Ecranosfera.

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).

2.4. Das materialidades do sistema videográfico

O vídeo, e por consequência o videojogo, 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" (DEBRAY, 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, se cada midiasfera faz rizomas com as eras precedentes, o que nos prova que ela nunca é pura, na Ecranosfera, estamos vivenciando um retorno a processos e procedimentos semioticamente oralizantes, como dito anteriormente, entendendo pelo termo oralizante ou oralização, como aqui concebemos, toda a manifestação da voz, como postula Zumthor (2010). Sem confundir oralização com oralidade, uma vez que esta, enquanto conceito, pressupõe a noção de sistema abstrato, fechado e monossemiótico que em muito depende do crivo das semiologias escriturais, o caráter oralizante que propomos para o vídeo, em especial para o videojogo *Journey*, se conjuga com as semióticas pré-significantes presentes neste objeto e abrange uma ""pletora de signos" orais, auditivos, táteis, visuais, de espaço, de tempo, de tom, de postura, ou seja, é intersemiótico e intercultural e engloba" (JUSTINO, 2013, p.1)

> Os componentes semióticos ditos não verbais, onde as substâncias de expressão constituídas a partir da entonação, do ritmo, dos traços de rostidade, das posturas etc..., coincidem, se alternam, se superpõem, conjurando antecipadamente o despotismo da circularidade significante (GUATARRI, 2012, p.104).

De acordo com Justino (2013), a oralização encontra na oralidade importantes bases para se pensar sobre a voz e seus devires, no entanto, pensar em oralização não é pensar em oralidade. Enquanto conceito, ela recusa, em muitos aspectos, os pressupostos já construídos na longa tradição de estudos já desenvolvidos a respeito da oralidade, a saber:

> 1) uma prática de memória associada a tradições supostamente uniformes e monodiscursivas, "populares", muito arraigadas lá atrás, num passado absoluto; 2) a fala como princípio definidor, cuja anterioridade temos bons motivos para desacreditar. A oralização é mais sonora que linguageira,; 3) uma maneira de delimitar o objeto de pesquisa a partir de unidades estáveis, campos autônomos e exclusividade sociossemiótica (JUSTINO, 2013, p.1).

Ainda segundo Justino (2013), vista como uma estratégia de leitura, a oralização apresenta-se como uma forma de configuração intermidial, com/em muitos subgêneros, não encontrável apenas nas formas de interação vocal, mas nos devires da narrativa para outros sistemas, como também na permanência, em novo estatuto, da narrativa como gênero nas outras mídias e artes.

> A oralização está associada a uma nova dominante cultural pós-romanesca que vai da literatura para tantas mídias e destas para o texto literário, sobretudo narrativo. Essa dominante cultural não é oral, é também oral, mas é principalmente sonora, não acata o discurso pós-moderno da "sociedade da imagem". Ela compreende o contemporâneo como sonoro. O sonoro nos livra do habitus linguageiro e coloca a nossa disposição outras formas de formar, outras estruturas, outro tipo de signo e de interação sóciodiscursiva, outros lugares de dizer e do fazer, sempre pela língua e pela escrita, nunca sem elas, mas não confinado a elas (JUSTINO, 2013, p.1).

Dito isto, a oralização no vídeo, em especial em *Journey,* encontra embasamento de sustentação não só nas proposições acima citadas, mas também nas ideias de alguns autores que, de forma particular, abordam esse processo em seus contextos. Suas colocações nos servem de forma lateralizada na medida em que, partindo delas, ampliamos o conceito buscando entendê-lo não como uma

manifestação específica de uma determinada cultura ou literatura - como teorizada por Jean Derive (2010) para a cultura africana - mas como um movimento mais amplo que compreende, em suas relações, um tipo de comportamento que atravessa todos os períodos climáticos e que se potencializa de maneira radical na contemporaneidade.

Édouard Glissant (2005), por exemplo, a respeito da oralização, afirma que estamos vivendo, nos dias de hoje, uma "oralização das técnicas de escrita". Praticando o pensamento do vestígio, o autor afirma que,

> [...] hoje trabalhamos no sentido de uma "oralização" da literatura – por um lado porque há poesias orais coletivas que se desenvolvem; por outro lado porque está havendo "oralização" das técnicas da escrita. Não estou me referindo à "oralização" banalizada, presente na televisão ou na mídia, mas sim à "oralização" criativa (GLISSANT, 2005, p. 126).

Essa passagem do escrito ao oral, do vestígio universalizante do Mesmo para o gesto organizado do Diverso (GLISSANT, 2013), diz respeito, conforme este autor, a uma nova audiência da voz. Não se trata, segundo ele, de reproduzir no texto escrito as formas cotidianas da oralidade, mas atravessar o escrito pelo ritmo da expressão oral: repetições, justaposições, acelerações. Embora tenha partido do contexto antilhano, a noção de oralização trazida por Glissant amplia-se à análise das dinâmicas presentes nas narrativas contemporâneas, extrapolando os contextos especificamente coloniais. Essa nova audiência da voz surge, portanto, para nós e para ele, como forma de diluição do centro em favor das periferias, literal e simbolicamente, e encontra como princípio catalizador a resistência aos Sistemas de Pensamento em favor da Relação.

Semelhante a Glissant, Jean Derive, em seu texto *Literarização da oralidade e Oralização da Literatura* (2010), pensando nas produções literárias africanas, propõe que a oralização é

> Mais do que índices naturalmente dispostos no texto, quase sem o conhecimento dos criadores, as marcas de oralidade são signos, a serviço de estratégias – conscientes ou inconscientes – que devem ser

> pensadas como efeitos de texto. Não há traços de oralidade, mas efeitos de oralidade (DERIVE, 2010, p. 24).

Ao tratar da produção literária africana, Derive (2010) traça um caminho de mão dupla cujas vias abrangem dois processos distintos quanto à abordagem dos produtos da oralidade, a saber, a literarização da oralidade e a oralização da literatura. Propondo novos redirecionamentos para a utilização do conceito "literatura oral", o autor, tomado da consciência significante que o termo carrega nos estudos já difundidos a respeito das produções orais, estudos esses que, em sua grande maioria, nada mais fazem do que manifestar o imperialismo etnocêntrico da razão gráfica, aborda o fenômeno da literarização da oralidade a partir daquilo que ele denomina de "uma consciência poética da linguagem comum aos dois tipos de cultura" (DERIVE, 2010, p.12), oral e escrita. Para ele, existe, nas culturas orais, "a consciência de um domínio específico da produção verbal fundado sobre dois critérios principais: a referência a uma tradição canônica e a exigência de uma poética" (DERIVE, 2010, p.11) que o termo literatura oral ou literarização cobrem muito bem, no entanto, como afirma o autor,

> [...] é necessário definir com cuidado o conceito de "literatura oral", deixando claro, para evitar confusão, que o que o distingue do conceito de "literatura" nas sociedades da escrita não é somente uma questão de canal (a literatura oral não é o equivalente falado da literatura escrita); mas que se trata de uma prática um pouco diferente da arte verbal que tem suas implicações culturais próprias (DERIVE, 2010, p.12).

Ao estudar os procedimentos por meio dos quais o sistema da oralidade intervém na estrutura geral da obra em que ela aparece, ou seja, ao estudar os meios pelos quais a oralização é operacionalizada nas produções literárias africanas, Derive traça importantes diretrizes que, de certa forma, nos tocam de perto. Longe de querermos aqui explicitar todas as formas de manifestação da oralização citadas por Derive, o que nos interessa em suas proposições é o objetivo pelo qual a oralização

se manifesta nas produções literárias africanas, utilizadas quase sempre como forma de inovação e transgressão a serviço de uma identidade.

Diferente, mas semelhante a este autor, a nossa oralização vista não como forma de afirmação identitária, uma vez que não articula, só ou principalmente, questões de identidade, semiotiza a resistência e a renovação da narrativa enquanto gênero atravessado de múltiplas semioses, das quais aqui destacamos as oralizantes como predominantes no videojogo em questão, e enquanto instrumento de luta contra o império fragmentador do capitalismo pós-moderno. Neste contexto, adequando às palavras de Guatarri (2012, p.112) as nossas proposições, podemos dizer que a nossa oralização é maquínica e, ao se fazer assim, "máquina estética e máquina molecular de guerra – (...) pode se tornar uma alavanca essencial da ressingularização subjetiva e gerar outros modos de sentir o mundo, uma nova face das coisas, e mesmo um rumo diferente dos acontecimentos".

Em termos gerais, a oralização pode ser mapeada através da presença dos índices de oralidade, tais como: divisão do texto em unidades mais curtas, multiplicação de episódios autônomos, simplificação da intriga, pontuação, etc. (CHARTIER, 2002); afirmações breves entrecruzadas de exclamações, expressões imperativas e séries cumulativas descontínuas, emprego de verbos no presente, performatividade, etc. (ZUMTHOR, 2010); frases mais aditivas do que subordinativas, presença de redundância, ritmo, etc. (ONG, 1998); retorno do corpo na comunicação (BOUGNOUX, 1994), dentre outros. Em outras palavras, ela diz respeito ao processo de indicialização da comunicação humana, ao esforço que a enunciação estética tem desempenhado para chegar ao contato e à abordagem direta, ao movimento denominado por Bougnoux (1994) de regressão estética, volta ao pólo fusional dos contágios.

Como mostraremos nos capítulos seguintes, o processo de regressão estética, para tomarmos as palavras de Bougnoux, ou de oralização, nos termos aqui definidos, encontra um representante ideal na configuração da narrativa dos videojogos, em especial em *Journey*, devido ao seu caráter rítmico, sonoro, intersemiótico e performático, que potencializa a inserção do corpo e as aberturas da obra à interação ativa, sendo estas as semioses oralizantes que apontamos como presente nas cartografias narrativas do videojogo.

Para nós, *Journey* reforça não só a permanência da narrativa no contexto da Ecranosfera, como também nos coloca diante de um novo estatuto narrativo que se configura a partir de uma forma de engendramento que é constitutiva das semioses oralizantes, próprias do vídeo. Esta forma se faz presente no videojogo 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, procedimentos estes já citados por Zumthor (2010, p.34), 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".

Com efeito, os signos oralizantes implicam movimento. Como uma instância maior, eles dizem 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.

A oralização, na forma como a concebemos, 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. É neste sentido que podemos afirmar, portanto, que o videojogo *Journey* é semioticamente oralizante, uma vez que obedece, pelos seus ritmos, movimentos, sonoridade e intersemioticidade, pela performatividade do jogador através da interação, a uma forma de engendramento constitutivamente oral, enquadrando-se nas particularidades citadas por Zumthor a respeito dos "gêneros literários orais". Em outras palavras, pode-se afirmar que este objeto não pertence apenas à 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; NÖRTH, 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 *Journey* "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, de estar aberto aos mais diferentes contatos e contaminações com outros sistemas. Exemplo disso é o fato de *Journey* se apresentar como um meio potencialmente metamórfico, um lugar por excelência da passagem, que agrega e incorpora 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, em especial o videojogo, 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 ambiguidade, 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 como no período da Logosfera -, 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 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 significante.

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 e Nörth (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; NÖRTH, 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 um 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; NÖRTH, 2008, p. 78). Com o vídeo digital estamos diante de um "novo" realismo ativado pelo tempo do *perpetuum móbile* que em muito tem em comum com o período da Logosfera e suas semioses oralizantes.

2.5 O realismo e as máquinas de imagem

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 experenciada em cada midiasfera por meio de códigos e linguagens variadas, uma vez que, como afirma Debray (1993a), cada midiasfera 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, 2008).

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 (2014). O primeiro diz respeito a uma visão restrita de realismo, entendido enquanto estética que mantêm 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, 2014, p.02). O segundo posicionamento entende o realismo como uma convenção estética e não necessariamente 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 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, 2014, 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".

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 não funcionalidade 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, Salete 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 do 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 à 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 um novo redirecionamento na representação do real devido ao seu caráter indicial *per se*, 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".

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 emanação de um objeto real preexistente, sendo, portanto, para ele, 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 e Nörth (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 passíves 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; NÖRTH, 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 câmera 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 Bougnoux, a fotografia é antes de tudo um contato, mais 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 re-presentação, 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 maquínicas, 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; NÖRTH , 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 à 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 nada mais são 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 indicias 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, a 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.

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).

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, neste âmbito artístico, com o surgimento do videojogo, "irmão mais novo do vídeo", 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". Mesmo não sendo produzidas por relação de causalidade indicial, as imagens no videojogo podem ser consideradas realistas não pelo alto grau de iconicidade que podem apresentar, mas por outras entradas, em especial, pelo seu poder de simulacro. 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 nos próximos capítulos.

[C A P Í T U L O 3]

POSSIBILIDADES NARRATIVAS NA ECRANOSFERA: O VIDEOJOGO JOURNEY

3.1 Da materialidade narrativa em Journey

Porque a beleza da viagem da vida é estarmos
sozinhos sem saber onde iremos chegar.

Flávia Gasi

Ao revitalizar a narrativa mitológica da jornada do herói, evidenciada através do nome compositivo do jogo e da estruturação do enredo, o *corpus* desta pesquisa impõe uma questão metodológica cara para esse trabalho, a saber, a de que, nesta revitalização, há de se considerar que semelhanças e dessemelhanças com a narrativa arquetípica precisam ser analisadas em uma perspectiva não hierárquica (HEIDMANN, 2003), de modo a perceber como a fábula da jornada, presente e encarnada em várias culturas, agora se consubstancia nesse novo suporte e em um contexto sociocultural diferente. Se as mídias informam e deformam[1] qualquer fábula, como afirma Gaudreault e Marion (2012a), a nossa preocupação centra-se em justamente levar em consideração as "encarnações" inerentes nesse encontro entre fábula e materialidade[2] das mídias.

Ute Heidmann (2003), ao analisar as reescrituras dos mitos e contos, afirma que, dentro do processo comparativo tradicional, presente nos estudos literários, existe uma certa dominância daquilo que ela nomeia de "comparação universalizante". Segundo esta autora,

> [...] esse tipo de comparação serve ao objetivo de estabelecer o *sentido* universal de um mito ou o que foi chamado de *protótipo* de um conto. Esse procedimento implica uma medida dedutiva que comporta o perigo de ocultar partes inteiras dos textos que não se subsumem ao presumido sentido universal ou ao protótipo estabelecido (grifo do autor) (HEIDMANN, 2003, p.3).

Para Heidmann (2003, p.3-4), ao se focar no traço comum, a perspectiva tradicional dos estudos comparados esquece que "os fenômenos ou textos a serem

[1] A palavra deformar utilizada pelos autores Gaudreault e Marion é tomada aqui no sentido de modificar, mudar de forma, e não no sentido de deterioração, corrupção que, como cremos, viria a resultar em uma hierarquização de narrativas.

[2] A noção de materialidade respeita aqui o que foi posto no capítulo inicial, no qual há, nesta perspectiva, um encontro crítico entre o dado material físico, a interface corporal da mídia, e as circunstâncias sociais e históricas da midiasfera.

comparados são fundamentalmente diferentes". Com o foco na "diferenciação", a autora propõe um método analítico que não reduz as obras aos seus traços comuns, mas evidencia o exame das diferenças das línguas, das literaturas e das culturas em detrimento de sua redução ao "traço universalizante do mesmo" (GLISSANT, 2005). A proposta diferencial visa, portanto, responder a seguinte questão: em que tais objetos são diferentes com relação ao traço comum observado?

> Esse método de análise comparativa se distingue do uso da comparação nos estudos tradicionais pelo fato de aproximar textos não pelas características estáticas que apresentam, como a presença de certos motivos, idéias , traços de gênero etc., mas relativamente à dinâmica de sua realização *na língua, no texto e no discurso* (HEIDMANN, 2003, p.4).

Seguindo as proposições desta autora, ao procurarmos ler a configuração narrativa de nosso objeto como tradução da jornada do herói - ou, mais especificamente, como um processo no qual a fábula da jornada passou pela *syuzheticização*[3]-, visamos perceber não somente os traços comuns que *Journey* apresenta com a fábula intemporal, mas, sobretudo, as "diferenças" que este objeto-signo apresenta em sua composição. Por outras palavras, nossa perspectiva se coloca para além da angústia da influência, pois acreditamos que ao ser mergulhado em um "novo rio", a saber, o videojogo, o texto-matriz da jornada, à semelhança do rio heracliano, revela, neste mergulho, sempre um outro, uma "diferença no mesmo", como diria Haroldo de Campos (1981, p. 208).

Partindo do pensamento de Heidmann (2003) e atrelando-o às colocações de Deleuze e Guattari (1997), propomos, assim, duas maneiras de ler a questão da narrativa em *Journey* e a materialidade de sua composição, ou dois modos de perceber o processo de *syuzheticização* da fábula da jornada do herói em *Journey*, maneiras estas que, em certa medida, acabam por reconstruir a ambivalência da obra em um processo de dois níveis ou estágios.

O primeiro nível diz respeito ao que Deleuze e Guattari (1997, p.184) denominam de "espaço estriado", aquele que "[...] entrecruza fixos e variáveis, ordena e faz sucederem-se formas distintas, organiza as linhas melódicas horizontais

[3] Termo derivado de *syuzhet* (trama) para designar o processo de midiatização da fábula (GAUDREAULT, MARION, 2012a)

e os planos harmônicos verticais". O espaço estriado é entendido aqui pela ótica da reterritorialização e do controle e se dá no objeto-signo em análise através da reterritorialização de processos e procedimentos narrativos tipicamente literários, que, uma vez retidos entre as estrias do videojogo, em vez de espalhar e encontrar novas possibilidades, acaba contribuindo para um processo de "acumulação" da narrativa tradicional.

Ao reterritorializar as potências de organização diabólicas advindas da literatura através do contato entre as fronteiras da semiosfera, este objeto se vê estriado pelo sistema literário e seu regime significante, que formata, modela e ajusta o processo narrativo as suas modelizações, bem como o processo de subjetivação às conformações do "sujeito individual". O "espaço estriado" se dá em *Journey,* portanto, por meio da presença de uma certa discursividade literária (MANGUENEAU,2012) no sistema, marcada, especificamente, pelo modo de estruturação do enredo, e, sobretudo, pela figura do personagem/avatar que transcodifica o modo de construção do herói romanesco, criando, assim, uma mitologia da individualidade, reinventando, em nova base, a tradição romanesca através da exploração dos potenciais estéticos imanentes da literatura e da semiotização dos devires dominantes da produção de subjetividade do capitalismo. Ou seja, se olharmos um pouco mais de perto para este objeto, veremos retido em suas estrias determinadas convenções (WILLIAMS, 2011) prevalecentes num dado tipo de narrativa - o romance - e num dado período de tempo - a modernidade - ainda vigentes na contemporaneidade e formalizadas em *Journey*, "à base do resíduo" (WILLIAMS, 1979, p.125).

O segundo nível denominando de "espaço liso", aquele que se constrói a partir das linhas de fuga, que minam o uno e que é potente em desterritorialização, está presente em *Journey* através dos fluxos das semióticas a-significantes (LAZZARATO, 2014) - ritmos, sons, silêncios, cores, linhas, formas, intensidades, etc. - que permitem o deslize da narrativa de um lugar para outro, possibilitando novos contatos. Estes "novos modos de sentir" (WILLIAMS, 2010, p.8) criam espaços de ruptura no videojogo, quebrando o campo do familiar e do vinculante e acionando uma narrativa que é, sobretudo, oralizante, na medida em que potencializa as

semioses citadas por Zumthor (2010) para os gêneros orais, já expostas no capítulo dois. Aqui, a materialidade compositiva da narrativa

> conserva viva a presença de um mínimo de componentes semióticos ditos não-verbais, onde as substâncias de expressão constituídas a partir da entonação, do ritmo, dos traços de rostidade, das posturas etc..., coincidem, se alternam, se superpõe, conjurando antecipadamente o despotismo da circularidade significante (GUATTARI, 2012, p.104)

Se o texto não é capaz de paralisar os devires não dominantes que o constituem, como já foi dito anteriormente, acreditamos que esse processo de alisamento em *Journey* por meio das semióticas a-significantes operam, ao projetar linhas de fuga, a molecularização de uma subjetividade esquizo, através de uma representação mais rítmica da narrativa, do seu lado indicial, oralizante, voltado para a produção de uma experiência estética que se constrói em *Journey* via potencialização de emoções e sensações distintas no jogador.

> Enquanto no espaço estriado as formas organizam uma matéria, no liso, materiais assinalam forças ou lhes servem de sintomas. É um espaço intensivo, mais do que extensivo, de distâncias e não de medidas. *Spatium* intenso em vez de *Extensio*. Corpo sem órgãos, em vez de organismo e organização. Nele a percepção é feita de sintomas e avaliações mais do que de medidas e propriedades. Por isso, o que ocupa o espaço liso são as intensidades, os ventos e ruídos, as forças e as qualidades tácteis e sonoras, como no deserto, na estepe ou no gelo (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.185).

As duas vertentes analíticas aqui postas em ação põem em evidência o barroquismo do nosso objeto ao evidenciar, por um lado, a novidade narrativa vigente na contemporaneidade através de processo de experiência criativa, de ordem estética, de intensidades, de ritmos e devires, acionada pelas semióticas a-significantes, e, de outro, uma reprodução de semióticas significantes via construção de uma narrativa tradicional que potencializa a representação de uma subjetividade do tipo capitalista ainda prevalecente em nossos dias. Em outras palavras, ao atualizar a fábula da jornada, *Journey* suscita questões não somente sobre as semelhanças possíveis de serem encontradas com a composição padrão da narrativa mitológica, mas também, e sobretudo, sobre as materialidades semióticas de sua

composição, sobre os contatos que constrói com os demais sistemas da Semiosfera, sobre os paradoxos que o constitui, aspectos que suscitam questões tanto semióticas quanto ideológicas e de produção de subjetividade.

Delineados, assim, esses breves pressupostos, importa ainda reforçar que, enquanto polissistema próprio da ecranosfera, *Journey* constitui-se de "semioses que não se limitam, necessariamente, àquilo que está previsto no sistema" (MACHADO, 2007, p.18), uma vez que, como jogo fronteiriço, ele se encontra no entre-lugar, num espaço de contatos e contaminações. Nesta perspectiva, se, como afirma Heidmann (2012, p.5), devemos incluir nas nossas pesquisas "outros tipos de textos e outros tipos de discurso além daqueles que possuem já a etiqueta 'literária'", a comparação diferencial aqui estabelecida se defronta, neste sentido, não somente com uma narrativa que não é literária, mas também, e sobretudo, com um objeto que, ao ser reengendrado por outros sistemas, apresenta uma dimensão *linguageira* para além do signo linguístico.

Assim, de acordo com os desafios metodológicos e epistemológicos que uma narrativa configurada no sistema do videojogo suscita, as categorias de comparação a serem utilizadas em nossa análise precisam ser ampliadas de modo a não se limitarem aos conceitos essencialmente literários e verbolóides propostos pela metodologia de Heidmann. Como bem afirma a autora, se a comparação diferencial pode ser utilizada a partir de outros pressupostos diferentes do que ela mesma elaborou, reconfiguramos aqui, em vistas de dar conta da potência presente neste objeto, as três dinâmicas discursivas de comparação citadas pela autora, a saber, as modalidades da enunciação, as modalidades de inscrição genérica e as modalidades de dialogismo intertextual, para os dois movimentos não simétricos citados mais acima: "um que estria o liso, [...] (e) o outro que restitui o liso a partir do estriado" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.187).

Isto posto, neste capítulo, analisamos o primeiro dos movimentos citados acima, a saber, o processo de estriamento da narrativa tradicional dentro do videojogo, ou, utilizando a teoria de Williams (2011), a presença de uma certa estrutura residual formalizada no romance e vigente no videojogo, sendo o processo de alisamento, de potencialidades das semióticas a-significantes, motivo de análise do próximo capítulo.

3.2 Do espaço estriado ou sobre a discursividade literária da narrativa em Journey

Conforme apontamos no capítulo 2, no âmbito da semiótica da cultura, não há como pensar em um objeto sem levar em consideração as relações que ele constrói consigo e com outras esferas culturais. Assim, pensar na construção da narrativa em *Journey* a partir da observação de seus agenciamentos materiais, como proposto nesta tese, implica pensá-lo enquanto objeto pertencente a um sistema modelizante de linguagem, o videojogo, que, ao atualizar as virtualidades do mundo, suscita questões tanto sobre as diversas operacionalizações que conferem materialidade à linguagem, quanto sobre as diversas conexões que tal sistema realiza na semiosfera. Por outras palavras, se em um pensamento polissistêmico os sistemas não podem ser mais pensados de maneira estática, mas carregado de "muitos", *Journey* radicaliza essa questão não só devido à heterogeneidade semiótica da narrativa, mas, sobretudo, devido às relações exógenas que ele estabelece com outros sistemas, em especial com o sistema da literatura.

Enquanto sistema dinâmico (EVEN-ZOHAR, 2007), o videojogo *Journey* é atravessado, de forma indireta, por múltiplas semioses comuns ao sistema literário, semioses estas que, vale salientar, não se resumem às advindas das transposições de narrativas provenientes da literatura, mas englobam, sobretudo, as técnicas, os processos e os procedimentos tipicamente literários. Neste aspecto, ao tentarmos compreender o caráter intermidial de *Journey* em sua conexão com a literatura, não buscamos, neste sentido, a análise desta narrativa como transposição de uma obra literária, mas sim, a observação do cruzamento de fronteiras entre as mídias (CLUVER, 2006) através da presença de uma certa discursividade literária (MANGUENEAU, 2012) em sua composição.

Entendendo a literatura e o videogame como mídia, ou seja, como uma rede de relações e atribuições, a relação entre *Journey* e o sistema literário dá-se, neste sentido, a partir de um dos três modos de entrada da intermidialidade citado por Irina Rajewsky (2012b), a saber: as referências intermidiáticas.

Estudando "as diversas formas e funções que as práticas intermidiáticas concretas assumem em textos individuais específicos", Rajewsky propõe duas definições para o conceito de intermidialidade, uma em sentido amplo, na qual a intermidialidade diz respeito a todas "[...] às relações entre mídias, às interações e interferências de cunho midiático" (RAJEWSKY, 2012b, p.52), e outra em sentido estrito, que procura distinguir manifestações específicas da intermidialidade nos diversos textos.

A noção ampla de intermidialidade gerou alguns equívocos quanto a possibilidade de se fixar fronteiras midiáticas discerníveis. Baseado na ideia de que "[...] todas as mídias são mistas, e todas as representações são heterogêneas; não existe arte 'puramente' visual ou verbal, apesar do impulso de purificar as mídias ser um dos gestos utópicos do modernismo" (MITCHELL, 1994, p.5 *apud* RAJEWSKY, 2012b, p.53), alguns debates contemporâneos tem sustentando a tese do apagamento de fronteiras entre mídias, aspecto que dificultaria a distinção entre quais mídias estariam em relação nos processos intermidiáticos. Irina Rajewsky, refutando esse posicionamento, aponta que a incorporação de elementos de outras formas de expressão não extingue as peculiaridades de cada uma das mídias individualmente, pelo contrário, as torna essenciais. Utilizando o teatro como modelo, a autora afirma:

> [...] o fato de que o teatro consegue integrar várias formas de articulação midiática e apresentá-las no palco faz-se possível precisamente por conta das condições midiáticas e da estrutura plurimidática próprias dessa mídia. A despeito de toda essa expansão midiática, ainda percebem o teatro – e assim o fizeram por séculos – como uma mídia distinta e individual. Ele tem, portanto, fronteiras traçadas nos moldes da mídia e fronteiras traçadas nos moldes da convenção (fronteiras que são, por sua vez, sujeitas às transformações históricas e têm de, pelo menos em parte, apresentar uma qualidade de fluidez) (RAJEWSKY, 2012b, p. 55).

Para a autora, os níveis de integração entre as mídias são variáveis. Traçar fronteiras entre as mídias, neste aspecto, "não implica estabelecer fronteiras 'fixas' e 'estáveis' entre entidades também 'fixas' e 'estáveis' [...]" (RAJEWSKY, 2012b, p.57). A fronteira se coloca aqui como um mecanismo de tradução, como um lugar "bilíngue" (MACHADO, 2007) que estabelece uma relação dialógica entre as

diferentes mídias. É neste sentido que Irina Rajewsky (2012b) aponta que o cruzamento de fronteiras não anula as particularidades de cada uma das mídias individualmente. Para a Semiosfera, a compreensão do diálogo nas relações intermidiais deve levar em conta o fato de que:

> Fronteiras separam e criam, deste modo, identidade; contudo, fronteiras também conectam e constroem tais identidades por justaposição ao próprio e ao alheio. Portanto, para Lótman, o mais importante aspecto das fronteiras [...] é o seu papel como mecanismo de tradução (MACHADO, 2007, p.49).

Para o entendimento dessas identidades construídas nesses contatos de fronteiras, Rajewsky (2012a, p.24) propõe três subcategorias para a intermidialidade. A primeira, a transposição midiática, que diz respeito "a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia". Esta primeira categoria baseia-se em um processo genético de transformação no qual um texto original é tomado como fonte do novo produto de mídia, sendo esta relação, indubitavelmente, intermidiática. São os casos, por exemplo, das adaptações de videojogos para livros, das novelizações, das traduções de textos literários para filmes, etc..

A segunda categoria diz respeito à combinação de mídias. Esta relação intermidiática dá-se pela "combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação" (RAJEWSKY, 2012a, p.24) em um produto, dando origem a textos multimídias, mixmídias e intermidiáticas. Neste processo, as mídias se apresentam como fenômenos híbridos, uma vez que combinam diferentes mídias em sua constituição, a exemplo das histórias em quadrinhos, da ópera, do teatro etc.

No entanto, é a terceira categoria apontada por Rajewsky que nos interessa, a saber, as referências midiáticas, uma vez que esta diz respeito à evocação de processos e procedimentos de uma mídia em outra. Embora saibamos que em *Journey* as três categorias rajewskyanas se apresentem em diferentes níveis, optamos por este recorte metodológico tendo em vista alcançar o nosso objetivo, a saber: comprovar que no processo de configuração da trama há em *Journey* uma reterritorialização de processos e procedimentos tipicamente literários que são evidenciados pelas referências midiáticas em seu interior.

Utilizando as palavras de Rajewsky (2012a, p.26), nas referências midiáticas uma mídia "tematiza, evoca ou imita elementos ou estruturas de outra mídia, que é convencionalmente percebida como distinta, através do uso de seus próprios meios específicos". É nessa perspectiva que a nossa análise se configura ao tentar analisar o modo como o videojogo *Journey* integra, de forma coesa, uma certa discursividade literária em sua composição, ativando o "como se" citado por Rajewsky. Nele, por exemplo, há uma semelhança entre as duas mídias no modo de organização dos elementos narrativos, e, principalmente, na configuração do personagem/avatar que mimetiza a configuração do herói representado no romance tradicional ao retratar a figura do sujeito individual. Noutros termos, o processo de referência intermidiática em *Journey* ativa não somente uma questão midiológica entre sistemas (literatura e videojogo), mas também, e sobretudo, tensiona convenções que, embora criadas em período anterior ao nosso, como resposta a uma estrutura de sentimentos (WILLIAMS, 1983) que já não é mais nossa, ainda encontra correspondências em determinadas experiências do contemporâneo, funcionando como estruturas residuais presentes na estruturação da narrativa.

Sobre isso, ao ativar a tradição, os elementos e a mecânica narrativa do romance, aquele que "é a forma da aventura do valor próprio da interioridade," e que o "seu conteúdo é a história da alma que sai a campo para conhecer a si mesma, que busca aventuras para por elas ser provada e, pondo-se à prova, encontrar a sua própria essência" (LUKÁCS, 2000, p.91), *Journey* estabelece um movimento de "fricção" entre os sistemas, manifestando as semioses significantes da literatura no processo de composição da trama, bem como nos traços característicos do personagem/avatar que, devido a sua configuração, abre espaço para uma conduta problemática ao transcodificar uma subjetividade prevalecente no capitalismo, a do sujeito individual.

Muito embora a teoria de Lukács (2000) sobre o herói problemático tenha sido construída como instrumento para se pensar a forma do romance, em nosso trabalho destacamos o fato de algumas das características citadas pelo autor funcionarem de maneira perceptível no videojogo *Journey*. Por exemplo, através do recurso da referência midiática, é possível notar que o herói, à semelhança do herói problemático, empreende "uma busca degradada e inautêntica de valores autênticos"

(GOLDMANN, 1976, p. 9) num mundo caracterizado pela perda da fraternidade e do laço social, em meio a um tempo fluido e desintegrador.

O personagem/avatar em *Journey*, em luta com um mundo que ele até então desconhece e circunscrito a uma interioridade subjetiva, se coloca dentro da narrativa como modelo de ação individual ao ser caracterizado como um sujeito solitário que preza, em uma sociedade em ruínas, por valores não mais vigentes naquele mundo, a saber, a não competição, o respeito mútuo, o companheirismo, dentre outros. Nesta narrativa, o personagem, assim como o herói do romance, representa um indivíduo que faz parte de uma sociedade decadente, cuja ação, situada num contexto temporal linear e num espaço bem delimitado, revela, metaforicamente, uma jornada rumo ao conhecimento de si e ao reestabelecimento da afetividade entre os seres.

É partindo, portanto, desse "cruzamento de fronteiras" e acreditando justamente no caráter fronteiriço do videojogo que avançamos na análise do processo de "estriamento" da narrativa literária, ou de seus procedimentos, nesse objeto-signo, levando em consideração a subcategoria das referências midiáticas. Obviamente, o videojogo aqui em análise, estabelece outros tipos relações intermidiais com outros sistemas, como, por exemplo, com o cinema, como podemos perceber através da utilização de *cutscenes* de transição de fase. Todavia esses encontros, não sendo motivo central de análise deste capítulo, só serão citados quando forem importantes para a construção dos nossos argumentos.

3.2.1 Journey e as referências intermidiáticas no processo de composição narrativa

O campo das referências intermidiáticas é um campo marginalizado dentro das abordagens que limitam a qualidade da intermidialidade aos fenômenos explícitos. Residindo na "própria referência" que um produto de mídia faz a um produto ou sistema individual, este tipo de relação intermidial ocorre quando

> [...] apenas uma mídia convencionalmente distinta (constituída monomidiaticamente ou, no caso do espetáculo de dança, plurimidiaticamente) está presente na sua própria materialidade e midialidade específicas. De fato, seu caráter intermidiático não reside

> na presença material de duas ou mais mídias convencionalmente distintas dentro de uma única configuração midiática, como acontece nas combinações de mídias (RAJEWSKY, 2012a, p. 31).

Enquanto polissistema, o videojogo *Journey* opera nessa frequência intermidiática, da qual brota, pela fusão de processos e procedimentos advindos de outros sistemas, um objeto que não pode ser compreendido isoladamente, mas através dos contatos que ele estabelece na Semiosfera.

Mesmo sem intenção deliberada, a exemplo do que prevê Even-Zohar (2007), o videojogo *Journey* é resultado de uma notável, mas não tão visível, diversidade em suas referências, ao evocar em sua constituição o campo da literatura, numa relação que expande o processo semiótico para fora de seu sistema. Aqui, "é evidente que outra mídia vai " 'estar em jogo', mas de maneira indireta" (RAJEWSKY, 2012b, p. 62).

Como sabemos, a narrativa, medula da discursividade verbal, pode ser encarada como uma matriz cognitiva (SANTAELLA, 2005a) 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 (2005a), 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 videojogos, etc..

Tendo em vista o porquê de entendermos os videojogos como narrativas já ter sido explicitado no capítulo primeiro, limitamos nossas colocações à análise da configuração da narrativa principal em *Journey* a partir da utilização de elementos e técnicas narrativas advindas do sistema literário. Todavia, para não estabelecermos uma análise conformada à nossa formação disciplinar, como sistema modelizante de linguagem que possui especificidades distintas das da literatura, a virtualidade, comum às composições narrativas dos videojogos, também será observada aqui, visto que esta gerou, de fato, transformações em unidades compositivas da narrativa ficcional.

Devido a isto, os questionamentos que norteiam as discussões neste contato de sistemas centram-se nos seguintes pontos: o que acontece com as estruturas narrativas e os elementos dos gêneros literários quando transpostos para o espaço

virtual e narrativo de *Journey*? Nesta transposição, será que estamos, de fato, diante de uma nova modalidade narrativa no que se refere à construção da história? Se sim, quais seriam, neste caso, as possibilidades oferecidas pelo videojogo no que tange à construção de uma narrativa? Estas são algumas das possíveis perguntas que carecem de uma análise mais verticalizada quando se busca estudar os *videogames* pelo viés narrativo em sua conexão com a materialidade.

3.2.1.1 Da composição do enredo: o entre-lugar da tradição e da novidade narrativa

Como forma textualizada a partir das ações perpetradas no mundo extra-diegético via interatividade, *Journey* impõe dois níveis de análise, ou dois regimes de ações, com os quais a configuração da narrativa encontra-se em íntima relação, a saber: o nível prosaico, ou extra-diegético, aquele que diz respeito ao mundo da vida, e o nível poiético, ou intradiegético, aquele identificável no mundo do texto (NOGUEIRA, 2008). Como opção metodológica, a análise aqui construída dá conta apenas do segundo nível, visto que, ao se perpetuar na indeterminação e no imprevisível, a ação prosaica abre outras perspectivas de análise que não são objetivos deste trabalho. Assim, limitamos nossas discussões ao universo do texto, ou seja, à ação poiética, que pode, através dos signos que a formatam, ser conjecturada.

> A acção poiética é, pelo seu lado, o resultado da operação de emolduramente dos fenômenos – ou, se quisermos, da sua textualização. Onde a acção prosaica se perpetua na indeterminação, a acção poiética, ao ser representada na narrativa ou simulada no jogo, subtrai-se ao fluxo dos fenômenos: pode ser revertida, pode ser confinada, pode ser pausada, pode ser conjecturada. (NOGUEIRA, 2008, p.14-15)

Ao tomarmos esse viés de análise não queremos dizer com isso que a ação poiética se exime do outro nível de ação, mas sim que, para os objetivos aqui propostos, interessa-nos apenas a textualização da fábula, que, apesar de reivindicar a ação de um sujeito, apresenta uma forma específica de recortar o mundo, forma esta que se materializa em um objeto específico.

No nível da ação poiética, há em *Journey* uma espécie de desdobramento dialético, para lembrar o Benjamim (2006) da imagem dialética, no qual passado e presente se encontram na estruturação de uma narrativa. Esta dialética se configura a partir das semioses compositivas do videojogo que, por um lado, o tira de sua inércia comum, a partir da utilização exacerbada das semióticas a-significantes para a configuração da narrativa, mas que, por outro e ao mesmo tempo, o reintroduz em outro modo, ou outro estágio do nosso presente ainda presente como resíduo (WILLIAMS, 1979), o da tradição narrativa e o da individualidade excessiva. Por outras palavras, há em Journey uma espécie de pré-história do presente que dura, que "sobrevive", como no conceito de *Nachleben*[4] de Aby Warburg (DIDI-HUBERMAN, 2013).

Sobre esta estase plena do que permanece, *Journey*, diferente de outros jogos atuais, os de mundo aberto[5], por exemplo, 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 ainda "subordinadas à clareza, à homogeneidade, à linearidade, à coerência da narrativa, assim como, é claro, a seu impacto dramático". Conectados ao avatar, percorremos o mundo desconhecido de *Journey* movidos por um objetivo épico que é instaurado no início da narrativa, a chegada ao cume da montanha. 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).

---

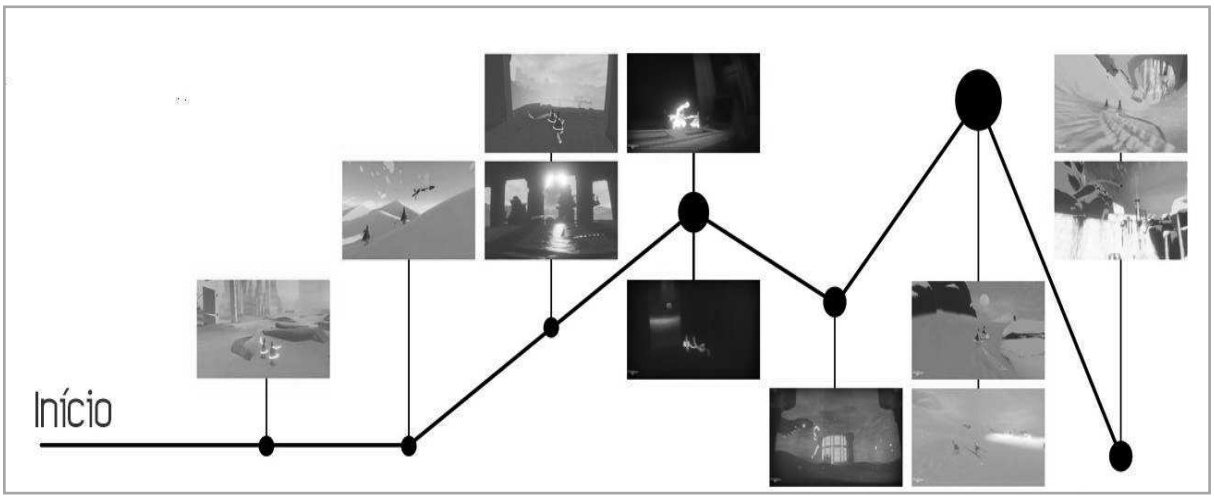
[4] De acordo com Georges Didi-Huberman (2013), o termo *Nachleben,* centro de uma leitura de conjunto da obra de Warburg, pode ser traduzido por "sobrevivência".

[5] Jogos de Mundo aberto ou *open world* é um conceito de *level design* utilizado para a classificação dos jogos eletrônicos que permitem ao jogador se mover livremente no ambiente do jogo. O termo "mundo aberto" sugere uma inexistência de barreiras artificiais, em contraste com muros invisíveis e telas de carregamento, comuns em jogos lineares (HARRIS, 2016). Exemplos famosos de jogos de mundo aberto são: GTA V, Minecraft, Destiny, Assassin's Creed Black Flag, dentre outros.

Aqui, devido ao fato de a ação da personagem estar refém da ação 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, 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 influência direta da forma narrativa da literatura tradicional, com enredo unificado e fechado de dimensão causal, marca residual de um *habitus* tipicamente escritural em sua composição. Por outras palavras, a narrativa de *Journey,* pelo processo de referência intermidiática, se equilibra na polaridade entre sobrevivência e novidade narrativa.

Em termos estruturais, como representação de sua linearidade, o enredo principal de *Journey* pode ser representado da seguinte forma:

Figura 1: Esquema visual do modelo linear de enredo presente em Journey.



Fonte: Oliveira (2014)
Disponível no site: http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/ .
Acesso em 12 de Fev. 2016

Baseado em uma estrutura linear de experiência, na construção do enredo desta narrativa, cada segmento acima representado corresponderia a uma fase. Na evolução do jogo, o jogador tem a possibilidade de explorar os espaços do modo

que desejar, todavia, a fase 1 (um) sempre levará o jogador para a fase 2 (dois) e esta para a 3 (três), e assim por diante. Nunca em *Journey* será possível saltar da fase 2 (dois) para a 4 (quatro), uma vez que esta narrativa segue uma lógica convencional de estruturação do enredo, ainda associada à lógica aristotélica, que apresenta começo, meio e fim.

A emergência do dispositivo digital do videojogo, com potencialidade para a construção de narrativas não-lineares, ainda não se distanciou em *Journey* da caracterização aristotélica, no capítulo sete da *Poética*, sobre a narratividade, pois que, como se sabe, essa definição recai na noção de linearidade. Nestes termos, embora seja dada ao jogador a possibilidade de deambular pelos espaços desérticos do jogo pelo tempo que achar necessário ou, uma vez já tendo completado todo o jogo, escolher por qual fase começar, a exploração, independente de qual seja o ponto escolhido, sempre progredirá linearmente. Esta característica reafirma um princípio midiológico básico, no qual um *médium* novo é sempre alimentado por processos "não-contemporâneos", ou, em outros termos, utilizado para práticas anacrônicas.

Com um arco narrativo central linear, a narrativa em *Journey* apresenta "um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução" (AUMONT, 2005, p.93). Em referência à estrutura da narrativa literária tradicional, o elemento dramático, a saber, o chamado da montanha misteriosa, 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, cada um deles conectados pela unidade dramática que unifica a narrativa. A cadeia causal "provável e necessária" é aqui desenvolvida sob o mesmo *modus operandi* do monomito, estrutura tradicional dividida em três atos e vigente em muitas narrativas ao longo dos séculos.

Antes de chegarmos à questão da estruturação do enredo principal em *Journey*, é necessário que saibamos desde já que a jornada a ser empreendida pelo personagem/avatar é apresentada como continuação de uma história iniciada muito antes. Como uma espécie de *backstory,* nos é relatado, no transcorrer do jogo, a narrativa de ascensão e queda de uma sociedade. Esta história é apresentada através

de *cut-scenes* que são acionadas na finalização de cada fase e que servem para atualizar o *status* do objetivo dramático maior. A presença das *cut-scenes* dizem respeito a uma utilização intermidiática, do tipo combinação de mídias, que o videojogo faz do cinema. Elas são

> [...] seções de vídeo não-interativo às quais o jogador assiste. Algumas são pré-renderizadas para um alto nível de acabamento visual, enquanto outras são produzidas a partir da *engine* do jogo para criar continuidade visual. De todo modo, *cut-scenes* se referem a eventos ou conversas às quais o jogador senta e assiste (comumente) sem interação. [...] Na melhor das hipóteses, o jogador pode olhar ao redor durante uma *cut scene*, mas, geralmente, trata-se de um pequeno filme ao qual o jogador assiste (DANSKY, 2007, p. 5)[6].

Composta de imagens bidimensionais, semianimadas, num estilo representativo pictográfico, semelhante às pinturas hieroglíficas, a narrativa presente nas *cut-scenes* de *Journey* atua como um "pano de fundo" para a construção da narrativa central, auxiliando o interator a ter um vislumbre da história daquela sociedade. Ela funciona como uma espécie de preenchimento das lacunas deixadas nos momentos de interação, enriquecendo o imaginário do jogador através dos indícios históricos que atravessam à narrativa.

Sobre este aspecto, Mathew Nava (2013), diretor artístico do jogo, ressalta a presença de duas narrativas na configuração do videojogo *Journey*: uma presente, vivenciada pelo jogador nos momentos de interação, através do percurso da jornada do herói; e outra passada, revelada tanto através da aparição dos "ancestrais" nas *cut-scenes* de transições de fase, como por lugares específicos – espécies de paredes com hieróglifos episódicos espalhadas pelo cenário do jogo. Sobre esses recursos, Nava (2013, p.151) comenta: "desde o começo do projeto, nós queríamos que o mundo fosse cheio de mistério. Uma ideia a ser cumprida era espalhar glifos antigos pelo mundo que revelariam segredos sobre o passado".

Em termos de jogabilidade, essas paredes funcionam como *affordances*, possibilidades de ação oferecidas pelo ambiente, seja ele digital ou não, a um agente particular, sugerida pela própria ação do objeto (GIBSON, 1977). Em *Journey,* por exemplo, algumas dessas paredes são ativadas através dos sons emitidos pela

[6] Tradução livre do original

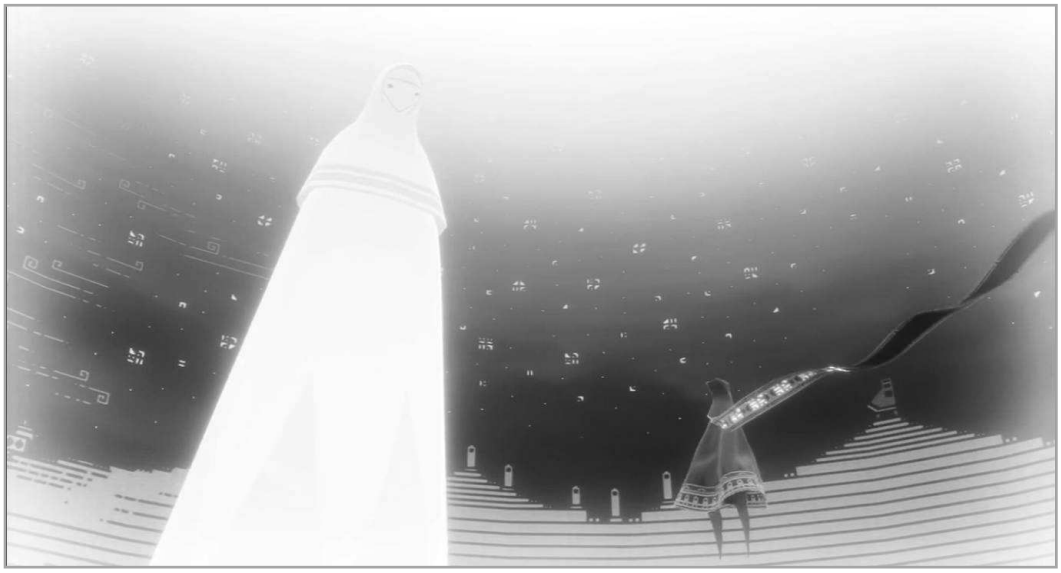
personagem. A ativação destas revela sempre algum fragmento da história daquela civilização.

Figura 2: Fragmento da história da antiga civilização

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

A história da antiga civilização funciona como uma espécie de espelhamento da narrativa principal ao retratar em três atos, semelhante à estrutura do monomito, o momento de ápice, crise e resolução da história dos antepassados. Inscrita no quadro do objetivo dramático maior, esta história tende, portanto, em sua estrutura, a ser tão linear quanto a mais canônica e tradicional das narrativas literárias e cinematográficas.

Figura 3: Representação dos Ancestrais

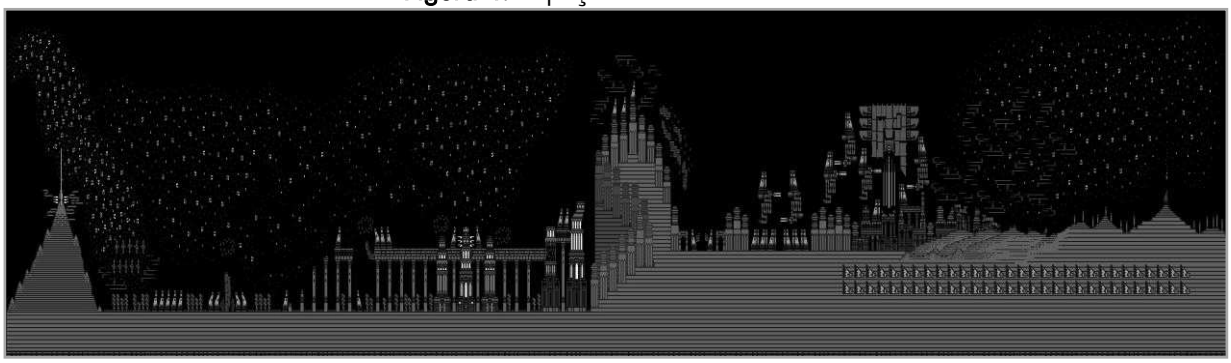


Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

Contada a partir de cinco aparições de ancestrais, espécies de revelação mística no final das fases, a história dos ancestrais, representada na tapeçaria abaixo, liga-se visualmente à narrativa principal pelos elementos ali dispostos - montanha-objetivo, personagens, cenário desértico- nos fazendo estabelecer uma ligação entre essa história e o mundo com o qual o jogador interage. Para Mathew Nava (2013, p. 149), a utilização dessas visões

> [...] pôs mais significado em cada encontro específico com o ancestral, e guardou-os para o final de cada área. Nós utilizamos os ancestrais não somente como marcadores de sub-objetivos, mas também como contadores de histórias que lentamente revelam a história do mundo de Journey. Os ancestrais tornaram-se importantes elementos de andamento, provendo um senso de finalidade para cada área e uma breve pausa introspectiva da jogabilidade cinética de Journey.

Figura 4: Tapeçaria da história dos Ancestrais



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso em 15 de Fev. 2016

A junção das cinco visões forma, no decorrer do jogo, a tapeçaria representada acima, uma espécie de síntese visual que retrata a história da antiga civilização. As visões da história dos ancestrais representadas na figura 4 podem ser sumarizadas da seguinte forma:

Tabela 1: Enredo da história dos ancestrais dividido em episódios

Visões da Pré-História	Eventos Revelados	Temática(s)
Visão 1	-Milho concedido por Pássaros Celestes - Surgimento dos primeiros "homens" -Colheita/, tecelagem de tecido	História da Criação e Roubo do Fogo, *poiesis*
Visão 2	-Habilidades manuais, arquitetura, infraestrutura e mais inovações em energia de milho (terminais e geradores)	Inovações, Arquitetura, *techne*, Primeiros Heróis Culturais
Visão 3	-Esgotamento de insumos, ascensão de Torre(s) e Início da Hierarquia	Torre de Babel
Visão 4	-Perda de Tecido (societário/comunitário), guerra de recursos - Ascensão das Draco-máquinas	Cisão, Armagedom, Escatologia
Visão 5	-Aniquilação dos Ancestrais -Nascimento do Herói Viajante	Saída da Morte, Nova Vida, Transformação

Fonte: adaptada da leitura feita por Robert William Guyker, Jr. (2014)

A história dos Ancestrais possibilita aos viajantes reconciliar o material cultural encontrado nas ruínas do mundo do jogo como um contínuo mergulhado nas tradições passadas daquele povo. Como podemos perceber através da Tabela 1, a

história dos ancestrais apresenta imageticamente os estágios de desenvolvimento pelos quais aquela civilização passou, indo desde o momento de ascensão e queda de daquele povo até o surgimento de uma nova raça de descobridores.

A sucessão particular das eras, a partir da visão 1, representa o surgimento dos primeiros seres naquele ambiente, criados através da energia que emanava da montanha. Esta energia deu origem aos pássaros que semearam o solo e produziram milharais, bem como aos primeiros habitantes, os antepassados, vestidos em mantos brancos e pouco maiores que o herói viajante (Figura 5).

Figura 5: A origem da civilização (Tapeçaria segmentada- visão 1)

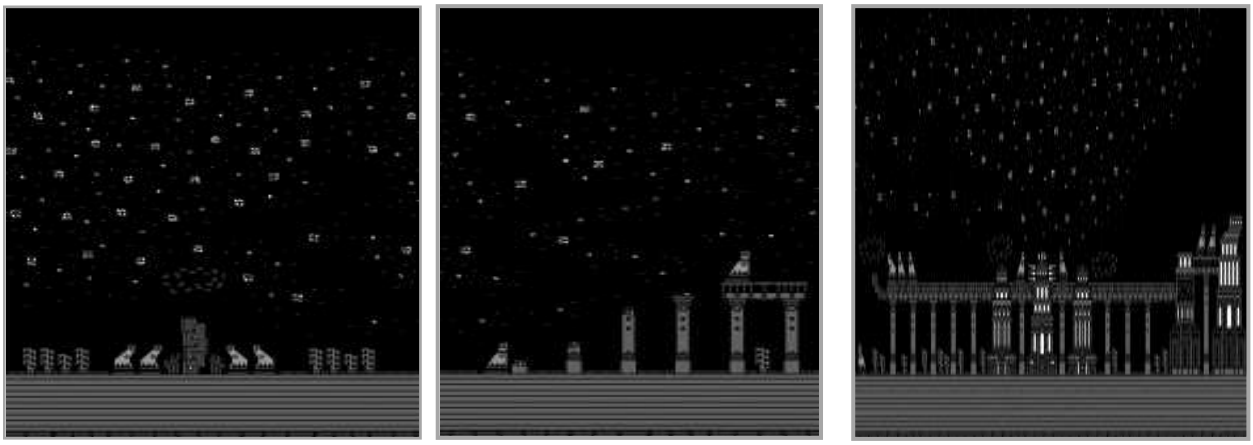
Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso em 15 de Fev. 2016

Para muitas tradições antigas, a exemplo da mesopotâmica, "o topo da Montanha Cósmica não é apenas o ponto mais alto da Terra; ele é o umbigo da Terra, o ponto onde começou a criação" (ELIADE, 1996a, p. 43). No videojogo, esta imagem de centro criador de todas as coisas é reforçada, no início e no fim da tapeçaria, por momentos nos quais a montanha mostra sua potência criadora ao (re)enviar o herói rumo a sua jornada.

Da energia tangível que emanava da montanha, teceu-se o "tecido sagrado", símbolo do tecido social e do laço comum existente entre os homens e o mundo. Este tecido deu origem às inovações tecnológicas que auxiliaram no processo de cultivo da energia do milho e de crescimento social (Figura 6). Com essas inovações, os

habitantes começaram a construir grandes cidades, agora alimentadas pela energia do "tecido sagrado".

Figura 6: O desenvolvimento da civilização (Tapeçaria segmentada- visão 2)



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso em 15 de Fev. 2016

Dentro da narrativa, o "tecido sagrado" formaliza a união, o entrelace e o vínculo entre os seres. É interessante notar que na narrativa do presente, a da jornada do herói, a ser vista mais adiante, os tecidos das vestimentas dos peregrinos são energizados através do contato entre os seres, aspecto que aponta para esta representatividade primeira de unidade. Na narrativa dos ancestrais, o "tecido sagrado" conjuga em si tanto a ideia da energia celestial criadora, quanto da energização da vestimenta usada pelos peregrinos e pelos Ancestrais.

A busca pelo poder (visão 3) fez com que tais habitantes criassem torres cada vez maiores, destruindo, por fim, toda vegetação naquele espaço. Na condição de metáfora atualizada, em nítida alusão à narrativa bíblica da Torre de Babel[7], esta visão carrega consigo ideias de ambição desmesurada, materializada através de uma grande construção. Como sinônimo de divisão e descompasso, no jogo, essa metáfora se completa nas visões 3 e 4, momento no qual o tecido (social, comunitário e sagrado), antes o elemento comum que unia estes seres e que sustentava a sociedade, é quebrado.

[7] Como narrado em Gênesis 11:1-9, A Torre de Babel refere-se a uma construção erguida pelos homens nos tempos primordiais com o objetivo de alcançar os céus. Este projeto coletivo sofreu alterações devido à intervenção divina que, "incomodada", cessou este trabalho atribuindo a cada homem uma linguagem diferente, aspecto que afetou a comunicação e a evolução do projeto.

Figura 7: O declínio da civilização (Tapeçaria segmentada - visões 3 e 4)

Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso em 15 de Fev. 2016

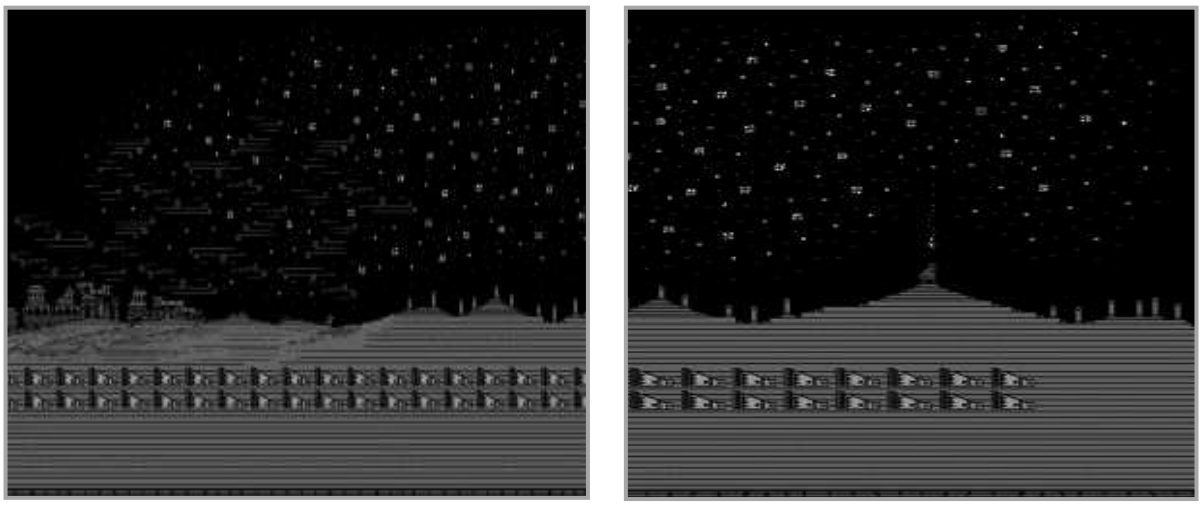
A imagem de separação nos remete ao pensamento de Zumthor (1998) sobre o mito de Babel. Segundo este autor, a separação das línguas em Babel diz respeito ao momento de abertura para a pluralidade, no qual a língua única dada por Deus aos homens é pluralizada. Diferentemente do que propõe este autor, a abertura para a "pluralidade das línguas" em *Journey* é encarada através de uma ótica pessimista, visto que representa a perda do laço original, da linguagem comum entre os homens, e a abertura para o isolamento dos sujeitos.

A sobreposição do valor individual ao valor coletivo refletida na narrativa dessas visões aponta não somente para uma modificação visível no mundo dos Ancestrais. Como cremos, ela formaliza uma mudança radical de convenções dentro da narrativa, ao evidenciar, em uma estrutura particular, sintomas históricos e filosóficos que vêm, há alguns séculos, alimentando a subjetividade do homem e se estruturando dentro das obras artísticas, como a transição do coletivo para o individual, o distanciamento da "totalidade do mundo" (LUKÁCS, 2000) e a centralização da subjetividade do sujeito evidenciado pela figura do herói individual.

O resultado desses sintomas é demonstrado na última visão que retrata o momento em que, após a perda do laço comum, acontecimento que levou a uma fase de guerra e declínio social, todos os habitantes daquela comunidade foram destruídos. Todavia, apesar desse acontecimento, a montanha nunca deixou de produzir vida. Os céus, preenchidos de sua energia, mesmo após a guerra, enviaram

um herói viajante (visão 5) que, guiado pelos seus antepassados, tem um único objetivo: trilhar sua jornada em busca do conhecimento de sua existência, da história dos seus e do reestabelecimento do laço perdido.

Figura 8: O surgimento do herói viajante (Tapeçaria segmentada - visão 5)



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso em 15 de Fev. 2016

O surgimento do herói, chamado aqui assim porque ocupa o papel principal da obra, traz a tona a figura de um sujeito em constante tentativa de reconciliação consigo e com o mundo que o cerca. Centrado em si mesmo, separado dos outros e silenciado, o peregrino, sobre o qual a narrativa principal se centraliza, representa, como cremos, ainda que de forma residual, a condição de isolamento do homem, lida aqui como "consequência do processo de reificação promovido pelo avanço do capitalismo até o seu estágio tardio" (BRITO, 2015, p.95).

Reveladora do passado e em nítida ligação com a narrativa da jornada a ser trilhada pelo jogador, a história acima descrita é considerada de extrema importância, na medida em que apresenta pontos de apoio para as reflexões sobre a estrutura da narrativa principal, nos orientado no sentido de compreender melhor a configuração de seus elementos narrativos. Sobre isso, como podemos notar, o final da última visão estabelece uma relação de continuidade narrativa na qual as visões da história da tapeçaria se amalgamam com o caminho do viajante/jogador. Assim, a iconografia e suas implicações narrativas sugerem, ao retratar o momento de transformação do mundo dos ancestrais para o deserto no qual o

personagem/avatar se encontra, um contexto em que o mundo do jogo nada mais é do que consequência dos acontecimentos relatados nas visões descritas anteriormente.

Como dito anteriormente, comparando a estrutura do enredo principal com a estrutura do monomito estudado por Campbell, podemos perceber muitos pontos correspondentes que evidenciam a cadeia causa-e-efeito desta narrativa e seu caráter tradicional e linear, próximo das narrativas literárias, por exemplo. Naturalmente, não é objetivo desse trabalho transcrever todas as classificações de Campbell, 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 da narrativa principal do nosso objeto.

Isto posto, tomamos esse modelo como um dado modo de estruturação do enredo, com o objetivo de 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 quanto emocionalmente, fornecendo a este, através da interatividade, uma aparente ilusão de construção da história por via do acesso à representação. Entendemos que neste videojogo, diferente de outros jogos que visam garantir a imersão pelas "infinitas" possibilidades de final, é a cadeia de acontecimentos, altamente estruturada, acessada via personagem/avatar, um dos principais elementos que favorece a imersão.

Em se tratando de seu enredo, o arco narrativo central de *Journey*, ou sua supranarrativa, configura-se a partir da narrativa mítica da jornada do herói descrita por Joseph Campbell (2005). Esta jornada se constitui num movimento cíclico de morte e renascimento e de busca de aquisição dos poderes que transformarão o herói. Para este autor, a jornada representa a aventura vivenciada pelo homem desde o momento em que este sai do mundo confortável e protetor do ventre materno para um mundo estranho e repleto de provações. Em outras palavras, a jornada do herói contaria uma variação da busca por um objetivo específico que, após tirar o herói de sua zona de conforto, o lançaria em uma caminhada composta por inúmeros perigos e ciladas, até, finalmente, transformá-lo para sempre.

Utilizado pela primeira vez por James Joyce em seu romance *Finnegans Wake*, o monomito foi usado como um conceito por Joseph Campbell para explicar a estruturação das histórias contadas pela humanidade, que, segundo ele, apresentam um núcleo semelhante. Embora não busquemos analisar os aspectos de fidelidade a esse núcleo já que, para a comparação diferencial, essa não é uma questão relevante, as colocações de Campbell se apresentam em nosso trabalho como uma ferramenta de análise narratológica, como um catalisador, dentre vários outros igualmente possíveis, que reforça, como cremos, a visão sobre a composição linear da narrativa em *Journey*. Ao trazermos Campbell para a nossa análise não queremos, portanto, "enformar" o nosso objeto em uma dada moldura à qual ele deve obedecer fielmente, mas, antes, partindo daquilo que é comum, mostrar a ambivalência de *Journey* que, mesmo preso em muitos aspectos a uma dada formalização tradicional da narrativa, apresenta fugas e potências que refletem, em muitos aspectos, os paradoxos de sua constituição.

A Jornada do Herói é organizada por Campbell (2005) em três principais estágios - partida, iniciação e retorno - cada um deles contendo estruturas míticas específicas. Para este autor, a jornada diz respeito:

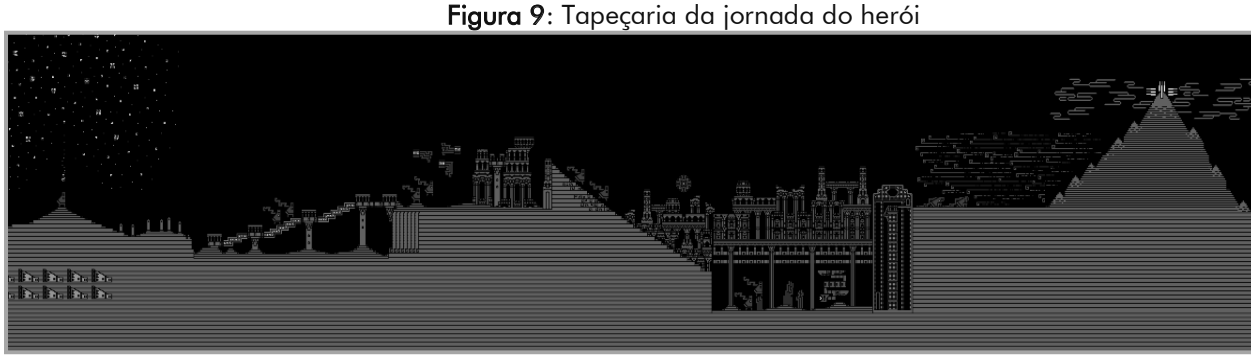
> A aventura de um herói diante de um mundo com um cotidiano comum em uma região de maravilhas sobrenaturais: forças fabulosas são encontradas lá e uma batalha decisiva é vencida; o herói volta da sua misteriosa aventura com o poder de conceder bênçãos aos seus semelhantes (CAMPBELL, 2005, p.23).

Chistopher Vloger (2006), roteirista de Hollywood e executivo da indústria cinematográfica, influenciado pelos estudos de Campbell, adaptou essa estrutura mitológica para o estudo da construção de narrativas no livro *A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Roteiristas*. Vloger, baseado em Campbell, cita os seguintes estágios presentes na estrutura de três atos do monomito: mundo comum, chamado à aventura, recusa do chamado, encontro com o mentor, travessia do primeiro limiar, testes, aliados e inimigos, aproximação da caverna oculta, provação, recompensa, caminho de volta, ressurreição, retorno com o elixir.

Os estágios acima citados encontram-se representados visualmente na tapeçaria da jornada do herói que é apresentada através de uma *cut-scene* ao final

da penúltima fase. Através dessa tapeçaria, o jogador tem a possibilidade de vislumbrar todo o percurso realizado dentro do jogo, bem como qual a próxima etapa a ser vencida. Como afirma Nava (2013, p.161), "a tapeçaria completa que os jogadores contemplam nas suas visões no topo do Templo [...] mostra toda a odisseia que os jogadores experimentaram e permite a eles refletir sobre suas aventuras."

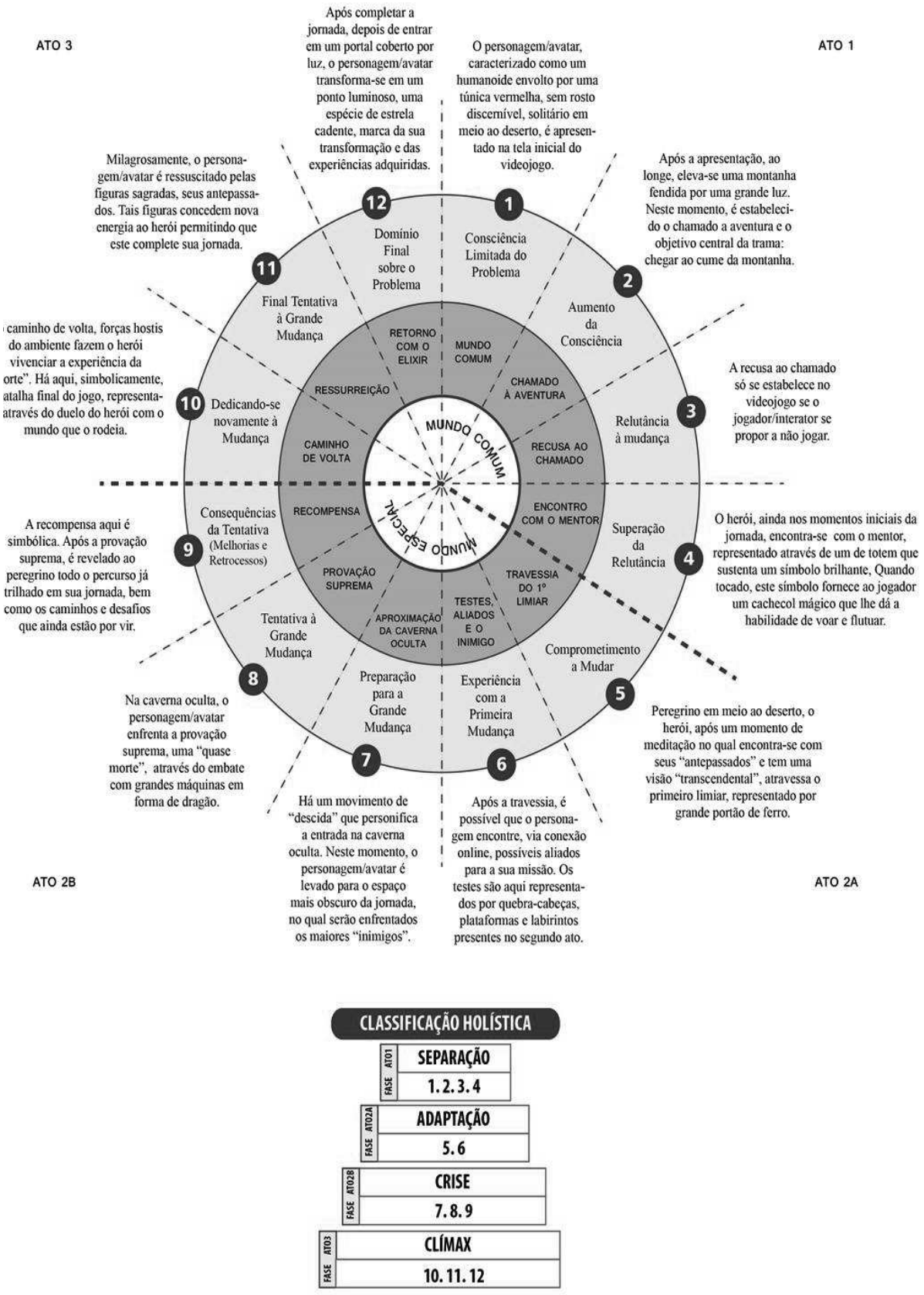
Figura 9: Tapeçaria da jornada do herói



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso: 15 de Mar. 2017

Esta tapeçaria composta de imagens em 2D, construídas a partir de formas representativas, aquelas que, embora muitas vezes figurativas, só podem ser apreendidas em sua completude por "aqueles que dominam o sistema de convenções culturais a partir do qual as figuras se ordenam (SANTAELLA, 2005a, p.247), encontra equivalência nas etapas descritas no gráfico abaixo, que evidencia o padrão narrativo da jornada do herói embutido na constituição do enredo de Journey.

Gráfico 1: Arco narrativo da Jornada do herói em *Journey*



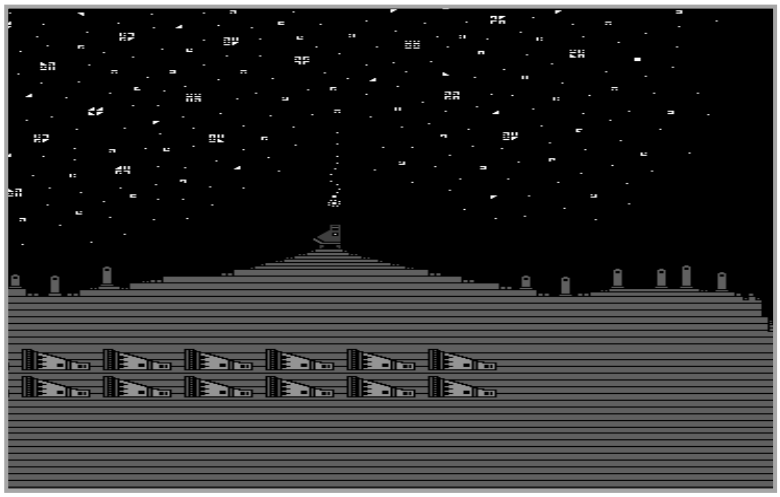
Fonte: Gráfico inspirado nos autores Joseph Campbell (O herói de mil faces) e Christopher Vloger (A jornada do herói)

O videojogo *Journey* relata a trajetória de um andarilho em busca de resolver um mistério que se apresenta no início da jornada: a real significação da montanha iluminada que se eleva ao longe. Ao contrário de outros jogos de mimicry, *Journey* deixa claro, desde o início, a pretensão de transformar essa jornada, aparentemente banal, em algo muito além de uma rotina cheia de atividades que se apresenta sob a desculpa de um objetivo dramático maior (GOMES, 2009). Sua premissa baseia-se na construção de uma jornada interior da personagem-jogador, na qual valores e sentimentos serão colocados em jogo durante todo o caminho. A dimensão narrativa não comporta, neste sentido, apenas um percurso espacial a ser trilhado pelo jogador. Sua configuração parece querer, de fato, "elevar o grau de subjetividade de seu protagonista [e jogador], atrelando a ele[s], à sua jornada, contornos de um arco de crescimento psicológico ao longo do jogo(...)" (GOMES, 2009, p.80).

Ao atender ao primado da estrutura da Jornada do Herói, baseado em um enredo comum e universal, agora utilizado na modalidade imersiva de um videogame contemporâneo, os desenvolvedores de *Journey* parecem usar para a configuração da narrativa a noção aristotélica segundo a qual um mito/história/ enredo (*mythos*) deve ser concebida como se fosse um único organismo vivo – ou seja, a sua unidade de ação deve estar em sincronia com o todo e suas partes ao longo de três atos. Por outras palavras, a jornada desenvolvida pelo protagonista, unida ao percurso espacial do jogo, acaba por construir a sensação de fluxo diegético, promovendo, neste sentido, a transposição de uma estrutura narrativa bastante antiga para o universo do videojogo (GOMES, 2009).

Ao fluir linearmente da esquerda para direita, o modo como às imagens das tapeçarias estão organizadas — ou como se estruturam, como se relacionam umas com as outras — evidencia a ideia de causalidade e unidade entre as partes da narrativa, bem como a conformidade entre toda a sua estrutura e o que vimos sobre o padrão narrativo linear do monomito exposto no gráfico 1. Esta afirmativa se torna perceptível através da relação de equivalência encontrada entre os atos dispostos no gráfico e as imagens segmentadas da tapeçaria do enredo principal.

Figura 10: Ato 1 (tapeçaria da jornada do herói segmentada)



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso: 15 de Mar. 2017

A sucessão de acontecimentos que compõe as imagens se estrutura de forma a contar, elas próprias, uma história. A figura representativa do ato 1 evidencia, visualmente, o momento em que o herói sai de seu mundo e adentra em um reino desconhecido, tido como mágico ou exótico. Ali, o herói recebe o chamado à aventura - a visualização da montanha-objetivo - e, com a ajuda do mentor, um totem sagrado, consegue forças para enfrentar os percalços do novo mundo. Esta figura corresponde ao início da ação da narrativa, as etapas que vão de 1 a 4 no gráfico 1, momentos mais lentos em termos de interação, e de ritmo narrativo mais contemplativo, devido à evidência que é dada ao ser solitário, perdido em meio ao silêncio e à exuberância do deserto.

Tomando como parâmetro a *Poética* de Aristóteles, percebemos neste ato, em seu modo de estruturação, o momento inicial da história, ou seja, o "nó" ao qual todos os acontecimentos irão se ligar. O "nó" para Aristóteles é um "princípio", pois "não segue outra coisa por necessidade", (Poét. 7.1450b), ou seja, ele é gerador dos acontecimentos, e não causado por eles. A apresentação do cume da montanha como um ponto misterioso a ser desvendado representa esse "nó", a situação problemática (o "conflito") sobre a qual a narrativa se estrutura. É na expectativa de uma resposta para esse mistério que a narrativa progride, ao forçar a ação da personagem para a resolução do problema, sendo o desenlace da história nada mais do que uma resposta à pergunta implicada neste "nó".

A definição do nó em *Journey* cria um efeito de saber-o-mesmo (CONSTÂNCIO, 2013), um ponto de vista do jogador em relação à personagem gerado através da simetria entre o que sabe a personagem e o que sabe o jogador. Ambos, no início da narrativa, desconhecem a significação da montanha e, impulsionados pelo desejo e pela expectativa de um desenlace, são contagiados emocionalmente a participar da trama.

A existência de uma motivação global clara, a chegada ao cume da montanha, estabelece, portanto, a unidade de ação a ser desenvolvida durante o percurso. Mesmo se desenvolvendo a partir do alcance de pequenos objetivos que se apresentam ao longo do jogo, é a busca pela verdadeira significação da misteriosa montanha que unifica a narrativa em *Journey*, inclusive porque, diferente de outros jogos de personagem, não há embates físicos ou competições a serem vencidos. Em *Journey*, todas as questões se voltam para as significações que vão sendo construídas ao longo do caminho sobre o que representa a montanha.

Figura 11: Ato 2 (tapeçaria da jornada do herói segmentada)

Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso: 15 de Mar. 2017

A imagem do ato 2 (Figura 11) indica o período da Iniciação, momento no qual, de fato, a aventura começa. Esta imagem representa, tanto visualmente como narrativamente, a maior parte da estrutura do jogo, as etapas 2A e 2B do gráfico 1. Em termos de acontecimentos narrativos, acontece aqui aquilo que Campbell afirma sobre a jornada do herói:

> [...] o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma

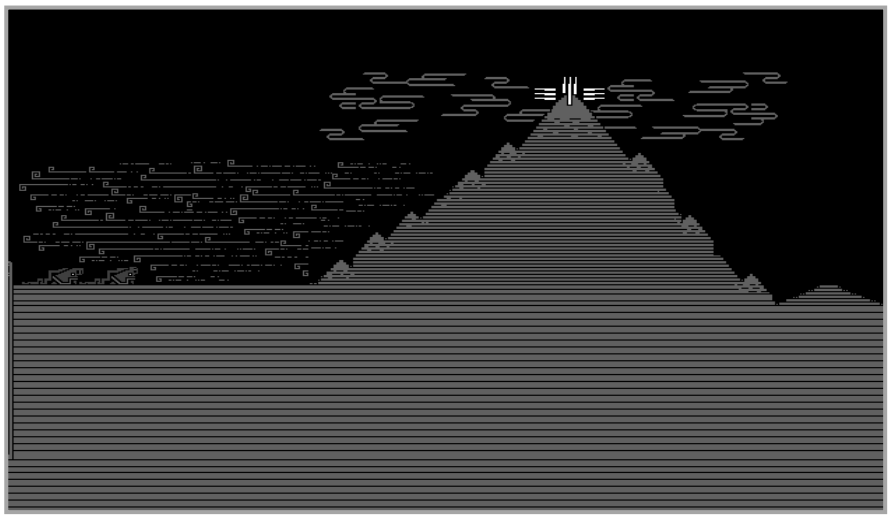
> sucessão de provas. [...] O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descobre, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 2005, p. 102)

Ou seja, nesta etapa, o herói vivenciará uma verdadeira travessia épica, passando por transformações que ficam marcadas visualmente em sua vestimenta, encontrando aliados e inimigos e enfrentando obstáculos. Consequência do princípio, o ato 2 é o meio sobre o qual Aristóteles afirma em sua Poética. Não fechando as ações e em contínua relação com o "nó", a série de acontecimentos deste ato - os encontros, desafios e descobertas feitas pela personagem - encontra-se ligada por nexos causais que garantem a estruturação lógica da narrativa, sendo estes construídos, quase que em forma de retrospectiva, através das *cut-scenes* que revelam a *backstory*.

Gostaríamos de salientar aqui que este tipo de não-linearidade utilizada pelo jogo para atualizar o objetivo dramático maior não fere de forma alguma a ordem temporal e causal da narrativa principal, pois, embora entrecortada pelas *cut-scenes*, a unidade de ação evidenciada no enredo principal não é afetada, já que o jogo fornece os elementos para que esta seja construída de forma inteligível, através da sucessão de ações exercidas pela personagem/jogador no mundo do jogo.

Como consequência do meio, o último ato, evidenciado na parte final da tapeçaria, representa o desfecho da narrativa, a finalização das ações no mundo do jogo, ou, nos termos de Campbell (2005), o momento do Retorno. Nas palavras de Aristóteles, "o fim, ao contrário [do princípio], é em si mesmo o que se segue de outra coisa ou segundo a necessidade ou de acordo com o que acontece mais das vezes, mas nada se segue a ele" (Poét. 7. 1450b).

Figura 12: Ato 3 (tapeçaria da jornada do herói segmentada)



Fonte: https://getsatisfaction.com/thatgamecompany/topics/story_tapestry_art
Acesso: 15 de Mar. 2017

Durante toda a trama, personagens, ambiente e circunstâncias são direcionados para esse que é considerado o eixo centralizador da narrativa, a chegada ao cume. Embora seja esse aparentemente o objetivo de toda a trama, a imagem poética da montanha e do peregrino que se lança em uma jornada em busca de algo que não sabe exatamente o que é, encontra no desenlace uma possibilidade em aberto, algo não previsto por Aristóteles.

O destino final do sujeito heroico, cuja trajetória e conflitos asseguraram durante toda a jornada a unidade de ação, coloca-se como consequência do princípio e do meio, mas não como o real objetivo do jogo, visto que este não é alcançado/construído na montanha, mas no percurso trilhado. É a experiência profundamente pessoal vivenciada pelo andarilho/jogador no decorrer da narrativa, bem como os encontros e as significações dadas a cada ação, que assegura a significação da jornada, sendo esta diferenciada a cada nova partida e para cada novo jogador.

Journey possibilita, neste sentido, a construção de experiências significativas que passam a ser transmitidas pelo jogador aos novos peregrinos num ciclo de idas e vindas. Aqui, ao contrário do que postulou Benjamim (1994), a experiência do herói (representada pela sua transformação em estrela ao final do jogo e pelas marcas encontradas em sua veste) o capacita, semelhante aos narradores tradicionais, a "dar

conselhos", a intercambiar suas experiências dentro e fora[8] do universo do *game*, pois, ao finalizar o jogo, transformado agora em um "conhecedor do caminho", o jogado/avatar pode auxiliar outros em suas peregrinações. Utilizando as palavras de Benjamim (1994, p. 200) a revelia dele mesmo, poderíamos afirmar que em *Journey*, neste caso,

> [...] tudo isto [o narrado, o exposto] esclarece a natureza da verdadeira narrativa. Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos.

Isto posto, muito mais do que mostrar, as imagens presentes na tapeçaria contam uma história. Elas servem, conforme já dito, como uma síntese narrativa que situa o jogador no desenvolvimento do jogo e nas etapas a serem percorridas. Ao ser expresso através de uma composição visual, o enredo de *Journey*, pela sua divisão, apresenta uma nítida linearidade ao seguir as etapas ou atos propostos por Campbell para a jornada do herói e a estrutura aristotélica. Existem diversos motivos que justificam a utilização dessa estrutura, dentre eles, como cremos, destaca-se a necessidade de evitar uma complexidade narrativa baseada em múltiplos caminhos, aspecto que se tornaria incoerente para a proposta do jogo, visto que, ao limitar as possibilidades para que esta se encaminhe para um desfecho, a estrutura da narrativa em *Journey* chama mais atenção para a experiência vivenciada no decorrer do caminho do que para as múltiplas possibilidades de sua construção.

Ou seja, ao utilizar a estrutura aristotélica com começo, meio e fim, o videojogo constrói uma narrativa que, ao colocar o foco no personagem e em suas ações dentro do jogo, visa conquistar a atenção e o engajamento através da dramaticidade da história e do envolvimento com o personagem/avatar, em vez de potencializar os diversos caminhos que poderiam ser percorridos dentro de uma narrativa em ambiente digital.

---

[8] São variados os relatos e obras existentes sobre as diferentes experiências pessoais vivenciadas no jogo, manifestadas, muitas vezes, artisticamente. Muitas delas podem ser encontradas no livro The art of Journey, de Mathew Nava e no site da Thatgamecompany.

Por essa perspectiva, o prazer de se jogar *Journey* assemelha-se, em termos de estruturação narrativa, à experiência de ler um livro ou assistir a um filme de narrativa linear. Nele, experenciamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele. O fator interatividade que diferencia este videojogo das demais formas narrativas encontra-se aqui, em grande parte, limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, às opções dispostas ao jogador. Em *Journey*, 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 videojogo se utiliza de formas de construção narrativa já previamente convencionadas na literatura, por exemplo.

A linearidade desse videojogo, evidenciada através da utilização da estrutura do monomito, 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 linear impositiva. A estrutura fechada baseada em caminhos predeterminados cria um tipo de imersão que "prende" o jogador não pelas possibilidades de construção, 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. Assim, *Journey,* videojogo de assumida pretensão narrativa, uniu "o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequencia 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.

3.2.1.2- Journey e O alquimista: aproximações

Enquanto narrativa que privilegia a jornada de um herói que sai em busca de si e das significações para o caminho, *Journey* permite-nos, através da construção de seu enredo, uma aproximação com um certo esoterismo planetário metaforizado em narrativas paulocoelheanas, a exemplo de *O alquimista* (1991). Apesar de não buscarmos provar que houve a reescritura dessa narrativa no videojogo, acreditamos

ser possível considerar um diálogo entre tais obras, ou, em sentido amplo, entre uma certa discursividade mística e esotérica, que tem em Paulo Coelho um representante, e *Journey,* sem a utilização de critérios hierarquizantes como os de influência ou de dependência (HEIDMANN, 2003).

Acreditando que o diálogo de tais textos pode aqui ser percebido sem considerar tais critérios, elencamos, em alguns momentos da nossa argumentação, alguns traços de semelhança relativos ao tema, aos personagens e aos cenários, considerados importantes para a nossa leitura. A inclusão de *O Alquimista* em nosso estudo, diante de tantas possibilidades narrativas sobre a temática da jornada, se faz necessária devido ao fato de acreditarmos que esse caminho evidencia algumas relações que enriquecem a perspectiva da nossa análise, na medida em que fortalece a nossa visão sobre a estrutura linear presente em *Journey* e sobre outros aspectos referentes à composição do enredo e do herói.

De cunho individualista, ambas as obras constroem uma narrativa que se pauta na jornada de um herói em busca da sua "lenda pessoal", para utilizarmos um termo paulocoelheano. Em *O Alquimista* vemos narrada a história de Santiago, jovem pastor de ovelhas que, levado pelo sonho de encontrar o tesouro que faz parte de sua "lenda pessoal", ruma em direção ao Oriente em uma jornada composta por desafios. Auxiliado por elementos mágicos e pela figura de um mestre alquimista, Santiago percorre o deserto em direção às pirâmides do Egito. No percurso, enfrenta grandes desafios, mas, através destes, também aprende grandes lições acerca da vida. Ao fim, Santiago descobre que seu tesouro estava guardado na sua cidade de origem, numa relação metafórica de significação que aponta para o fato de que o tesouro de cada indivíduo já está dentro de si. Configurado visivelmente a partir da estrutura do monomito, *O Alquimista* de Paulo Coelho narra, portanto, a história de um herói peregrino que, ao trilhar um caminho marcado por misticismo e simbologias, nos convida também a "viajar" juntamente com ele em sua busca existencial e no silêncio da sua peregrinação.

Com traços semelhantes, *Journey* também narra a história de uma peregrinação rumo ao desconhecido. Trilhada em um deserto, marcado, à semelhança de *O Alquimista*, por simbologias e misticismos, a jornada do herói em *Journey* nos leva a uma errância rumo a uma longínqua montanha, a "lenda pessoal"

e o "tesouro a ser descoberto" no percurso do jogo. O peregrino, aqui diferenciado de O *Alquimista* devido ao fato de não ter nome nem sexo, como veremos posteriormente, nos conduz em uma excepcional aventura em busca de significações para a jornada, representada dentro do jogo como a jornada da vida.

A característica emblemática que enfatiza a metáfora da jornada da vida proposta pelo videojogo encontra-se evidenciada nas transformações sofridas pelo jogador ao longo do caminho e na possibilidade dos encontros promovidos nas seções *online*. A experiência *online* proporciona encontros com possíveis companheiros durante o caminho (figura 13). Para muitos, o aspecto mais interessante dessa experiência narrativa é justamente a possibilidade de ter, num mundo tão desolado (e por vezes opressivamente solitário) a presença de alguém que, em algum lugar do mundo, está trilhando a mesma jornada que você.

Figura 13: Dois jogadores em sessão online

Fonte: http://thatgamecompany.com/games/journey/
Acesso: 7 Mai. de 2017

Em Journey, quando o andarilho inicia a sua jornada, é possível, a partir do ato 2, encontrar um companheiro de viagem. Este ser, diferente dos outros personagens zoomórficos encontrados durante a peregrinação, não é artificial, mas humano. Ele é um outro viajante no mundo do jogo.

A jornada com o outro jogador ativa uma dinâmica diferente da que é trilhada individualmente. Além de remeter a uma temática mitológica, a dos heróis gêmeos na mitologia mundial[9], a inserção desse ser, que guarda uma grande semelhança com o protagonista, vestido/a em um traje andrógino similar, mostra-se essencial para a estrutura narrativa, na medida em que esta se propõe a explorar a transformação da vida, os cruzamentos, as interseções das nossas vidas umas com as outras (CHEN, 2013).

Journey formaliza, neste sentido, os encontros e desencontros vivenciados por todo ser humano, visto que, na jornada, a do jogo e a da vida, viajantes se unem, mas também podem divergir em seus caminhos. Ou seja, esse "Outro" pode, dentro do jogo, como na vida, se mostrar aberto a ensinar ou aprender, como também simplesmente se negar a estabelecer vínculos caso não seja esse o seu objetivo.

Vale ressaltar que embora o jogador saiba que este ser é outra pessoa, diferente de outros jogos online, não há como conversar com o outro personagem através de signos verbais. Interditado de dois órgãos primordiais para a comunicação, a saber, a boca e sua fala vazia[10], e os braços, a comunicação da personagem com os demais jogadores é feita através de toques corporais, de emissão de sons (figura 14), aspectos que, em tese, fortalecem o engajamento emocional e colaborativo proposto pelo jogo, uma vez que reativa uma continuidade perdida através da utilização dos índices (sons, movimentos corpóreos) como signos comunicativos.

[9] Sobre essa leitura ver estudo de Robert William Guyker, Jr. em Robert William Guyker, Jr. em The Mythic Scope of Journey: A comparative assessment concerning the spirit at play and cybernetic shamanism (2014). Disponível em: http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/article/view/12176

[10] A fala vazia, para Guattari (2012, p.103), diz respeito aquela que "passou pelo crivo de semiologias escriturais ancoradas na ordem da lei, do controle, dos fatos, gestos e sentimentos".

Figura 14: Simbolização visual da comunicação

Fonte: http://thatgamecompany.com/games/journey/
Acesso: 7 Mai. de 2017

Sobre este prisma, destacamos aqui o fato de a não utilização de um idioma específico ser uma decisão acertada na configuração da personagem, como outras que serão citadas posteriormente, visto que, ao não remeter a um mundo fora-jogo, muitas vezes delimitador do processo de empatia, este aspecto tem a capacidade de produzir, como cremos, uma identificação e uma imersão mais aprofundada.

Em *Journey,* o som único que a personagem emite, diferenciado apenas em intensidade, é um dos únicos recursos que o jogador/personagem tem à sua disposição para se comunicar com os outros personagens. É através desta articulação sonora, quase musical, que o jogador interage e adquire habilidades como saltar, voar, flutuar. Esta linguagem, uma voz sem palavras, uma vocalização nos preceitos de Zumthor (2010), vista de modo isolado, não faz sentido algum para o jogador, é a-significante, todavia, em conexão com as relações que são construídas no desempenho do jogo, são entendidas como signos catárticos que representam momentos de êxtase, alegria, alerta, dentre outros. A esse respeito, Zumthor (2010, p. 11) afirma:

> As emoções mais intensas suscitam o som da voz, raramente a linguagem: além ou aquém desta, o murmúrio e grito, imediatamente implantados nos dinamismos elementares. Grito natal, grito de crianças em seus jogos ou aquele provocado por uma perda

> irreparável, uma felicidade indizível, um grito de guerra que, em toda a sua força, aspira a fazer-se canto: voz plena, negação de toda redundância, explosão do ser em direção à origem perdida – ao tempo da voz sem palavra, (ZUMTHOR, 2010, p.11)

A vocalização em *Journey* é representada visualmente através de símbolos distintos para cada jogador, espécies de criptogramas luminosos. Estes símbolos são acionados através de um intenso movimento corpóreo e servem para chamar a atenção para si caso haja algo ou alguém com o qual possa interagir. Ela, a vocalização, auxilia no processo de engajamento emocional, indo "de interior a interior" e ligando, "sem outra mediação, [as] duas existências" dentro do jogo (ZUMTHOR, 2010, p.13).

A versão multiplayer, conforme pudemos perceber até então, aciona aspectos interessantes com relação ao engajamento emocional proposto pelo jogo, uma vez que é na relação com o outro jogador que o videojogo *Journey* parece mostrar seu ponto de equilíbrio. Em outras palavras, as diferentes formas de cooperação e interação suscitadas na versão *online* sustentam a experiência emocional ao mesmo tempo em que fortalece a proposta narrativa.

A inserção de um outro viajante na constituição da narrativa aponta para um princípio-chave escondido nos entremeios do jogo, a saber: a importância dos encontros vivenciados na jornada. Sobre isso, Jenova Chen em entrevista afirma que *Journey* nada mais é do que "um jogo sobre estranhos", sutilmente desenvolvido para que olhemos para o outro como um ser humano (VANDERWALL, 2017).

Nas palavras de Chen ressoa a filosofia buberiana e sua atitude relacional EU-TU, na qual o homem só descobre a si como indivíduo a partir do encontro com o TU: "Se eu encarar um ser humano como meu *Tu*, e disser a palavra primária *Eu-Tu* para ele, ele não é uma coisa entre as coisas, e não consiste de coisas" (BUBER, 1979, p.19). Ao tomarmos este pensamento, a inserção de um outro viajante no mundo do jogo obedece, como assim cremos, a um processo de engajamento não apenas com um mero objeto virtualizado, mas com humanos. Para tanto, os criadores de *Journey* desenvolveram um ambiente voltado para a não violência, a não competição e a não objetificação dos jogadores, pois, diferente de outros jogos contemporâneos, o que importa no mundo de *Journey* são os vínculos afetivos construídos, a relação de companheirismo e colaboração possível de ser explorada.

O contato com o outro parece ser, em *Journey*, o projeto central da *Thatgamecompany*, ou seja, a percepção do outro não apenas como presença ou entidade nuclear, mas como uma "entidade com estado subjetivo interno" (LAZZARATO, 2014, p.91). Para tanto, o videojogo possibilita a ativação de modos de comunicação pré-verbais (gestos, vocalização, imagens etc.) que potencializam esse engajamento. Através deles, os sujeitos passam a "dividir seus "estados mentais", tais como "atenção conjunta", "intenções", e estados afetivos", processo que faz com que "uma estrutura comum de significação" (LAZZARATO, 2014, p.93) possa ser construída entre os jogadores.

Embora este tipo de relação enriqueça a experiência no plano comum da narrativa, o jogo promove também a promoção do contrário, pois, por escolha individual, os encontros e as relações afetivas também podem ser negados caso não correspondam aos objetivos do jogador. A revelia dele mesmo, o jogo sobrepõe, portanto, o interesse particular à/na construção dos vínculos, já que, neste caso, a reificação individualista acaba ainda se sobressaindo na construção das relações.

Retomando as relações existentes entre a obra de Paulo Coelho e *Journey*, à semelhança de O *Alquimista* a narrativa em Journey se desenvolve, em sua maior parte, no cenário desértico. Na obra paulocoelheana, o deserto se coloca como um dos agentes transformadores da personagem, como aquele que ensinará a Santiago sobre "a linguagem do mundo", uma espécie de linguagem sem palavras: "Posso também aprender com o deserto. Ele me parece mais velho e mais sábio" (COELHO, 1991, p.44).

O espaço desértico no Alquimista, encontrado em *Journey* pelos mesmos preceitos, serve como reforço para a sensação de pequenez do homem e para o seu processo de silenciamento e conhecimento de si, de descoberta da "linguagem universal", como podemos perceber nas seguintes passagens: "Existe uma linguagem que está além das palavras", pensou o rapaz. "Eu já experimentei isto com as ovelhas, e agora estou experimentando com os homens. [...] Se eu aprender a decifrar esta linguagem sem palavras, eu vou conseguir decifrar o mundo". (COELHO, 1991, p.28). "Mas o deserto é tão grande, os horizontes ficam tão longe, que fazem a gente se sentir pequeno e permanecer em silêncio" (COELHO, 1991, p.44).

Em Journey, o silêncio e a utilização da "linguagem que está além das palavras" devem ser entendidos como um elemento componente e solidário à estrutura narrativa. Esse ato intencional de abstenção das palavras, de descentralização da linguagem verbal como espaço privilegiado de significação, e de evidência dos índices como recurso comunicativo, põe em cena a proposta de introspecção, fascínio e contemplação na qual os elementos visuais, a trama e a personagem se encontram articulados.

> Quando não falamos, não estamos apenas mudos, estamos em silêncio: há o "pensamento", a introspecção, a contemplação etc. O nosso imaginário social destinou um lugar subalterno para o silêncio. Há uma ideologia da comunicação, do apagamento do silêncio, muito pronunciada nas sociedades contemporâneas. Isso se expressa pela urgência do dizer e pela multidão de linguagens a que estamos submetidos no cotidiano. Ao mesmo tempo, espera-se que estejam produzindo signos visíveis (audíveis) o tempo todo. Ilusão de controle pelo que aparece: temos de estar emitindo sinais sonoros (dizíveis, visíveis) continuamente. Dominados pelas múltiplas metalinguagens, o fato tem de significar nas diferentes "explicações", que, por sua vez, o povoam de muitos signos. Exílio do silêncio. Do século XIX para cá se aceleram a produção de linguagens e a contenção do silêncio. As palavras se desdobram indefinidamente em palavras (na maior parte das vezes, ecos do mesmo sem sair do lugar). O silêncio, mediando as relações entre linguagem, mundo e pensamento, resiste à pressão de controle exercida pela urgência da linguagem e significa de outras e muitas maneiras (ORLANDI, 1997, p.36-37).

Tomando como base as palavras de Orlandi, a domesticação do dizer, substituída pela potência do silêncio e da vocalização, realça as múltiplas possibilidades de construção de significados dentro do jogo e metaforiza "a busca pela possibilidade de ouvir a si próprio, de ouvir os sons do seu mundo, de se entender por meio do universo fantástico de *Journey*" (GENCIAUSKAS, 2013, p.48). Esta semiose também é responsável, por outro lado, pelo fortalecimento das relações entre os jogadores, uma vez que, ao negar o simbólico, signo de desligamento, em direção ao indicial, signo de contato, *Journey* suprime o sentido (a significação) em proveito dos sentidos (as sensações) (BOUGNEAUX, 1994). Neste aspecto, este videojogo pode aqui ser entendido como uma jornada rumo ao índice, ao vínculo entre o ser e o mundo sensível, ou, utilizando mais uma vez a expressão de

Bougneaux (1994), como uma "regressão estética", uma jornada rumo ao polo fusional dos contatos.

> [...] em seu desenvolvimento, foi preciso que o indivíduo, assim como a civilização, conseguissem arrancar-se aos contatos primitivos para aprender a abstração, a combinatória simbólica e os números. O polo simbólico se define como o do desligamento, portanto, da circulação ótima, mas trata-se de um polo "frio": a mensagem verbal, ou digital em geral, é abstrata, portanto, mais móvel, embora impessoal, até mesmo desumana. [...] Inversamente, a camada indicial designa essa conaturalidade pela qual os signos criam vínculos e nos atingem: relações físicas e enérgicas, corpo a corpo estéticos, magmas do afeto ou "processo primário" *freudiano... Uma carícia, um olhar, um grito são mais "quentes" do que a respectiva paráfrase; o índice é o polo fusional dos contágios, expressões emotivas, vestígios e metonímia em geral: é, por excelência, o que leva à massificação no indivíduo e também nos indivíduos entre si. (BOUGNEAUX, 1994, p.68-69)

Este retorno ao índice apresenta implicações políticas reveladoras que se potencializam devido à articulação feita pelos criadores entre as três matrizes semióticas mobilizadas pela materialidade do jogo. Esta mobilização nos leva a crer que *Journey* apresenta mais uma função instrumental do que a de transmitir emoções complexas ou de potencializar os encontros dentro do universo do jogo, como até aqui apontamos. Conforme acreditamos, *Journey* atua diretamente no núcleo da subjetividade dos jogadores ao vetorizar, através da dimensão estética do jogo, padrões que ora reforçam e ora desestabilizam a configuração de uma subjetividade do tipo capitalista.

Por outras palavras, constituído, sobretudo, a partir de semióticas a-significantes (imagens, sons, gestos, ritmos, movimentos, cores etc.), este videojogo instaura, por um lado, uma dinâmica que visa contornar a subjetividade dominante do sujeito individual imposta pelo modelo capitalista, principalmente no que se refere à própria caracterização da personagem, aos encontros promovidos pela trama e aos movimentos e ritmos impostos pela intersemioticidade do videojogo.

Ao abrir espaços, brechas e sulcos que escapam à lógica prevalecente do sistema, *Journey* quebra, na construção do personagem, por exemplo, e como detalharemos no próximo tópico, com a "sujeição social" (LAZZARATO, 2014) capitalista que produz e distribui papéis e funções, fornecendo-nos uma subjetividade

e atribuindo-nos uma individuação. Ou seja, não há em *Journey,* neste aspecto, uma armadilha semiótica significativa e representativa que atribua identidade, sexo, profissão, nacionalidade aos personagens, nem o jogo possibilita que o jogador a construa, pois, mesmo na versão *online*, os recursos de fala, digitação ou imagens dos/entre jogadores são dissipados.

> Ao nos equipar com uma subjetividade individual, ao nos atribuir uma identidade, um sexo, uma profissão, uma nacionalidade e assim por diante, a sujeição social produz e distribui lugares e papéis dentro e para a divisão do trabalho. Através da linguagem, ela constitui uma armadilha semiótica significante e representativa da qual ninguém escapa. A sujeição social produz um "sujeito individuado" [...] (LAZZARATO, 2014, p.27)

Assim, descentrado de sua identidade e de suas funções sociais, e aberto para subjetividades heterogêneas e para as potencialidades dos encontros, o jogador, ao se projetar na personagem, é traspassado pelas forças que atravessam o videojogo – os diversos signos e as infinitas relações a-significantes que norteiam esse mundo pós-significante – conseguindo contornar, por um breve momento, as "individuações personológicas e abrir-se para devires que não estavam inscritos nas subjetivações dominantes" (LAZZARATO, 2014, p.96).

Acreditamos que esse redirecionamento feito pelo videojogo *Journey* constitui-se, sobretudo, em uma batalha ético-política contra os modelos de subjetividade capitalista, tentativa esta que é paradoxal, na medida em que, ao mesmo tempo em que o videojogo quebra com alguns parâmetros de "sujeição social", reforça outros padrões tradicionais, sobretudo o da individualização do sujeito. É como se, seguindo a proposição de Lazarrato (2014), houvesse em *Journey*, implicitamente, uma redução ou redirecionamento das multiplicidades de semióticas ao sujeito individual. Dito noutros termos, e utilizando as palavras de Lazarrato (2014, p.98) aplicadas ao cinema para isso, poderíamos aqui afirmar que "o redirecionamento das semióticas multirreferenciais e polissêmicas do [...] [videojogo] na direção de valores dominantes [...] se dá com a redução das semióticas simbólicas e das semióticas a-significantes aos modelos da subjetividade capitalista". Esta subjetividade individualizada é marca das semioses significantes de sua composição que, embora abrindo brechas e sulcos

para outros devires e potências, ainda evidenciam um ser solitário, para o qual não há mais totalidade espontânea possível.

Em outras palavras, constituído em uma máquina significante, a servidão maquínica do videojogo ainda nos acorrenta a lógica do capital em seu aspecto narrativo ao reforçar a imagem do sujeito individuado, silenciado, a partir da construção do protagonismo da figura do herói. A narrativa aqui ainda é, neste sentido, a da centralização do sujeito operada pela referência intermidiática do romance, como veremos no último tópico deste capítulo.

3.2.1.3- Das referências intermidiáticas e interculturais na configuração do herói em *Journey*

Conforme já afirmamos, anexado à dinâmica da literatura, o videojogo *Journey* 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, 2008, p.70), também conhecido como *Character Focused-Simulation* (MURRAY, 2003), 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; *Journey* canaliza os seus esforços na construção de um ambiente navegável, cujo principal objetivo é ser explorado pelo *gamer* por meio do personagem/avatar, a camada imediata de acesso ao mundo do jogo.

Journey apresenta um fluxo narrativo intimamente conectado ao encadeamento de ações executadas pelo personagem 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) denominou de personagem-função, ou seja, um ser ficcional que se reduz a um conjunto de predicados de ação. Criado para ser um cursor pelo qual temos acesso ao enredo, o personagem em *Journey* funciona como uma espécie de cola na cadeia causal, "um feixe de funções que serve de motor do enredo linear" (GOMES, 2008, p.123).

Tomando como parâmetro a sua virtualidade, devido a sua natureza participativa, a narrativa em *Journey* impõe um novo olhar em sua análise devido ao 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/avatar (GOMES, 2008, p.28).

Figura 15: Personagem-avatar

Fonte: http://conceptartworld.com/?p=17180
Acesso em 23 de Jun de 2016

Para se ter acesso ao desenrolar da trama, o interator penetra no videojogo 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. Em *Journey,* essa imersão se dá através da incorporação de um andarilho, a personagem principal, que funciona como mediador dos argumentos narrativos e como meio pelo qual o jogador exercerá sua "capacidade de interagir com o ambiente proposto" (BOBANY, 2008, p.41). Em outras palavras, o andarilho, o ser-avatar que caminha nas areias do deserto, é um simulacro do

jogador no mundo do jogo. Ele é a inserção do corpo do jogador no mundo diégetico do *videogame*.

Para Arlindo Machado (2002, p.7),

> O termo *avatar* veio originalmente da mitologia indu [sic], onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. O antigo termo sânscrito *avatara* significava, ao pé da letra, "passagem para baixo". Foi utilizado pela primeira vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. O termo se universalizou após ter sido utilizado nessa mesma acepção por Neal Stephenson (1992), num *best seller* de ficção científica.

Conectados ao avatar, somos lançados em uma vivência de uma nova corporalidade e passamos a habitar esse corpo temporário do qual fala Machado (2002) e 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, da oralização da narrativa, uma vez que o corpo, a musculatura, os olhos, a atenção sem relaxamento são aqui convocados.

A oralização em *Journey* advém, portanto, e por um lado, do fato de nesta narrativa não estarmos diante de algo que está sendo contado ou mostrado, mas experimentado. A participação do jogador como um personagem da história confere uma experiência imersiva através da extensão protética de agenciamento que é o avatar. Aqui, o intérprete é uma presença (ZUMTHOR, 2010) materializada no mundo ficcional através da 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*.

Ao utilizarmos o termo oralização como uma das marcas semióticas desta narrativa, não nos referimos, como dito no capítulo anterior, a uma oralização em termos fônicos de expressão. Para nós, essa narrativa é oralizante na medida em que, atravessada pelas semioses da oralidade nos faz vivenciar via avatar o drama do protagonista no espaço-temporal do jogo, dando ao jogador a capacidade, mesmo que limitada, de mudar os acontecimentos dentro daquele universo, contribuindo, assim, com a construção do 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, ou, pelo menos, a sensação disto.

A questão da agência levanta uma problemática no que diz respeito ao imbricamento de três instâncias presentes no videojogo, 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 seus papéis. Em *Journey*, a fábula da jornada, por exemplo, quando transformada em trama, resultado da transformação criativa do autor, se depara com códigos que estabelecem linhas de força sobre os elementos da narrativa, a começar pelas modelizações performáticas impostas pelo processo interativo.

Assim, no plano intra-diégético, *Journey*, tais como os meios canônicos, apresenta elementos responsáveis por representar os sujeitos e os acontecimentos na narrativa. No entanto, a ação narrativa configurada no videojogo se encontra intrinsecamente ligada às ações que se configuram no mundo extra-diegético, no qual o jogador/interator, através da interatividade via avatar, modeliza a textualização do mundo ficcional do videojogo, dentro, é claro, dos limites pré-programados pelo sistema. Neste sentido, a interatividade coloca o jogador/interator em posição de mediador entre o mundo da vida, ou realidade fenomênica, e os eventos poéticos, "aqueles que são objetos de uma textualização, isto é, representados ou simulados, explicados ou analisados através de qualquer forma de discurso" (NOGUEIRA, 2008, p. 11-12).

O processo interativo no universo de *Journey* faz com que o interator assuma várias posições concomitantes dentro do jogo: de jogador, de personagem, e até de possível autor da história, porém, vale ressaltar aqui que apesar da aparente liberdade imposta pela narrativa, ou seja, apesar de se poder interferir de forma direta na construção narrativa através do personagem/avatar, isso não significa que

o interator se torne autor único da história. Como nas narrativas literárias, ela é e sempre será criada por um *designer* ou vários- nas narrativas literárias, o autor- que oferece possibilidades de escolhas, em maior ou em menor grau, para que cada experiência seja diferenciada. A interatividade no videojogo se baseia apenas na ação e esta ação no enredo é passível de ser executada pelo próprio jogador.

Assim, por exemplo, em *Journey,* a maior interferência do interator nos cenários construídos não chegará a afetar o arco narrativo central, nem sua linearidade, isto porque este possui um caráter pré-estabelecido, devido ao fato de ser *Journey* um jogo composto de narrativa predefinida ou determinada, nos preceitos de Jenkins (2003), ou seja, aquela que apresenta um enredo já estruturado, imposto ao jogador pelo sistema do jogo, com um final pré-definido. O fato de recolher ou não os símbolos dispostos no ambiente e presentes em todo o jogo, ou ativar as paredes com glifos, por exemplo, dá ao jogador uma possibilidade de interação e exploração maior com o ambiente do jogo, mas não afeta o desenrolar da narrativa. O caminho pelo qual se vence os obstáculos tem pouca importância para o final da história, uma vez que esta já está interposta e não pode ser mudada.

Há de se esclarecer aqui que quando nos referimos ao não afetamento do arco narrativo central estamos falando em termos estruturais de construção narrativa. Isso porque a cada símbolo, obstáculo ou até mesmo fase vencida, o jogador encontra possibilidades de abertura para ressignificar a experiência proposta. Ou seja, o arco narrativo de *Journey* apresenta uma estrutura fechada e cuidadosamente desenvolvida, no entanto, a jornada vivenciada e a história construída a partir desta possibilita níveis de interpretação distintos que vão desde o entendimento das fases da vida, até os encontros e problemas que encaramos enquanto humanos. E não seria assim com a literatura, que, através de sua linguagem plurissignificativa, também nos faz refletir sobre a "vocação de ser humano" (TODOROV, 2014)? Em *Journey,* se a narrativa central tem o seu desenvolvimento fixo, os processos interativos vivenciados via avatar com os elementos e linguagens do jogo criam uma dobra, no sentido deleuziano do termo, abrindo um feixe variado de interpretações e experiências que vão além-jogo.

Isto posto, como um recurso que propicia a execução de ações dentro do mundo-jogo, o andarilho/avatar de *Journey* foi criado para imergir o jogador no

videogame e possibilitar a criação de uma *Umwelt*, uma percepção mental e individual no jogador em relação ao ambiente do jogo. Muito dessa percepção é garantida pela forma como as ações do avatar são executadas. A experiência projetada e o grau de dificuldade encontrado ao, por exemplo, subir uma duna no cenário desértico, ou leveza de se deslizar entre as areias simulam, dentre outras ações, a experiência de caminhar no deserto, auxiliando no processo de imersão e percepção do mundo-jogo.

O avatar, mostrado em terceira pessoa para o jogador, é representado em *Journey* através de uma figura com índices morfológicos que remetem ao humano: bípede, postura ereta. Em termos de caracterização, o protagonista apresenta-se como um ser sem nome, sem idioma e sem sexo[11], traços que tornam aparentemente impossível a identificação de qualquer característica física ou cultural em sua constituição. Sua composição corporal apresenta ausência dos membros superiores, sendo os inferiores modelados sem pés, em forma de longas pinças que penetram a areia do deserto. Suas vestes simulam o que, no mundo "real", assemelha-se a um hábito religioso ou burca, ou até mesmo a uma túnica com cachecol, e suas ações limitam-se a andar, deslizar nas dunas do deserto, emitir alguns sons, voar e planar.

Como podemos perceber, a representação imagética do personagem/avatar apresenta traços minimais, reduzidos ao diagramático, já que exibe alguma similaridade ou analogia com seu objeto, conforme a teoria semiótica de Peirce. Seu rosto pressupõe, a princípio, um esvaziamento com relação às questões de ordem étnica, social e cultural, todavia, esse esvaziamento não é total, na medida em que a arte criativa da personagem se sustenta em influências dos estilos de antigas civilizações, a exemplo da Navajo.

Conforme apontado por Genciauskas (2013), as semioses visuais deste videojogo apresentam algumas semelhanças com a cultura do povo Navajo, tribo indígena da América do Norte que vive numa reserva no nordeste do Arizona e em partes do Novo México e Utah. Segundo este autor, as bases conceituais da criação do universo lúdico e imagético de *Journey* nasceram a partir das visitas que os projetistas do jogo realizaram na reserva dessa tribo, situada no deserto de *Mojave*

[11] Nas artes iniciais do jogo, a direção de arte cogitou a possibilidade de a personagem ser feminina, pensamento abandonado posteriormente.

no Arizona. Os elementos icográficos extraídos a partir desta visita, assim como os motivos visuais retirados da fauna e da flora, foram utilizados como fontes visuais para a produção do videogame, principalmente como referência para a construção da vestimenta do herói, que apresenta semelhanças em seus padrões geométricos e na utilização das máscaras cerimoniais, conforme podemos perceber nas imagens abaixo.

Figura 16: Padrão geométrico da vestimenta do avatar em Journey

Fonte: https://www.gameinformer.com/games/journey/b/ps3/default.aspx
Acesso em 25 de Jan de 2017

Figura 17: Padrão geométrico da vestimenta da tribo Navajo

Fonte: http://mitomaislogia.blogspot.com.br/p/mitologias-diversas-ii.html
Acesso em 25 de Jan de 2017

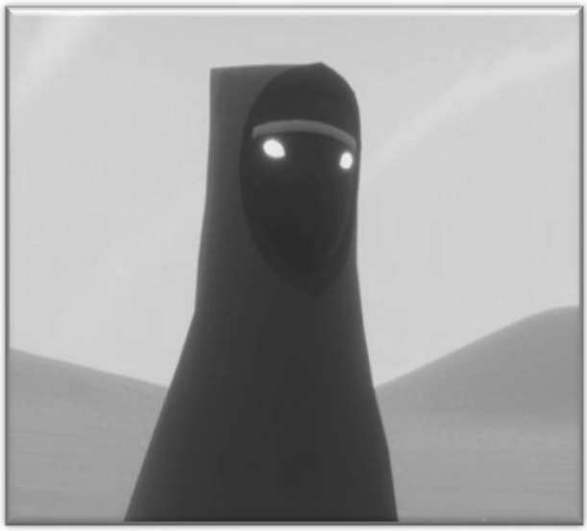
Figura 18: Padrão geométrico da tecelagem Navajo

Fonte: Genciauskas (2013)

Figura 19: Máscara cerimonial da tribo Navajo. Representatividade de *Nayenezgani*, divindade Navajo.

Fonte: http://kid-bentinho.blogspot.com.br/2014/01/retratos-de-um-passado-longinquo.html?m=1
Acesso em 25 de Jan de 2017

Figura 20: Máscara do avatar em Journey.



Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

A redução de características físicas do personagem, visando a maior conexão possível com o avatar, não eliminou, de todo, os aspectos culturais de sua composição, visto que, embora o videojogo proponha uma certa ruptura com os padrões identitários de cor, sexo, classe social, cultura etc., há, como podemos perceber nas imagens acima, resíduos culturais presentes nas referências imagéticas que compõem a semiose visual do personagem/avatar.

Ao tratar das traduções de textos estrangeiros, Venuti (2002) afirma que o processo de escolha e o modo pelo qual um texto é traduzido sempre responde a interesses domésticos particulares. Entendendo os materiais visuais utilizados para a construção imagética de *Journey* como "textos", no sentido semiótico do termo, e a tribo indígena Navajo como "um estrangeiro nativo" (BRUM, 2016) para a equipe norte-americana da *TGC,* cabe a nós avaliarmos, neste sentido, se esse processo tradutório, embora residual, serve ou não como instrumento para a construção de práticas representacionais de tal cultura.

Ao observarmos a apropriação visual e as decisões de *design* feitas pela direção de arte da TGC, é possível perceber que a coleta dos materiais referenciais para a construção da personagem serviu apenas como ponto de partida ou fonte de inspiração para as criações visuais. A personagem, fora os sutis aspectos geométricos

e cromáticos, bem como a semelhança com a máscara cerimonial utilizada pela tribo Navajo, não apresenta traços étnicos definidores que a ligaria diretamente a uma representatividade indígena da tribo. Ao tomar como fonte de inspiração as semioses visuais da tribo e (re)construir tais padrões em um novo objeto, esta tradução apresenta uma atitude de "domesticação" da cultura do outro, para utilizarmos um termo de Venuti (2002), na medida em que tal prática privilegia a "transparência" dos signos, passando a impressão de que este texto não é fruto de um processo tradutório, mas sim um "original".

Assim, ao jogar, o jogador não consegue estabelecer uma ligação direta, em termos de representatividade cultural, com a tribo navajo, uma vez que, fora as semioses já citadas, o avatar em nada se assemelha aos sujeitos de tal tribo. Há, neste sentido, um "sufocamento" das semioses visuais navajos dentro do texto construído em vistas de impossibilitar o reconhecimento de uma alteridade cultural, que, para os propósitos do jogo, se tornaria incoerente. Esta estratégia de domesticação pode ser lida também como uma estratégia econômica na medida em que, enquanto produto a ser comercializado em vários mercados, *Journey*, ao se configurar na indeterminação, visa alcançar a aceitabilidade por parte de diversas culturas.

Jenova Chen (2013), sobre o projeto inicial de *Journey* baseado nessa ideia de indeterminação identitária, afirma:

> No meu projeto de videogame, [...] todo mundo seria igual, eles estariam completamente cobertos por um manto, e assim, ninguém poderia dizer se o personagem é um homem ou uma mulher. Eu particularmente odeio quando as pessoas tentam adivinhar se sou um homem ou uma mulher, uma criança ou um adulto em qualquer contexto de um jogo online. O game teria como objetivo principal, a valorização dos relacionamentos humanos, ou seja, a conexão pura e simples entre duas pessoas (CHEN, 2013).

Embora Jenova Chen aponte apenas aspectos de gênero em sua colocação, compreendemos que essa indeterminação no jogo se estende também para os aspectos culturais, com o objetivo de fazer com que o jogador, em vez de reconhecer uma alteridade, acabe por reconhecer a si mesmo na projeção via *avatar*. Neste aspecto, a utilização de uma máscara, por exemplo, é uma decisão de *design* bastante acertada, na medida em que auxilia no processo de projeção/identificação

entre jogador e avatar, pois, uma vez não determinado o seu rosto, ponto essencial de identificação, aquele avatar pode ser qualquer um, inclusive o jogador.

Dito isto, apesar de incentivar a comunhão experiencial com o outro, *Journey*, ao apresentar um herói cuja jornada representa o ideal de individualidade semeado pelos agenciamentos do capitalismo, ainda reafirma, em muitos aspectos, a figura de "um sujeito destituído de qualquer laço com uma linguagem comunitária", o que faz com que, por este lado, esta narrativa não seja apenas "a narrativa do sujeito solitário, mas a metonímia de uma semiose individualizada" (JUSTINO, 2003, p.109) que materializa as estruturas residuais do capitalismo tardio, através do processo de literalização da personagem operado via referência intermidiática.

Em *Journey*, a valorização dada à individualidade do herói/avatar, a este eu que está no mundo e cujo mundo é expressão de seu mais íntimo eu, aponta para um processo já ostensivamente privilegiado na literatura desde o surgimento do romance, a saber, a valorização da interioridade individual.

Sobre isto, Georg Lukács (2000), por exemplo, chama-nos a atenção para a composição da forma romanesca, estudada a partir da existência desse tipo herói, por ele definido, com muita propriedade, na expressão de herói problemático. De acordo com este autor, as condições do mundo na contemporaneidade que deram origem a forma romanesca não permitem mais a construção de uma narrativa épica, caracterizada pela representação de heróis coletivos e pelas conquistas dos povos. É neste sentido que, para ele, o romance moderno substitui a epopeia atualmente, visto que este se liga diretamente à interioridade do homem, a sua relação com o mundo e às problemáticas que ele enfrenta dentro da realidade que o cerca.

A forma romanesca, segundo Lukács (2000), seria o resultado de forças histórico-filosóficas que vêm configurando as sociedades há alguns séculos e alimentando a subjetividade do homem, ao mesmo tempo em que o distancia da totalidade do mundo. Nestes termos, o herói do romance não representa a sociedade, como na epopeia. Ao contrário, ele reitera os elementos interiores do homem ao envolver-se em sua busca subjetiva. A interioridade do herói problemático é o ponto central no romance, pois é ela que vai ser influenciada pelas ações que o cercam. Para Luckács (2000), é a relação do herói com o mundo e sua intensa busca por libertação e por reconciliação que fundamentarão suas ações.

Como desdobramento dessa forma, o herói errante de *Journey* empreende uma jornada solitária em um mundo exterior, em direção ao seu mundo interior, em busca de si mesmo. A jornada, focalizada nas descobertas e emoções do herói, se constitui, portanto, como um caminho de autoconhecimento, revelado ao jogador, progressivamente, no decorrer do jogo.

Através desse tipo de recurso, podemos perceber como a construção do herói em *Journey* se constitui sobremaneira em relação a uma tradição e a um dado modo de fazer literário. É literalizando a personagem, através do processo de referência midiática, ao explorar a interioridade e individualidade do herói, que *Journey* institui seu lugar de quebra dentro do próprio sistema, ao evocar, imitar e/ou tematizar um recurso muito próprio, e porque não dizer, muito antigo, da literatura, mas não comum ao sistema do videojogo. Ou seja, a midialidade literária aparece aqui em sua opacidade, de forma distanciada, e funciona como um dado material que contribuí para a significação e para operacionalização da obra.

Constituída "à base do resíduo" (WILLIAMS, 1979, p.125), a referência intermidiática em *Journey,* operada pela construção do herói, aponta, é importante dizer, não somente para uma relação entre sistemas (literatura e videojogo). Ela encontra equivalências com a materialidade de seu tempo ao corresponder a um modo-de-sentir (RAMOS apud WILLIAMS, 2010) que ainda é muito nosso. Ao trabalhar com convenções estabelecidas na modernidade e formalizadas no romance, tais convenções encontram lugar de existência em *Journey* devido ao fato de estas ainda manterem, por força inevitável de um estar-no-tempo (BRITO, 2015), relação com a materialidade do sistema capitalista vigente, do qual a obra contemporânea não pode fugir.

Noutros termos, apesar da abertura para a promoção dos afetos, da potencialidade para experiências sensíveis, a ser vista detalhadamente no próximo capítulo, o videojogo, a partir da ancoragem na centralização do herói, tensiona, na configuração do protagonista, técnicas e métodos advindos da literatura que são reveladores de uma subjetividade capitalista prevalecente na contemporaneidade, a exemplo do isolamento do sujeito em seu processo de reconciliação, de busca; da linguagem utilizada pelo herói, baseada, sobretudo, no silenciamento; e da indeterminação das características do protagonista.

Como no romance tradicional, em *Journey*, a interioridade do herói passa a ser o ponto-chave na configuração da narrativa. Uma vez separado da vida comunal[12], mas em nítida busca do reestabelecimento do laço comum, (um processo esquizofrênico ao cabo e ao fim), esta personagem representa, em sua peregrinação, a "aterradora perda da conexão entre os homens" (WILLIAMS, 2011, p.29), na medida em que, embora a versão online promova experiências voltadas para o reestabelecimento dos afetos, o que percebemos, em muitos momentos, é ainda a imagem de um "eu" que se percebe isolado, solitário, de um sujeito "separado dos outros [...], do corpo social [...], e de si mesmo, dividido, fragmentado, despedaçado." (SARRAZAC, 2012, p.23).

Apesar de o jogo promover a formação de relações entre sujeitos que se aproximam por afinidades "estéticas" ou "afetivas", esta aproximação, conforme percebemos, ainda responde dentro da estrutura da narrativa a um interesse individual, a uma experiência íntima, uma vez que esta só se torna aceitável caso corresponda aos objetivos do jogador. É neste sentido que acreditamos que *Journey* reflete os laços humanos do mundo fluido (BAUMAN, 2001), ao apresentar em sua estrutura o jogo de interesses presente nas relações pós-modernas, no qual a gentileza e a amizade, transformam-se, muitas vezes, em moeda de troca.

As características apontadas até aqui funcionam, neste sentido, não somente como indícios de uma referência intermidial, no aspecto da configuração do herói, entre a estrutura do romance tradicional e a configuração da narrativa em *Journey*, mas, como cremos, elas são, antes, um sintoma de um fenômeno muito mais amplo que diz respeito às formas de relações sociais e a um tipo de subjetividade construída em função daquilo que Jameson (1996) denominou de capitalismo tardio.

A subjetividade capitalista, urbana, moderna passa a ser fundamentada em *Journey* através da representação, via avatar, de um estilo de vida individual, baseado na busca da introspecção e na centralização das decisões, na construção de uma experiência íntima. Na constituição dessa subjetividade, a rarefação dos traços distintivos da personagem, fundamentalmente um ser anônimo e errante pelo espaço desértico, um corpo em deslocamento sem objetivo claramente definido; e a

[12] Rever a história dos ancestrais.

linguagem utilizada pelo personagem, aspectos apontados anteriormente, constitui o formato mais adequado à expressão desse sujeito.

A título de exemplo, utilizando as palavras de Brito (2015, p. 55) aplicadas ao monólogo, como sintoma de um fenômeno muito mais amplo, o silêncio como forma de linguagem dominante utilizada pelo herói, traduz, como cremos, uma dada condição do homem que vive, "desde o período do Romantismo, quando a noção de corpo individual ganha força em detrimento do corpo social prezado pela estrutura do Medievo (Abreu, 2011), 'sob o signo da separação' "(SARRAZAC, 2012, p. 23).

O silêncio reflete, neste contexto, a condição de isolamento do homem em relação ao mundo, a "incapacidade" de se relacionar com o outro do qual, na estrutura da narrativa, necessita, mas também dispensa, caso não corresponda às suas necessidades. É neste sentido que cremos que a ambivalência da obra emerge, ao colocar em xeque, através da postura do herói, uma coexistência suave de antinomias, pois, mesmo na promoção do contrário, ao evocar, como vimos, uma comunicação mais indicial, através dos contatos entre os seres e da vocalização, *Journey* não consegue fugir das materialidades de seu tempo, por ainda refletir esse modo de vida menos comunal, através da perda de conexão entre os homens e do isolamento do sujeito, aspectos que, como afirma Jameson (1996), são consequências da nossa lógica cultural.

É desse olhar barroco, desse movimento de "prende e solta", que ora possibilita a produção de uma subjetividade esquizo – através da promoção dos afetos e da fruição sensível, imaginária, efetivada pela ativação das semióticas a-significantes – e que ora reproduz elementos de uma subjetividade capitalista, pela incapacidade de distanciar-se mesmo assim da configuração de um sujeito isolado, que *Journey* demonstra os paradoxos de nosso tempo, semioticamente subserviente, em muitos momentos, a um esquema de produção direcionado para a homogeneização do sujeito.

Embora cientes desse aspecto, por outro lado e ao mesmo tempo, não podemos negar que ao interditar o jogador/personagem do si verbal em termos fônicos de expressão, este videojogo institui uma valorização de experiências subjetivas que, muitas vezes, são eclipsadas pela força que as semióticas significantes

ocupam no processo de construção narrativa dos videojogos. Como fez Guatarri para o cinema, acreditamos que várias outras materialidades concorrem para essa construção diferenciada, a saber:

> [...] O tecido sonoro, mas não fônico, que remete à música instrumental (semiótica a-significante); O tecido visual, que remete à pintura (semiótica tanto simbólica quanto a-significante); Os gestos e movimentos do corpo humano etc. (semiologias simbólicas); A duração, o movimento, as rupturas no espaço e no tempo, os intervalos, as sequências etc. que compõem "intensidades" a-significantes." (LAZZARATO, 2014, p.96)

Acrescentamos: cores, ritmos, linguagens técnicas (semióticas a-significantes), todas elas corroborando para o processo de construção narrativa. Dentro desse contexto de semioses mistas, a narrativa apresenta-se como núcleo organizador desse barroquismo, desempenhando um papel político essencial na constituição da obra, todavia, em *Journey*, a constituição material desta deve ser vista não apenas ou tão somente pelo prisma da narratividade em seus aspectos intermidiais, como iniciamos a discussão neste capítulo, mas também, e principalmente, sobre como ou em que medida a configuração dessa narrativa tem sido um lugar privilegiado que retroalimenta a produção de subjetividade dominante ao reforçar os modos de sujeição social do capitalismo, como apontamos aqui neste fim de capítulo. Para tal entendimento, o elemento intersemiótico e intermidial é fundamental, porém mostra-se subsidiário se analisado de modo desconexo da questão cultural (DINIZ, 2016).

> [...] os contextos nos quais a tradução ou a adaptação foram produzidas e recebidas, as tradições e práticas de tradução e construção [...] assim como as condições sociais que envolvem os atos de se ler um texto ou de se assistir a um filme, devem ser levados em conta para que se evite a construção de julgamentos essencialistas que ignorem as contingências históricas. (VENUTI, 2007, p.35)

Dito isto, a relação intermidial que o videojogo *Journey* estabelece com o sistema literário, evidenciada através da utilização do enredo linear da jornada e da construção da figura do herói, fortalece a estrutura narrativa aqui presente, mas, por outro lado, nos leva a refletir sobre o paradoxo semiótico presente em sua materialidade. Nesta relação entre videojogo e literatura, as semióticas significantes

da narrativa, como vimos, visa moldar os indivíduos segundo as normas e os padrões impostos pelo capitalismo, em direção a uma homogeneização universalista figurada através do sujeito individual.

Por outro lado, como veremos no próximo capítulo, o "coquetel" de emoções intensas, proporcionado pelas potências das semióticas a-significantes, criam uma espécie de ruptura nesse encadeamento de eventos abrindo novas possibilidades para a estrutura dramática. Esquizofrênico, neste sentido, *Journey* se constitui como uma máquina que funciona a partir dos engendramentos do capitalismo, mas que, ao mesmo tempo e em certa medida, fornece, através de seus fluxos e linhas de fuga, dispersões do próprio sistema.

[C A P Í T U L O 4]

A POTÊNCIA DAS SEMIÓTICAS A-SIGNIFICANTES NA CONFIGURAÇÃO DA NARRATIVA EM JOURNEY

4.1- Sobre o arco emotivo da narrativa em Journey

> Em arte [...] não se trata de reproduzir ou inventar formas, mas de captar forças.
>
> O que é pintado no quadro é o corpo, não enquanto representação de um objecto, mas enquanto ele é vivido como experimentando determinada sensação.
>
> **Gilles Deleuze**

Sobre o padrão narrativo de *Journey*, Jenova Chen (2013), um de seus criadores, afirma que a utilização da estrutura dividida em três atos, já vista no capítulo anterior, visa tocar profundamente pessoas de várias origens já que todas elas vivenciam uma jornada interna e, nessa jornada, precisam ultrapassar barreiras em busca de um objetivo. Para alcançar esse objetivo, Jenova Chen mitologiza, para lembrar mais uma vez o Benjamin da imagem dialética, a pré-história do presente ou o presente como pré-história, ao atualizar um certo *modus* romântico na composição da narrativa. De certa forma, essa estruturação retira o videojogo de sua inércia, do senso comum do sistema, mas o faz ao reintroduzi-lo em outro modo, ou outro estágio do nosso presente, o da interioridade e individualidade excessiva próprio do sistema literário. Ou seja, é literalizando o avatar e a narrativa que o jogo vai fundar sua diferença em relação ao jogo comum, mais ligado à ação e à lógica do vídeo.

A utilização na opacidade dos recursos literários, como o padrão linear dividido em três atos e a literalização do herói, responde não somente à pura e simples estruturação de um enredo, como estudado anteriormente. Esta configuração é utilizada como um recurso que visa provocar uma descarga de emoções e sensações de forma intensa, ou seja, uma catarse no jogador. Segundo Jenova Chen (2013), a catarse

> [...] é uma súbita queda ou um rápido crescimento emocional ou clímax em uma determinada etapa da narrativa. Esse desenvolvimento emotivo é constituído por uma mudança extrema na estrutura emocional das cenas, trazendo à tona vários tipos de

> emoção, como a felicidade, a tristeza e o medo. No caso de Journey, essas mudanças levam os jogadores até uma experiência com fortes sensações de renovação, restauração e revitalização. Na verdade, o videogame serve para conduzir as pessoas até uma busca interior. É a mesma experiência que temos ao assistir alguns filmes emocionais, você se sente uma pessoa diferente quando o filme termina, ou seja, a carga emocional liberada pela catarse levou você para a sua jornada, para as suas buscas. Foi prestando atenção neste tipo de situação, onde os filmes conseguem tocar as pessoas em seu íntimo, que eu concentrei o foco emocional de Journey.

A questão da produção de emoção é uma das características centrais da TGC, que, segundo Jenova Chen (2013), sempre começa a produção dos videogames com a construção das emoções pretendidas para, em seguida, trabalhar a jogabilidade e enredo em volta delas. Em *Journey*, a emoção central do jogo baseou-se na ideia de fascinação e conexão entre as pessoas

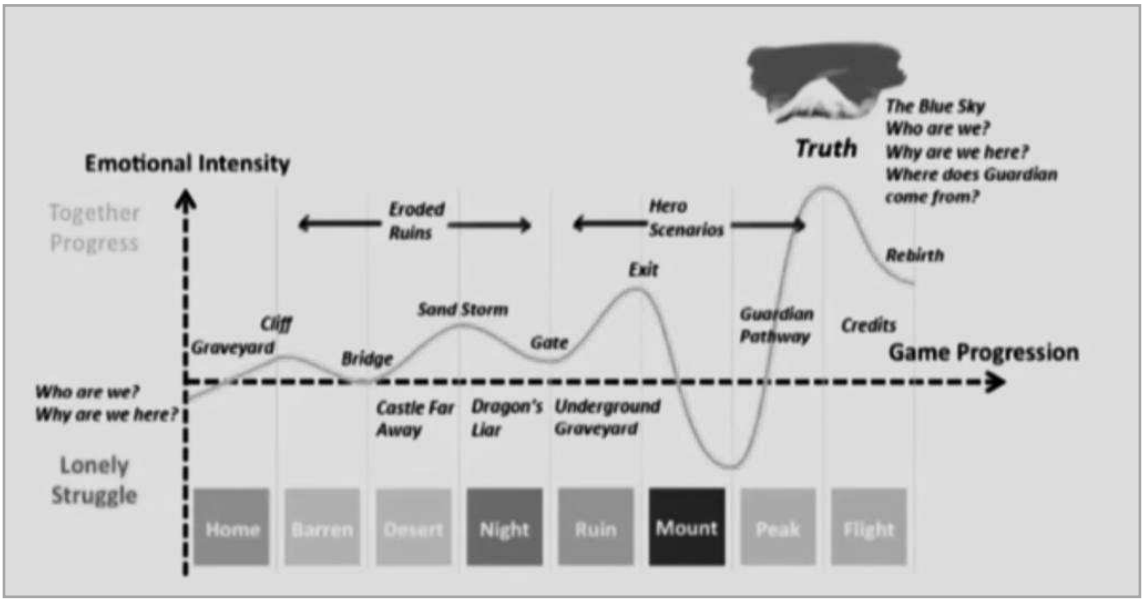
> Para o game Journey, o sentimento escolhido para servir como base no desenvolvimento da catarse foi a fascinação, mas o que é fascinação? Tenho que admitir que no início do projeto, eu não tinha nenhuma noção de como atingir essa exigência. Foi então que começamos uma intensa pesquisa bibliográfica com o autor e especialista em mitologia Joseph Campbell. Nos inúmeros livros pesquisados sobre o assunto, descobrimos uma ligação comum entre todas as histórias míticas relatadas nos textos de Campbell e incessantemente repetidas por milhares de anos nas mais variadas culturas. Essa ligação comum entre várias histórias mitológicas é na verdade uma estrutura narrativa amplamente utilizada pelos roteiristas de Hollywood para criar a catarse em seus filmes. Essencialmente estamos falando da jornada do herói ou monomito e sua estrutura de transformação pessoal (CHEN, 2013).

Como o pintor que pinta não a imagem representacional, mas a sensação, Jenova Chen, ao estabelecer a ideia de fascinação como sensação central de *Journey, não* apresenta em sua composição signos figurativos que representariam um objeto exterior a ele. O que é apresentado aqui é a sensação, a sensação da jornada e de suas transições. Os sentimentos de renovação, restauração e revitalização experimentados por aqueles que a vivenciam. Essa sensação, experimentada no corpo de quem cria, foi transcodificada em signos na obra, se configurando, a partir dessa materialização, em uma nova sensação, que, por sua vez, apresenta a potência

de provocar sensações distintas naqueles que imergem no sistema. Por outras palavras, a partir de suas percepções e afecções, o artista de *Journey* criou perceptos e afectos (DELEUZE, 2007) que, encerrados dentro do videojogo, são capazes de provocar novas percepções e afecções naqueles que com a obra entram em contato.

Os apelos emocionais e introspectivos da luta de um herói em meio ao desconhecido, correlacionados às fases da vida de um ser humano, foram cruzados com as emoções e sensações a serem exploradas dentro do universo do *game* visando despertar momentos catárticos no jogador. Para Jenova Chen (2013), essa metodologia projetual, organizada na imagem abaixo, possibilitou o detalhamento dos objetivos emocionais de cada fase, bem como as ascensões e quedas no fluxo emocional do *gameplay*.

Figura 21: Arcos emocionais das fases de Journey.



Fonte: Jenova Chen (2013)
Disponível no vídeo https://www.youtube.com/watch?v=S684RQHzmGA)
Acesso em 17 de Março 2017

Jenova Chen e os demais produtores de *Journey* utilizaram o arco emocional expresso acima para conceituar e traçar um videojogo narrativo capaz de transmitir interações e estados emocionais específicos e diferenciados dos, até então, explorados no universo dos videogames, principalmente quando jogado em sessão online. Neste sentido, a figura 21 apresenta as possibilidades de transições

emocionais a serem experienciadas nos estágios da jornada, ou seja, o fluxo emocional de ascensão, desaceleração extrema e catarse final presente na narrativa.

Em termos semióticos, a figura 21 representa as possibilidades interpretativas a nível emocional que o videojogo *Journey* pode suscitar em uma determinada mente interpretante. Ele funciona como a representação imagética do potencial efeito interpretativo que o signo, neste caso, o videojogo *Journey,* poderá produzir, a nível emocional, na mente do jogador, sendo, portanto, a representação do interpretante imediato do signo, aquele

> (...) que diz respeito ao potencial que o signo tem para produzir certos efeitos e não outros, no instante do ato interpretativo a ser efetuado como intérprete. Sendo interno ao signo, esse interpretante fica ao nível das possibilidades, apenas latente, à espera de uma mente interpretadora que venha efetivar (SANTAELLA, 2005b, p. 38)

Obviamente que o efeito emocional proposto para *Journey* poderá divergir de pessoa para pessoa, pois, como afirma Santaella (2005b), o interpretante imediato aponta apenas para a potencialidade de interpretabilidade do signo em nível abstrato, sendo esta ativada apenas no nível do interpretante dinâmico, aquele que diz respeito ao efeito efetivamente produzido pelo signo na mente de um intérprete. Todavia, embora sejam múltiplas as possibilidades de interpretação dadas pelo signo, acreditamos que *Journey* apresenta um potencial interpretativo que, quando efetivado, tenderá para a dominância do interpretante dinâmico de nível emocional e isto se dá, como cremos, pela evidencia que é dada na composição da narrativa às semióticas a-significantes.

> Os níveis interpretativos efetivos distribuem-se em três camadas: a camada emocional, ou seja, as qualidades de sentimento e a emoção que o signo é capaz de produzir em nós; a camada enérgica, quando o signo nos impele a uma ação física ou puramente mental; e a camada lógica, esta a mais importante quando o signo visa produzir cognição (SANTAELLA, 2005b, p.40).

Conforme a figura 21 expressa, as fases de *Journey* foram desenvolvidas baseadas nos efeitos emotivos possíveis de serem produzidos ao atingir uma mente interpretante, neste caso, o jogador/avatar que trilha a jornada, sendo a linha azul

dimensionadora da escala emocional a ser transmitida em cada etapa da narrativa. Ou seja, quanto mais curvada a linha, maior o ápice emocional (positivo ou negativo) produzido.

O efeito emocional é definido por Santaella (2005b, p. 25) como uma qualidade de sentimento que o signo pode provocar em seu interpretante. A depender do objeto, esta qualidade pode se apresentar como mais ou menos evidente, pois "interpretantes emocionais estão sempre presentes em quaisquer interpretações, mesmo quando não nos damos conta deles". Vale salientar que, como propõe a autora, não devemos confundir qualidade de sentimentos com emoções clichês. Na análise de *Journey*, essas qualidades são entendidas como "impressões mais ou menos indefiníveis que sempre acompanham nossos estados psicológicos" (SANTAELLA, 2005b, p.130) ou, no sentido deleuziano, como sensações (DELEUZE, 2007) que atingem o jogador através da materialidade da obra.

Para o alcance da carga emocional proposta na figura 21, a composição narrativa baseou-se na aplicação de uma metodologia que suprimiu, em certo sentido, determinadas semiologias significantes comuns nos videojogos, como o signo verbal oral ou escrito, que, dentro da estrutura, conforme cremos, acabaria por subordinar os demais signos; as representações identitárias do avatar, visando provocar o máximo de emoção e imersão no jogador, e a impossibilidade de atitudes agressivas, em vistas de efetivar uma conexão sensível e colaborativa entre os jogadores em sessão *online*. Para tanto, seus criados recorreram a uma narrativa comum e universal estruturada agora na modalidade imersiva e interativa e constituído não de palavras, mas de imagens, cores, movimentos, sensações, ritmos e sons.

Ao tratar das modalidades de adaptação/tradução/retextualização de textos, Linda Hutcheon, em sua obra *Uma teoria da adaptação* (2013), nos oferece um caminho para o entendimento do processo compositivo presente em *Journey,* ao levar em consideração os modos de engajamento do espectador (ou leitor ou interator) com a história construída, dando margem para a compreensão das especificidades de cada mídia e das possibilidades narrativas que elas oferecem.

Para Hutcheon (2013, p.22), a adaptação apresenta um caráter ubíquo, característica que parece confirmar, segundo ela, "o insight de Walter Benjamim

(1992, p.90), segundo o qual 'contar histórias é sempre a arte de repetir histórias'". De acordo com esta autora, as histórias podem ser adaptadas a partir de 3 (três) modos dominantes de engajamento - contar, mostrar, interagir - sendo que cada um desses modos suscita atitudes diferentes por parte do público e do adaptador. Nas palavras da autora,

> [...] o modo contar (um romance) nos faz mergulhar num mundo ficcional através da imaginação; o modo mostrar (peças e filmes) nos faz imergir através da percepção auditiva e visual – a última relacionada à perspectiva na pintura renascentista e ao trompe l'oeil barroco (RYAN, 2001, p.3); o modo participativo (videogames) nos faz imergir física e sinestesicamente (HUTCHEON, 2013, p.48).

Segundo Hutcheon, os três modos de engajamento são imersivos, mas em graus diferenciados, sendo que, no engajamento de terceiro tipo, "nossas respostas viscerais à experiência imersiva, tanto dos efeitos visuais como de áudios (sons e música), criam uma 'intensidade de engajamento' (KING, 2002, p.63) sem igual na maioria das outras mídias" (HUTCHEON, 2013, p.83).

Inserido, predominantemente, na terceira modalidade de engajamento adaptativo, o participativo, *Journey*, através da imersão interativa, trabalha com uma fábula, nos preceitos dos formalistas, de dimensões mitológicas, que se constitui, em termos semióticos, o objeto dinâmico da estrutura narrativa, aquilo que está fora do signo, determinando-o (SANTAELLA, 2005b). Para o processo de *mise-en-syuzhet* ou *syuzheticização* (GAUDREAULT; MARION, 2012a), *Journey* explora, combina e multiplica materialidades distintas na forma como este objeto dinâmico se apresenta, ou seja, no modo como a fábula está representada/construída dentro do signo, o seu objeto imediato. Para efetivar este procedimento, bem como alcançar o objetivo do arco emocional proposto, *Journey* mescla em sua estrutura semiótico-compositiva elementos da ordem do visual e do sonoro em suas mais diferentes formas de apresentação, sendo o primeiro, os signos visuais, motivo de interesse de nossas reflexões no próximo tópico.

4.2. Journey e os signos visuais

O videogame *Journey*, enquanto narrativa inserida na terceira modalidade adaptativa, a participativa, utiliza múltiplos canais sensoriais e semióticos (RYAN, 2004c, p.338 apud HUTCHEON, 2013, p.63) para o alcance de seus objetivos. Por ser uma narrativa fortemente imagética, o processo adaptativo de *Journey,* fundamentado no interagir, apresenta como eixo de sustentação para esse engajamento a potência do modo mostrar proposto por Hutcheon (2013). Tal modo se fundamenta no eixo da forma que é dominante da matriz visual (SANTAELLA, 2005a).

De acordo com Santaella (2005a), 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, 2005a, p.196).

Em *Journey*, a linguagem visual apresenta três espécies de relação entre o signo e a forma de apresentação do objeto representado, a saber: as formas não-representativas, que surgem em correspondência com o ícone e dizem respeito "à redução da declaração visual a elementos puros: tons, cores, manchas, brilhos, contornos (...) etc." (SANTAELLA, 2005a, 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 figurativas, que se encontram em correspondência com o índice e "dizem respeito às imagens que funcionam como duplos, isto é, que transpõem para o plano bidimensional ou criam no espaço tridimensional réplicas de objetos preexistentes e, no mais das vezes, visíveis no mundo externo" (SANTAELLA, 2005a, p.227); e as formas representativas ou simbólicas, as que 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, 2005a, p.246). Elas dependem de códigos e convenções para serem interpretadas.

Estas três modalidades visuais citadas na composição de *Journey* se relacionam intimamente com as três categorias semióticas conhecidas como primeiridade, secundidade e terceiridade. Sob o ponto de vista puramente visual, para reproduzir o mundo existente em *Journey,* este videojogo baseou sua lei de funcionamento semiótico nos três tipos de formas visuais existentes. Basicamente, a sua composição visual parte das modalidades encontradas na forma representativa em vários aspectos, desde o processo de construção da imagem até a simbologia presente em sua representação narrativa. Todavia, pelo fato de os videojogos serem predominantemente visuais, as modalidades encontradas nas formas figurativas acabam por fornecer os elementos básicos para que os signos deste *videogame* possam aparecer e funcionar como legi-signos (GUIMARÃES, 2008).

Vale salientar que o aspecto figurativo de *Journey* encontra-se evidenciado através do fato de, na configuração das imagens, "a figura [...] [ser] tanto quanto possível mimética em relação àquilo que ela registra. O traçado da figura imita, assemelhando-se a forma visível do objeto denotado" (SANTAELLA, 2005a, p.233). Ou seja, embora o grau de realismo visual de *Journey* não tenha sido uma preocupação da TGC, neste videojogo, ainda podemos identificar, devido às formas de configuração das imagens, elementos que se assemelham aos referentes da ordem do real: a montanha, o deserto, as ruínas de templos, o andarilho, dentre outros.

Devido a este aspecto de semelhança, o aspecto figurativo de *Journey* encontra-se ancorado em dois tipos de relação com o objeto, a saber: a icônica, devido ao seu poder de similaridade com o objeto denotado, pois "embora circule inteiramente dentro das abstrações simbólicas, a imagem sintética, visualizável nas telas de vídeo, produz um efeito icônico tão proeminente quanto é proeminente a iconicidade na música" (SANTAELLA; NORTH, 2008, p.173); e a indexical, devido ao fato de, neste signo, as imagens serem capazes de indicar objetos que estão fora do signo, não através de uma relação causal, como na fotografia, mas através de relação degenerada com o objeto, fundamentada na referecialidade.

Sobre esta última relação, embora, em termos de visualidade, a iconicidade da imagem seja colocada muitas vezes em primeiro plano na configuração do videojogos, o modo de funcionamento das imagens figurativas de *Journey* é muito mais indicial do que icônico, visto que, mesmo que não haja total semelhança visual com os referentes reais ou uma relação de causalidade com estes, o *game* ainda assim indica situações e objetos que estão fora dele e que são, de certa forma, explorados dentro dele. Esta indexicalidade encontra-se 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", já que a configuração dos personagens e dos cenários é baseada em elementos da ordem do visível em suas configurações externas e em seu modo de funcionamento.

Dito isto, apesar de os aspectos figurativos de *Journey* serem, para muitos, os primeiros que "saltam aos olhos", em um tipo de leitura em que "*Isto é, parece com, aquilo*", acreditamos que, diferente de outros videojogos atuais que exploram exacerbadamente o aspecto de semelhança e referencialidade da imagem, o foco de interesse da sintaxe visual de *Journey* não se encontra no grau de semelhança com o objeto denotado. Este, no processo interativo, vem depois, é secundário, e serve tão somente para dar forma as experimentações intensivas que se passam na profundidade material do game. Em *Journey,* são as qualidades visuais pertencentes às formas não-representativas que são postas em ação na configuração imagética. Estas funcionam como filos maquínicos, materialidades que atravessam o corpo do jogador através de um tipo de agenciamento que o movimenta, o mobiliza, o comociona e o emociona. Elas funcionam como semióticas a-significantes, aquelas não submetidas à ordem da significação, mas pertencentes à ordem do efeito, dos devires. Capazes de imergir o jogador em distintas intensidades emocionais, tais semióticas produzem efeitos não linguageiros, vibrações interiores no jogador, como diria Kandinsky (1990), ou sensações, nos preceitos deleuzianos, ao instituírem uma dobra barroca, um devir-sensível em um sistema constituído narrativamente para ser produtor de uma subjetividade capitalista individualizante.

4.2.1- Das formas não-representativas ou sobre a potência dos signos a-significantes da imagem em *Journey*

Como característica das adaptações feitas no modo do terceiro tipo, *Journey*, ao explorar "os afetos, os ritmos, os movimentos, as intensidades e as semióticas a-significantes" (LAZZARATO, 2014, p.91), mobiliza diversas semioses, não se caracterizando como um elemento inscrito nas malhas de um único sistema simbólico em que seu sentido estaria dado de antemão e dentro de um quadro de possibilidades (NASCIMENTO, 2012). As linhas de fuga deste objeto se projetam de um regime de signo de significância - regime despótico, autoritário, estruturado nas centralizações e arborescência - para um regime de signo pós-significante, (DELEUZE; GUATTARI, 1995). É por isso que podemos dizer que o modo de expressão de *Journey* é "resultado de "semióticas mistas", que são ao mesmo tempo significantes, simbólicas e a-significantes." (LAZZARATO, 2014, p.85).

Na composição da imagem, as semióticas a-significantes, mais especificamente os elementos não-representativos, potencializados na configuração imagética em vistas de proporcionar experiências sensíveis através do arco emocional proposto pelo jogo, apresentam, como cremos, possibilidades de contornar as semiologias significantes presentes na narrativa ao colocar em evidência "n" componentes composicionais como as cores, os ritmos, as formas, os fluxos, as linhas e assim por diante. Estas semióticas funcionam como elementos que mobilizam intensidades no intérprete/jogador ao afetá-lo como sensação, como qualidade de sentimento ou forma de engendramento que produz sensibilidade. Cada fase, neste sentido, e através do modo de manipulação desses signos, é transformada em um *bloco de sensações* (DELEUZE, 1992) formado através das relações que se estabelecem entre os elementos não-representativos.

Segundo Santaella, (2005a, p.210), as "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 composição 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 triangulo 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 das 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.

Enquanto elementos a-significantes, as operações produzidas pelas formas não-representativas da imagem em *Journey* inserem uma barreira quase intransponível com relação à compreensão de processos que não passaram pela significação, pois como analisar os sentimentos e sensações provocados por uma cor, ou os devires acionados por tais signos? O que sabemos das sensações provocadas pela utilização de um linha curva ou reta, pelas formas redondas ou quadradas em uma imagem?

Talvez encontremos uma saída para estes questionamentos nas formulações que Didi-Huberman (2010) e Deleuze (1992) fazem a respeito das obras de arte e da relação que com elas mantemos. Segundo estes autores, ao olharmos para um objeto de arte - não queremos entrar aqui na discussão do fato de *Journey* ser ou não um objeto de arte[1]- também somos olhados por ele (DIDI-HUBERMAN, 2010), afetados pelos perceptos da obra e pelos afectos criados pela obra (DELEUZE, 1992), pelo conjunto de sensações que se dão a perceber através da qualidade da coisa que nos afeta. Sensações, entendidas enquanto perceptos, não diz respeito a simples

[1] Comungamos aqui com o posicionamento de Bobany (2008) que considera o videogame como obra de arte, a primeira intrinsecamente interativa e reativa.

percepção de um objeto, nem muito menos a representação desse objeto. Perceptos dão consistência à obra, são materiais, traços, cores, linhas, movimentos e formas que a compõe. Linhas retas, curvas, cores frias e quentes. O devir não-humano de uma imagem.

Comenta Deleuze (1992, p.213):

> Os perceptos não mais são percepções, são independentes do estado daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer, porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo das palavras, é ele próprio um composto de perceptos e de afectos. A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si.

Os perceptos são entendidos aqui, neste sentido, como a materialidade da obra em si. Somados aos afectos, rizomatizam-se em sensações ao se constituírem como aquilo que Deleuze (1992) denominou de bloco de sensações. Afectos, como apontado por Deleuze, não são sentimentos, mas qualidades, intensidades e potências despertadas pela obra. Em *Journey,* o quente antes do deserto, o frio antes da neve, a solidão antes da imensidão dos espaços. O acfeto é provocado pela imagem, mas vai além de sua forma figurativa. Eles acionam um devir-outro, fluxos de forças que só são apreendidas na/pela fruição estética.

Os criadores de *Journey*, servindo-se das semióticas a-significantes na composição visual, criaram uma sintaxe capaz de fazer emergir e conservar as sensações da jornada, os perceptos e os afectos, a partir do elemento material utilizado na composição. Em outras palavras, e utilizando as palavras de Deleuze (1992, p.216) para a explicação, em *Journey* "[...] o plano material sobe irresistivelmente e invade o plano de composição das sensações mesmas, até fazer parte dele ou ser dele indiscernível."

Como provocadoras de sensações, as formas não-representativas da imagem em *Journey*, enquanto elementos a-significantes, apresentam a capacidade de produzir em que olha sensações distintas: solidão, desorientação, fascínio, renovação, alegria, pela potencialidade mesma dos signos. Esta força exercida pelos

perceptos, pelo olhar do objeto sobre nós, tem a capacidade de despertar no intérprete/jogador um devir-sensível, algo não decodificado pela razão, pois não pertence as semiologias expressivas, mas as intensivas.

Queremos dizer com isso que por mais figurativas que sejam as imagem em *Journey*, sua força imersiva e sensível não se condiciona ao poder de representação, ou ao nível de semelhança com o referente, mas se institui a partir do seu poder para funcionar como um bloco de sensações, diria Deleuze (1992), que produz em quem olha algum tipo de emoção pela força de ação das cores, dos traçados, dos movimentos e ritmos sobre os sentidos e as sensibilidades. Dito de outra forma, a partir da manipulação dos elementos a-significantes imagéticos, vemos conservado em *Journey* os perceptos e afectos da jornada, pois, ao comporem as imagens figurativas, tais signos constroem diante de seus intérpretes, através das imagens em movimento do videogame, não apenas a semelhança em si, mas, antes, a pura sensação do deserto, da solidão, da jornada.

Enquanto produtora de afectos e perceptos, as cores em *Journey,* por exemplo, como signos compositivos da imagem, são mais do que cores. Elas fazem emergir sensações ao provocar o jogador de maneira inesperada, *afetando*-o e convidando-o a construir novos sentidos na narrativa. O que se constrói a partir desse encontro está para além da mera descrição, figuratividade ou percepção naturalista de uma cor, trata-se de sensações provocadas por essa visualidade que contamina os modos de ver e sentir o videojogo. A cor amarela/dourada produz um devir-quente. A dominância do cromatismo azul um devir-solidão.

O signo cor em *Journey* serve, neste sentido, como um elemento colaborativo na forma como as imagens se relacionam com a narrativa, mas não só isso, ele também afeta os jogadores ao transmitirem sensações distintas para as diferentes fases. A qualidade narrativa das sequências de cores e as emoções que elas evocam trabalham, portanto, em paralelo com os principais momentos dramáticos da narrativa imergindo o jogador em um bloco de sensações. É neste sentido que aqui "[...] a matéria se torna expressiva: o composto de sensações se realiza no material, ou o material entra no composto, mas sempre de modo a se situar sobre um plano de composição propriamente estético." (DELUEZE, 1992, p.251)

Embora não sejam sensações, os elementos a-siginificantes de *Journey* participam de sua revelação, pela potência mesma do signo, pois é na sintaxe visual da obra, no modo de manipulação desta, especificamente, que encontramos encarnado o conjunto de *perceptos* a-significantes que *afetam* diretamente a subjetividade do jogador. Se a concepção de *percepto* se relaciona à noção de estilo (DELEUZE, 1992), visando construir uma concepção diferenciada, voltada para a produção de emoções, os produtores da TGC, através de uma estética visual minimalista, do trabalho com texturas limpas e simples, manusearam os elementos citados por Dondis (1997) no intuito de fazer com que estes funcionem além do que a nossa percepção percebe. Na concepção da imagem figurativa, eles foram agigantados[2], em vistas de transmitir *blocos de sensações* e comportamentos diferenciados para os distintos cenários.

Com o objetivo de evidenciar os *blocos de sensações* que *Journey* é capaz de produzir através de sua materialidade imagética, analisamos abaixo alguns das semióticas a-significantes da imagem – linhas, cores, movimentos, ritmos e formas - signos que, como cremos, compõem a substância básica daquilo que vemos e que auxiliam no processo de interação e imersão na proposta emocional do *game*. Aqui o desvelamento de um possível significado presente nesses signos é substituído pela observação do que na imagem nos faz devir, das emoções e sensações possíveis de, por estes signos, serem suscitadas.

Para ver as formas não-representativas organizadas em uma mensagem visual, é necessário, portanto, que nos esforcemos em um primeiro momento para esquecer o que elas compõem e contemplá-las em sua materialidade, como uma qualidade de sentimento, ou um quali-signo icônico, nos preceitos de Peirce. Se o primeiro de qualquer coisa, como afirma Santaella (2005a, p. 214), "é aquilo de que a coisa é feita", comecemos, portanto, pelos movimentos, como forma de apreender as qualidades de sentimento que o jogo exibe e as intensidades inerentes nessa constituição.

4.2.1.1 Do movimento da imagem

[2] Segundo Deleuze (1992, p.222) "Os perceptos podem ser telescópicos ou microscópicos, dão aos personagens e às paisagens dimensões de gigantes, como se estivessem repletos de uma vida à qual nenhuma percepção vivida pode atingir".

De um ponto de vista qualitativo-icônico, são analisados os aspectos qualitativos de uma imagem, evidenciados pela qualidade da matéria de que ela é feita. Esses aspectos são responsáveis pela primeira impressão que a imagem aciona e provoca no intérprete. Enquanto primeiridade, eles são pura intensidade, conjugação de afectos e perceptos, e "dizem respeito à impressão que brota da primeira olhada. Essas qualidades visíveis [cores, linhas, volume, dimensão, forma, etc.] (...) sugerem qualidades abstratas e [sensíveis], tais como leveza, sofisticação, fragilidade, pureza, severidade, elegância, delicadeza, força, monotonia etc" (SANTAELLA, 2005b, p. 70).

A apreensão desse estado de qualidade, classificado por Pignatari (2004) como inanalisável, inexplicável e indescritível, para nós, é quase sempre uma hipótese, uma vez que sempre tendenciamos a significar tudo. No entanto, evidenciar a presença desses signos na configuração da narrativa se apresenta como uma tentativa de compreendê-la tão de dentro que, de certo modo, exige de nós atitudes "não-intelectuais", mesmo sendo estas hipotéticas (JUSTINO, 2015).

Como imagens pertencentes ao paradigma pós-fotográfico, os recortes executados abaixo retiraram das imagens aquilo que é sua qualidade primeira, o seu movimento, pertencente à imagem do videojogo como um dado imediato (DELUEZE, 1985). Eles representam um momento estático de uma narrativa que funciona apenas através do movimento. É pelo movimento da imagem, pelo jogo de câmera executado pelos gestos do jogador, pelos enquadramentos construídos a partir desses movimentos que a imagem do videojogo apresenta suas qualidades internas, pertencentes ao campo da sonoridade.

Dito de outra forma, em *Journey*, as imagens, devido a sua característica de linguagem em movimento, organizam-se sob o domínio da sintaxe temporal que é própria da sonoridade. É, portanto, no movimento das imagens, no ritmo estabelecido nesse movimento, que o sonoro encontra seu lugar no imagético, otimizado de temporalidade. Ou seja, se movimento é duração, tempo, podemos afirmar que em *Journey* o que está em jogo é o tempo sonoro/interativo da imagem, já que a inserção do usuário no destino confere a este um poder para interferir no tempo da enunciação desta.

Esta potencialidade interativa aciona um realismo que se institui não pela figuratividade da imagem, baseada em modelos advindos do mundo real, ou seja, pela ideia de representação e mimetismo em sentido estrito, mas, antes, pela criação de um simulacro, no sentido deleuziano do termo, no qual o sistema imagético, a partir da imersão e interação proporcionada pela intersemiose do videojogo, propõe ao jogador uma nova realidade, novas possibilidades de pensamento, de experimentação e de sensação ao acionar um devir-andarilho no jogador. Ou seja, a materialidade sígnica de *Journey, ao* permitir que a história se modifique a partir das decisões do jogador, cria um simulacro que imerge o jogador em uma nova realidade que, no momento da interação, passa a ser tomada como a própria realidade do jogador. Aqui, em suspensão, o jogador é o próprio andarilho. O *re* da *representação* desaparece para dar lugar a *presentação,* algo semelhante ao período da Logosfera quando a imagem-ídolo era tomada como a própria realidade, como apontado no capítulo 2.

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 e o realismo de *Journey* está intimamente ligado à questão da *performance* proporcionada pela potencialidade interativa. Poderíamos dizer, neste âmbito, que o processo realista e rítmico de *Journey,* um ritmo eminentemente plástico e interativo, se realiza a partir daquilo que Santaella (2005a) 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 da narrativa e do ritmo das imagens, das durações, ficando impresso no movimento que este gesto suscita.

É neste sentido, conforme apontamos nos capítulos anteriores, que a oralização encontra mais uma vez seu lugar de fundamento e (r)existência em *Journey*, devido ao fato de nela o gesto do jogador, o seu proceder corpóreo via perfomatividade interativa, apontar para um retorno do corpo no processo de construção da narrativa. Aqui, o corpo não desaparece, mas retorna, em um novo patamar, em um processo comunicativo que visa a "reativação de uma continuidade perdida" (BOUGNOUX, 1994, p. 70), a saber, a revalorização do sensorial, da emoção e dos contatos, ainda que *via* virtualização.

É possível, nesse retorno do corpo, através do avatar, manipular determinados acontecimentos, direcionar ângulos, enquadramento e duração do movimento das câmeras nos momentos interativos do videojogo. A câmera, por exemplo, que enquadra o andarilho 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, aspecto que permite a este a escolha de diversos ângulos dentro de um mesmo ambiente. Assim, a prática performática determina grande parte da dinâmica visual, interativa e narrativa do jogo, e aciona, pela liberdade dada ao jogador, distintas sensações e emoções através dessa manipulação do ambiente, pois aqui nós não estamos diante da representação *do* deserto, nós estamos *no* deserto, somos andarilhos, sentimos o ambiente e somos impactados por ele.

Os movimentos de alteração ou orientação acionados pelo jogador em *Journey* potencializam essa sensação ao permitirem que este construa, dentro dos limites do jogo, uma plástica rítmica diferenciada. Os movimentos do andarilho, por exemplo, cheios de leveza, aspecto que coaduna com o clima "fantasioso" da narrativa, podem se alternar entre correr, andar, flutuar ou voar, dependendo das exigências dos acontecimentos e ambientes ou das escolhas dos jogadores. É possível também, a depender dessas escolhas, exercer uma atividade mais contemplativa e introspectiva dentro daquele universo. É neste sentido que a imagem em movimento do videojogo é, em seu fundamento, muito mais sonora do que visual, por suas qualidades rítmicas e temporais. Ela é também oralizante, na medida em que, embora cada fase tenha um ritmo narrativo próprio, este ritmo, em muitos aspectos, está aliado à dinâmica dada pelo usuário a esta mobilidade e as funções de interface utilizadas no desenvolvimento da narrativa, pois com as escolhas, as velocidades se alteram e o movimento se torna evidente nesta manipulação que faz com que a sensação de pertencimento ao tempo e ao espaço e de indicialização da comunicação se instaure, dando ênfase as qualidades de visualidade rítmica e performática.

Vale salientar que quando nos referimos a esse tipo de ritmo estamos falando de algo comum a diversos videojogos atuais, uma vez que na base de constituição de

qualquer videojogo encontra-se entranhado a questão da interatividade e, portanto, a possibilidade de escolhas, inclusive rítmicas, que podem ser feitas pelo usuário.

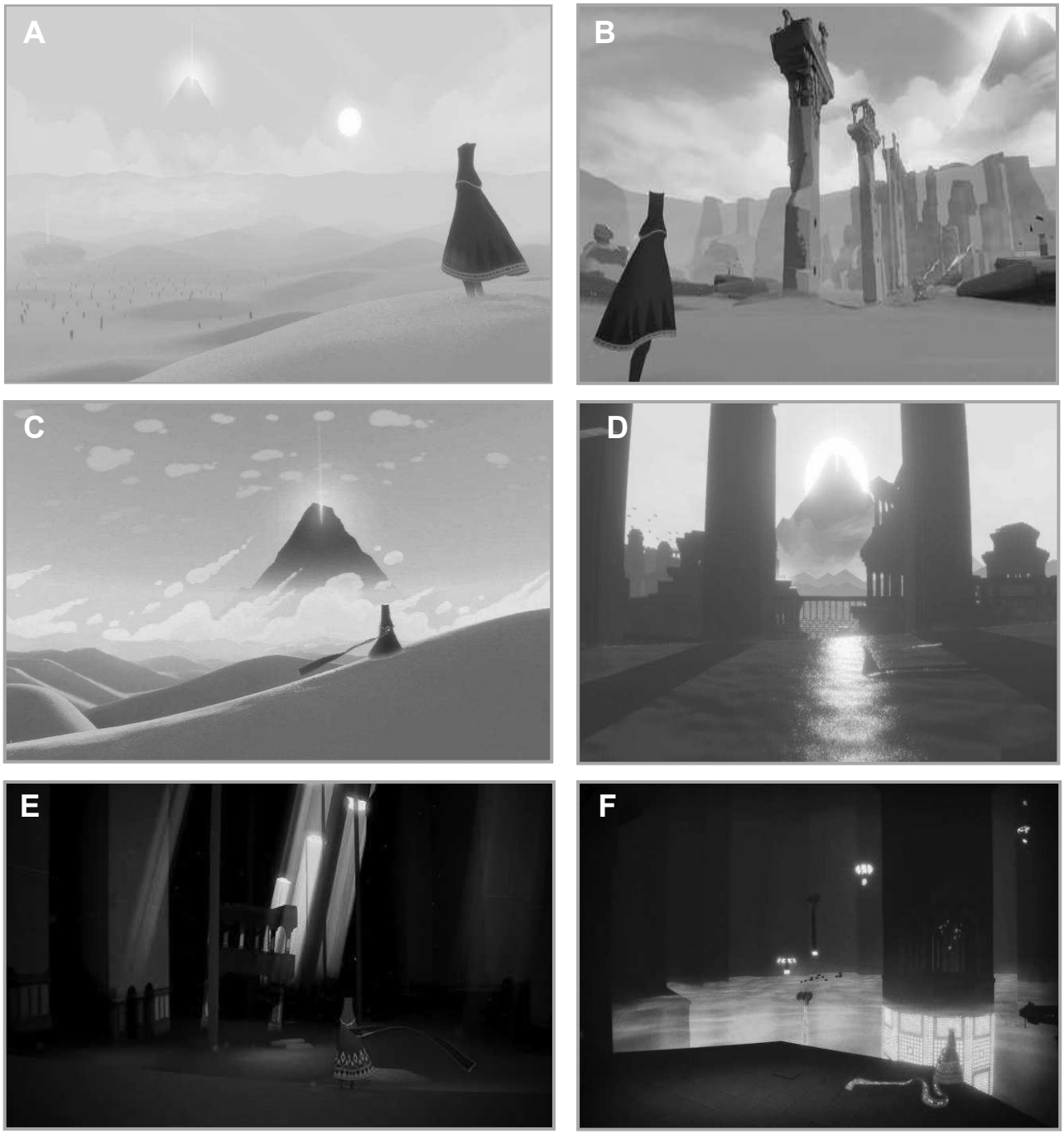
4.2.1.2 Das linhas, formas e cores

Vistas em sua estaticidade, única maneira de evidenciá-las nesta análise, temos nas imagens abaixo a reprodução de cenas que funcionam apenas em movimento. Este é um paradoxo analítico que se coloca diante de nós, pois, enquanto signo, o videojogo *Journey* apresenta quali-signos diferentes dos apresentados no sin-signo reprodução (recorte), visto que "quando o suporte se modifica, mesmo em se tratando de uma reprodução, os quali-signos necessariamente também se modificam" (SANTAELLA, 2005b, p.89). No entanto, não tendo outra forma de apreender o modo como este fenômeno se apresenta, tomamos aqui essa opção analítica em vistas de compreendermos melhor a sintaxe visual que compõe as imagens e sua ligação com a produção de emoções e sensações.

Sem deixar de lado, obviamente, o festim de signos indiciais, icônicos e simbólicos que transbordam (BOUGNOUX, 1994) nos movimentos, as imagens abaixo apresentadas visam evidenciar uma leitura que se inicia predominantemente pelos aspectos qualitativos, aqueles "[...] que falam aos sentidos, que produzem impressões relativas ao modo como algo se apresenta à percepção." (SANTAELLA, 2010, p. 220). Para tanto, como fez Santaella (2005b) em sua análise sobre Matisse, ao evidenciar que neste tipo de leitura o analista acaba por estar necessariamente implicado na análise realizada, acreditamos, como a autora, que este aspecto não deve ser entendido como um tipo de apreciação fadada à subjetividade, pois o que é evidenciado abaixo é a potencialidade semiótica que os signos não-representativos de *Journey* apresentam para produzir um efeito interpretativo a nível emocional, sendo esta, como cremos, uma qualidade inerente ao próprio signo e não ao seu interpretante. Por outras palavras, embora saibamos que cada mente interpretadora, por ser única, reaja de modo distinto ao mesmo estímulo imagético, principalmente em um nível emocional, o que evidenciamos abaixo é a gama de efeitos possíveis de serem produzidos pelos signos devido à qualidade inerente ao próprio signo.

Para efeitos de comprovação, selecionamos 8 cenas que, como cremos, revelam os diferentes *blocos de sensações* propostos para a narrativa da jornada. As cenas correspondem as 8 fases presentes no jogo e foram escolhidas devido a sua importância pontual para o enredo.

Figura 22: As distintas fases de Journey



Fonte: Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

A semiose visual evidenciada acima compõe imagens em movimento que agenciam distintos *blocos de sensações*. Isto acontece tanto pelo processo interativo das imagens em movimento que imerge o jogador no sistema ao produzir um efeito de presença[3] (GUMBRECHT, 2010), quanto pela sintaxe visual das imagens. Imerso nos cenários de *Journey*, o jogador é convidado não a procurar o significado, mas a se deixar afetar por aquilo que vê, pelos vetores de força que nas imagens atualizam sensações.

A organização narrativa se dá de acordo com o diagrama inicial apresentado na imagem 21. Tal diagrama se baseia em uma série básica de sensações como desorientação, solidão, alegria, medo, liberdade, revitalização. Para compreensão de como se dá a constituição dessas sensações, tomando como base a teoria semiótica peirciana, lançamos neste momento um olhar contemplativo, mais comprometido com a fruição do que com a razão, visando evidenciar a percepção das primeiras impressões despertadas pelos signos compositivos da imagem. A partir desse olhar, é possível perceber que as imagens acima apresentam diversos ambientes que se diferenciam mais nitidamente pelos aspectos cromáticos que configuram as paisagens.

A composição visual dos espaços apresenta, para cada cenário, a predominância de um determinado tipo de linha, sendo dominantes nas imagens A,

[3] A noção de presença aqui é tomada de empréstimo de Hans Ulrich Gumbrecht, no seu livro Produção de Presença (2010), para designar à ligação sensível, perceptiva e corporal com os objetos. Em Journey, essa ligação se dá a partir do modo como as imagens "tocam" aquele que vê, através da interatividade do sistema e do trabalho com as semióticas a-significantes.

C e H as linhas curvilíneas e nas imagens B, D, E, F e G as linhas retas, no sentido horizontal, diagonal e vertical. As formas existentes coadunam com a composição de linhas evidenciadas nos cenários, fortalecendo a harmonia visual. As cores, trabalhadas em tons quentes e frios, atraem visualmente o olhar, criando para cada cenário distintas sensações devido aos movimentos de expansão e recuo visual provocados pelas tonalidades, como também pelo contraste formal existente entre o claro e o escuro, sendo o vermelho um ponto focal destacado na maioria das paisagens.

A composição formal das imagens acima sugere também qualidades abstratas evidenciadas pelas qualidades formais dos elementos a-significantes citados. É devido a este processo de sugestão que as impressões resultantes dessa primeira observação constroem uma experiência sensível capaz de exprimir, através dos movimentos, das cores e das formas, não a semelhança, mas a sensação pura do deserto, da paisagem arenosa e solar, da frieza da neve, da solidão da jornada.

Para a construção dessa semiose, os quali-signos, por apresentarem a capacidade de criar intensidades estéticas, produzem na mente interpretante sensações que funcionam como o objeto do signo, visto que, uma qualidade, enquanto pura qualidade, não pode representar nenhum objeto, mas criar objetos possíveis a partir do seu poder de sugestão. Ou seja, a profusão dos quali-signos, evidenciada na composição, em si mesma, como afirma Santaella (2005b, p.91), "[...] não seria capaz de representar nada fora dela, se os traços, as linhas, os contrastes entre as cores não sugerissem [...]", através de uma relação diádica com o objeto dinâmico construído, a saber, a qualidade sugerida, uma semiose que coaduna com a proposta emocional da jornada evidenciada na figura 21. Esta relação, que é eminentemente icônica, visto que se dá no campo das similaridades, é necessária porque

> [...] um signo genuíno não pode se basear somente na categoria da primeiridade, mas tem também que participar da categoria da secundidade, ao referir-se a um objeto. Além disso, ele deve conter um aspecto da terceiridade, já que ele leva a uma interpretação" (SANTAELLA; NÖTH, 2008, p.145).

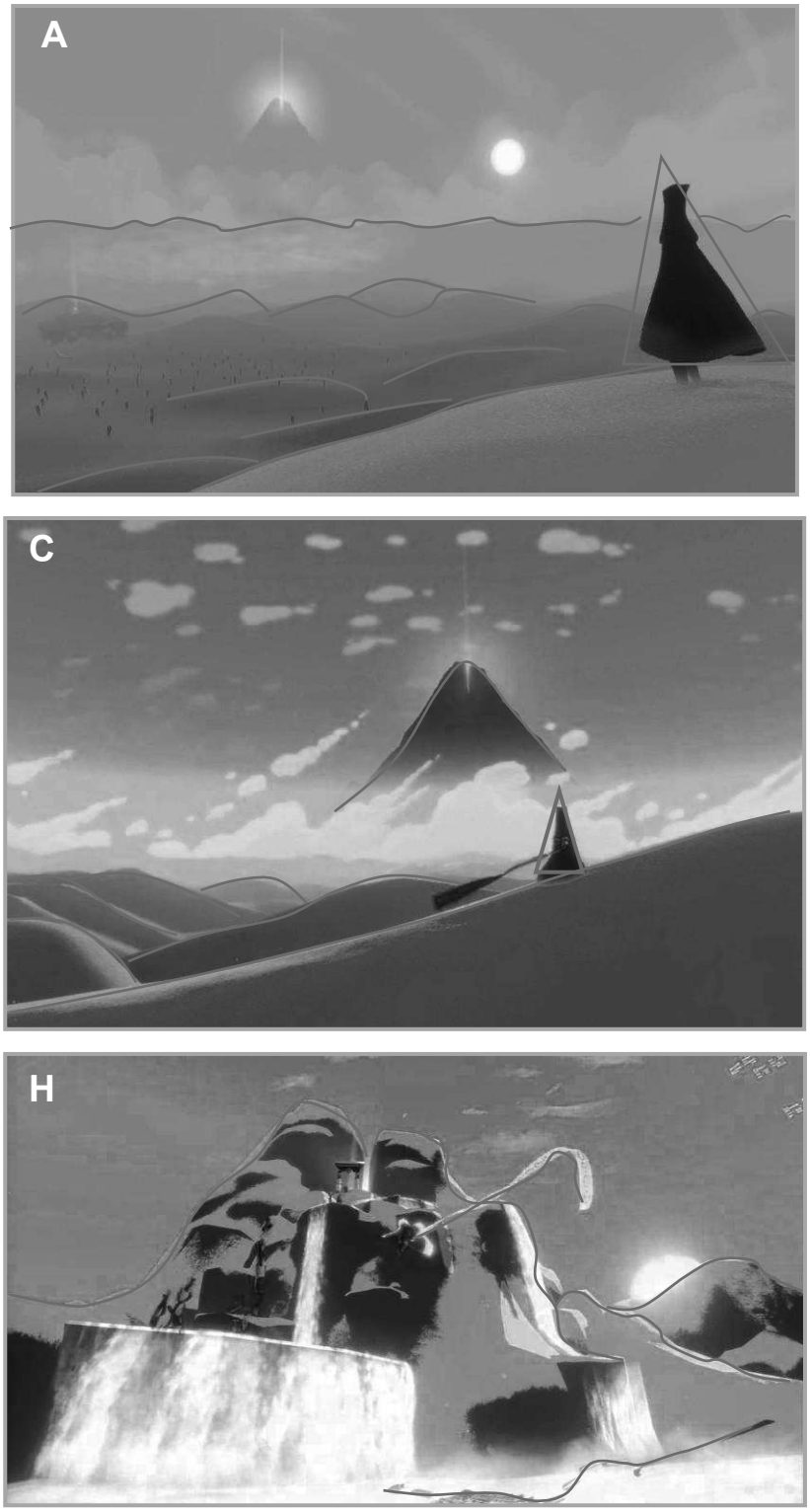
O que dá poder aos elementos apresentados nas imagens para funcionarem enquanto signos é a sua qualidade. Ou seja, na relação com o objeto dinâmico, os quali-signos imagéticos de *Journey* se apresentam enquanto ícones, pois sugerem, por similaridade ou evocação, o seu objeto, uma outra qualidade abstrata para as cenas.

> Uma vez que qualidades não representam nada, pois qualidades só se apresentam, só se presentificam, em princípio não há nada no ícone que possa remetê-lo a um objeto dinâmico. Por isso, o objeto imediato de um ícone é o seu próprio fundamento, quer dizer, é a qualidade ou qualidades que ele exibe. No momento em que, através de uma comparação, essa qualidade sugere uma outra qualidade, a qualidade sugerida vem a ser o objeto dinâmico do ícone. (SANTAELLA, 2005b, p. 17)

Por outras palavras, nesta relação de comparação, na qual os quali-signos presentes nas imagens acima só podem sugerir seu objeto, ao despertarem cadeias associativas de semelhança na mente interpretante, as formas não-representativas da imagem em *Journey*, por semelhança e força de sugestão, evocam qualidades abstratas e sensíveis para cada cena, que se constituem, nesta relação, como o objeto dinâmico do signo, as sensações construídas.

Para produzir os efeitos e fluxos propostos, as escolhas sígnicas seguiram um padrão de expressão de qualidade intimista, introspectiva, de poeticidade incomum para o universo dos videojogos, na qual cada signo foi trabalhado de modo a propiciar uma experiência estética nos jogadores. Por exemplo, os espaços imagéticos A, C e H, ao apresentarem a predominância das linhas curvilíneas, mais orgânicas, formalizam a dinamicidade e o movimento presente nas cenas, pois a ideia de fluxo e cortes do elemento curvilíneo estabelece uma nítida aproximação com a dimensão do campo sonoro-visual-icônico, impondo, com isso, uma sensação de movimento, característica do som. Por outras palavras, estes cenários são, em termos de funcionamento semiótico, mais sonoros do que visuais, pois a lógica do sonoro toma corpo nessas imagens através dos movimentos rítmicos estabelecidos pelo elemento curvilíneo da composição, como podemos perceber nas imagens abaixo, apresentadas no padrão tonal preto e branco visando evidenciar as linhas dominantes na composição.

Figura 23: Das linhas e formas curvilíneas da composição



Fonte:: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

Em oposição ao caráter racionalizante da linha reta e angulosa (PARADELLA, 2013), o curvilíneo aqui, assim como o redondo e o ondulatório, define um tipo de funcionamento semiótico distinto para os ambientes citados, ao potencializar a exploração espacial através da construção de cenários mais abertos e orgânicos. Presente nos momentos de grande ápice emotivo positivo- Home, Desert e Peak e Flight[4] (ver figura 21)– as linhas curvas destes ambientes conduzem o olhar do espectador para o horizonte, ampliando a sensação de profundidade, vazio e amplitude espacial para os cenários desérticos, aspecto que potencializa a sensação de solidão nos ambientes, bem como a ideia de fluxo e revitalização para o pico da montanha.

Embora sejam utilizadas para a produção de contornos, em vistas de construir relações figurativas de secundidade entre o objeto visível e a coisa representada, a observação desse material a-significante deixa entrever forças sensíveis no processo compositivo da imagem, ao atualizar a liberdade, a energia e a desorientação presentes nos cenários. A linha aqui não delimita apenas, ela projeta sensações que lutam por surgir nas imagens figurativas como uma força invisível que atravessa aqueles que, através da simbiose avatar-andarilho-jogador, vivenciam a experiência da jornada. Elas se insinuam para o jogador ao configurarem não somente a dinâmica espacial de um espaço de deslocamento que é mais sonoro do que visual, mas, antes, ao reenviarem o pensamento às sensações de solidão, introspecção e desorientação, principalmente nas imagens A e C, nas quais a linha do horizonte que faz separação entre a terra e o céu não existe claramente, aspecto que dificulta a percepção de orientação segundo um ponto de referência fixo.

As formas nessas 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". Dentro das artes visuais, existem três formas básicas – quadrado, triângulo e círculo – cada uma delas carregada dos mais variados significados, construídos "alguns por associação, outros por vinculação arbitrária, e outros, ainda, através de nossas próprias percepções psicológicas e fisiológicas" (DONDIS, 1997, p. 57-58).

---

[44] A fase H corresponde aos momentos *Peak* e *Flight* descritos na figura 21.

Sobre as formas citadas, segundo Dondis (1997), ao quadrado irão se associar sensações de enfado, honestidade, retidão e esmero; ao triângulo associam-se as ideias de ação, conflito e tensão, e ao círculo a infinitude, calidez e proteção. Arnheim (2004) define forma como a configuração visível do conteúdo capaz de exprimir características do objeto, principalmente de ordem psicológica. Sobre este aspecto, Fontoura (1982, p.9) afirma:

> Estas mesmas formas básicas formaram a tríade na Bauhaus, proposta por Gropius, Schlemer, Klee, Kandinsky e outros. Johannes Itten, também professor da Staatlicles Bauhauus ins Weimas, assim se expressou: "Todas as linhas e todos os planos que podemos imaginar, podem ser derivados como composição de um, dois ou três destes caracteres formais elementares. Nas três formas se conformam três mundo: 1) o mundo material do pesado, do seguro no quadrado; 2) o mundo espiritual dos sentimentos, da mobilidade do etéreo e do escoamento aguado no círculo; 3) o mundo intelectual da lógica, da concentração, da luz, do fogo no triângulo. As três formas básicas, o quadrado, triângulo e o círculo, são caracterizados pelas quatro direções de espaço distintos entre si. O caráter do quadrado é horizontal e vertical, o caráter do triângulo é diagonal e o caráter do círculo é circular.

Os comentários dos autores acima citados conseguem dar significado e sentido (direção) as formas que são evidenciadas nesta pesquisa, coadunando com algumas das reflexões aqui tecidas. Das forças que compõem a matéria, nas fases A, C e H, a predominância das formas circulares atualiza o caráter único do puro sentir nesses espaços, da evanescência do tempo circular que corre, do campo do etéreo, do espiritual na jornada. Aqui, o devir-andarilho, pela força de configuração dos espaços, de sua imensidão e, por vezes, de seu vazio e silêncio, é convidado ao relaxamento, à introspecção e à errância, a uma viagem em direção a si mesmo.

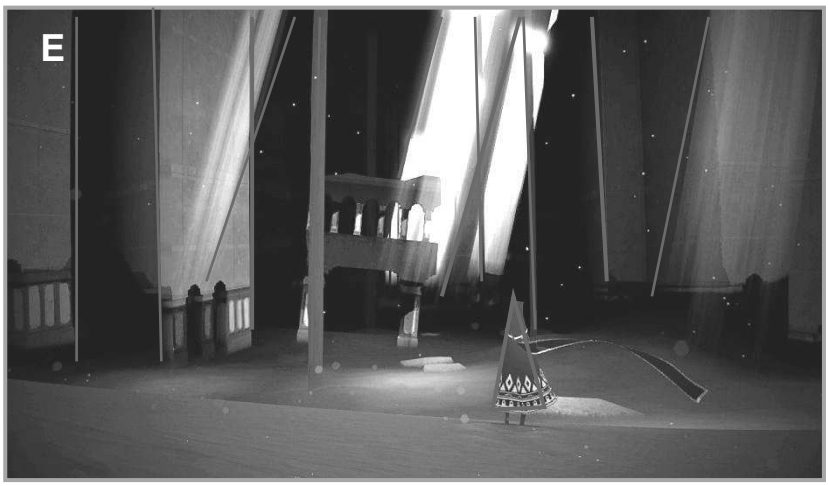
Nas imagens B, D, E, F e G encontramos a predominância das linhas retas, no sentido horizontal, vertical e diagonal, e a predominância das formas quadrangulares, semioticamente divergentes das dominantes nos cenários anteriormente citados. A linha reta, segundo Dondis (1997), é um elemento sóbrio e de 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.

Para Bettocchi (2013, p.3), "as variações de direção, movimento e espessura da linha podem conter informações acerca de intenções emocionais e sensoriais" do objeto, refletindo, como afirma Dondis (1997), uma grande variedade de estados de espírito. Longe de queremos aqui dar conta de todas as variações existentes no uso da linha reta, importa-nos saber que, nas imagens abaixo, o domínio da linha reta e das formas quadrangulares encontra-se, em seu funcionamento semiótico, mais próximo ao território do intelecto, demarcando ambientes dominados pela determinação e pela ordem.

Figura 24: Das linhas e formas retilíneas da composição

D


E

F

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=bkL94nKSd2M
Captura de tela

Diferente das fases A, C e H, a regularidade das linhas retas na composição destes cenários define espaços dominados pelo "mundo dos regulamentos, da disciplina, da vontade e da razão" (PARADELLA, 2013, p.3), estando muito mais próximos da lógica e da racionalidade da escrita. Essa construção traz para o jogador uma sensação de previsibilidade e ordem, ou seja, um sentido de equilíbrio e regularidade nos cenários. No entanto, elas também representam, através da predominância de linhas verticais e diagonais, sensações de instabilidade, tensão, desequilíbrio devido a sua posição prestes a cair. Estes cenários, em comparação aos já citados, são considerados mais racionais, lugares de paragem muito mais do que passagem, na medida em que aqui, devido aos desafios e quebra-cabeças a serem vencidos, os jogadores necessitarão de mais tempo para a execução de sua progressão.

Por propiciarem maiores desafios, a configuração desses cenários facilita a cooperação entre jogadores na sessão online, na medida em que, em muitos desses espaços, os desafios são mais rapidamente vencidos através do processo cooperativo. É deste senso colaborativo potencializado pelas semióticas configuradoras dessas fases que nasce a diferença de *Journey*, notadamente voltado para a propiciação de relações mais humanas e sensíveis, conforme já foi explorado anteriormente.

Gostaríamos ainda de destacar, dentre as formas citadas anteriormente, a utilização do triângulo na composição visual da personagem. Fundamentado em base sólida, que aponta, pela sua configuração, para um crescimento em direção a

um objetivo, a forma triangular da personagem associa-se as ideias de ação, conflito e tensão elencadas por Dondis (1997), três características significativas na construção de um herói. A sintaxe visual da personagem formaliza o conflito existente na narrativa, na medida em que a sua triangulação aponta para um movimento diagonal que, segundo Dondis (1997), sugere instabilidade.

Se, conceitualmente, o jogo se configura a partir da metáfora da caminhada, a sintaxe visual da personagem formaliza, neste sentido, a instabilidade existente no percurso do herói. Muito utilizada na organização dos elementos dentro de uma pintura, a forma triangular funciona também como ferramenta indicativa dos elementos importantes dentro da imagem. Juntamente com a cor vermelha, estes signos acabam por constituir um ponto focal destacado, ao atrair a atenção do observador.

Em *Journey*, a composição triangular que a forma do corpo andrógeno assume, bem como a cor utilizada na sua composição, confere à personagem uma presença marcante, configurando-a como o centro de interesse da imagem, pois o sujeito aqui, pela sua forma de configuração, se apresenta como o eixo em torno do qual o visível se desdobra. Neste aspecto, a forma e a cor, enquanto semiologias a-significantes, sofrem aqui um redirecionamento rumo aos valores significantes da narrativa, na medida em que potencializam a centralização do herói nos ambientes via processo de constituição visual.

Um outro elemento visual importante na composição da imagem é a cor. De acordo com Dondis (1997, p.64), "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". Neste sentido, 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 nós, enquanto quali-signo, as cores em *Journey* acionam engajamentos volitivo-emocionais no processo imersivo, para utilizarmos uma expressão de Bakhtin, ou seja, experiências semióticas que podem, no limite e para além dele, ser exploradas em nossa análise como primeiridade da imagem.

Sobre as sensações provocadas pelas cores, Goethe, filósofo e literato, ressaltou em sua *Teoria das cores* (1810) a questão dos efeitos cromáticos produzidos por este signo, efeitos estes não apenas físicos, mas fisiológicos e psicológicos. Pietro Mondrian apontou para o aspecto de estas funcionarem como um veículo de emoções. Kandinsky (1990) para o fato de a cor está apta a produzir dois efeitos sobre aqueles que olham para ela: um efeito físico (sensação de satisfação e alegria) e um efeito psicológico (vibração na alma). Ela é, segundo este autor e artista, um canal de expressão de uma realidade interior, uma evocadora de emoções traduzidas por movimentos e temperaturas. Segundo Farina (2006, p.85), as cores atuam "sobre a emotividade humana" ao produzirem "[...] uma sensação de movimento, uma dinâmica envolvente e compulsiva". Sendo assim, seja na filosofia, nas artes ou na semiótica, a cor está ligada a produção de sensação. Em *Journey,* ela define distintos *blocos de sensações* ao apontar para o humor, as temperaturas e movimentos que percorrem a imagem e o corpo de quem com elas interage.

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 pelos *designers* de *Journey*, as cores neste videojogo 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 *Journey*, a questão da cor se coloca como fator extremamente significativo para a composição da obra devido ao fato de, implicitamente, colaborar como um elemento material que auxilia na imersão da proposta emotiva do jogo. Neste sentido, a cor deste videojogo, devido ao seu alto poder sugestivo, é utilizada como um dos signos qualitativos que, juntamente com os demais, define o "humor" e as sensações de cada cena/ambiente. Para que este efeito se institua, o signo cor em *Journey* segue o padrão de temperatura quente ou frio num contraste claro e escuro.

> Cumpre entender por calor ou frieza de uma cor sua tendência geral para o amarelo ou para o azul. Essa distinção opera-se numa mesma superfície e a cor conserva seu próprio tom fundamental. Esse tom torna-se mais material ou mais imaterial. Produz-se um movimento horizontal: o quente sobre essa superfície horizontal tende a

> aproximar-se do espectador, tende para ele, ao passo que o frio se distancia (KANDINSKY, 1990 p.88).

Inicialmente constituído por uma explosão de cores dramaticamente expressivas, o cromatismo de *Journey* apresenta uma potencialidade para produzir um certo efeito de alegria e deslumbramento visual em seus receptores, um verdadeiro hino de exaltação visual, ativando, em um primeiro momento, um processo interpretativo a nível emocional, pois as características qualitativas e afetivas e as sensação de encantamento e de fantasia se sobrepõe, a princípio, às demais sensações e significações.

A paleta de cores e sombras que compõe esta narrativa leva o jogador a um universo dominado por um cromatismo particular. Na imagem abaixo, criada por Mathew Nava, podemos perceber mais nitidamente o fluxo de cor existente em *Journey*, dividido em dois padrões distintos, claro e quente e frio e escuro, explorados dentro da obra em seus valores positivos e negativos.

Figura 25: Padrão cromático da ambientação em Journey

Fonte: NAVA, Matthew. The Art of Journey (2013, p.69).

Privilegiando os tons amarelo e azul, nos quais a variação de cor daria a entender a força de cada cena, a considerável mudança na paleta de cores evidenciada na figura acima comunica um novo momento da jornada, um ambiente-

nível com dinâmicas visuais distintas. No percurso da descoberta do mistério que unifica toda trama, o jogador explorará esses cenários a procura de respostas para o mistério que se interpõe na jornada. A cada nova fase, os espaços oferecem uma estética diferenciada, mais espetacular e misteriosa, aguçando os sentidos dos jogadores.

Nessa perspectiva, nas imagens A e B, vemos cenários cobertos predominantemente por tons amarelos. O amarelo, enquanto um quali-signo, sugere qualidades que são sentidas e percebidas, a princípio, sem a construção de qualquer tipo de associação nem particularização de nenhum evento. Ou seja, a cor aqui não se dirige ao cérebro para a construção de uma dada significação, mas a sensação, a sensação de um devir-quente, reforçada pela caminhada lenta e pela luz ofuscante presente nos cenários. Esta sensação se coloca como um "entre" atuante entre a figura e aquele que a vê. Ela não é colorida, é colorante (DELEUZE, 2007), define o "tom" das imagens ao se formalizar em devires, intensidades, vontade e energia nos cenários.

Ao potencializar a sensação de expansão visual, irradiar um calor espiritual e engendrar um movimento excêntrico e horizontal, aquele, que, segundo Kandinsky (1990), aproxima-se do observador, a cor amarela predominante nestas fases acaba por coadunar com a proposta inicial da jornada do herói, na medida em que esta, a princípio, deve ser mais convidativa. Devido a essas características, nestes cenários, este cromatismo exerce aquilo que Campbell chamou de irresistível fascínio no estabelecimento do chamado à aventura, convidando o jogador/avatar para a exploração e descoberta do mistério.

A paleta de cores que compõe a fase C, pertencente ao ato 2 , nos leva a um ambiente dominado por um cromatismo verde e rosa. Usados para a configuração da areia e do céu, esses tons, considerados quentes e claros, funcionam como cores complementares que, apesar de estarem do lado oposto do círculo cromático, criam no ambiente uma sensação de harmonia e relaxamento. A cor verde usada para a composição do céu é frequentemente utilizada para acalmar emoções, pois, segundo Kandinsky (1990, p.93), o verde

> [...] é a mais calma de todas as cores. Não é foco de nenhum movimento. Não se faz acompanhar nem de alegria, nem de tristeza, nem de paixão. Nada pede, não lança qualquer apelo. Essa imobilidade é uma qualidade preciosa e sua ação é benéfica sobre os homens e sobre as almas que aspiram ao repouso.

De um ambiente provocativo e convidativo, aninhado pelo calor espiritual do amarelo, para outro com tonalidades mais refrescantes, percebemos uma suave, porém significativa, transição emocional, que visa, dentre outras coisas, "acalmar" o jogador quanto aos acontecimentos do início da jornada, a saber, o chamado à aventura e o encontro com o mentor. Esta transição encontra-se demarcada no na figura 21 que demonstra a curvatura emocional crescente proposta para a fase "Desert".

A cor verde, pelas suas qualidades icônicas, confere ao ambiente, em harmonia com a cor rosa da terra, uma emoção relaxada, excitante e reconfortante, através de uma composição mais leve e delicada, aspecto potencializado pela música minimalista que aprofunda essa qualidade do puro sentir evocada pictoriamente. Como nos demais cenários, as cores desta fase corporificam, concedem carne as forças que afetam o jogador. Exploradas em sua variação cromática, através da incorporação do padrão de complementariedade, o contraste existente entre as cores cria aqui uma harmonia que desafia a interpretação visual natural ao provocar visualmente o jogador através da composição esverdeada do céu. Feito para funcionar como uma grande "caixa de areia", as cores aplicadas neste cenário apresentam uma qualidade infantil capaz de despertar no jogador uma sensação prazerosa. Elas atualizam a calma, o frescor, a segurança e a suavidade presente no ambiente.

As cores aplicadas na fase D, *Night*, quentes e com elevada saturação, evidenciam um cenário carregado de expressão e emoção. A incidência da luz no cenário provoca uma exuberância no olhar através do brilho intenso do sol refletido na areia e dos efeitos em contraluz propostos para a cena. Este ambiente transitório, composto dominantemente pela cor dourada e pelo aumento da intensidade dos matizes quentes, caracteriza-se como um cenário enérgico, alegre, rápido e alerta (KANDINSKY, 1990), aspecto que, em tese, apresenta um poder sugestivo de

despertar qualidades de sentimento como segurança, confiança e aquecimento no jogador/avatar.

Configurada como a mais veloz de todas as fases, a fase D, em seu final, demarca o início da mudança de ritmo narrativo e a transição para um universo distinto do até então apresentado. Esta modificação, de importante função dramática, iniciada nesta fase e potencializada na fase *Ruin*[5], evidencia não só uma alteração de cenário (de desértico e solar, para outro subterrâneo e sombrio), como também aponta para uma mudança em termos emocionais e narrativos, apresentada visualmente pela variação na paleta de cores. O jogo de luz e sombra inserido a partir desse momento pela introdução de uma paleta de cores frias ajuda a reforçar o senso de insegurança nos cenários e os desafios que estão por vir, ao atualizarem a tensão e o perigo existentes nas fases seguintes.

De uma descida solar e apoteótica, na fase D, até a entrada nas ruínas de um templo com pouca luz e de matiz escuro e azulado, presenciamos não só uma transição de fase, como também a instalação de um dos momentos de crise da narrativa. Esta modificação tonal e narrativa encontra-se representada no figura 21, que apresenta uma curvatura levemente decrescente iniciada no final da fase *Night* (ver figura 21), notadamente diferente do anterior.

Na fase E, o herói, ao entrar na caverna oculta, vivencia a experiência de "quase-morte", através do embate com as máquinas em forma de dragão. A caracterização tonal iniciada ao final da fase D e explorada na fase E corrobora com essa tensão, na medida em que intensifica a sensação de hostilidade, apontado para possíveis perigos a serem encontrados no ambiente. Ou seja, o cromatismo da fase surge como uma semiose colaborativa no processo de composição da narrativa do herói ao intensificar a tensão proposta para o momento da "provação suprema".

Os tons azulados, utilizados num matiz escuro, constroem nesta fase uma atmosfera sombria e fria que transmite ao espectador, a partir da capacidade sugestiva do signo, uma sensação de solidão e insegurança, sendo esta intensificada pelo jogo de luz e sombras presente na configuração do ambiente. Por ser animado, segundo Kandinsky (1990), por um movimento concêntrico, que distancia-se do

[5] As fases E e F correspondem a momentos distintos daquilo que Jenova Chen denomina na figura 21 de Ruin. As ruínas de um templo antigo começam a ser apresentadas a partir do final da fase D e são exploradas em seu interior nas fases seguintes.

observador, e por aqui aproximar-se ao preto, o azul, neste cenário, "tinge-se de uma tristeza que ultrapassa o humano, semelhante àquela em que mergulhamos em certos estados graves que não têm nem podem ter fim" (KANDINSKY, 1990, p.93).

O cromatismo presente na fase F se contrapõe ao anterior e a paleta a ser desenvolvida no final do ato 2 por ser marcado pela expressividade e luminosidade do amarelo em tom dourado. Ele apresenta, em seu quali-signo, nítida relação com as fases "quentes", principalmente com a fase D, ao promover, pelas suas qualidades, sensações de aquecimento e segurança. Por ser essa a fase da "recompensa", na qual o personagem tomará conhecimento de todo o percurso trilhado via paredes com hieróglifos, bem como vislumbrará os últimos desafios a serem vencidos para o alcance de seus objetivos, este cromatismo, juntamente com o movimento ascendente a ser percorrido pelo jogador no interior da fase, visualizável através da carga emocional evidenciada na figura 21, potencializa os sentimentos positivos deste momento da narrativa, ao desencadear sensações de excitação, atividade, dinamismo e calor.

O arco emocional proposto para a fase G, primeira fase do ato 3, apresenta uma curvatura decrescente, abaixo da linha de progressão do jogo. Esta indicação é resultante da proposta narrativa construída para esta fase, na qual o herói vivenciará a experiência da "morte" através do embate com as forças hostis do ambiente, sendo este o clímax da narrativa. A cor deste ambiente surge como um cúmplice narrativo, na medida em que reforça as sensações de tristeza, frio e medo propostas para este momento. Estas sensações são potencializadas visualmente pela utilização do cromatismo cinza que, segundo Kandinsky (1990, p.96), é "sem ressonância e imóvel [...], imobilidade sem esperança". Por ser mistura do preto com o branco, a tonalidade cinza deste ambiente encontra-se associada a esses matizes em seus valores negativos, ligando-se ao vazio interior, a carência afetiva e a solidão do branco, e a vida interior depressiva e sombria do preto.

A composição visual da fase H foi projetada para contrastar fortemente com a anterior e projetar sensações positivas no jogador, pois, segundo Mattew Nava (2013), tal ambiente deveria remeter a uma ideia de sonho e transcendência. Encerrando as fases escuras e frias, e demarcando o final da jornada, o azul do céu, bem como alguns elementos da arquitetura japonesa, a exemplo do portão Torri,

elemento ligado à tradição xintoísta, formalizam aqui a arquitetura de um espaço sagrado, a entrada em uma "zona espiritual".

O azul, predominante em toda fase, cor tipicamente celeste, é a mais fria de todas as cores. Com a capacidade de despertar, em nível de primeiridade, uma atividade interior no homem, levando-o a ter contato com o divino (KANDINSKY, 1990), o azul nesta fase, trabalhado em sua tendência mais clara, ao ligar-se ao campo do espiritual, desperta sensações de paz e calma, que se contrapõem as de solidão e vazio anteriormente citadas. Após a fase da ressurreição, o cromatismo presente na fase H funciona como uma espécie de recompensa para o jogador que se dispôs a trilhar toda a jornada, ativando emoções que corroboram com o proposto para o momento final do jogo. Essas emoções encontram-se marcadas na figura 21, que aponta para o fato de esta ser a fase mais emotiva em nível positivo.

Como propiciadores de relações no campo do sensível, os signos a-significantes analisados acima funcionam como um componente de experiência que apresenta, dentro da estrutura narrativa, a possibilidade de provocar em seus receptores um certo efeito físico ou vibração na alma (KANDINSKY, 1990) daqueles que com a obra entram em contato. Neste sentido, ao explorar a força dessas semióticas, o objeto aqui em análise acaba por inserir em sua estrutura um movimento do tipo "prende e solta" ou do tipo "vai e vêm", no qual a esquizofrenia e ambivalência do jogo se estabelece, pois não há como negar que *Journey* apresenta, devido a potência dessas semioses, possibilidades de ruptura com os valores dominantes no capitalismo ao fornecer vias para experiências que não estão obrigatoriamente submetidas à lógica dominante do videojogo, a exemplo da fruição sensível e estética proposta pela materialidade das semióticas a-significantes.

Notadamente potencializada em vistas de proporcionar à fruição sensível através do arco emocional proposto pelo jogo, as semióticas a-significantes de *Journey*, mais especificamente as da imagem, criam, por um breve momento, dentro da estrutura do jogo, a possibilidade de irmos além das semiologias significantes da narrativa, de vivenciarmos uma experiência criativa e imaginária. Porém, apesar da multiplicidade dessas semióticas e da pluralidade de sua potência, há ainda em *Journey*, como vimos no capítulo 3, a reprodução de fluxos desejantes que se

atualizam em subjetividade capitalista através da estruturação da narrativa do herói e do fortalecimento da representação do sujeito individual via personagem/avatar.

Ou seja, ao reterritorializarem o modelo capitalístico de subjetividade e ao colocar em destaque a multiplicidade das semióticas a-significantes, *Journey* acaba por apontar para o paroxismo de nossos dias, ao oferecer, ao mesmo tempo e em certa medida, a partir de sua própria constituição, linhas de fuga que desafiam os modos hegemônicos de semiotização e de subjetivação, e ao reproduzir, ainda assim, dentro de sua estrutura, elementos de uma subjetividade capitalista através da construção da narrativa.

Game Over

[CONCLUSÃO]

Para conhecermos os mecanismos e materialidades mais intrínsecas que formam os hibridismos e paradoxos em nosso objeto, analisamos nesta tese a narratividade presente em *Journey*, no intuito de mostrar como a relação entre diferentes sistemas, linguagens e midiasferas deu origem a uma narrativa intersemiótica e intermidiática por excelência. Para tanto, partimos, no decorrer do trabalho, de uma perspectiva materialista, de uma leitura ético-política, que buscou associar as relações entre o meio ambiente, o socius e a psique (GUATARRI, 1990). Esta perspectiva nos ajudou a entender a problemática da narrativa produzida nesse sistema, os processos e relações ininterruptas de troca de signos entre *Journey* e os demais sistemas da semiosfera, de modo especial, as trocas tecidas entre ele e o sistema da literatura através da presença das referências midiáticas via processo de discursividade literária, bem como a conexão que este objeto-signo estabelece com o seu tempo, uma vez que, como colocamos, há neste objeto, mesmo em sua negação, uma vetorização de uma subjetividade capitalista.

Sobre esta perspectiva, conforme apontado em nossas discussões, embora a qualidade autopoética deste objeto-signo estabeleça linhas de fuga contínuas dentro das mais diversas modelizações, inclusive as dominantes do sistema, ao, por exemplo, embaralhar e desarranjar os códigos de sua constituição semiótica, devido ao fato de evidenciar as semióticas a-significantes, indo, com isso, de encontro ao modo de vida capitalista ao oferecer linhas de fuga (ou desterritorializações) da lógica do sistema, acreditamos que esse processo é ambivalente, na medida em que há ainda aqui, conforme tentamos ressaltar no decorrer dos capítulos, um reforço e uma reverberação da subjetividade capitalista, pautada, sobretudo, no isolamento do sujeito, representado através do personagem/avatar.

Diante disto, tentamos discutir a ideia de que *Journey* apresenta um processo de produção esquizofrênico, no qual se constitui a narrativa, na medida em que, ao oferecer possibilidades de liberdade e emancipação das modelizações hegemônicas, através de uma experiência estética, sensível, corporal com o objeto, ele ainda assim permite uma reterritorialização dos modos de subjetividade vigentes no sistema capitalista, através da representação, via avatar, da individualidade do sujeito, estrutura residual (WILLIAMS, 2011) advinda da modernidade e formalizada em *Journey* através do processo de constituição do herói.

É, portanto, no âmbito do paradoxal, como o seu tempo, que encontramos a vertente ideológica do jogo, que ora contribui para a produção de uma subjetividade esquizo, através da formalização de "experimentações do hoje" (WILLIAMS, 2011) e ora reproduz elementos de força capitalista, pela ativação, via referências intermidiáticas (RAJEWSKY, 2012a), de estruturas residuais (WILLIAMS, 1979) prevalecentes no romance e na modernidade e, conforme cremos, ainda vigentes na contemporaneidade.

Destarte, o método analítico que utilizamos objetivou justamente dar conta do dualismo da obra e da impossibilidade de separação de seus opostos, de modo que coube a nós, para a construção de uma análise coerente, encarar os paradoxos semióticos de *Journey* como complementares, numa perspectiva em que cada um promove, de certo modo, a crítica do outro.

Nesta perspectiva, ao longo do trabalho, evidenciamos o fato de *Journey* ser um videojogo que agrega, em sua constituição, diferentes semioses. Nascido do intercruzamento entre linguagens, este objeto contemporâneo passou a ser entendido nesta tese como um signo complexo composto pelas três matrizes da linguagem e pensamento citadas por Santaella (2005a): a linguagem sonora, a linguagem verbal e a linguagem visual. Todavia, conforme argumentamos, diferente de outras formas de expressão humana que põem em evidência uma entre as demais linguagens, este videojogo caracteriza-se pela alternância entre as matrizes, constituindo-se, portanto, como um objeto híbrido por excelência. Em *Journey* não há, previamente, a predominância de quaisquer um desses elementos sobre o outro, no entanto, o que percebemos é que há em sua constituição 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 videojogo 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 videojogo. A narrativa se revela como o elemento que organiza os signos presentes no sistema do *videogame,* tornando possível a inter-relação entre as diferentes matrizes. As partes – cores, linhas, sons, movimento, efeitos, imagens etc.-, trabalhados enquanto signos de primeiridade no intuito de efetivar o arco emocional proposto pelo videojogo, cada uma em si mesmas, só

apresentam seções do conteúdo ali tratado, uma visão parcial do objeto que, apesar de serem essenciais, uma vez que sem elas o videojogo 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 imagética e sonora, o videojogo *Journey* não se sustentaria sem uma trama, mínima que seja, 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 da constituição narrativa do videojogo, pudemos perceber também que a materialidade do objeto faz um resgate dos signos/linguagens dominantes nas três midiasferas citadas por Debray (1993a; 1993b; 1995), reativando procedimentos que outrora julgávamos ultrapassados.

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

A Grafosfera, por outro lado, encontra-se inserida no videogame através das semioses escriturais presente no sistema, evidenciadas pela lógica linear e tradicional da narrativa e pela construção do herói, baseada na ideia do sujeito individual, própria do romance. Sobre isto, para efeitos de coerência e para sermos fiéis a ambivalência de nosso objeto, tentamos ressaltar em nossas discussões o fato de as semioses escriturais/literárias presentes em *Journey* não escamotearem de nenhum modo a potência oralizante que tentamos apontar no decorrer do trabalho, visto que nenhum texto é capaz de paralisar os devires não dominantes que o constitui. Se, por um lado, conforme mostramos, temos uma narrativa que se configura em bases notadamente escriturais, através da linearidade de sua composição, por exemplo, por outro, estamos diante de um objeto que é, antes de tudo, oralizante, na medida em que potencializa (em muito) as dinâmicas de leitura a partir da ativação ou retorno ao "polo fusional dos contágios" (BOUGNOUX, 1994).

Por outras palavras, se o arco narrativo central de *Journey* é único e rigidamente estruturado em três atos, obedecendo a certa linearidade e procedimentos típicos das narrativas escritas, a volta ao índice, o signo por excelência dos contatos, presente em sua composição através das semióticas oralizantes da Logosfera, impõe uma dinâmica, conforme vimos, que potencializa as significações para além da sua linearidade.

Para que isto se efetive, a transposição da narrativa da jornada para o videojogo, ao se defrontar com os elementos de primeiridade advindos do caráter intersemiótico do sistema, engendrou os três engajamentos de Hutcheon (2013) ao inter-relacionar as três matrizes da linguagem citadas por Santaella (2005a), agora em modalidade interativa. Nele, teríamos o imergir, fundamentado nas semioses de primeiridade, nos signos a-significantes - cores, ritmos, movimentos, sons – colocados em evidência na composição. Todavia, enquanto objeto narrativo, *Journey* utiliza-se também das potências do engajamento contar, vistas no capítulo 3, e do mostrar, pela presença das semioses visuais em suas mais diferentes formas.

Neste sentido, como fez Santaella (2005a, p.386) para as linguagens verbo-visuais-sonoras, utilizando a dança e o cinema como exemplos, acreditamos, portanto, que este objeto apresenta, devido a essa composição, as seguintes características semióticas:

> Quando tem caráter narrativo, mesmo sem fala, a dança [no nosso caso Journey] também se caracteriza como linguagem verbo-visual-sonora. É duplamente sonora, quando está acompanhada de som, o que é muito mais comum. Continua sonora, entretanto, mesmo sem som. Esse aspecto da dança, como já vimos, é ilustrativo para se compreender que a matriz sonora não precisa estar necessariamente expressa no som. Há, na sonoridade, uma lógica da temporalidade, que chamei de eixo da sintaxe, que pode se manifestar em um corpo em movimento. Se a dança for narrativa, ou seja, se contar uma história através do mero movimento dos dançarinos-personagens, ela será verbal, mesmo na ausência de uma fala explícita. Esses dois aspectos da dança ajudam a inteligir a lógica semiótica que também se faz presente no caso do cinema, televisão e vídeo. Por se tratar de imagem em movimento, mesmo quando não acompanhado de trilha sonora ou qualquer tipo de som, o cinema já traz a lógica da sonoridade dentro de si, na sintaxe das durações de seus planos, nos seus cortes, nos ritmos que impõe às sequências. Se for narrativo, o que, na maioria das vezes, ele é, mesmo quando mudo, o cinema já traz também implícitas as características do verbal. Por isso mesmo,

> cinema pressupõe roteiro. Esse nível verbal que está implícito no entrecho narrativo e que o roteiro explicita não é o mesmo verbal que está expresso nos diálogos das personagens, pois diálogo é fala, linguagem verbal oral, enquanto a narrativa é uma das matrizes da discursividade verbal escrita.

Nos limites deste trabalho, constatamos também que o hibridismo causado pela presença dessas midiasferas/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 videojogo, ou seja, ele não se resume apenas ao grau de semelhança entre os elementos presentes no videojogo e seus referentes no mundo real. Outros elementos assumem papel fundamental na composição desse efeito. Sinteticamente, *Journey é* uma narrativa constituída de linguagem híbrida 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 espácio-temporal, fundamento de toda linguagem, a narrativa, no contexto atual, atesta a sua renovação enquanto gênero que se adapta às diferentes midiasferas, através de sua presença na máquina de linguagem mais representativa de nosso tempo, o vídeo, em especial o videojogo.

Com efeito, como gênero capaz de deslizar para diferentes suportes e assumir diversas configurações, a narrativa aparece 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 e distintas materialidades. 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 videojogo objeto representativo deste fato por representar aquilo que em grande medida tem sido feito pelas produções narrativas atuais.

Obviamente, as concepções apresentadas aqui não querem defender a tese de que os videojogos, em especial *Journey*, se constituem apenas como narrativas, mas sim que esta é um elemento essencial para a sua constituição, pois a sua utilização dentro da estrutura revela o caráter fundamental do viés narrativo para a

eficácia do vídeojogo, como também confirma a sua pertinência e permanência na idade do pós.

Esperamos que as colocações traçadas nesta tese tenham correspondido às expectativas por ela proposta. Certamente, diante de um objeto tão múltiplo como este videojogo, 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 videojogos e da narrativa no contexto atual e demonstrado um caminho de análise que pode ser desenvolvido em outros objetos contemporâneos.

REFERÊNCIAS

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

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

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.

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.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Os pensadores)

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

ARNHEIM, Rudolf. **Arte e Percepção Visual**: uma psicologia da visão criadora. São Paulo: Pioneira/Edusp, 2004.

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

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

BARTHES, Roland. **Crítica e verdade**. Lisboa: Edições, 2006.

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

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

BARROS, Lilian R.M. **A cor no processo criativo**: um estudo da Bauhaus e a teoria de Goethe. São Paulo: Editora Senac, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da Criação Verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

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

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BENJAMIM, Walter. **Escritos sobre mito e linguagem**. Trad. de Susana Kampf Lages e Ernani Chaves. Rio de Janeiro: Editora 34, 2011.

_____. **Passagens**. Tradução e coordenação: Willy Bolle. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado/ UFMG, 2006.

_____. 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,* p. 249-253.

_____. O narrador. In: **Magia, técnica, arte e política**. São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197- 221.

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.

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.

BOURDIEU, Pierre. **A economia das trocas simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

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.

BRITO, Nayara Macedo Barbosa de. **Formas de ser um, de ser só:** Modos de sentir da dramaturgia brasileira contemporânea. 2015. 113f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS, 2015.

BRUM, Eliane. **Índios, os estrangeiros nativos**. Disponível em: < http://revistaepoca.globo.com/Sociedade/eliane-brum/noticia/2013/06/indios-os-estrangeiros-nativos.html>. Acesso em 4 de fev. 2016.

BUBER, Martin. **Eu e Tu.** Trad. Newton Aquiles. Von Zuben. São Paulo: Cortez & Moraes, 1979.

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

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CAMPOS, Haroldo de. Transluciferação mefistofáustica. In:_____. **Deus e o diabo no Fausto de Goethe**. São Paulo: Perspectiva, 1981, p.179-209.

CANTINHO, Maria João. O voo suspenso do tempo: estudo sobre o conceito de imagem dialéctica na obra de Walter Benjamin. In: **Espéculo**: Revista de Estudios Literarios, v.39, 2008.

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

CASTAÑARES, Wenceslao. Cultura visual y crisis de la experiencia. In: **CIC Cuadernos de Información y Comunicación**. Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid, Dezembro de 2007.

CATALÁ, Josep. **A forma do real**. São Paulo: Summus, 2011.

CHARTIER, Roger. Mistério estético e materialidades da escrita In: **Inscrever e apaga**r: cultura escrita e literatura. São Paulo: UNESP, 2007, p 9-2.

_____. Formas de oralidade e publicação impressa. In: **Do palco à página:** publicar teatro e ler romances na época moderna (séculos XVI –XVII). Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2002.

CHEN, Jenova. Entretenimento interativo emocionalmente orientado: inspirações e teorias por dentro do desenvolvimento de Journey. In: **CONFERÊNCIA D.I.C.E**, 11ª edição, Las Vegas, Nevada. Journey (Jornada), 2013.

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.

COELHO, Paulo. **O Alquimista**. Rio de Janeiro: Ed. Rocco, 1991.

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

CONSTÂNCIO, João. Estrutura narrativa: da Poética de Aristóteles à arte cinematográfica de Hitchcock, Lubitsch e Wilder. In: Grilo, J.M. ; Aparício, M. I., ***Cinema e Filosofia***. Compêndio. Lisboa, Colibri, 2013, p. 117-140.

CLÜVER, Clauss. 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.

DANSKY, Richard. In: Bateman, Chris. (ed.). **Game Writing**: narrative skills for videogames. Boston: Charles River, 2007.

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

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

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

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

DELEUZE, Gilles. **Francis Bacon**: lógica da sensação. Rio de Janeiro: Zahar,2007

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

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

_____. **Cinema** : A imagem em movimento. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.

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

DELEUZE Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs**: capitalismo e esquizofrenia, *O Liso* e o *Estriado*. (b) Rio de Janeiro: Ed. 34, vol. 5, 1997.

_____. **Mil Platôs**. – Capitalismo e esquizofrenia. Vol1. 2 ed. São Paulo: Editora 34, 1996

_____. **Mil Platôs** – Capitalismo e Esquizofrenia. Vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

_____. **O que é a filosofia?.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

DE PAULA, Bruno Henrique; HILDEBRAND, Hermes Renato. **Potencial expressivo nos jogos indie e gamearte: análise dos jogos Flower e Journey.** Disponível em:< http://aim.org.pt/atas/pdfs/Atas-IIIEncontroAnualAIM-31.pdf>. Acesso em: 16 de set. 2014.

DERRIDA, Jacques. **Da Gramatologia**. São Paulo: Perspectiva, 1973.

DERIVE, Jean. Literarização da oralidade, oralização da literatura nas culturas africanas. In: DERIVE, Jean. **Oralidade, literarização e oralização da literatura**. Belo Horizonte: UFMG, 2010, p. 7-26.

DIAS, Geraldo Sousa. **Torre de Babel**: Demarcação de um quadro teórico para a análise da relação palavra/imagem. Disponível em: < www.fflch.usp.br/dlcv/enil/pdf/Artigo_Geraldo_Souza_Dias.pdf> Acesso em 15 de Jun. 2016.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **A imagem sobrevivente**: história da arte e tempo dos fantasmas segundo Aby Warburg. Tradução de Vera Ribeiro, Rio de Janeiro: Contraponto; Museu de Arte do Rio, 2013.

_____. **O que vemos, o que nos olha**. Tradução de Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 2010.

DINIZ, Thais Flores Nogueira. **Tradução intersemiótica**: do texto para tela. Disponível em:< https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4925652.pdf>. Acesso em 3 de jun. 2016.

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.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos**: Ensaio sobre o simbolismo mágicoreligioso. São Paulo :Martins Fontes,1996.

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.

EVEN-ZOHAR, Itamar. Teoría de los polisistemas. In: **Polissistema de cultura**. Tel-Aviv: Universidad de Tel-Aviv, 2007, p. 4-24. Tradução brasileira disponível em: http://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/viewFile/42899/27134. Acesso em: 30 de nov. 2015.

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

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

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

FEITOZA, Frederico Antonio Cordeiro. **O video game como diagrama de controle e de produção de subjetividade capitalística.** 2009. 140f. Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE, 2009.

FELINTO, Erick; MÜLLER, Adalberto. **Medialidade:** Encontros entre os Estudos Literários e os Estudos de Mídia. Contracampo (UFF), v. 19, 2009.

FELINTO, Erick. Meio, mediação, agência: a descoberta dos obetos em Walter Benjamin e Bruno Latour. **Intercom** - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXXV Congresso Brasileiro da Comunicação- Fortaleza, CE – 2 a 7 de Nov. 2012. Disponível em: < http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/846/646> Acesso em 6 de Jul. 2016.

_____. **A vida dos objetos:** um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. Comtemporânea. Vol. 3, n.1, 2005. Disponível em:<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3448:> Acesso em: 23 de Set. 2015.

_____. **Materialidades da Comunicação**: por um novo lugar da matéria na Teoria da Comunicação. Ciberlegenda, n. 5, Niterói, 2001. Disponível em: http://www.uff.br/mestcii/felinto1.htm . Acesso em: 17 jul. 2015.

FERREIRA, Emmanoel. **Realismo estético e videogames**: relações 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: 3 de set. 2014.

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

FONTOURA, Ivens. **Decomposição da forma**: manipulação da forma como instrumento para criação. Curitiba: Itaipu, 1982.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology meets Narratology**. Disponível em:< http://www.ludology.org/articles/ludology.htm > Acessado em: 10 de abr. 2014.

GASE, Flávia. **Videogame e mitologia**: a poética do imaginário e dos mitos gregos nos jogos eletrônicos. Nova Iguaçu, RJ: Marsupial Editora, 2013.

GAUDREAULT, André; MARION, Philippe. Trasescritura e midiática narrativa: Questões de intermidialidade. In: **Intermidialidade e estudos interartes**: Desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a., p. 107 – 128.

GENCIAUSKAS, Sérgio Dassie. **O silêncio estético como elemento comunicacional, ato narrativo e estrutura compositiva na direção de arte do jogo eletrônico Journey.** 2013. 183f. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Comunicação, Universidade Metodista De São Paulo, São Bernardo do Campo – SP, 2013.

GIBSON, J.J.. The theory of affordance.In: Shaw, R. e Bransford, J. (Eds.) **Perceiving, acting, and knowing**: toward na Ecological psychology. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, 1977, p. 67-82.

GLISSANT, Édouard. **O mesmo e o diverso**. Disponível em http://www.yumpu.com/pt/document/view/12590035/o-mesmo-e-o-diverso-edouard-glissant-traducao-normelia-ufrg . Acesso em 28 de Ago. 2013.

_____. **Introdução a uma poética da diversidade**. Trad. Enilce Albergaria Rocha. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2005.

GOLDMANN, Lucien. **A sociologia do romance**. 2ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

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, p. 35-68.

GOMES, Renata . **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... 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.

GUATTARI, Félix. **Caosmose**: um novo paradigma estético. Rio de Janeiro: Ed. 34, 2012.

_____. **As três ecologias** - Campinas, SP: Papirus, 1990.

_____; ROLNIK, Suely. **Micropolítica:** cartografias do desejo. Petrópolis:Vozes, 2005.

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.

GUIMARÃES, Rodrigo. Desterritorializações epistemológicas e o "Plano da Imanência" em Gilles Deleuze. **Cerrados**, vol. 18, n.27, 2009. Disponível em: < http://periodicos.unb.br/index.php/cerrados/article/view/8348> Acesso em: 14 de Ago. de 2015.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Produção de Presença:** o que o sentido não consegue transmitir. Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010.

_____. É apenas um jogo: História da mídia, Esporte e Público. In: ROCHA, J.C.C. (Org.) **Corpo e forma**. Rio de Janeiro: Eduerj, 1998a, p.155-135.

GUYKER JR, Robert William. The Mythic scope of Journey: A comparative assessment concerning the Spirit at play na cybernetc shamanism. **Online Heildeberg Journal of Religions on the Internet**, vol. 05, 2014. Disponível em: < http://heiup.uni-heidelberg.de/journals/index.php/religions/issue/view/1449>. Acesso em: 23 de Mai. De 2016.

HANKE, Michael. **Materialidade da comunicação** – um conceito para a ciência da Comunicação?. Contracampo (UFF), n.14, 2006. Disponível em: < http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/522> Acesso em 02 de Set. de 2015.

HEIDMANN, Ute. **Textos e culturas**: por uma comparação diferencial e discursiva. Disponível em : <http://www.revistas.usp.br/linhadagua/article/view/37363/40083> Acesso em : 8 de abr. 2016.

_____. **A comparação diferencial como abordagem literária.** Trad. Márcio Venício Barbosa, 2012.

_____. **Poétiques Comparées des mythes**: de l'Antiquité à la Modernité.Suisse: Editions Payot Lausanne, Nadir s. a., 2003.

HARRIS, John. **Game Design Essentials**: 20 Open World Games. Disponível em: < http://www.gamasutra.com/view/feature/130319/game_design_essentials_20_open_ .php > Acesso em: 25 de Mar. 2016.

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

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2013.

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

JAKOBSON, Roman. O dominante. In: LIMA, Luiz Costa (Org.). **Teoria da literatura em suas fontes.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2002.

JENKINS, Henry. **Transmedia storytelling**: moving characters from books to films to videogames can make them stronger and more compelling. Technology Review, 15 jan. 2003. Disponível em:< http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/ .> Acesso em: 5 mar. 2013.

JUSTINO, Luciano Barbosa. **O que polissistema e a midiasfera têm a dizer à intermidialidade?** Disciplina Literatura e Tradução intersemiótica, Semestre 2015.2. Notas de aula. 4f, Digitado, 2015.

_____. **Literatura de multidão e intermidialidade**: ensaios sobre ler e escrever o presente. Campina Grande: EDUEPB, 2014.

_____. **Oralização da Literatura**: primeiras dentições. Disponível em < https://www.facebook.com/permalink.php?id=259196780886826&story_fbid=284756541664183> . Acesso em 25 de Jul. 2013.

_____. **Poiesis de Campos**: Poesia e poética em Augusto de Campos. 2005. 211 f. Tese (Letras e Linguística). CAC, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

_____. Os três tempos da poesia. Revista **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 3, n. 2, jan./jun. 2003. Disponível em: <

http://linguagem.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/linguagem-em discurso/0302/030206.pdf>. Acesso em: 15 de jan. 2016.

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.

LAZZARATO, Maurizio. **Signos, máquinas e subjetividades**. São Paulo: Edições Sesc São Paulo: n-1 edições, 2014.

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

LEVY, Tatiana Salem. **A experiência do fora**: Blanchot, Focault e Deleuze. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

LIPOVETSKY, Gilles; SEROY, Jean. **A tela global**: mídias culturais e cinema na era hipermoderna. Porto Alegre: Sulina, 2009.

LONGEN, Andrei. **Análise Journey (PS3)**. Adrenaline. Website especializado em análises de jogos eletrônicos. Seção de Análises. Disponível em: <http://adrenaline.uol.com.br/biblioteca/analise/524/journey-ps3.html >. Acessado em 02. jul..2015

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: **Ensaios 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.

LYOTARD, J. **A Condição Pós-moderna**. Tradução José Bragança. 3. ed. Lisboa: Gradiva, 2003.

MACHADO, Arlindo. Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento. **Anais do XXV Intercom**, Salvador, 1-5 de setembro de 2002. Disponível em: <http://comunidadesvirtuais.pro.br/hipertexto/home/Imersao%20e%20Agenciamento%20-%20Machadotexto5.pdf> . Acesso em 12 de out. 2015.

_____. **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, Irene. Por que Semiosfera? In: MACHAO, 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.

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

MANGUENEAU, Dominique. **Discurso literário**. São Paulo: Contexto, 2012.

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.

NASCIMENTO, Roberto Duarte Santana. **Teoria dos signos no pensamento de Gilles Deleuze**. 2012. 216f. Tese (Doutorado) – Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas – SP, 2012.

NAKAGAWA, Regiane Miranda de Oliveira; SILVA, Alexandre Rocha da. **O processo semiótico da comunicação como estratificação e modelização.** Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2014/resumos/R9-1676-1.pdf>. Acesso em 08 de Jun. de 2015.

NAVA, Matthew. **The Art of Journey**. 2ª edição. Los Angeles, CA, EUA: Bluecanvas, 2013.

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.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas Fílmicas e Videojogos**. São Paulo: LabCom, 2008. Disponível em: http://www.livroslabcom.ubi.pt/sinopse/nogueiravideojogos.html. Acesso em: 15 de mai. de 2016.

OLINTO, Heidrun Krieger. Processos midiáticos e comunicação literária. In: OLINTO, Heidrun Krieger, SCHOLLHAMMER, Karl Erik (orgs.). **Mídia e Literatura**. Rio de Janeiro: Editora PUC-RIO, São Paulo: Loyola, 2002. p. 54-75.

ONG, Walter J. **Oralidade e Cultura Escrita**. Trad. Enid Abreu Dobránsky. São Paulo: Papirus,1998.

ORLANDI, Eni. Pulcinelli. **As formas do silêncio**: No movimento dos sentidos. São Paulo: Ed. Unicamp, 1997.

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 (Org.). **Imagem-máquina**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

PATRIOTA, Karla Regina Macena Pereira. CUNHA, Joana Rizzo Carneiro da. **Interatividade, Imersão e Leitura não-linear:** Os Novos meios e as novas linguagens. Disponivel em:< http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2006/resumos/R0302-1.pdf >. *Acesso em: 17 de jun. de 2014.*

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.

PIGNATARI, D. **Semiótica da arte e da arquitetura**. 3. ed. Cotia (SP): Ateliê, 2004.

PLAZA, J. **Tradução intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

QUEVEDO, W. A. Notas Sobre Narração e Experiência em Walter Benjamin. **Anuário de Literatura.** Santa Catarina, 2008, vol. 13, n. 2, p. 98-117. Disponível em: < https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/21757917.2008v13n2p98 >. Acesso em: 22 fev. 2016.

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, intertextualidade e "remediação". In: DINIZ, Thais Flores. **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a

_____. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermidialidade. In: In: DINIZ, Thais Flores. **Intermidialidade e estudos interartes**: desafios da arte contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b.

RAMOS, Adriana Vaz et. Al. Semiosfera: exploração conceitual nos estudos semióticos da cultura. In: MACHADO, Irene (Org.). **Semiótica da cultura e semiosfera**. São Paulo: Annablume, 2007, p. 27-44.

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

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

ROCHA, João César de castro. Literatura ou narrativa? Representações (materiais) da narrativa. In: OLINTO, Krieger; SCHOLLHAMMER. **Literatura e cultura.** São Paulo: Loyola, 2003.

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.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. Disponível em:< http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html> *Acesso em 15 de mai. 2014.*

_____. **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.

_____. 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 cibermídia. Porto Alegre: Sulina, 2006, p.173-201.

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

_____. **Semiótica aplicada**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2005b.

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

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

_____. **A teoria geral dos signos**. São Paulo: Ática, 1995.

SANTAELLA, Lúcia; NOTH, Winfried. **Imagem:** cognição, semiótica, mídia. São Paulo: Iluminuras, 2008.

SANTOS, Martín. **Mediologia**: Ciencia como médium de transmisión. 2010. 94 fl. Tese. - Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza, 2010.

SARRAZAC, Jean-Pierre (org). **Léxico do drama moderno e contemporâneo**. Trad. Anré Telles. São Paulo: Cosac & Naify, 2012.

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.95-11.

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.

TODOROV, Tzvetan. **A literatura em perigo**. 5 º Ed. – Rio de Janeiro: DIFEL, 2014.

VANDERWALL, Joshua. **D.I.C.E. 2013: Jenova Chen**: "Journey is a Game About Strangers". Disponível em: < http://www.escapistmagazine.com/news/view/121996-D-I-C-E-2013-Jenova-Chen-Journey-is-a-Game-About-Strangers>. Acesso em 3 de Fev. 2017.

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

VENUTI, L. Adaptation, translation, critique. **Jornal of visual culture**, Los Angeles, London, New Delhi, Singapore, v.6, n.1, p.25-43, 2007.

_____. **Escândalos da tradução**. São Paulo: EDUSC, 2002.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2006.

WILLIAMS, Raymond. **Tragédia moderna**. Trad. Betina Bichof. São Paulo: Cosac & Naify, 2011.

_____. **Drama em cena**. Trad. Rogério Bettoni. São Paulo: Cosac & Naify, 2010.

_____. Introduction. In: _____. **Drama from Ibsen to Brecht**. London: Pelican Books, 1983, p. 01-14.

_____. **Marxismo e literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

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

_____. **Babel ou o Inacabamento** – uma reflexão sobre o mito de Babel. Tradução de Gemeniano Cascais Franco. Lisboa: Bizâncio, 1998.

Imagens em movimento

CHEN, Jenova. Entretenimento interativo emocionalmente orientado: inspirações e teorias por dentro do desenvolvimento de Journey. In: **CONFERÊNCIA D.I.C.E**, 11ª edição, Las Vegas, Nevada. Journey (Jornada), 2013.

THATGAMECOMPANY. **Journey**. Los Angeles: Sony Computer Entertainment, (arquivo de distribuição digital via PlayStation Network). Acesso em 13 de nov. 2014.