

Ricardo Maciel Cardoso dos Anjos

Narrativas em Confluência: Literatura e Videogames

Belo Horizonte

Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais

2020

Ricardo Maciel Cardoso dos Anjos

Narrativas em Confluência: Literatura e Videogames

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção de título de Doutor em Letras – Estudos Literários.

Orientador: Prof. Dr. Jacyntho Lins Brandão

Área de Concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada

Linha de Pesquisa: Poéticas da Modernidade

Ficha catalográfica elaborada pelos Bibliotecários da Biblioteca FALE/UFMG

A599n Anjos, Ricardo Maciel Cardoso dos.
Narrativas em confluência [manuscrito] : literatura e videogame / Ricardo Maciel Cardoso dos Anjos. – 2020.
131 f., enc. : il., color.

Orientador: Jacyntho Lins Brandão.

Área de concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada.

Linha de pesquisa: Poéticas da Modernidade.

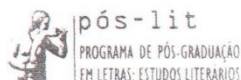
Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Letras.

Bibliografia: p. 125-130.

1.Literatura – História e crítica – Teses. 2. Literatura e tecnologia – Teses. 3. Arte e tecnologia – Teses. 4. Videogames na literatura – Teses. 5. Intermedialidade – Teses. I. Brandão, Jacyntho José Lins, 1952-. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Letras. III. Título.

CDD : 809.933

ATA DE DEFESA

Faculdade de
Letras - FALE

Tese intitulada *Narrativas em Confluência: Literatura e Videogames*, de autoria do Doutorando RICARDO MACIEL CARDOSO DOS ANJOS, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da Faculdade de Letras da UFMG, como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Letras: Estudos Literários.

Área de Concentração: Teoria da Literatura e Literatura Comparada/Doutorado

Linha de Pesquisa: Poéticas da Modernidade

Aprovada pela Banca Examinadora constituída pelos seguintes professores:

Prof. Dr. Jacyntho José Lins Brandão (via videoconferência) - FALE/UFMG - Orientador

Profa. Dra. Márcia Maria Valle Arbex (via videoconferência) - FALE/UFMG

Profa. Dra. Myriam Corrêa de Araújo Ávila (via videoconferência) - FALE/UFMG

Profa. Dra. Luci Maria Dias Collin (via videoconferência) - UFPR

Dirce Waltrick do
Amarante:86391674949

Assinado de forma digital por Dirce
Waltrick do Amarante:86391674949
Dados: 2020.06.19 10:52:11 -03'00'

Profa. Dra. Dirce Waltrick do Amarante (via videoconferência) - UFSC

Prof. Dr. Georg Otte

Coordenador do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários da UFMG

Belo Horizonte, 19 de junho de 2020.

Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários
Faculdade de Letras da Universidade Federal de Minas Gerais
Av. Antônio Carlos, 6.627 - Campus Pampulha - 31270-905 - Belo Horizonte, MG
Telefone: (31) 3308-5512 - www.poslit@letras.ufmg.br - e-mail: poslit@letras.ufmg.br

AGRADECIMENTOS

Ao professor Jacyntho Lins Brandão, pelo amparo ao me aceitar como orientando, pela paciência com minhas ideias malucas, pela mente aberta, pelos comentários precisos e sugestões afiadas, pelas conversas regadas a cerveja, como Gilgamesh Rei aprovaria.

Aos professores, colegas e funcionários do Programa de Pós-Graduação em Letras: Estudos Literários.

Às professoras Márcia Arbex e Myriam Ávila, pela leitura atenta, pelo retorno valioso e pelas indicações propostas durante meu exame de qualificação.

Aos professores Sandra Regina Goulart de Almeida e Julio Jeha, meus orientadores de iniciação científica e monografia durante a graduação, que me estimularam a seguir esta trajetória acadêmica.

Aos meus amigos.

Às duas figuras chamadas Riel: minha melhor amiga, cachorrinha peluda que me tira da cama todas as manhãs para ir passear, sempre curiosa e alegre; e a elfa que protagoniza minha escrita de ficção fantástica, que voltará a pleno vapor.

Ao meu psicanalista, Mauro, que me ajuda a manter a sanidade.

Aos meus pais, Maria Esther e André, pelo amor, pelo apoio incondicional, pelas noites de conversa, pelos vinhos e cervejas, pelas ajudas pontuais.

À Daniele, minha musa e companheira.

“All words have some power. We feel it instinctively. Some, like magical spells and the true names of the gods, have a great deal. They must be treated with respect.”

“Toda palavra tem algum poder. Sentimos esse poder instintivamente. Algumas, como encantamentos e os nomes verdadeiros dos deuses, têm muito poder. Palavras devem ser tratadas com respeito.”

- Terry Pratchett (*Going Postal*, 2004)

RESUMO

A troca de enredos, temas e elementos estruturais entre diferentes obras ou diferentes mídias é algo que remonta à antiguidade e que vem acompanhando o desenvolvimento das culturas ao longo da história da humanidade. A interação de obras literárias com outras formas de expressão, especialmente. Nas décadas finais do século XX e no início do XXI, os videogames se firmaram como uma nova, abrangente e relevante forma de arte, capaz de instigar a imaginação, expandir mercados e contar histórias de maneiras diferentes de outras mídias, graças à sua natureza intrinsecamente interativa. Apesar de fundamentalmente díspares em suas estruturas narrativas e na maneira como interagem com o público-alvo (leitor ou jogador), a literatura e os videogames demonstram cada vez mais interação entre si, não só na forma de adaptações diretas. Valendo-se de conceitos e teorias da literatura comparada, da intermedialidade e da narratologia, esta tese compara obras literárias com videogames originados a partir delas, bem como videogames com obras literárias originadas a partir delas. São examinadas as diferentes formas de interseção entre essas diferentes mídias, bem como os vários aspectos da criação de uma narrativa são expressos e construídos em ambas.

Palavras-chave: intermedialidade; transficcionalidade; narratologia; videogames.

ABSTRACT

The exchange of stories, themes and structural elements between different works or different media is something that dates back to antiquity and that has been following the development of culture throughout human history. The interaction of literary works with other means of expression most of all. In the closing decades of the 20th century and the early 21st century, videogames have established themselves as a new, wide-reaching and relevant art form, capable of instigating the imagination, of expanding markets and telling stories differently, due to their intrinsically interactive nature. In spite of the fundamental differences in their narrative structures and in the way they interact with their target audience (readers or players), literature and videogames have been demonstrating ever greater interaction with one another, and not only in the guise of direct adaptations. Utilizing concepts and theories of comparative literature, intermediality and narratology, this thesis compares works of literature with videogames originated from them, as well as videogames with works of literature originated from them. Different ways of intersection between the two media are examined, as well as how the various elements in the creation of a narrative are expressed and built upon in both.

Keywords: intermediality; transfictionality; narratology; videogames.

LISTA DE IMAGENS

Imagens 1&2	Os encontros de Serph e seu grupo com Harley	21
Imagem 3	Harley transforma-se em Hayagriva	28
Imagem 4	O grupo de Serph enfrenta Harley	29
Imagem 5	Alice, agora com dezoito anos, retorna ao País das Maravilhas	34
Imagens 6&7	Encontros de Alice com a Duquesa	35-6
Imagens 8&9	Alice circula por um mercado da Londres vitoriana	37
Imagem 10	Roland e Lilith perante o monstro ‘The Destroyer’	39
Imagem 11	Mizuki conversa com o zelador do prédio onde mora	42
Imagem 12	Mizuki se depara com uma pedra de formato de rim	43
Imagem 13	Sera usa sua canção para curar o monstruoso Gale	45
Imagem 14	Serph e seus companheiros enfrentam a forma demoníaca de Jinana, Usas	46
Imagens 15&16	Vistas panorâmicas da Dubai devastada	49
Imagem 17	Tomada panorâmica do Rio Mekong	50
Imagem 18	Soldados da plateia tentam invadir o palco	51
Imagem 19	Tela de carregamento em <i>Spec ops: the line</i>	52
Imagem 20	Radioman debocha de Walker	53
Imagens 21&22	As pinturas de Konrad	55
Imagens 23&24	Opções estéticas da personagem Mechromancer	57
Imagem 25	O grupo de Serph em combate contra o Demi-fiend	58
Imagem 26	A figura monstruosa de Satan se apresenta perante Seraph	59
Imagens 27&28	Momentos típicos de <i>Spec ops: the line</i> e <i>Memoranda</i>	63-4
Imagem 29	Tela de carregamento do jogo <i>Hellblade: Senua’s sacrifice</i>	66
Imagem 30	Personalização do avatar em <i>Borderlands 2</i>	70
Imagem 31	Alice com o vestido subaquático	73
Imagem 32	Diálogo sintético com o NPC sem nome	74
Imagens 33&34	Listas de escolhas em <i>Tales from the borderlands</i>	77
Imagem 35	Alice encontra uma memória no País das Maravilhas	78
Imagem 36	Biblioteca na plataforma <i>Steam</i>	80
Imagem 37	Alice narra um episódio de suas memórias	86
Imagem 38	Walker e sua equipe a bordo de um helicóptero	87
Imagem 39	Tela onde são listadas as missões já completadas e as em curso	94
Imagem 40	Gráfico delineando as diferentes maneiras de se interpretar o início, meio e final de uma narrativa	95
Imagem 41	Cena do tutorial de <i>Borderlands 2</i>	95
Imagens 42&43	Telas de seleção de capítulos de <i>Alice: madness returns</i> e <i>Spec ops: the line</i>	97
Imagem 44	Mizuki confronta o marinheiro que atormenta seus sonhos	100
Imagem 45	Vista panorâmica de um cenário típico de Pandora	105
Imagens 46&47	As duas visitas de Alice ao ‘Vale das Lágrimas’	107
Imagem 48	Mapa do Junkyard	109
Imagem 49	Serph ouve as instruções vindas da Máquina de Disseminação	112

SUMÁRIO

1	Introdução: Entrando no Jogo	11
2	Capítulo 1: Entre Mídias, Entre Mundos: Do Texto ao Digital e Vice-Versa	19
3	Capítulo 2: Novas Mídias, Novas Narrativas: O Mundo dos Videogames	60
4	Capítulo 3: Diferentes Mídias, Diferentes Histórias	83
5	(In) Conclusão: <i>Game Over</i>	116
6	Referências Bibliográficas	126

INTRODUÇÃO:
ENTRANDO NO JOGO

Quando alcancei o final de uma apertada escadaria de concreto, eu me vi em um corredor que se estendia eternamente – um corredor *comprido*, com paredes tão altas que a passagem mais parecia um canal de drenagem seco que um corredor. Não tinha decoração alguma. Era um corredor autêntico que era todo corredor e nada além de corredor. A iluminação era fraca e errática, como se a própria luz tivesse finalmente alcançado seu destino após uma série de contratempos terríveis. Ela tinha que passar por uma camada grossa de poeira negra que cobria os tubos fluorescentes instalados irregularmente pelo teto. E desses tubos, um em cada três estava queimado. Eu mal conseguia ver minha mão em frente aos meus olhos. O lugar estava em silêncio. O único som no corredor sombrio eram as batidas curiosamente monótonas de meus tênis no chão de concreto.

Continuei a andar: duzentas jardas, trezentas jardas, talvez meia milha, sem pensar, apenas andando, sem tempo, sem distância, sem nenhuma percepção de que eu estava seguindo em frente de forma alguma. Mas eu devia estar. De repente, estava perante uma bifurcação em T.

Uma bifurcação em T? (MURAKAMI, 2006: 105, tradução minha).

Uma nova forma de se fazer arte vai, inevitavelmente, se ver perante uma bifurcação em T, assim como o protagonista-narrador do conto de Murakami. Ou ela caminhará rumo à irrelevância e ao esquecimento, ou à relevância e ao reconhecimento. O novo sempre vem carregado de dúvidas, sempre levanta questionamentos. Walter Benjamin bem demonstrou isso há quase um século, quando discutiu extensamente o *status* do cinema enquanto arte, em “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1935). O cinema, que, desde o início do século XX começou a desenvolver sua sintaxe narrativa à luz da literatura e, sob o influxo dos movimentos artísticos do tempo, passou a ser conhecido como ‘a sétima arte’.

A mídia que, nestas primeiras décadas do início do século XXI, suscita um debate similar e um tanto controverso é a dos videogames, que, inseridos predominantemente no âmbito da indústria audiovisual – dado o seu evidente caráter de entretenimento – não deixam também de incorporar procedimentos e traços oriundos de vários campos artísticos e literários, provocando discussões acerca de seu estatuto enquanto arte híbrida, sintonizada com as demandas do nosso tempo.

Com seus primórdios podendo ser associados aos avanços tecnológicos do período pós-Segunda Guerra Mundial, os videogames evoluíram intensa e rapidamente, no que tange tanto aos seus recursos técnicos quanto à sua importância cultural e à sua dimensão criativa, acabando por se tornar parte da cultura e do imaginário contemporâneos. Tal expansão se

enxerga, também, no alcance dos jogos; em como eles permearam as sociedades em quase suas totalidades: a indústria dos jogos movimenta anualmente mais dinheiro que o conjunto das indústrias do cinema e da música, numa demonstração de seu poder econômico e cultural no mundo contemporâneo. Tal expansão também deu origem a várias novas instâncias narrativas e modos de transmitir histórias, formando um universo regido por leis e princípios próprios, repleto de peculiaridades.

Como qualquer outra mídia artística, não há como negar a possibilidade de suas interações com diversas outras artes, incluindo a literatura. Assim como sempre existiram universos cinematográficos baseados em obras literárias, livros baseados em pinturas ou músicas inspiradas por filmes, a literatura e os videogames interagem entre si por vias inventivas.

Estudar as conexões entre estas duas mídias¹ é o caminho acadêmico que venho trilhando desde o mestrado, quando, na Queen Mary University of London, sob a orientação do Prof. Dr. Leonard Olschner, explorei as relações intermidiais entre o livro *Alice no país das maravilhas* e o jogo *Alice: madness returns*, e entre a série de novelas *Digital devil story* e os jogos *Shin megami tensei: nocturne* e *Digital devil saga*. Na dissertação, explorei algumas maneiras como um meio de comunicação pode influenciar outros e ser utilizado por eles, com foco específico em um pequeno *corpus* de obras literárias que tiveram seus universos ficcionais transportados para o meio digital e, subsequentemente, expandidos. Além disso, analisei as similaridades e diferenças entre tais narrativas literárias e seus ‘herdeiros’ digitais, dedicando atenção especial à questão do jogador, cuja função apenas tangencia a do leitor.

Esta tese vem não como continuação do trabalho de mestrado, mas como um desdobramento, uma expansão. Enquanto a dissertação focava em apenas duas obras literárias e uma única abordagem – a da adaptação da literatura para os videogames – esta tese trata tal relação intermidial como via de mão dupla, incorporando em seu *corpus* não apenas videogames que têm suas origens na literatura, como também livros que surgiram a partir dos universos dos jogos. Ademais, além da intermidialidade, o trabalho trata das questões de narratividade, de como as diferentes mídias se comunicam com o público-alvo, seja este um leitor ou jogador.

¹ Esclareço que, aqui e ao longo da tese, utilizo o termo ‘mídia’ em sua acepção mais ampla, a de “meio de expressão capaz de conduzir mensagens”. A literatura, portanto, configura-se como uma mídia, assim como os videogames, o cinema, a imprensa, etc.

Para tal, foram selecionadas as seguintes obras literárias para compor o *corpus*:

- *Alice's adventures in wonderland* (1865) e *Through the looking-glass, and what Alice found there* (1871), de Lewis Carroll. São duas novelas que tratam das aventuras da personagem Alice por universos oníricos, onde encontra personagens surreais dos mais diversos e passa por situações insólitas;
- *Blind willow, sleeping woman* (2006), de Haruki Murakami. Trata-se de uma coletânea de vinte-e-quatro contos ecléticos sobre assuntos diversos, que sempre trazem um toque surreal ao mundano;
- *Borderlands: the fallen* (2011), *Borderlands: unconquered* (2012) e *Borderlands: gunsight* (2013), de John Shirley. Essa sequência de romances se passa no universo da série de videogames *Borderlands*, levando os protagonistas do primeiro jogo a novas fronteiras de Pandora, durante os anos que separam os eventos de *Borderlands* e *Borderlands 2*;
- *Heart of darkness* (1899), de Joseph Conrad. Uma novela no qual Marlow, um marinheiro experiente, relata sua longa jornada rio acima pelas profundezas da selva do Congo, na qual lidera uma caravana de exploradores e comerciantes de marfim rumo ao posto de comércio do lendário e enigmático Kurtz;
- *Quantum devil saga, avatar tuner* vols. 1 (2014) e 2 (2017), de Yu Godai. Essa sequência de cinco romances, ainda não completamente traduzida do japonês para o inglês, traz uma adaptação da série de jogos *Digital devil saga* – que, por sua vez, tiveram a própria Godai como roteirista. Estes dois volumes disponíveis cobrem a história do primeiro jogo da duologia, apresentando diferenças de trama e desenvolvimento que se tornam gradualmente mais marcantes.

Quanto aos videogames que integram o *corpus*:

- *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: madness returns* (2011), dos estúdios Rogue Entertainment e Spicy Horse, respectivamente. Criados pelo designer de jogos American McGee, estes jogos exploram uma Alice dez anos mais velha do que a vista nos livros de Lewis Carroll. Não mais uma menina, Alice enfrenta traumas psicológicos após perder toda sua família num incêndio catastrófico, que a deixou em

um longo coma. Graças à sua psique danificada, o universo onírico, o País das Maravilhas – assim como seus habitantes – está deformado e mortífero;

- *Borderlands* (2009), *Borderlands 2* (2012), do estúdio Gearbox Software, e *Tales from the borderlands* (2014), do estúdio Telltale Games. Esta série de jogos de ficção científica se passa no planeta Pandora, um lugar hostil, cuja fauna e flora são compostas quase inteiramente por predadores. Esse mundo perigoso atrai os caçarcas, aventureiros à procura de tesouros e relíquias alienígenas; megacorporações interessadas em explorar os recursos do planeta; e bandidos e psicopatas dos mais diversos;
- *Digital devil saga* (2004) e *Digital devil saga 2* (2005), do estúdio Atlus. Esta duologia segue os passos de Serph, líder da tribo de soldados Embryon. Os Embryon são uma das seis tribos que têm que guerrear pelo controle do Junkyard, um mundo de ruínas cinzentas onde chove perpetuamente;
- *Memoranda* (2017), do estúdio Bit Byterz. Neste jogo inspirado pelos contos de Haruki Murakami, o jogador controla Mizuki, uma jovem adulta que teve o nome roubado. Em sua jornada para recuperar o nome, Mizuki, habitante de uma pequena cidade, interage com personagens e elementos dos contos do escritor japonês, a ponto de resolver quebra-cabeças diversos, de maneira que mistura o surreal e o mundano.
- *Spec ops: the line* (2012), do estúdio Yager Development. Com uma trama que segue as temáticas e as evoluções de *Heart of darkness* e do filme *Apocalypse now*, de Francis Ford Coppola, este jogo segue os passos do Capitão Walker e sua equipe de soldados numa jornada pelas ruínas de uma Dubai devastada e reduzida à barbárie. Uma busca por sobreviventes se transforma em uma caçada sangrenta pelo coronel desertor Konrad.

A tese está dividida em três capítulos, cada um voltado para um dos três tópicos selecionados para a minha abordagem: a discussão dos conceitos de intermedialidade, adaptação e transficcionalidade; a contextualização dos videogames; e a investigação dos componentes narrativos das obras em questão.

No primeiro capítulo, as questões conceituais são abordadas com base em um referencial teórico extraído das reflexões de Irina Rajewsky, no artigo “Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality” (2005), das contribuições teóricas de Linda Hutcheon no livro *A theory of adaptation* (2006), e das

incursões de Marie-Laure Ryan no conceito de transficcionalidade, desenvolvido no artigo “Transmedia storytelling and transfictionality” (2013). Busco explorar, assim, as várias modalidades de transferência de informações e elementos entre as obras selecionadas, identificando o que é transferido e qual a repercussão de tal transferência na obra-alvo.

O segundo capítulo apresenta, no primeiro momento, uma breve história dos videogames enquanto mídia, assim como uma discussão acerca dos seus méritos enquanto arte. Essa discussão se baseia principalmente nos argumentos presentes no artigo de Walter Benjamin, “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica” (1935), e nos contrapontos apresentados por Bráulio Araújo em seu artigo “O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural” (2010), no qual traz as considerações do pensador alemão para um contexto contemporâneo. Em seguida, o capítulo examina a estrutura dos videogames e seu funcionamento; como ele pode ser compreendido enquanto um texto. Para tal, vale-se principalmente do modelo proposto por Julian Kücklich em “Literary theory and video games” (2013), que permite analisar o ‘texto’ do videogame sob o prisma de diversas teorias literárias.

Centrado nos cruzamentos entre videogames e literatura, o terceiro capítulo retoma as comparações entre as obras literárias e os jogos a elas relacionados, dessa vez sob o prisma das teorias da narrativa, apoiando-se, inicialmente, no livro *Avatars of story* (2006), de Marie-Laure Ryan, no qual a crítica americana rebate os pontos de teóricos e estudiosos que afirmam que videogames não são ou não podem apresentar narrativas. Na sequência, são comparadas as obras a partir de três vieses: o da trama, o dos personagens e o do cenário. O primeiro se ancora principalmente no artigo “A rhetoric approach to time, plot, progression” (2012), de James Phelan e Peter Rabinowitz, e discute como a possibilidade de tramas divergentes e de diferentes cadências afeta as histórias em ambas as mídias. Em seguida, a seção sobre personagens tem Antonio Candido (“A personagem do romance”, 1970), os supracitados Phelan e Rabinowitz (“A rhetoric approach to character”, 2012), e Brian Richardson (“A postmodern approach to character”, 2012) como pilares. Ela examina os elementos constituintes de personagens tanto na mídia escrita quanto digital, assim como o impacto da necessidade da interação (no caso dos videogames) sobre eles. Por último, a seção sobre cenários tem como referencial David Lodge (*The art of fiction*, 1992) e, mais uma vez, Phelan e Rabinowitz (“A rhetoric approach to setting”, 2012). Ela adota uma abordagem similar à da seção anterior, sobre personagens, ao examinar o que constrói os cenários tanto na literatura quanto nos videogames e como eles interagem com os outros elementos que formam a história.

Aproveito para ressaltar que, por este ser um campo de investigação ainda recente, a existência de uma bibliografia acadêmica de peso, voltada para a teorização e análise das relações entre obras literárias e os videogames, ainda se encontra em formação. E mesmo os poucos estudos já disponíveis ainda oferecem poucas teorias próprias sobre a questão. Por exemplo, o curso “English 177: literature and videogames”, do Prof. Jim Brown, ministrado no ano de 2014 na Rutgers University Camden, explora “romances sobre videogames, obras de ficção interativa, literatura eletrônica e jogos digitais modernos que demonstram certas qualidades literárias” (BROWN, 2014), ao invés de fazer uso de análises específicas de jogos num contexto literário e vice-versa. Nesse contexto, ressalto a relevância de dois acadêmicos que figuram como pioneiros no campo: Julian Kücklich e Marie-Laure Ryan, responsáveis por desenvolver teorias e promover debates sobre o tema. Se não diretamente sobre a interseção entre literatura e os videogames, ambos desenvolveram estudos sobre a linguagem dos jogos, sobre teoria literária no contexto digital, sobre narrativas e novas tecnologias, e sobre a nova literatura. Portanto, esta tese os inclui como referências teóricas primárias e essenciais.

Por fim, gostaria de mencionar que, além dessas incursões crítico-teóricas no universo dos games e seus cruzamentos com a literatura, tenho buscado também exercitar tais confluências por vias criativas, escrevendo romances que extraem elementos estruturais, gêrmens de inspiração, temáticas e elementos diversos não só de minha bagagem literária, como dos videogames, do cinema, da animação japonesa e dos jogos de interpretação (role-playing games, ou RPGs). O universo onde minha série de obras literárias – a *Saga de um mundo despedaçado*, composta, até o momento, por dois volumes já publicados, um terceiro pronto e um quarto em estágio nascente – surgiu a partir de um jogo de RPG, na plataforma Dungeons & Dragons, no qual eu cumpria o papel de mestre e narrador para um grupo de jogadores. Criei um mundo para os jogadores habitarem, um mundo moldado não apenas em torno das regras da plataforma, mas também fortemente influenciado por certos aspectos estéticos e temáticos do jogo online *World of warcraft* (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004).

O grupo de RPG teve um fim prematuro, mas o mundo perdurou, com várias tramas de história a serem exploradas, prontas para serem transportadas à página. O primeiro volume da história passada nesse mundo, por sua vez, traz elementos estruturais e temáticos que

(consciente ou inconscientemente)² se relacionam fortemente ao videogame *Final fantasy IX* (SQUARE, 2000). Isso se repete no segundo e no terceiro volumes (e certamente ocorrerá também no quarto), que, cada um à sua maneira, contém redes de influências, inspirações, referências e citações a várias obras em diversas mídias, de *Grande sertão: veredas* (ROSA, 1956) a *World of warcraft*, de Tolkien a séries de animação japonesa. A intermedialidade e a transficcionalidade, portanto, se fazem fortemente presente em meu imaginário, em meu processo criativo e, por consequência, em minha obra. E, agora, em meu trabalho acadêmico.

Durante o processo investigativo desta tese, pude confirmar que as relações entre literatura e os jogos eletrônicos não se limitam exclusivamente ao processo de adaptação de textos literários, ou à incorporação de estratégias e elementos advindos do mundo dos *games* na literatura. Diálogos implícitos, afinidades indiretas, citações e travessias imprevistas também enriquecem o espaço destas relações, num movimento distinto dos descritos pelos estudos convencionais sobre adaptação. Assim como os videogames são influenciados e buscam inspiração nas obras literárias, vemos que, cada vez mais, a literatura encontra nos videogames novas formas de expandir suas fronteiras, formando uma teia de interações férteis, produtivas e instigantes.

Com isso em mente, convido-os a se enveredarem nesse novo campo, a mergulharem nesta tese, fruto de um amor quase incondicional pela escrita, pela leitura e pelo jogo. Não direi para abandonarem as esperanças; tenho, contudo, um aviso. Como diria o Gato de Cheshire, “we’re all mad here”.

² Alguns elementos foram introduzidos conscientemente: alguns nomes de personagens, algumas situações, algumas inspirações para locais. Porém, foi só ao re-jogar *Final fantasy IX* que pude realmente perceber o quanto este jogo me inspirou, muito além de minhas decisões como escritor.

CAPÍTULO 1:
ENTRE MÍDIAS, ENTRE MUNDOS: DO TEXTO AO DIGITAL E VICE-
VERSA

“Mãos ao alto, Harley!” À medida que Serph se aproximava, Harley soltou um guincho agudo que parecia o barulho de uma sirene, um som inumano.

“Por favor! Não me devorem! Não me devorem, não me devorem...” Ele desviou os olhos enquanto gaguejava, cobrindo a cabeça com ambos os braços. Ele se contorceu em posição fetal, ocultando o rosto com as mãos.

(...)

Harley ergueu o rosto choroso. “Vocês... nos devoraram,” ele soluçou. Seus olhos fundos tinham uma palidez amarelada e doentia. “Vocês cinco se transformaram em monstros – vocês comeram todos os meus homens!” (GODAI, 2014: 54, tradução minha)

Quantum devil saga, da autora japonesa Yu Godai, é uma série de livros curiosa, pois traz uma narrativa sombria e violenta, que, se por um lado apresenta ação frenética e uma sensação constante de conflito e adrenalina, por outro aborda temáticas da natureza humana, do inumano, de ordem, caos e desígnios divinos. Outro fator que contribui para que a série se faça memorável é a grande jornada que lhe deu origem. Trata-se de uma versão literária da história da duologia de jogos *Digital devil saga* (ATLUS, 2004 e 2005), nos quais Godai trabalhou como roteirista. A série de livros é uma re-imaginação da história, pela própria autora, feita sem as restrições de um roteiro de videogame (MEYERINK, 2014) e aproveitando-se dos recursos únicos que a página traz a uma narrativa, como a exploração profunda de pensamentos e motivações, e um ritmo que não se pauta em episódios de exposição intercalados com episódios de engajamento interativo. A cena acima citada (assim como várias páginas que a ela se seguem) é exemplo disso, pois representa a amálgama de duas cenas distintas do jogo: os encontros inicial e final com o inimigo Harley, que, no jogo, são separados por uma longa seção de exploração e combate.

Imagens 1 e 2: os encontros de Serph e seu grupo com Harley. Na primeira imagem, Harley demonstra terror perante a transformação que sofreram, tornando-se monstros. Na segunda, ele se resigna e decide enfrenta-los, entregando-se à própria monstruosidade



Fonte: Jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Apesar das diversas alterações de nomes e descrições, e das liberdades artísticas que Godai toma ao longo do livro, percebe-se que a história segue uma sequência de eventos bastante aproximada à de *Digital devil saga*, incrementada pelas possibilidades que a escrita literária traz a uma história.

Os jogos *Digital devil saga*, por sua vez, são parte da meta-série *Shin megami tensei*, que abriga mais de quarenta jogos distintos em uma enorme variedade de plataformas, desde o Nintendo original em 1987, até dispositivos móveis e consoles contemporâneos. As conexões não param aí: *Shin megami tensei*, por sua vez, tem suas origens na trilogia de

novelas de Aya Nishitani, *Digital devil story: megami tensei* (1986). Só neste breve panorama já se percebe a enorme gama de transformações e transmissões pela qual a série passou. Pode-se, ainda, cavar até um pouco mais fundo: os livros progenitores dessa extensa série de jogos têm como base diversas mitologias e culturas, com a presença de seres como o deus nórdico Loki; a deusa xintoísta Izanami; a divindade egípcia Seth; o anjo caído Lúcifer, da tradição abraâmica; e o cão Cérbero e as sereias – ambos da mitologia grega.

Tais conexões evidenciam o fenômeno mais amplamente conhecido como ‘intermedialidade’. Trata-se de um fenômeno bastante amplo, que abarca uma enorme gama de definições. Irina Rajewsky, em seu ensaio “Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality”, afirma que:

...intermedialidade deve servir primariamente como o termo genérico para todos os fenômenos (assim indicados pelo prefixo *inter*) que, de alguma forma, ocorram *entre* mídias. ‘Intermedial’ define, portanto, as configurações que são relacionadas à travessia das barreiras entre mídias e, deste modo, se diferencia de fenômenos *intramidia*is e *transmidia*is (por exemplo, a aparição de certos temas, estéticas ou discursos através de uma variedade de mídias (2005: 46, tradução minha).

Apesar de tal definição funcionar como ponto de partida para se compreender a intermedialidade, ela rapidamente se torna insuficiente, dada a amplitude que o fenômeno possui. Há inúmeras maneiras de a intermedialidade se realizar, tal como transposições de obras dramáticas para o cinema, descrições detalhadas de esculturas em textos literários ou citações, como a própria autora elabora:

Nos estudos literários, assim como em campos tais como estudos de música, teatro, filme e história da arte, há um grande foco em uma gama de fenômenos que se qualificam como intermediais. Exemplos incluem fenômenos que por muito tempo vêm sido descritos por termos como *transposition d’art*, escrita filmica, *ekphrasis* e musicalização da literatura, assim como fenômenos como adaptações cinematográficas de obras literárias, “romantizações”, poesia visual, iluminuras, arte sonora, ópera, quadrinhos, shows multimídia, hiperficção, “textos” ou instalações multimidiais computadorizadas, etc. (...) Se almeja-se que o uso de intermedialidade enquanto uma categoria para a descrição e análise de um fenômeno em particular seja produtivo, devemos, portanto, distinguir grupos de fenômenos, cada qual exibindo qualidades intermediais distintas (*ibid.*: 51, tradução minha).

Rajewsky, após tais considerações, propõe as seguintes subcategorias para o conceito de intermedialidade:

1. Intermedialidade no sentido estreito de **transposição midial** (como, por exemplo, adaptações cinematográficas, romantizações, etc.): aqui, a qualidade intermedial está relacionada à maneira em que o produto midial vem a ser, como a partir da transformação de determinado produto midiático (um texto, um filme, etc.) ou de seu substrato para outro meio...
2. Intermedialidade no sentido estreito de **combinação de mídias**, o que inclui fenômenos como ópera, cinema, teatro, performances, iluminuras, instalações de arte sonora ou computadorizada, quadrinhos, etc., ou, em outros termos, o que se chama de multimídia, mídia mista ou intermídia...
3. Intermedialidade no sentido estreito de **referências intermediais**, tais quais referências em uma obra literária a um filme através de, por exemplo, a evocação ou imitação de certas técnicas cinematográficas, como zoom, esmaecimento, escurecimento, dissoluções e montagens. Outros exemplos incluem o que se chama de musicalização da literatura, *transposition d'art*, *ekprasis*, referências a pinturas em filmes, e assim em diante... (*ibid.*: 52, tradução minha).

A autora ressalta logo em seguida que, de acordo com esta categorização, um único objeto midiático pode se enquadrar simultaneamente mais de um critério, ou até em mesmo em todos. Por exemplo, o jogo *Digital devil saga*, por ser um videogame, se enquadraria de imediato no critério 2, visto que apresenta elementos visuais, textuais e sonoros; como parte do macrocosmo *Shin megami tensei*, *Digital devil saga* também apresenta diversos temas e elementos comuns a outros títulos da série, enquadrando-o no critério 3. Já o romance *Quantum devil saga*, por se tratar, inicialmente, da romantização de *Digital devil saga*, demonstra claramente o 1; ele entra também no 3, não só por ser parte da série *Shin megami tensei*, como por também apresentar momentos de combate e interação que evocam mecânicas e regras do jogo.

Como a própria Irina Rajewsky admite, a categorização que propõe é útil, mas longe de completa. Isso se observa mesmo no *corpus* que utilizamos: de maneira quase universal, os critérios de transposição midial e referência intermedial (1 e 3) se aplicam aos grupos de obras relacionadas; já a combinação de mídias (2) é onipresente, dada a presença dos videogames. Ademais, classificações, por si só, têm uma influência limitada no entendimento de fenômenos. De pouco adianta compreender que *Memoranda* é uma série de elementos, temas, personagens e situações contidas nos contos de *Blind willow sleeping woman*

organizados em uma sequência de enigmas e quebra-cabeças lógicos, tampouco que a Alice de *Alice: madness returns* é a mesma personagem protagonista de *Alice's adventures in wonderland*, ou que os primeiros capítulos de *Quantum devil saga* são uma romantização de *Digital devil saga*³, se não se tem um conhecimento preciso dos processos que possibilitaram tais conexões; ou como tais processos se relacionam entre si.

Uma das primeiras coisas que vêm à cabeça quando se pensa na travessia de barreiras entre mídias é o conceito de ‘adaptação’. Dependendo da definição utilizada, ‘adaptação’ pode ser um conceito extremamente amplo, ou nem tanto. Dependendo da definição utilizada, poder-se-ia considerar o jogo *Spec ops: the line* e o filme *Apocalypse now* como adaptações de *Heart of darkness*, assim como *Quantum devil saga* o é de *Digital devil saga* e as versões cinematográficas de *O senhor dos anéis* o são dos livros de Tolkien. Opto por impor aqui uma limitação, por fins de praticidade e facilidade de compreensão: que ‘adaptação’ se restrinja ao processo análogo ao de uma tradução entre mídias; uma recontagem da mesma história (guardadas as devidas proporções e com espaço para algumas liberdades artísticas) em mídias distintas; uma transposição midiática, correspondente em aproximado ao primeiro critério exposto por Rajewsky. Já o restante das relações, as de citações, reinterpretações e expansões, seria denominado de acordo com a terminologia proposta por Richard Saint-Gelais e Marie-Laure Ryan (2013) – transficcionalidade. De acordo com essa separação, o início de *Quantum devil saga* seria uma adaptação de *Digital devil saga*, enquanto *Memoranda*, *Alice: madness returns*, *Spec ops: the line*, os romances da série *Borderlands* e os capítulos posteriores de *Quantum devil saga* estariam ligados por relações de transficcionalidade a *Blind willow sleeping woman*, *Alice's adventures in wonderland*, *Heart of darkness*, aos jogos da série *Borderlands*, e ao jogo *Digital devil saga*, respectivamente.

³ No posfácio do primeiro romance da série, a autora, Yu Godai, deixa bastante claro que sua obra literária não se trata de uma romantização dos jogos:

Ao notar que elementos como construção de mundo, personagens e progressão episódica são coisas que ambas as formas tinham em comum, escrevi uma história que poderia funcionar como tanto jogo quanto romance. Para estabelecer o mundo e o cenário, para desenvolver um senso geral da história e dos personagens principais, transmitir a atmosfera correta, escrevi a primeira parte do jogo (até o primeiro chefe) como uma peça simples e curta de ficção. (...) Contudo, esse é um romance original, não uma romantização. Enquanto ele certamente tem elementos em comum com os jogos, acho melhor enxergá-lo como um romance formado a partir de minhas próprias ideias para o cenário do jogo (GODAI, 2014: 245-6, tradução minha).

Portanto, dadas as semelhanças narrativas dos dois primeiros capítulos com o jogo (que coincide com as seções do jogo que ela escreveu detalhadamente) e as mudanças que começam a surgir a partir do terceiro capítulo, penso prudente pensar apenas nestes dois capítulos como adaptações/transposições.

Compreender adaptações enquanto traduções pode, num primeiro momento, soar disparatado e irrisório. Afinal, traduções se dão entre linguagens, não entre um livro e um filme, ou entre uma pintura e uma escultura. Esta proposição passa a fazer sentido quando se evoca as palavras do teórico alemão Friedrich Kittler sobre como diferentes mídias e meios de comunicação apreendem o tempo e o mundo ao redor:

O que os fonógrafos e cinematógrafos, cujos nomes são derivados, nada coincidentemente, da escrita, conseguiram armazenar foi o tempo: tempo enquanto uma mistura de frequências sonoras no campo acústico e como o movimento de sequências de imagens únicas no ótico. O tempo determina o limite de todas as artes, que primeiramente tem de aprisionar o fluxo diário de informações para transforma-lo em imagens ou signos. O que se chama de estilo na arte é meramente o quadro de distribuição destes escaneamentos e seleções. O mesmo quadro também controla as artes que fazem uso da escrita como uma série de fluxos de informações temporalmente transposta. Para gravar as sequências sonoras da fala, a literatura tem de apreendê-las num sistema de 26 letras, consequentemente excluindo as sequências de ruído (1986: 3, tradução minha).

O que se pode extrair dessa passagem é que as mídias (modos de comunicação) constituem maneiras de codificar e interpretar as informações do mundo concreto – imagens, sons, eventos, movimentos – de maneira que possam ser interpretadas pela mente humana e transmitidas para outros humanos – através de textos, melodias, filmes, jogos, linguagens. As mídias e meios de comunicação se equiparam às línguas que codificam a fala, enquanto processadores de informação (GANE, 2005: 39). Interpretando-se dessa maneira, a adaptação de uma obra ficcional entre diferentes mídias se configura enquanto uma tradução.

Assim como diferentes línguas, diferentes mídias apresentam ‘gramáticas’ próprias, que podem, de acordo com Linda Hutcheon, ser compreendidas a partir da maneira com que o leitor/espectador/jogador interage com a obra, o “modo de envolvimento” (*mode of engagement*). O modo de interação pode ser o de relatar uma história (*tell*), mostrar uma história (*show*) ou interagir com uma história (HUTCHEON, 2013: 22).

Começemos por uma descrição dos dois primeiros modos, o de se *relatar*, *contar* uma história, e o de *mostrar*, *exibir* uma história. O primeiro é mais comumente associado ao texto escrito, enquanto o segundo é o das obras dramáticas ou cinematográficas, ou mesmo o de uma cena de corte (*cutscene*) em um videogame⁴. Quanto ao primeiro modo, Hutcheon

⁴ “Os videogames não apresentam uma experiência unicamente ergódica (*ergodic*; interativo). São altamente estruturados e contêm episódios de intenso engajamento ergódico. Porém, estas sequências são pontuadas e

afirma que:

...nosso envolvimento se inicia no reino da imaginação, que, ao mesmo tempo em que é controlada pelas palavras selecionadas e direcionadoras, é liberada – ou seja, não é restrita pelos limites do visual ou do audível. Podemos parar de ler a qualquer momento; podemos reler ou pular à frente; temos o livro em mãos e conseguimos sentir e ver quanto falta para ler da história (*ibid.*, 23, tradução minha).

O leitor, portanto, tem um papel semiativo, visto que o objeto (livro) existe independente dele, mas a leitura não se concretiza sem sua imaginação para dar vida às cenas descritas, ou seus dedos para passar as páginas. Pode-se dizer que a narrativa relatada ou contada tem de ser *interpretada* pelo leitor. Contrasta, assim, com o segundo modo, o da exibição:

...tal qual em adaptações para o cinema ou para o palco, somos arrastados por uma história que segue inexoravelmente em frente. Transporta-se da imaginação ao reino da percepção direta – com sua mistura de detalhes e focos amplos. O modo performático nos ensina que a língua não é a única maneira de expressar significados ou contar histórias. Representações visuais e gestuais são repletas de associações complexas; a música propõe “equivalentes” auditivos às emoções dos personagens e, por sua vez, provoca respostas afetivas por parte dos espectadores. (...) contudo, uma dramatização *exibida* não se aproxima da complexidade dos jogos de palavras da poesia *contada*, ou da junção de descrição, narração e explicação que a narrativa em prosa alcança com facilidade (*ibid.*, 23, tradução minha).

Nesta instância, o espectador atua como entidade quase que puramente receptora, visto que a narrativa prossegue independente de sua presença ou atenção⁵. Assim sendo, a narrativa mostrada, exibida, deve ser *presenciada* pelo espectador.

Em um videogame, contudo, o principal expoente é não a história relatada ou exibida, mas sim a interação do jogador com o mundo, como pode-se ver ao comparar as duas obras escritas por Yu Godai. Tanto no jogo *Digital devil saga* quanto no romance *Quantum devil saga*, em determinado momento, o grupo do protagonista Serph, após explorar a base inimiga

circunscritas por sequências de ergodicidade muito mais limitada ou, frequentemente, inexistente” (NEWMAN, 2002, tradução minha). A ‘cutscene’, ou cena de corte se configura, então, como a sequência de eventos em que a ergodicidade e a agência do jogador são limitadas em favor de um fluxo narrativo mais intenso.

⁵ Pode-se argumentar que o espectador detém alguma medida de controle ao reproduzir os conteúdos em um espaço particular, onde poderia pausar, rebobinar, avançar ou cessar prematuramente uma reprodução de áudio ou vídeo, mas tais opções lhe são negadas em absoluto ao presenciar estas mesmas reproduções em um espaço coletivo, tal qual um teatro, uma sala de cinema ou uma apresentação musical.

no coração da região conhecida como Svadhisthana, se vê face a face com o primeiro antagonista da história, Harley, líder de uma tribo rival à dos protagonistas. No jogo, inicia-se uma cena de corte; passa-se de um momento de interação para um momento de exposição. No romance, a narrativa segue como de praxe. Após uma breve troca de palavras, insultos e ameaças, o corpo de Harley começa a sofrer mutações bizarras e ele se transforma no primeiro grande inimigo a ser enfrentado. No livro, Godai utiliza os recursos de que dispõe – o da palavra escrita, do detalhe e da descrição:

Seus lábios se contorceram numa paródia cruel de um sorriso. (...) Um líquido negro com um estranho brilho oleoso borbulhava em todas as direções (...) Tudo fluía na direção de Harley Q. O líquido se espalhou sobre seu corpo mutilado, escurecendo sua pele onde tocava, e rapidamente o cobriu por completo. Ao invés de cobri-lo, contudo, o líquido parecia estar sendo absorvido por seu corpo (...) O corpo de Harley tinha o mesmo lustro oleoso do líquido, negro e pegajoso. Seu contorno estava em constante fluxo, nunca permanecendo em uma única forma – uma montanha de piche retorcido. Em um momento ele era uma abominação com tentáculos que se contorciam; em seguida, transformava-se num poliedro com superfícies extremamente lisas. “Vou comer vocês! Comer, comer, comer!” (GODAI, 2014: 56, tradução minha).

Por mais que a criatura em que Harley se transforma, no jogo, seja completamente distinta da abominação disforme presente no romance (No jogo, ele se torna uma entidade baseada na figura mitológica do hinduísmo, Hayagriva, que tem a aparência de um homem dotado de cabeça de cavalo), os episódios da transformação, em ambas as mídias, têm bastante em comum: tratam-se de cenas tensas, em que Harley vai do medo ao desespero e à insanidade, e revela o poder que, assim como os protagonistas, adquirira nos primeiros momentos da história. O que a literatura faz com palavras escritas, o filme faz com música crescente, representações visuais e o trabalho do dublador:

Imagem 3: Harley transforma-se em Hayagriva



Fonte: Jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Logo em seguida, o romance descreve o conflito que se segue à transformação. Já o jogo devolve o controle ao jogador e inicia-se o combate entre o grupo de Serph e o monstro. O jogo volta a ser interativo, participativo. A história segue de acordo com o ritmo do jogador, mas com componentes visuais e auditivos; a história apresenta componentes visuais e auditivos, mas o jogador tem presença ativa dentro do mundo representado na tela à sua frente:

Interagir com uma história é, novamente, diferente de tê-la mostrada ou contada – e não somente por causa do tipo de imersão mais imediata que [a interação] permite. Assim como em uma peça ou em um filme, na realidade virtual ou em um videogame a língua não tem, por si só, de conjurar um mundo; o mundo está presente perante nossos olhos e ouvidos (...) Quando jogamos um jogo de tiro em primeira pessoa e nos tornamos um personagem ativo dentro de um mundo narrativo e vivenciamos visceralmente a ação, nossa resposta é diferente. A mídia, por si só, não explica o que acontece quando um videogame é adaptado para uma peça de arte digital exibida em um museu, pois este se torna uma maneira de mostrar, ao invés de interagir com, uma história (HUTCHEON, 2013: 26-7, tradução minha).

Por mais que os atos de se ler uma narrativa ou de se assistir a um filme não sejam

seguinte maneira:

Imediatamente, Serph sentiu algo afiado e prateado sair de seu corpo em um furor de energias invisíveis. A energia se misturou com a poeira do entorno, rodeando-o com um frio invernal que formigou sua pele. O efeito sobre Harley foi muito mais dramático. O ser monstruoso soltou mais um urro e tentou fugir, enquanto seus tentáculos se congelavam e estilhaçavam como vidro (GODAI, 2014: 61, tradução minha).

Vê-se que Godai transpôs para a página vários elementos que ajudam a configurar o combate no jogo: o aspecto visual da magia selecionada (gelo, congelamento, cristalização) e o efeito sobre o inimigo (dor, dano). O mesmo ocorre com as ações e decisões tomadas por outros personagens, condizentes com suas possibilidades e com as regras do jogo. Uma conclusão que se pode arriscar é a de que uma transposição (adaptação, tradução) exitosa de um videogame para uma mídia onde a história é exibida ou contada deve levar em conta não somente a trama e os personagens, como também as mecânicas e regras que regem o mundo digital, visto que essas também fazem parte do ‘texto’ do videogame, como será explicado no próximo capítulo. No caso da adaptação de *Digital devil saga* para os primeiros capítulos de *Quantum devil saga*, pode-se listar as transformações dos personagens em criaturas (demônios⁷) inspiradas em entidades mitológicas advindas principalmente do hinduísmo; o fato de esses demônios apresentarem capacidades físicas e metafísicas que vão muito além do que seriam capazes em suas formas humanas; as afinidades e repulsas a diferentes elementos – fogo, gelo, vento, eletricidade, terra/gravidade – que os personagens apresentam enquanto demônios; a necessidade de devorar os inimigos derrotados para tornarem-se mais fortes, ou arriscar a sanidade e sofrer consequências tangíveis, como a perda de controle do personagem ou danos físicos. Todos esses elementos são utilizados como pontos de relativa importância na narrativa literária, de modo que se aproxima do jogo não só pela história, trama e personagens, como também pelos mecanismos que fazem o mundo funcionar.

Quanto mais se distancia do conceito de uma adaptação direta, de uma tradução ou transposição intermidial, e se mergulha nas relações de transficcionalidade, mais a palavra ‘mundo’ se torna relevante. Compreendo por transficcionalidade o fenômeno de obras que

mente a brevidade, uma vez que não se pode pular para determinados momentos num jogo, assim como se pode pular para determinada página ou capítulo de um livro, optei por utilizar apenas habilidades demasiadamente potentes, para facilitar a coleta de informações e imagens.

⁷ Vale ressaltar que a série *Megami Tensei* se vale da raiz grega da palavra “demônio”, “daimon”, significando qualquer entidade sobrenatural, ao contrário do significado unicamente malevolente atribuído à palavra na tradição judaico-cristã.

contam histórias distintas, porém relacionadas e repletas de elementos compartilhados – sejam essas histórias contadas no mesmo meio (por exemplo, os contos, poemas e novelas de H.P. Lovecraft; a série de romances *Discworld*, de Terry Pratchett; ou os diferentes jogos da meta-série *Shin megami tensei*), ou em mídias distintas (como os jogos e romances da série *Borderlands*; o CD *Dante xxi*, da banda Sepultura, que reconta a *Divina comédia*, de Dante Alighieri; ou mesmo o jogo *Enslaved: odyssey to the west*, que traz ao mundo digital elementos do romance chinês do século XVI, *Jornada ao oeste*). Marie-Laure Ryan define o fenômeno da seguinte maneira:

...o conceito narratológico de transficcionalidade – definido por Richard Saint-Gelais como uma relação que se obtém quando “dois (ou mais) textos compartilham elementos tais quais personagens, locais imaginários, ou mundos ficcionais” (...) A dinâmica inerente à metáfora de fluxo sugere que um conteúdo evolui à medida que passa de um meio a outro, configurado pelas possibilidades específicas destes (2013, 361-2, tradução minha).

Ou seja, transficcionalidade é a rede de elementos que interliga diferentes obras, além das adaptações ou transposições.

A ideia central ao conceito é a do “mundo” (*storyworld*), de onde se extraem os elementos de ligação. Este aspecto é especialmente relevante no que diz respeito aos videogames, visto que, além da (re)construção audiovisual do mundo que o leitor vivencia (e da exploração deste), o jogo traz a possibilidade de desprendimento do fio narrativo. Isso é exemplificado por Susana Tosca, em seu ensaio sobre remediações de *Chapeuzinho vermelho*, onde defende que não haveria propósito na transposição direta da história da fábula para o virtual, visto que:

...um mundo tridimensional em que o leitor jogaria com a garota protagonista e teria que atravessar os já conhecidos pontos da trama da velha história. Qual seria o propósito de se jogar um jogo assim? Não haveria suspense, nenhum espaço para incertezas, nenhum prazer. Não importa o quão belo o mundo, o quão empolgantes as tarefas adicionais, o quão esperta a inteligência artificial ou o quão fluida a experiência, os jogadores não apreciariam tal jogo enquanto ficção, pois foi empiricamente demonstrado, no que diz respeito aos jogos que se passam em vários mundos transmidiais contemporâneos. Jogadores não querem uma reprodução exata (tradução/adaptação) da mesma história (TOSCA, 2013: 203-4, tradução minha).

Já a jornada inversa é possível, como se notou com a relação entre *Digital devil saga* e

Quantum devil saga, uma vez que a literatura abre as portas para a exploração profunda de pensamentos e motivações, algo que, se feito na mesma escala e magnitude traria uma grande quebra de ritmo de um jogo que se pauta em ação e avanço da trama. Mantém-se, contudo, que a jornada da página para o mundo virtual deve trazer elementos do original, mas não copia-lo. Deve-se estabelecer o heterocosmo, como Linda Hutcheon descreve:

O que é adaptado aqui é o heterocosmo, literalmente um “outro mundo” ou cosmo, que inclui, é claro, os elementos de uma história – cenários, personagens, eventos e situações (...) o que é mais relevante em uma adaptação⁸ para os videogames é o fato de que os jogadores podem habitar um mundo visual de animação digital conhecido e, por vezes, surpreendente. (...) Esse heterocosmo possui o que teóricos chamam de “verdade-de-coerência” – aqui, a plausibilidade e coerência dos movimentos dentro do jogo – assim como mundos narrados ou atuados, mas este mundo também possui um tipo específico de “verdade-de-correspondência” – não a nenhum “mundo real”, mas ao universo particular do texto adaptado. O videogame de *O poderoso chefão* utiliza as vozes e imagens físicas de alguns dos atores do filme, inclusive de Marlon Brando, mas a estrutura linear do filme é transmutada para um modelo mais flexível de jogo, onde o jogador se torna um mafioso sem nome que tenta angariar o respeito dos personagens principais ao adquirir empresas para o cartel, matar pessoas procuradas, etc. (HUTCHEON, 2013: 14, tradução minha).

Isso pode ser observado na relação entre os jogos *Alice* e as novelas de Lewis Carroll. Nos jogos, Alice (controlada pelo jogador) visita um País das Maravilhas modificado e distorcido, mas ainda reconhecível, graças à presença de personagens conhecidos, como o Gato de Cheshire, a Duquesa, a Rainha Vermelha e o Chapeleiro Maluco; situações, como mudanças de tamanho, jogos de palavras e enigmas; objetos, como a lâmina vorpal (esta uma referência ao poema *Jabberwocky*, onde é introduzida como a única arma capaz de matar o monstro), um moedor de pimenta e peças de xadrez – todos elementos que constituem o heterocosmo das obras literárias de Carroll. Vale ressaltar que o fenômeno também ocorre na via oposta, o de transficcionalidade de jogos para livros, como nos romances da série *Borderlands*. Neles, temos a presença de personagens principais dos jogos, como Roland, Marcus, Mordecai e Brick; locais que o jogador visita, como a cidade de Fyrestone, os Salt Flats e a cidade de Sanctuary; objetos, como armas de diferentes fabricantes e tipos de veículos específicos; e até mesmo personagens secundários, como o bandido Flesh-Stick, que figura como antagonista

⁸ Aqui, Linda Hutcheon utiliza o conceito de adaptação de maneira ampla, sem diferenciação entre transposições/traduições e transferências transficcionais.

menor no segundo jogo da série.

Estes mundos, ou heterocosmos, ficcionais podem se estabelecer e interagir entre si de diversas maneiras. Ryan elabora que, primeiramente, estabelecem-se os componentes estáticos do mundo:

1. Um inventário dos existentes (entidades) que formam (a) os tipos de espécies, objetos e instituições sociais que povoam o mundo e (b) o elenco de personagens individuais que atuam como protagonistas;
2. Um folclore relacionado aos existentes (históricos, lendas, boatos);
3. Um espaço com certas características topográficas;
4. Um conjunto de leis naturais;
5. Um conjunto de regras e valores sociais. (RYAN, 2013: 364, tradução minha).

Estabelecidos tais elementos, um conto que se passa em tal mundo pode seguir a jornada de determinado personagem, enquanto um videogame segue os acontecimentos em uma localização geográfica distinta.

Ryan elabora que diferentes histórias, sejam elas contidas em uma mesma mídia ou em mídias diferentes, se conectam umas as outras a partir de uma âncora em comum – o heterocosmo. Entidades ficcionais podem migrar de um livro para outro, de um jogo para outro, de um livro para um jogo e vice-versa. Diferentes mundos (ou iterações distintas de um mesmo mundo) se conectam a partir de relações de transficcionalidade, de transferência transficcional. De *Borderlands* para *Borderlands 2* ou *Borderlands: the fallen*; de *Alice no país das maravilhas* para *Alice no país do espelho* ou *Alice: madness returns*, de tantos contos de Murakami para *Memoranda*; de *Heart of darkness* para *Apocalypse now* ou *Spec ops: the line*; de *Digital devil saga* para *Quantum devil saga*; e por aí vai. Obras, mundos e histórias fundamentalmente distintas, conectadas por seus heterocosmos através de diferentes relações transficcionais. Ryan descreve quatro modalidades de transferência transficcional – três delas previamente sugeridas por Lubomír Dolezel (1998: 206-7), mais uma, por ela cunhada:

Expansão estende o âmbito do mundo (*storyworld*) original ao lhe adicionar mais existentes, transformando personagens secundários nos heróis da história que vivenciam, fazendo os personagens visitarem novos locais do mundo, e aumentando a cobertura da história original através de sequências e prequelas. Dolezel ilustra esta relação de expansão através de uma discussão de *Wide sargasso sea*

(1966), de Jean Rhys. Esse romance narra a vida de uma personagem secundária de *Jane Eyre* (1847), de Charlotte Brontë, a primeira esposa do Sr. Rochester, que aparece no texto original como uma louca, trancada do sótão. Em *Wide sargasso sea*, ela obtém o que lhe é negado em *Jane Eyre*, a oportunidade de narrar sua vida através de sua própria perspectiva (RYAN, 2013: 366, tradução minha)

Essa relação se observa entre as obras *Alice*, de Lewis Carroll, e os jogos *American McGee's Alice* e *Alice: madness returns*, visto que estes últimos propõem a história de uma Alice mais velha, vários anos após o final de *Alice no país do espelho*:

Imagem 5: Alice, agora com dezoito anos, retorna ao País das Maravilhas



Fonte: jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011)

Como dito anteriormente, *Alice: madness returns* resgata e utiliza diversos elementos das obras literárias de Lewis Carroll, atualizando-os para melhor encaixar na estética e temática que propõe. A expansão se inicia na história de fundo, que serve como ponte entre os livros e o jogo. Ela introduz o evento do incêndio catastrófico, evento ocorrido pouco tempo após a narrativa de *Alice no país do espelho*, que deixou Alice como única sobrevivente de sua família. Durante os oito anos que ficou hospitalizada, Alice se mostrou inerte a estímulos externos, ainda que com fortes sinais de trauma, como ataques de histeria que se alternavam com períodos de coma. Como o País das Maravilhas é um mundo imaginário, os danos à psique de Alice afetaram profundamente o reino mágico, distorcendo-o. Metaforicamente, consertar o País das Maravilhas se torna equivalente a consertar a mente de Alice. No site da

Origin, plataforma de distribuição de softwares da Electronic Arts – a empresa responsável pela publicação dos jogos *Alice* – parte da apresentação do jogo traz a seguinte descrição:

Alice está numa jornada não somente para restaurar sua sanidade, mas também para descobrir a verdade por detrás da morte de sua família nas chamas, onze anos atrás. O evento horrendo pode não ser um mero acidente, causado por um gato doméstico. Mas ela está preparada para enfrentar a verdade? Sua mente fragilizada consegue sobreviver a mais uma jornada pela toca do coelho? (ELECTRONIC ARTS, 2018. Tradução minha).

Enquanto toda a jornada de *American McGee's Alice* ocorre dentro do País das Maravilhas, *Alice: Madness Returns* alterna entre o País das Maravilhas e as ruas de Londres, demonstrando como a 'loucura' de Alice afeta sua interação com o mundo 'real'.

A menção da cidade de Londres nos traz a outro foco de transficcionalidade que se enxerga nos jogos, o da estética visual. Mais especificamente, o estilo adotado nos jogos segue os traços estabelecidos pelo ilustrador John Tenniel para os desenhos que acompanham os livros de Lewis Carroll, com proporções exageradas, por vezes grotescas. Personagens previamente existentes nos livros retêm suas características marcantes:

Imagens 6 e 7: encontros de Alice com a Duquesa





Fontes: livro *Alice's adventures in wonderland* (CARROLL, 1999): 61; jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

Tal emprego do estilo de Tenniel não se restringe ao tempo que Alice passa no País das Maravilhas, contudo. Talvez como maneira de demonstrar como a mente de um indivíduo é capaz de distorcer sua percepção da realidade, a Londres ao redor de Alice é similarmente retorcida e obtusa:

Imagens 8 e 9: Alice circula por um mercado da Londres vitoriana. Na primeira imagem, Alice em frente a um açougue. Na segunda, uma família, com ênfase em suas características grotescas e exageradas



Fontes: jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

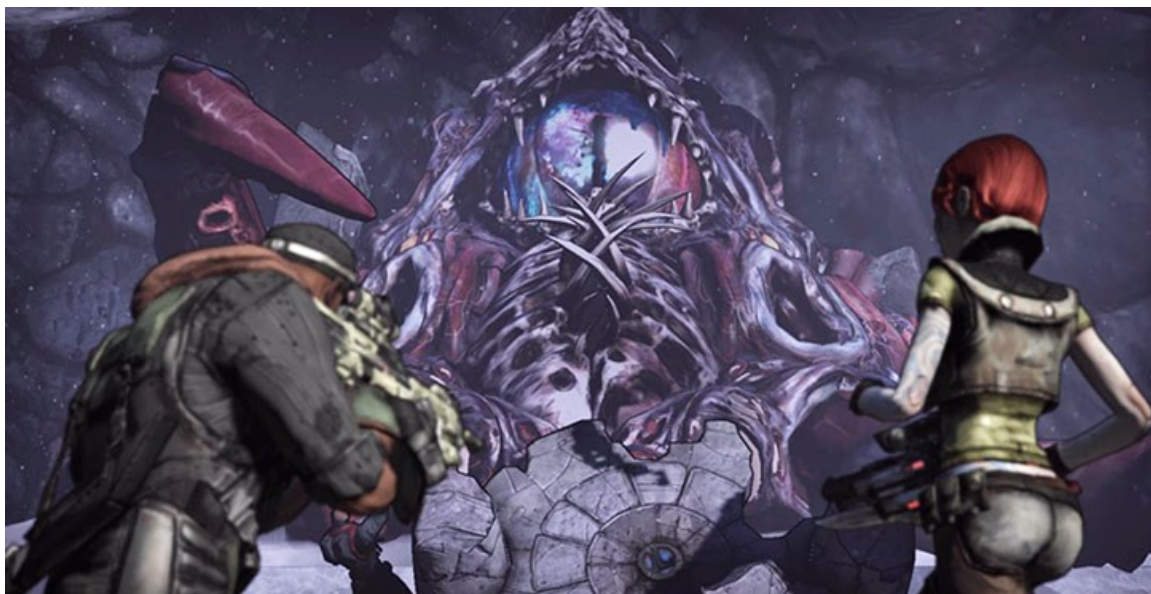
Como o jogador controla Alice, ele é convidado a enxergar o mundo através de seus olhos e vivenciar suas experiências. Assim como o País das Maravilhas está corrompido e estranho, a Londres ao redor de Alice lhe parece grotesca e deformada. Isso contrasta violentamente com a própria Alice, que é apresentada como uma humana plausível e proporcional, tanto em Londres quanto no País das Maravilhas, reforçando a noção de que tudo que aparece na tela reflete o estado mental da protagonista. Pode-se extrapolar e, de certa forma, concluir que, ao estender a estética das ilustrações dos livros *Alice* para além do País das Maravilhas, as equipes lideradas por American McGee⁹ expandiram não só a obra de Lewis Carroll, como também a de John Tenniel.

De maneira similar com o que ocorre com a história de *Alice*, os romances *Borderlands*, de John Shirley, são expansões do universo criado nos jogos *Borderlands 1* e *2*, pois exploram eventos ocorridos durante os cinco anos que transcorrem entre as tramas dos dois jogos. Essa existência ‘intermediária’ das histórias de Shirley, porém, apresenta uma série de desafios únicos. Por estarem interpostos entre duas histórias já pré-estabelecidas, os romances de Shirley devem obedecer a uma série de restrições temporais e geográficas, visto que os protagonistas de *Borderlands 1* (Roland, Mordecai, Brick e Lilith) têm seus papéis e destinos definidos em *Borderlands 2*. O heterocosmo não pode ter as regras que o estabelecem perturbadas. Ou seja, ao inserir suas histórias no universo dos jogos, Shirley deve adequar suas tramas para não perturbar os fatos prévios, como, por exemplo, o de que Roland (que serve como um dos protagonistas nos romances *Borderlands: the fallen* e *Borderlands: unconquered*), em determinado momento, entre os dois jogos, organiza seu grupo armado, os Crimson Raiders, na cidade de Sanctuary.

Shirley cumpre o requerimento de não perturbar o heterocosmo com certa maestria. A trama de *Borderlands 1* termina com a abertura do *Vault*, uma arca de origem alienígena que, segundo boatos e lendas, teria enormes riquezas em seu interior. O que o Vault guardava, contudo, era um monstro perturbador, disforme e extremamente feroz, conhecido como ‘The Destroyer’:

Imagem 10: Roland e Lilith perante o monstro ‘The Destroyer’

⁹ Os jogos *American McGee's Alice* (2000) e *Alice: madness returns* (2011) foram produzidos por estúdios distintos, ainda que apresentem o líder e designer principal (McGee) e alguns desenvolvedores em comum.



Fonte: jogo *Borderlands* (GEARBOX, 2009).

Após a destruição da criatura, nada acontece, ao menos explicitamente. Os personagens apenas seguem seus caminhos, em busca de novas aventuras e riquezas. Pode-se ver isso nos quatro curtos pacotes de expansão (*DLC packs*) do primeiro jogo. São episódios comparativamente curtos, com histórias independentes, ainda que não inconsequentes. Independentes por transmitirem a totalidade de suas tramas e experiências em seus pacotes exclusivos; não inconsequentes por continuarem a narrativa do jogo principal e conterem eventos marcantes, relevantes para os jogos futuros. Neles, os personagens se envolvem em um apocalipse zumbi; em uma arena gladiatória que introduz uma personagem secundária de grande importância nos outros jogos da série; em uma incursão militar de grande escala por uma megacorporação fabricante de armas e material bélico; e em uma revolução armada arquitetada por robôs descontentes com o tratamento de subalterno a que são sujeitos. Além de seu envolvimento nesses eventos, pouco se sabe do destino de Roland, Lilith, Mordecai e Brick no espaço de tempo entre *Borderlands 1* e *2*, além do que é explicitado no segundo. Isso deixa um amplo espaço de tempo e ações indefinidos, que é o que Shirley preenche. Isso se enxerga nas seguintes passagens:

“Sempre ouço falar sobre algo espetacular do outro lado da próxima duna. Geralmente não está lá. Não sei porque vim para esse planeta miserável.”

“Pelo mesmo motivo que todos nós viemos,” disse Roland, encaixando sua espingarda na estante de armas. “Pelo mesmo motivo que a Corporação Dahl veio, tempos atrás. Porque é vasto, há tesouro, se você tiver sorte, e ninguém te diz o que fazer.”

(...)

Em Pandora, nunca se sabia.

Talvez seja por isso que ele tenha ficado nesse planeta maldito. Porque nunca se sabia. Sempre havia uma nova ameaça – o que significava pouco tempo para pensar. Você não ruminava. Você não pensava no passado. Você seguia caçando aquele ápice, qualquer coisa que te ajudasse a sobreviver. Era pura adrenalina. Até que você se chocava contra aquela parede final... (SHIRLEY, 2011: 8, tradução minha).

Ou seja, com pouco realmente definido do que se passa nos anos que separam as histórias de *Borderlands 1* e *2*, o autor tem amplas janelas para narrar aventuras e desventuras dos personagens. Isso é especialmente perceptível quando se considera que o planeta Pandora, onde os jogos se passam, é uma enorme fronteira hostil, largamente inexplorada.

Os outros dois livros, *Borderlands: unconquered* e *Borderlands: gunsight* têm como protagonistas, respectivamente, os personagens Roland e Mordecai, e Mordecai e Brick. As histórias ocorrem em sequência cronológica, no mesmo espaço de tempo entre os jogos. Uma diferença crucial entre estes dois romances e o primeiro, *The fallen*, é o de que o jogo *Borderlands 2* já havia sido lançado e, assim, detalhes de seu ‘novo’ mundo e de sua trama eram amplamente conhecidos. Isso se reflete em passagens em ambos os livros. Logo no início de *Unconquered*, relata-se que Roland estava atrás de crystalisks – monstros cobertos de cristais valiosos – e ele menciona a substância conhecida como Eridium (SHIRLEY, 2012: 22). Tanto essas criaturas específicas quanto o Eridium são elementos que não estão presentes, ou sequer são mencionados, no primeiro jogo. Similarmente, *Gunsight* traz as seguintes passagens, que referenciam eventos e personagens de *Borderlands 2*:

Havia rumores de que Handsome Jack estava destruindo os Claptraps, por motivos que ele não revelava. (...)

Nesta época ele vivia não muito longe de Sanctuary – é esse o lugar que Roland meio que organizou com seu novo grupo, os Crimson Raiders. (...)

Ficava em um lugar irregular, semi-montanhoso, lá no norte quase-horrendamente-frio, não tão longe do assentamento de Sanctuary, e também não tão perto assim. Não tão longe da casa daquela vadiazinha louca da Tina... e também não tão perto de lá assim... (SHIRLEY, 2013: 6-9, tradução minha.)

Ao evocar locais, eventos e personagens do segundo jogo, Shirley melhor enquadra suas obras dentro do heterocosmo que tinha a seu dispor. Dessa forma, ele expande o universo de *Borderlands*, fazendo uso plausível dos protagonistas do primeiro jogo sem infringir as regras

do heterocosmo. Isso não só configura os romances como expansões dos jogos, como os valida enquanto tal – por mais que os eventos de seus livros ainda não tenham sido referenciados explicitamente nos jogos subsequentes da série.

Para além de expansões, Ryan também apresenta a seguinte relação de transferência transficcional:

Modificação “constrói versões essencialmente diferentes do proto-mundo (*protoworld*), redesenhando sua estrutura e reinventando sua história”. De acordo com Dolezel, essa é a relação obtida entre os romances *Robinson crusoe* (1719), de Daniel Defoe, e *Foe* (1986), de J.M. Coetzee. Em *Foe*, Robinson não se envolve nos grandiosos esforços civilizatórios descritos no romance original, tampouco mantém um diário: sua história é contada por um ghost-writer. A maior parte dos exemplos de modificação segue uma sequência inversa de eventos ao dar um destino diferente para os personagens, de certa maneira respondendo à pergunta ‘E se?’ (RYAN, 2013: 366, tradução minha).

Modificação é o que ocorre entre *Blind willow, sleeping woman*, de Murakami, e o jogo *Memoranda*, assim como entre *Digital devil saga* e a segunda metade de *Quantum devil saga*. *Memoranda* pega personagens e situações de diversos dos contos e os rearranja em uma sequência lógica de enigmas e quebra-cabeças. Retornando à pergunta de Ryan (‘E se?’), o questionamento que este jogo coloca é ‘e se vários personagens e situações dos contos de Murakami coexistissem numa única cidade?’.

De maneira dar forma à resposta para tal pergunta, *Memoranda* coloca o jogador no papel de uma jovem adulta que esqueceu o próprio nome, eco da protagonista do conto “A Shinagawa monkey”. Assim como a Mizuki do conto, a Mizuki do jogo tem de descobrir porque esqueceu o próprio nome e quem o roubou:

Imagem 11: Mizuki conversa com o zelador do prédio onde mora, que faz chacota com o fato de ela ter se esquecido do próprio nome



Fonte: jogo *Memoranda* (BIT BYTERZ, 2017).

Assim como no conto, ela conta com o apoio de uma psicóloga que sugere que atente para qualquer incidência de lapsos ou memórias relacionadas ao assunto ‘nome’. Por fim, descobrem que o nome de Mizuki e de uma amiga foram roubados por um macaco da neve. A diferença crucial, contudo, é que a jornada da Mizuki do jogo é muito menos linear que a da Mizuki do conto. Para chegar ao macaco, à memória de algo relacionado ao assunto ‘nomes’, ou mesmo à psicóloga, Mizuki ajuda seus muitos amigos e conhecidos a resolver seus problemas pontuais, de maneira que a dirigem tangencial e indiretamente na direção da resolução de suas próprias questões. O que *Memoranda* faz é uma disposição de elementos díspares e aparentemente incongruentes de diferentes contos de Murakami, de maneira a formar um todo que a tudo engloba. É um processo não muito diferente do método de pintura criado por Picasso e Braque no início do século XX e rapidamente adotado pelos futuristas (PERLOFF, 1993: 98), o da colagem.

Colagem é um processo artístico no qual o criador se vale de elementos variados, retirados de um meio, inseridos numa obra distinta e organizados em uma “estrutura das justaposições que caracterizam uma obra como a *Homenagem a meu pai* de Severini” (*ibid.*, 102), de modo a criar efeitos de incongruência e desconcordância. “A composição da colagem (...) é distinta das ‘colações’ do século XIX pelo fato de que sempre implica a transferência de materiais de um contexto para outro, ainda que o contexto original não possa

ser apagado” (*ibid.*). Neste contexto, os materiais transferidos são os elementos, situações e personagens de diversos contos de Murakami, que são organizados em uma única cidade. A maneira como os elementos são organizados em *Memoranda* estão de acordo com os dizeres do Grupo Mu e de Louis Aragon:

“Cada elemento citado quebra a continuidade ou a linearidade do discurso e conduz necessariamente a uma dupla leitura: a do fragmento percebido em relação ao seu texto de origem, e a do mesmo fragmento como incorporado em um novo conjunto, uma totalidade diferente. O estratagema da colagem consiste também em nunca suprimir inteiramente a alteridade desses elementos reunidos em uma composição temporária.” (...)

“A noção de colagem é a introdução [na pintura] de um objeto, uma substância, tirada do mundo real e pela qual o quadro, quer dizer o mundo imitado, se acha totalmente posto em questão” (GRUPO MU, 1978: 34-5; ARAGON, 1965: 119, *apud* PERLOFF, 1993: 102-3)

Ainda que estejam reorganizados dentro do mesmo universo (a cidade), os elementos dos contos, presentes em *Memoranda*, têm sua alteridade mantida e a ‘realidade’ do mundo do jogo é constantemente posta em questão, graças às diversas situações insólitas pela qual Mizuki passa:

Imagem 12: ao sair de seu apartamento, Mizuki se depara com uma pedra de formato de rim, que simplesmente existe naquele local específico



Fonte: jogo *Memoranda* (BIT BYTERZ, 2017).

A pedra em questão não só foi retirada diretamente do conto “The kidney-shaped stone that moves every day” e colocada (colada) no jogo, como parece completamente alienígena ao mundo e ao contexto em que se encontra, pois está simplesmente lá, sem as explicações ou o contexto do conto. Há uma pequena inversão, porém:

Todas as manhãs, ela encontra a pedra num lugar diferente. Ela a deixa sobre a escrivaninha quando vai para casa à noite. Ela é uma pessoa muito metódica, então sempre deixa a pedra no exato mesmo local, mas de manhã ela a encontra no assento de sua cadeira giratória, ou próxima do vaso, ou no chão. (...) Nada em seu escritório mudou, nada está faltando, e nada foi alterado. A posição da pedra é a única coisa que muda (MURAKAMI, 2006: 323-4, tradução minha).

Enquanto isso, no jogo a pedra se comporta de maneira oposta, sempre retornando ao mesmo local. Se Mizuki a apanha e sai do corredor em frente ao seu apartamento, logo em seguida a pedra desaparece e provoca um comentário por parte da protagonista, que diz que isso aconteceu ‘mais uma vez’. Esse tipo de situação se repete várias vezes ao longo do jogo, com Mizuki reagindo com a mais completa naturalidade perante as situações insólitas e incongruentes.

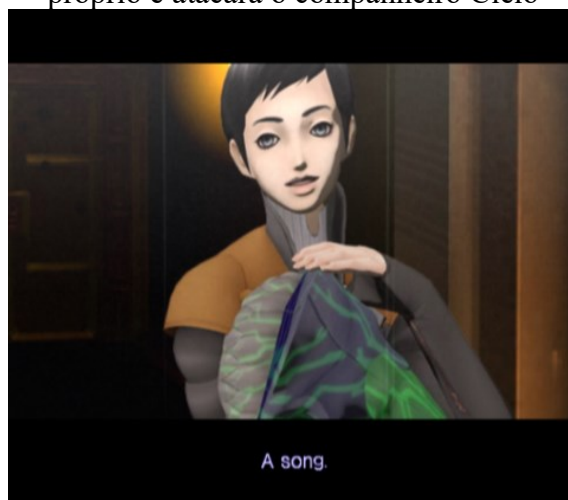
Ao rearranjar os elementos dos contos de Murakami em um novo heterocosmo, numa colagem de personagens, situações e enredos, o estúdio Bit Byterz efetivamente traz a prosa do escritor japonês para o mundo digital. Ao recortar e transportar partes e pedaços dos contos, o estúdio iraniano os modifica para fazê-los encaixar de maneira coerente, ainda que mantendo uma atmosfera surreal e não sem certa incredulidade, trazendo uma resposta satisfatória ao ‘e se?’, como sugerido por Ryan.

A outra obra que, a partir de determinado ponto, ousa colocar essa questão para si mesma é *Quantum devil saga*. Como foi dito anteriormente, até certo momento este romance é uma adaptação/transposição da história de *Digital devil saga*: especialmente a partir do final do primeiro volume¹⁰, Yu Godai começa a trazer diversas modificações à trama – modificações que vão muito além de simples alterações etimológicas, como o nome da organização ‘Templo do Karma’ (*‘Karma Temple’*) ser alterado para ‘Igreja do Karma’ (*‘Church of Karma’*). A primeira grande alteração vem nas habilidades da personagem Sera. Após receberem seus poderes de transformação, os personagens (tanto nos jogos quanto nos

¹⁰ Ao longo da maior parte do primeiro romance da série, a narrativa e a trama permanecem relativamente análogas ao que é representado no jogo, com algumas pequenas mudanças de pouca consequência.

livros) passam a ser assolados por uma fome inexorável, que só é atenuada ao devorar sem piedade os inimigos abatidos. Não devorar o inimigo acarreta uma potencialização crescente da fome, que leva à perda de controle em absoluto, que faz com que o personagem ataque quem estiver à sua volta indiscriminadamente e, por fim, se autodestrua. No jogo, a garota de cabelos negros, Sera, consegue curar a loucura trazida pela fome com uma canção:

Imagem 13: Sera usa sua canção para curar o monstruoso Gale, que perdera o controle de si próprio e atacara o companheiro Cielo



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Enquanto isso, no romance não é a canção de Sera que tem propriedades curativas, mas seu sangue. A ingestão do sangue da garota aplaca os sintomas da fome avassaladora e devolve o controle do próprio corpo ao personagem:

Serph sabia que ele também tinha mudado. Ele ouviu um berro estridente de advertência sair de sua garganta. Seu corpo já não estava mais sob seu controle. Agora, era a fome que ditava seus atos, o desejo instintivo e arraigado de comer, de comer para apaziguar a fome e o vazio em seu interior. (...)

Com o que lhe serviam de olhos, ele avistou uma figura peculiar: humanoide, mas não equipada para combate. Ela tinha cabelos curtos e negros, e não trajava nada além de uma simples camisola branca. Mesmo descalça, ela rumava em sua direção com passos firmes pelo chão coberto de destroços. (...)

Ao se aproximar dele, a garota calmamente ergueu uma mão, enquanto com a outra esfregava o pulso. Sangue fresco e escarlate surgiu e começou a escorrer, pingando de seu pulso a cada passo que dava. (...)

A garota permaneceu lá, sorrindo enquanto sangrava. Então, tudo escureceu. Serph sentiu pele macia contra seus lábios e um líquido doce e salgado em sua língua. (...)

Bem perto, Cielo e Gale estavam sentados juntos, atabalhoados. Nenhum deles tinha mais fome nos olhos (GODAI, 2014: 69-71, tradução minha).

Em termos das possibilidades para a trama, esta simples modificação muda bastante coisa. A presença física de Sera não é mais estritamente necessária para curar a fome em estado terminal, como ocorre posteriormente: os membros da tribo Embryon que hesitam em devorar os inimigos derrotados (no primeiro momento, todos menos Heat) carregam consigo pequenas ampolas repletas de sangue da garota, que ingerem quando necessário.

Esta única modificação, por si só, já acarreta uma gama enorme de novas possibilidades para a trama. Dito e feito, a primeira enorme diferença nos acontecimentos vem na figura da personagem secundária, Jinana, líder da tribo Maribel. Tanto no jogo quanto no romance, Jinana aceita uma trégua com os Embryon, de Serph, e forma uma aliança para tentar derrubar um inimigo em comum, a tribo dos Solids. No jogo, ao final de uma longa seção de exploração da cidadela dos Solids, em Anahata, o jogador não só não encontra o líder inimigo, Mick the Slug, como recebe a notícia de que o ataque falhara e que Jinana, que se recusara a devorar os inimigos derrotados, tinha perdido completamente o controle de si. Serph e seus companheiros se veem sem alternativa senão enfrentar a forma transformada de Jinana, a divindade hindu Ushas (ou Usas), e acabam tendo que mata-la, pois Sera não se encontra no local para aplacar a fome devastadora com sua canção:

Imagem 14: Serph e seus companheiros enfrentam a forma demoníaca de Jinana, Usas



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Já no romance, de posse das ampolas de sangue, Serph, Heat e Argilla optam por tentar salvar Jinana, subjugando-a de maneira não letal, de maneira que pudessem força-la a ingerir todos os frascos que carregam:

De repente, Ushas caiu de joelhos enquanto tentava lançar uma nova lâmina de luz. Mal conseguindo se mover, ela conseguia apenas mover seus apêndices lentamente e urrar. Prithvi [Argilla] ativou novamente seu controle gravitacional, mas com menos força que antes. Ushas berrou em ultraje, seu cabelo como raios retorcidos.

Varuna [Serph] cobriu a distância com velocidade, forçando Ushas ao chão. [...] Mas em meio a tudo, ele pegou todas as cápsulas de que dispunha, além das ampolas de Argilla, e empurrou tudo para dentro da boca de Ushas.

“Beba tudo, Jinana. Vamos lá,” ele murmurou, mal conseguindo respirar. [...]

Ushas tinha desaparecido – agora havia apenas Jinana. A líder de cabelos verdes dos Maribel respirava com muita dificuldade, sua boca manchada de escarlate (GODAI, 2014: 213-14, tradução minha).

A sobrevivência de Jinana (e posteriormente de Lupa, líder da tribo Wolves, que também é enfrentado e derrotado no jogo, mas que sobrevive no romance) muda consideravelmente alguns aspectos da trama. A líder dos Maribel se torna uma voz ativa e relevante na narrativa. Já sua tribo, ao invés de ser absorvida pela Embryon, de Serph, continua sendo descrita como aliada. O conflito final entre os Embryon e a tribo Brutes, relatado ao longo do segundo romance, assume proporções muito maiores, com mais entidades influentes e poderosas envolvidas, e mais a se ganhar e a se perder.

Por mais que se tratem de duas obras da mesma autora, as modificações de alguns aspectos de *Quantum devil saga*, em relação a *Digital devil saga*, ajudam a configurar o romance como não uma romantização, ou adaptação direta dos jogos, mas como uma história quase distinta, que compartilha de uma enorme gama de elementos formadores do heterocosmo.

Ao contrário da modificação, onde o universo ficcional se mantém entre as diferentes obras, mas não necessariamente a trama ou o enredo, há um terceiro tipo de transferência intermidial que inverte tais processos. Na *transposição*, observa-se uma congruência de tramas, temáticas e até personagens através de diferentes histórias. Ryan explica o conceito da seguinte maneira:

Transposição “preserva a forma e história principal do proto-mundo, mas as localiza em um cenário temporal ou espacial distinto”. O

exemplo de Dolezel é *The new sufferings of young W.* (1973), de Ulrich Plenzdorf, um romance que transplanta a trama de *Os sofrimentos do jovem Werther* (1774), de Johann Wolfgang von Goethe, para a República Democrática da Alemanha (Alemanha oriental) dos anos 1960¹¹ (RYAN, 2013: 366, tradução minha).

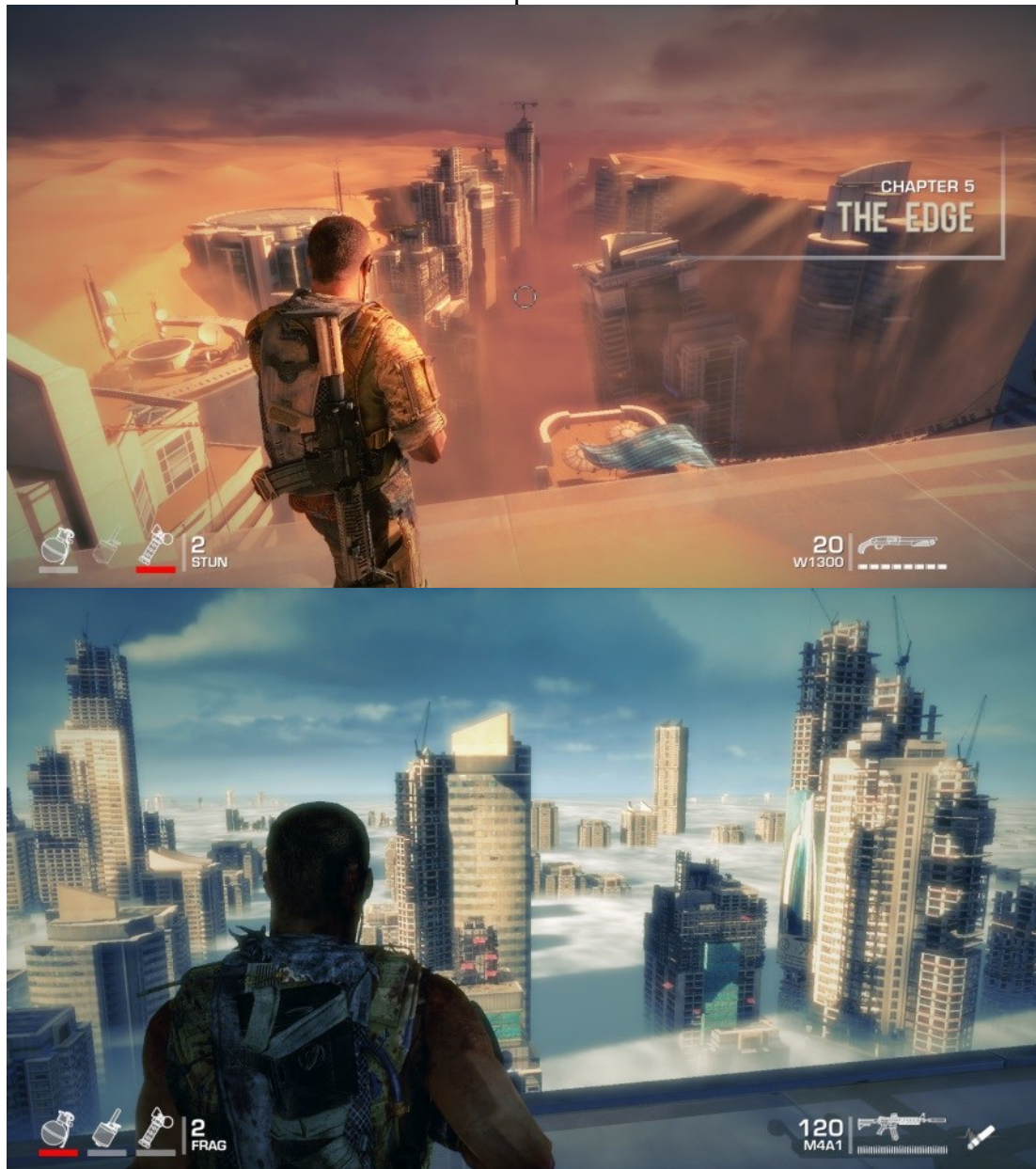
Um dos exemplos contemporâneos mais marcantes de transposição é o do filme *Apocalypse now* (1979), de Francis Ford Coppola, que transpõe a trama do romance de Joseph Conrad, *Heart of darkness* (1899) para a guerra do Vietnã. Não coincidentemente, o jogo *Spec ops: the line* transpõe elementos tanto do romance de Conrad quanto do filme de Coppola para um cenário de futuro-próximo alternativo, em que Dubai seria devastada por uma série de tempestades de areia. Se “Coppola cria um filme que consegue abordar, com êxito, as questões primárias da obra literária enquanto lhe confere uma nova dimensão ao coloca-la num contexto histórico e cultural diferente (...) através das singularidades criativas do filme” (VARGAS, 2004: 91, tradução minha), o estúdio Yager faz o mesmo, valendo-se de elementos tanto do romance quanto do filme, em um videogame.

Um primeiro ponto de confluência entre as três obras é o da trama básica – a busca do protagonista por uma figura de autoridade, que ocupa um posto superior a ele, que está desaparecida, fugida: no romance, o comerciante de marfim Charles Marlow vai atrás de Kurtz, um veterano do ramo; no filme, o capitão Benjamin Willard tem ordens de encontrar o coronel Walter Kurtz. Já no jogo, o capitão Martin Walker transforma uma busca por sobreviventes numa caça ao coronel John Konrad. Estes superiores fugidios se isolaram, cada um à sua maneira e por seus motivos, em locais remotos, no meio do ‘nada’, de forma que os protagonistas necessitassem de uma longa e árdua jornada para alcança-los: Marlow e Willard rio acima, o primeiro no Rio Congo, a bordo de uma barca a vapor da companhia belga, o segundo no Rio Mekong, a bordo de um barco de patrulha da marinha norte-americana. A jornada de Walker e seus companheiros não se dá de barco ou ao longo de um rio, mas a pé (como sugerido pelo nome do protagonista) e através das ruínas de uma cidade devastada, a devastação tanta e tão profunda que a travessia da ex-metrópole mais se assemelha à exploração de uma selva:

Imagens 15 e 16: vistas panorâmicas da Dubai devastada e de aspecto selvagem que o Capitão Walker e seus companheiros devem atravessar. Na primeira imagem, os prédios e as

¹¹ [Tradução de nota de rodapé]: *The new sufferings of young W.*, na verdade, envolve tanto modificação quanto transposição: o herói não comete suicídio, como o Werther de Goethe, mas morre em um acidente. Transposição sem modificação é muito raro; ilustra-se com o caso de se encenar uma tragédia grega com roupas modernas (RYAN, 2013: 366, tradução minha).

dunas são como árvores e montanhas que ladeiam um rio; Na segunda imagem, os arranha-céus evocam as copas de grandes árvores que se erguem acima da neblina de uma selva tropical



Fonte: jogo *Spec ops: the line* (YAGER, 2012).

Uma comparação destas imagens com algumas cenas e tomadas de *Apocalypse now* revela a clara influência das ideias de um rio e de uma selva tropical na estética em torno da arruinada Dubai do jogo:

Imagem 17: tomada panorâmica demonstrando o Rio Mekong ladeado por árvores e montanhas



Fonte: filme *Apocalypse now* (1979, 1:21:10).

As três jornadas, por água ou por terra, na selva ou no deserto, levam os protagonistas, seus companheiros e os espectadores rumo a loucura e horror existencial.

Além da trama e da estética, o ponto chave de confluência das obras é o da temática. Vargas afirma que a história de Marlow em *Heart of darkness* leva o narrador da história (e, conseqüentemente, o leitor) “em uma jornada para o coração da África que, no final das contas, simboliza uma exploração da escuridão que pode habitar o coração humano” (2004: 92, tradução minha). Este é o papel desempenhado pelas jornadas de Willard e Walker: quanto mais fundo na selva ou nas ruínas, quanto mais perto de Kurtz (em ambas as encarnações) ou de Konrad, mais atrocidades e degeneração eles presenciam, mais decisões difíceis têm de tomar, mais perto chegam da escuridão. As três obras também tratam da selvageria dos povos ditos civilizados – a sociedade urbana europeia no romance, os disciplinados e prepotentes soldados norte-americanos nas outras obras. No romance, Conrad aborda o tema após o término da grande jornada de Marlow, quando ele:

Encontrei-me de volta à cidade sepulcral, ressentindo a visão de pessoas apressadas nas ruas para tirar um pouco de dinheiro umas das outras, para devorar sua infame culinária, para beber sua nóxica cerveja, para sonhar seus tolos e insignificantes sonhos. (...) Eles eram intrusos cujo conhecimento da vida me era uma pretensão irritante, pois não havia como eles saberem das coisas que eu sabia. Seu aspecto, que era simplesmente o aspecto de indivíduos comuns cuidando de seus assuntos com a certeza de segurança perfeita, me era ofensivo como a mais excessiva ostentação de tolice perante um perigo que não se consegue compreender. Eu não tinha nenhum desejo em particular de ilumina-los, mas tive alguma dificuldade para me conter e não rir nas caras deles, tão repletas de uma importância

estúpida (CONRAD, 2006: 122, tradução minha).

Marlow também comenta acerca do interesse fervoroso e predatório que vários indivíduos apresentam pelas cartas que o defunto Kurtz lhe confiara – indivíduos sem nenhum real interesse nos objetos. No filme, essa degeneração moral do suposto civilizado é melhor demonstrada pelo episódio das ‘coelhinhos’ da revista Playboy, que se apresentam perante uma turba de soldados americanos. Em meros minutos, a multidão de soldados começa a invadir o palco e a tentar agarrar as moças, que têm de ser evacuadas emergencialmente em um helicóptero:

Imagem 18: soldados da plateia tentam invadir o palco atrás das coelhinhas da Playboy e se atacam com membros da polícia militar do exército americano



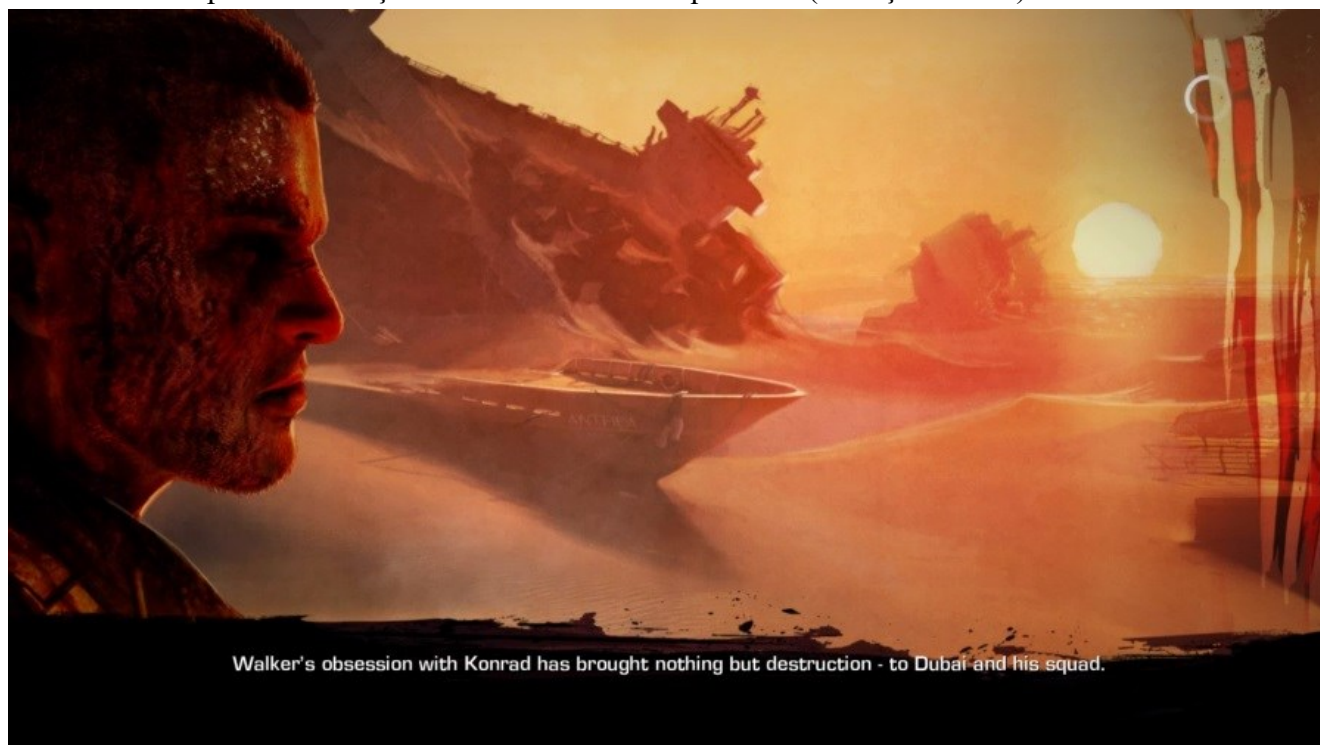
Fonte: filme *Apocalypse now* (1979, 1:09:55).

Tal selvageria traz ecos da passagem supracitada do romance, visto que os soldados ‘civilizados’ se portam como predadores libidinosos, sem muita preocupação com a real escuridão da selva.

Já em *Spec ops: the line*, a questão da degeneração do ‘civilizado’ é mais complexa, dada a natureza dos conflitos que formam a narrativa do jogo. A degeneração, no caso, seria o caos causado por intrusos americanos que intervieram na ordem estabelecida por Konrad. Konrad e sua divisão militar, o 33º Batalhão de Infantaria, ignoraram a ordem de abandonar a população civil de Dubai após a destruição da cidade pelas tempestades de areia, optando por tentar organizar os sobreviventes de maneira a resistir até que uma nova iniciativa de evacuação e resgate pudesse ser lançada. O governo norte-americano, em face de tal desobediência, envia um grupo de agentes da CIA para desestabilizar a ordem estabelecida pelo 33º, instigar revoltas e, por fim, tentar eliminar os desertores. A presença de Walker e

seus companheiros da Força Delta (*'Delta Force'*) só aprofunda o caos da situação: convencido de que todo o caos era culpa de Konrad e do 33º, Walker e seu esquadrão matam dúzias de guerrilheiros árabes e centenas de soldados americanos, e causam a destruição de prédios e a morte de civis como danos colaterais:

Imagem 19: tela de carregamento com a legenda “A obsessão de Walker com Konrad trouxe apenas destruição – a Dubai e a seu esquadrão” (tradução minha)



Fonte: jogo *Spec ops: the line* (YAGER, 2012).

Pode-se assumir, portanto, que a degeneração no jogo, ao contrário da observada em *Heart of darkness* e em *Apocalypse now*, é instigada e aprofundada pela presença do protagonista e de seus companheiros; a escuridão não se aprofunda apenas ao redor deles à medida que se aproximam do centro dos ermos (a estação de Kurtz/o templo de Kurtz/o Burj Khalifah), mas se aprofunda também por causa deles.

Um aspecto das três obras em que se observa uma confluência mais estreita é na função exercida por alguns dos personagens:

Outro exemplo de como *Heart of darkness* e *Dispatches*¹² estão integrados a *Apocalypse now* é o rearranjo dos personagens da novela

¹² *Dispatches* (1977) trata de uma coletânea de memórias da guerra do Vietnã escrita pelo jornalista Michael Herr, que documentou a guerra em primeira mão e foi o principal colaborador na elaboração do roteiro de *Apocalypse now*.

de Conrad para novos papéis e personalidades através de uma caracterização que se baseia em pessoas que Herr encontrou durante a guerra. Vemos isso claramente no personagem Bill Kilgore. Um personagem hiperbólico e paródico do arquétipo do caubói ‘John Wayne’ (...) O personagem equivalente a Kilgore em *Heart of darkness* é o gerente, que representa, grosso modo, o agente da colonização britânica na África que Coppola entrelaçou com a intervenção americana no Vietnã. São gerenciadores de recursos e homens, nativos e estrangeiros. No romance, há certas características na fala do personagem que Coppola julgou apropriado trazer para o filme: “...assim que ele dizia algo, tudo se intensificava. Vinha no final de seus discursos como um selo aplicado às palavras para tornar o significado da frase mais mundana absolutamente inescrutável” (VARGAS, 2004: 95-6, tradução minha).

O personagem dos discursos grandiloquentes também está presente em *Spec ops: the line*, dessa vez como o indivíduo que vem a se apresentar como o “Radioman”. Durante a maior parte do jogo, Radioman provoca Walker e sua equipe, desfere comentários sarcásticos e se mostra a voz do 33°. Através de uma rede de alto-falantes espalhados pela cidade, o Radioman ajuda a gerenciar os sobreviventes nativos e os soldados americanos:

Imagem 20: após Walker executar um soldado do 33°, Radioman lhe diz, em tom de deboche, “Ele tinha esposa e filhos! Será que ninguém pensa nas crianças?”



Fonte: jogo *Spec ops: the line* (YAGER, 2012).

Se o personagem caricato cumpre funções tão variadas, o companheiro que é morto pelos nativos cumpre funções um pouco menos variadas. Tanto no romance quanto no filme, os

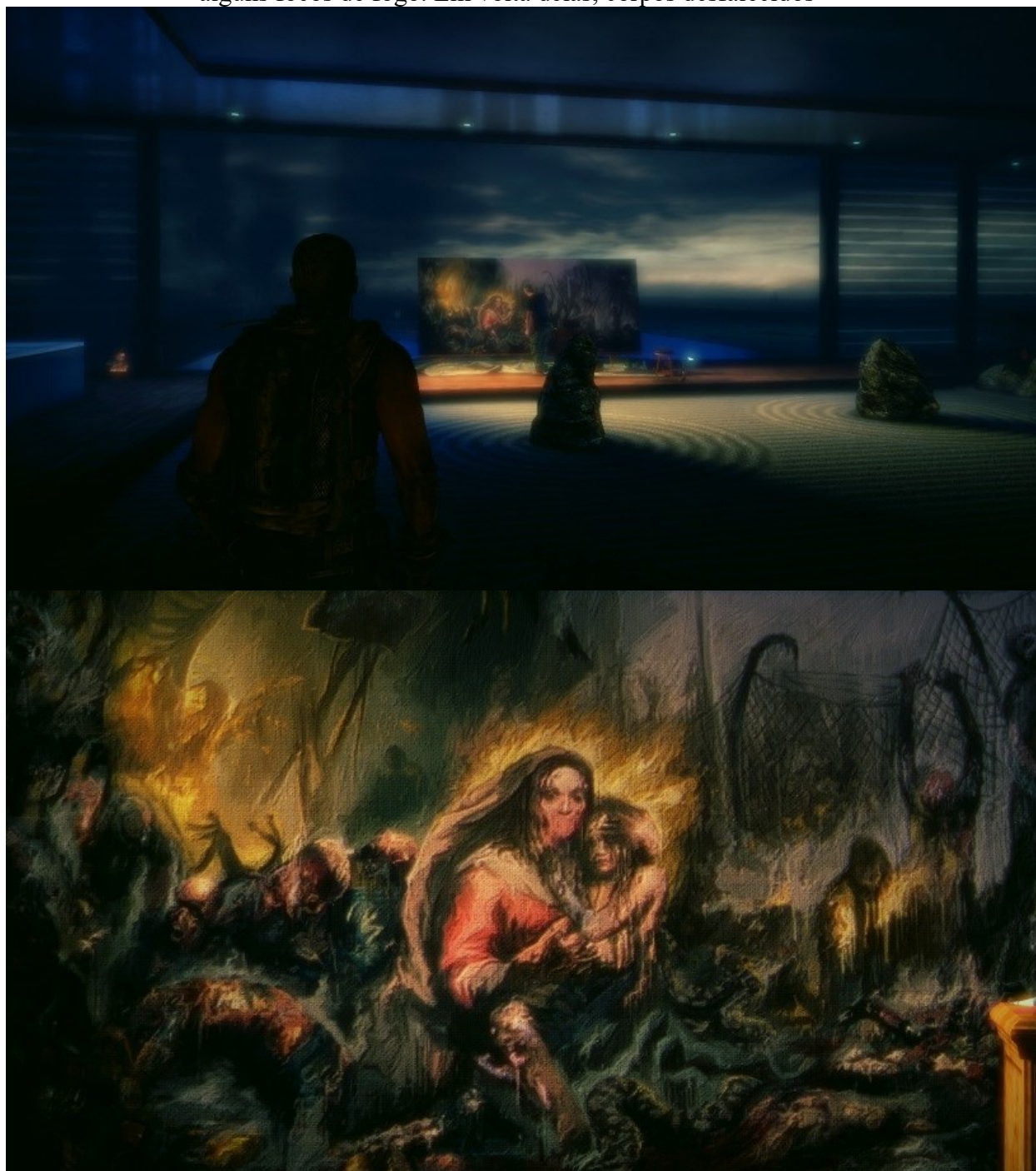
personagens são espelhos um do outro: timoneiros com sotaques únicos, mortos durante uma chuva de flechas dos nativos contra a embarcação que pilotam. Já no jogo, surge Lugo, subalterno de Walker em seu esquadrão. Lugo é um franco-atirador e operador de rádio, e, apesar de não ter um sotaque carregado, é o único da equipe fluente em farsi – é através dele que o esquadrão se comunica com os nativos, nas poucas vezes que estes estão dispostos a dialogar. Ele é assassinado pelos nativos, mas de maneira completamente distinta dos timoneiros: após o esquadrão de Walker praticamente destruir toda a estrutura de sobrevivência montada por Konrad e o 33º, Lugo é capturado, enforcado e linchado publicamente pelos sobreviventes, que veem nos agentes da Força Delta uma interferência puramente destrutiva e prejudicial em uma cidade que sobrevivia a duras penas. O silvo salvador do apito a vapor, que, no romance, afasta os nativos que continuam a atacar o barco de Marlow após a morte do timoneiro, é representado no jogo por um simples, prosaico, mas extremamente eficaz tiro para cima, que faz com que a multidão que linchara Lugo disperse em pânico.

Por último, há a figura do superior fugidio, que permanece mais ou menos constante nas três obras. Os três personagens (Mr. Kurtz, Walter Kurtz e John Konrad) desempenham o mesmo papel: indivíduos quase inalcançáveis, no epicentro de um vórtice de caos e loucura; os três são empreendedores de um enorme esforço civilizatório em meio à selvageria, os três endeusados pelos que a eles se submetem. Os três são admirados pelos protagonistas em certa medida: Marlow vem a admirá-lo ao longo de sua jornada; Willard já conhece a fama de Kurtz, mas se hipnotiza mais e mais com o homem à medida que lê a seu respeito durante os longos dias rio acima; e Walker já serviu ao lado de Konrad, no Afeganistão, e, assim como vários outros indivíduos no exército americano, o considera uma das maiores mentes militares em existência, ainda que tal admiração se substitua gradualmente por um ódio visceral ao longo da árdua jornada por Dubai. Tanto o Mr. Kurtz de Conrad quanto o coronel Konrad têm demonstradas veias artísticas, com inclinações para o sombrio:

Foi então que notei uma pequena pintura a óleo, numa moldura, representando uma mulher, coberta e vendada, carregando uma tocha acesa. O fundo era sombrio, quase negro. O movimento da mulher era imponente, e o efeito da luz da tocha sobre seu rosto era sinistro. (...) À minha pergunta, ele respondeu que Mr. Kurtz tinha pintado o quadro – na própria estação, mais de um ano antes – enquanto aguardava os meios para partir rumo a seu posto comercial (CONRAD, 2006: 45, tradução minha).

No último capítulo de *Spec ops: the line*, Walker alcança a torre Burj Khalifah, quartel-general do 33º, onde Konrad ocupa uma cobertura. Quando finalmente encontra o coronel, este se ocupa de dar os toques finais em uma pintura:

Imagens 21 e 22: Walker finalmente alcança Konrad, que se ocupa com uma pintura. A pintura representa uma mulher coberta, abraçada com uma criança. A mulher e a criança são iluminadas por uma coroa de fogo, que parece derrete-las. O fundo é sombrio, salvo por alguns focos de fogo. Em volta delas, corpos desfalecidos



Fonte: jogo *Spec ops: the line* (YAGER, 2012).

Kurtz, Kurtz e Konrad, homens carismáticos, empreendedores de esforços civilizatórios em meio a ruínas e selvageria. Idolatrados pelos que protegem e pelos que os seguem, as três narrativas são repletas de ambiguidades, jamais revelando se estes homens seriam santos ou monstros. O que não fica ambíguo, contudo, é o efeito das jornadas sobre os protagonistas. Marlow descobre a escuridão que há dentro de si e vem a desdenhar a sociedade europeia, mesquinha e alheia aos horrores do mundo exterior; Willard vai embora das ruínas, chocado e com os olhos esbugalhados, enquanto as palavras finais de Kurtz (“The horror, the horror”) ecoam em sua cabeça. Já o pobre Capitão Walker, ao encontrar o coronel, descobre que a voz que o guiava via rádio era uma alucinação traumática e que Konrad há muito se suicidara. O jogo apresenta algumas possibilidades distintas ao jogador: Walker pode aceitar que está louco, que cometeu crimes horrendos e cometer suicídio, seu corpo permanecendo ao lado do de Konrad; ou Walker pode atirar na ilusão de Konrad e sobreviver, sendo resgatado, após algum tempo, pelo exército americano. Perante a pergunta de um dos soldados de “como você sobreviveu a tudo isso?”, ele responde “e quem disse que sobrevivi?”, demonstrando o quão traumática toda a experiência lhe foi.

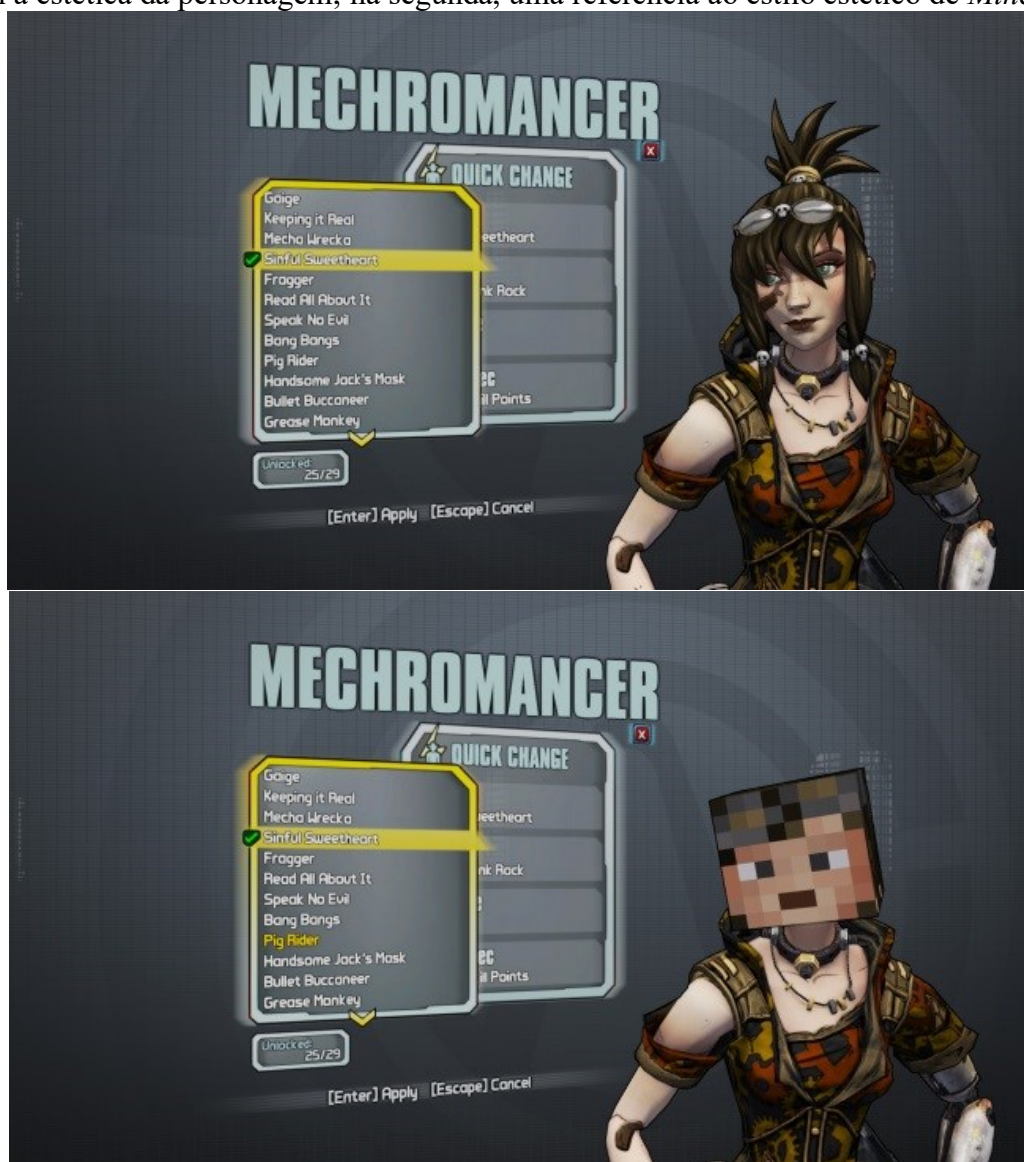
Apocalypse now e *Spec ops: the line* são exemplos sólidos de como uma mesma trama, temáticas e personagens podem ser transportados para cenários geográficos e temporais distintos, configurando-os como transposições da obra de Joseph Conrad. Ao levar o horror vivenciado por Marlow para a guerra do Vietnã ou para as ruínas de Dubai, o filme e o jogo criam versões modernas de *Heart of darkness* que, apesar de todas as diferenças tecnológicas e situacionais, retêm a gravitas do original.

As três modalidades de transficcionalidade apresentadas anteriormente têm um forte elemento em comum, que é o de manter laços mais ou menos estreitos com as obras originais. Mas há também arte na incongruência, até mesmo entre diferentes mídias, como Ryan demonstra a partir da quarta modalidade de transferência:

Às três relações descritas por Dolezel, eu gostaria de adicionar a *citação*. Exemplos de citação seriam um personagem em um dos filmes *O senhor dos anéis* portando um sabre de luz advindo de *Guerra nas estrelas*, ou um vídeo amador no YouTube em que um personagem usando uma máscara do personagem Darth Vader atuando em um subúrbio americano que nada tem a ver com a trama de *Guerra nas estrelas*. Nesse caso, o elemento importado não é integrado ao mundo, e causa um efeito de dissonância e incongruência. Esse efeito desempenha um papel importante nas estéticas dadaísta e surrealista (RYAN, 2013: 366-7, tradução minha).

Por mais que não ocorram exemplos de citação dissonante entre as obras selecionadas (entre *Digital devil saga* e *Quantum devil saga*, por exemplo, ou entre *Borderlands* e *Borderlands: unconquered*), há certa tradição de tais citações em videogames. Em *Borderlands 2*, tem-se à disposição a opção de se personalizar as roupas e capacetes dos personagens. Uma das opções é referente ao jogo *Minecraft* (MOJANG, 2011) em que a cabeça do personagem é transformada em um paralelepípedo de baixa resolução, contrariando por completo a estética de *Borderlands*:

Imagens 23 e 24: Comparativo entre diferentes opções de estilo de rosto e cabelo para a personagem Mechromancer, em *Borderlands 2*; na primeira imagem, uma opção condizente com a estética da personagem; na segunda, uma referência ao estilo estético de *Minecraft*



Fonte: jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012).

Similarmente, citações dissonantes ocorrem em *Digital devil saga 1* e *2*, mas, nesses casos, os

elementos são personagens de outros jogos da série *Shin megami tensei*, apresentados como chefes secretos¹³. No primeiro jogo, enfrenta-se o protagonista de *Shin megami tensei: Nocturne* (ATLUS, 2003-4), o Demi-Fiend:

Imagem 25: O grupo de Serph em combate contra o Demi-fiend e seus companheiros, Arahabaki e Pixie



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

A dissonância aqui se dá pelo fato de o Demi-fiend, no jogo em que é protagonista, lutar ao lado de demônios que consegue subjugar e/ou persuadir a acompanhá-lo. Já em *Digital devil saga*, Serph e seus companheiros *transformam-se* em demônios, o que dá a entender que, para o poderoso Demi-fiend, os personagens jogáveis de *Digital devil saga* não passam de um grupo de inimigos genérico e qualquer, algo reforçado pela música reproduzida durante este encontro em particular – a de combates pouco desafiadores de *Shin megami tensei: Nocturne*. Já o chefe secreto de *Digital devil saga 2* traz uma citação incongruente por motivos distintos:

Imagem 26: A figura monstruosa de Satan se apresenta perante Seraph com os dizeres “Sou Satan, aquele que se encontra abaixo de God, o juiz” (tradução minha)

¹³ Chefes secretos costumam ser inimigos extremamente poderosos que podem ser enfrentados sem impactar a história, como desafios adicionais, testes de estratégia, resistência e afins. Ambos os exemplos aqui citados cumprem estes critérios, pois são lutas demasiadamente difíceis, complexas e que chegam a durar muito além de 30 minutos cada. Satan, por exemplo, demanda que o jogador mantenha uma contagem precisa de quanto dano já causou à criatura e quantos turnos se passaram, a fim de evitar escolher uma ação errada que pode lhe custar uma derrota.



Fonte: jogo *Digital devil saga 2* (ATLUS, 2005).

Esclareço: Satan é um dos antagonistas do jogo *Shin megami tensei II* (ATLUS, 1994). Tanto neste jogo quanto em *Digital devil saga 2*, o objetivo último do jogador e o clímax da trama se resumem a confrontar, por diferentes motivos, uma entidade que se denomina o Deus absoluto (God). Satan, portanto, ao mencionar God, refere-se não à entidade que Seraph (protagonista e avatar da seção final de *Digital devil saga 2*) almeja encontrar, mas a outro God completamente diferente. Isso torna sua presença e sua fala dissonâncias incongruentes, visto que o God do universo de Seraph não age como o juiz absoluto e opressor que é o God de *Shin megami tensei II*.

Ao olhar mais uma vez para os conjuntos de obras literárias e digitais selecionadas, percebe-se a multiplicidade de relações que podem ser estabelecidas e concretizadas entre elas. A partir de processos de adaptação/tradução, expansão, modificação, transposição e citação, a intermedialidade acontece, formando pontes entre as mídias textuais, cinematográficas e digitais. Diferentes obras se interligam à sua própria maneira, pintando um rico mosaico de relações, de livros para jogos, de jogos para livros, de livros para filmes para jogos, e assim em diante.

CAPÍTULO 2:
NOVAS MÍDIAS, NOVAS NARRATIVAS: O MUNDO DOS
VIDEOGAMES

O orc guerreiro Bogro, à frente do resto do grupo, entra no grande salão circular. Ele avista uma enorme cobra no centro. Como suspeitava, é Merektha, a serpente que guarda o caminho para as profundezas do templo. Por sorte, a criatura ainda não percebeu sua presença. Ele checa seu equipamento: de fato, uma espada e um escudo são as ferramentas ideais para a situação. Ele guarda o enorme martelo de duas mãos junto da mochila, que deixa ao lado do portal que acabara de atravessar. Sem olhar para trás, ele cochicha uma contagem regressiva. Alcançado o zero, o guerreiro sai em disparada na direção do monstro e solta uma torrente de urros e xingamentos, atraindo a atenção de Merektha, que silva e sibila de maneira ameaçadora. Bogro inicia a briga com uma fortíssima e nada diplomática batida de escudo no focinho da cobra, seguido por um corte na lateral do alongado corpo do réptil. A cobra reage com um golpe com a lateral da cabeça, que atinge em cheio o escudo de Bogro. Mesmo o forte e experiente guerreiro estava despreparado para o impacto, e acaba sendo derrubado. Por sorte, o homem-touro druida, Vacalce, o alcança em tempo e lança uma magia de rejuvenescimento, restaurando o vigor necessário para que Bogro se coloque de pé e se esquive de uma rabada que o teria esmagado contra o chão do salão. Enquanto isso, a elfa caçadora, Ilithiel, lança uma interminável rajada de flechas contra a criatura, sua primeira salva de tiros finalizada com uma flecha explosiva, que detona a meros centímetros do focinho do monstro. Merektha gira o corpo e ameaça se lançar na direção da elfa, mas é interrompida por Bogro, que salta alto o suficiente para lhe dar uma segunda bordoadada de escudo no focinho.

Esse trecho, que poderia facilmente descrever uma cena de um filme ou ter sido retirado de um conto fantástico, descreve, com as devidas liberdades artísticas, os primeiros segundos de um hipotético encontro de um grupo de personagens, cada um controlado por um jogador, com um perigoso inimigo no jogo online *World of Warcraft* (BLIZZARD, 2004). Uma das modalidades de interação que este jogo oferece é o de jornadas de grupos de jogadores ao fundo de cavernas, masmorras e castelos repletos de desafios insuperáveis para um único jogador. No episódio acima narrado, algumas das funcionalidades básicas do jogo foram exploradas, tentando transportar suas características para o espaço de uma narrativa literária: habilidades específicas de diferentes classes de personagens, como (em ordem) “Provocar”, “Escudada”, “Devastar” e “Salto Heroico” dos guerreiros, “Recomposição Rápida” dos druidas ou “Tiro Rápido” e “Tiro Explosivo” dos caçadores; os papéis que os personagens podem desempenhar durante o combate – o “tanque”, cuja função é atrair a atenção dos inimigos e tem mais opções para absorver ou evitar danos, o “curandeiro”, que

cura os danos sofridos pelos aliados, e o “causador de dano”, que tem que derrubar os inimigos antes que o tanque fique sem recursos e o curandeiro não tenha mais como curar; e a troca de equipamentos para melhor se adequar à situação presente (espada e escudo para exercer a função de “tanque”, ao invés de uma arma de duas mãos, que o personagem usaria apenas para atacar o inimigo, não para se proteger de seus golpes). Apesar de relatos de jogo raramente tomarem uma forma tão detalhada ou serem narrados de maneira tão floreada, meros segundos podem ser intensos a ponto de dar margem e material para serem recontadas de maneira similarmente criativa.

Assim como obras de arte visual ou de literatura, os videogames apresentam tamanha diversidade de formas e expressões que comparar alguns deles (como um tabuleiro de xadrez virtual com *Alice: madness returns*, por exemplo) torna-se uma tarefa árdua. Em seu nível mais básico, um videogame é um software, como qualquer outro programa de computador, em que o usuário, ou, no caso, o jogador, interage com um ambiente virtual representado em uma tela, através de um dispositivo que medeia tal interação. Tais dispositivos variam desde botões na superfície de uma cabine de fliperama até mouse e teclado, telas de toque, e controladores de realidade virtual.

Em seu livro *The video game explosion*, Mark Wolf começa por dissecar a etimologia do termo e de seus constituintes, podendo-se “começar ao notar os dois critérios presentes no próprio nome; seu status enquanto “jogo” e seu uso da tecnologia de “vídeo”” (WOLF, 2008: 3, tradução minha). Começamos pela definição de ‘vídeo’, que, nos primórdios, referia-se à utilização de telas de visualização à base de tubos de raios catódicos (CRT). Com o desenvolvimento de novas tecnologias, o ‘vídeo’ passou a referir-se também a telas de cristal líquido (LCD) ou de diodos luminosos (LED). Em suma, o videogame inclui, necessariamente, imagens projetadas em uma tela, seja essa tela o monitor de um computador, uma televisão, ou a tela embutida no próprio dispositivo (*ibid.* 4-5).

Se a definição do ‘vídeo’ presente em videogame é comparativamente simples, a parte correspondente ao ‘game’, ou jogo, é consideravelmente mais complexa de se delimitar. Uma rápida pesquisa no Dicionário Houaiss coloca a primeira definição de ‘jogo’ como “atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento”. Guardadas as devidas proporções, porém, uma obra de ficção literária também tem como finalidade o entretenimento, mas, na maior parte das situações, não se pensa em um livro como um jogo.

Apesar de mesmo as definições de “jogo” serem variadas, elementos que se espera encontrar em um jogo são *conflito* (contra um oponente

ou circunstâncias), *regras* (determinando o que pode e não pode ser feito e quando), algum envolvimento de *habilidade do jogador* (como aptidão, estratégia ou sorte) e algum tipo de *finalidade desejada* (como vencer ao invés de perder, a obtenção da pontuação mais alta, ou completar os objetivos no menor tempo). (...) Nos videogames, a pontuação, aderência às “regras” e as representações visuais do jogo são monitoradas por um computador, ao invés de por seres humanos. O computador também pode controlar os oponentes, tornando-se também participante, além de juiz (WOLF, 2008: 3, tradução minha).

Eis o principal elo que une (e ao mesmo tempo distancia) os videogames: a existência e a necessidade de regras. É este conjunto específico de diretrizes que distingue um jogo de outro, definindo condições de avanço, vitória, derrota e interação com o mundo virtual. Se o avanço do jogador pela trama de *Memoranda* depende da solução de enigmas e quebra-cabeças em cenários quase que exclusivamente bidimensionais, em *Spec ops: the line* o avanço depende da sobrevivência do jogador em eventos de combate progressivamente mais tensos e intensos em um ambiente completamente tridimensional. Em ambos os casos, a habilidade que se pede do jogador é bastante diferente: *Memoranda* demanda memória e raciocínio lógico; *Spec ops: the line* testa os reflexos, pontaria e pensamento rápido:

Imagens 27 e 28: Capturas de tela demonstrando momentos típicos de jogo em *Spec ops: the line* e *Memoranda*. Na primeira imagem, Walker e seu companheiro Adams, armados até os dentes, se preparam para enfrentar uma nova onda de inimigos. Na segunda imagem, Mizuki encontra o Super-Sapo e conversa com ele para tentar solucionar um quebra-cabeças



computador em si permanece nos bastidores, controlando silenciosamente tudo que acontece dentro do jogo. Tal demarcação pode também ter sido favorecida pelo fato de que os computadores presentes nos fliperamas e consoles domésticos nos anos 1980 e 90 eram, geralmente, máquinas dedicadas à reprodução de jogos, enquanto os computadores domésticos tinham outros usos (WOLF, 2008: 5, tradução minha).

Esta distinção (entre jogos “de console” e “de computador”) ainda existe, em parte, na atualidade. Trazendo as definições de Wolf para a segunda metade dos anos 2010, pode-se inferir que essa diferença se dê pela continuada existência dos “consoles de jogo”. Atualmente, as principais máquinas que se tornaram sinônimas ao termo no imaginário popular são o Sony Playstation 4, o Microsoft Xbox One e o Nintendo Switch. Ainda que sua principal atribuição seja, sim, a de reproduzir jogos, todos os três principais consoles evoluíram muito além das funções básicas de seus ancestrais dos anos 1980, demonstrando capacidades de reprodução de conteúdo online via serviços de *streaming* (Netflix, Youtube, Twitch, Spotify etc.), integração com serviços de mídia social e até mesmo reprodução de conteúdo de discos de DVD e *Blu-Ray*. Os consoles, nota-se, vêm se aproximando cada vez mais dos usos outrora reservados aos computadores domésticos ou outros dispositivos, ao passo que cada vez mais jogos “de console” são disponibilizados para computadores, seja simultaneamente ao seu lançamento nas máquinas dedicadas, seja posteriormente, em versões adaptadas (“*ports*”). Dos jogos aqui citados, a maioria está presente tanto em computador quanto em consoles: *American McGee’s Alice*, *Alice: madness returns*, *Borderlands 1* e *2*, *Spec ops: the line* e *Tales from the borderlands* podem ser encontrados em vários formatos diferentes, disponíveis tanto para computador quanto para os consoles relevantes à época de seu lançamento. Já *Memoranda* é exclusivo para computadores e *Digital devil saga 1* e *2* são exclusivos para o console Playstation 2.

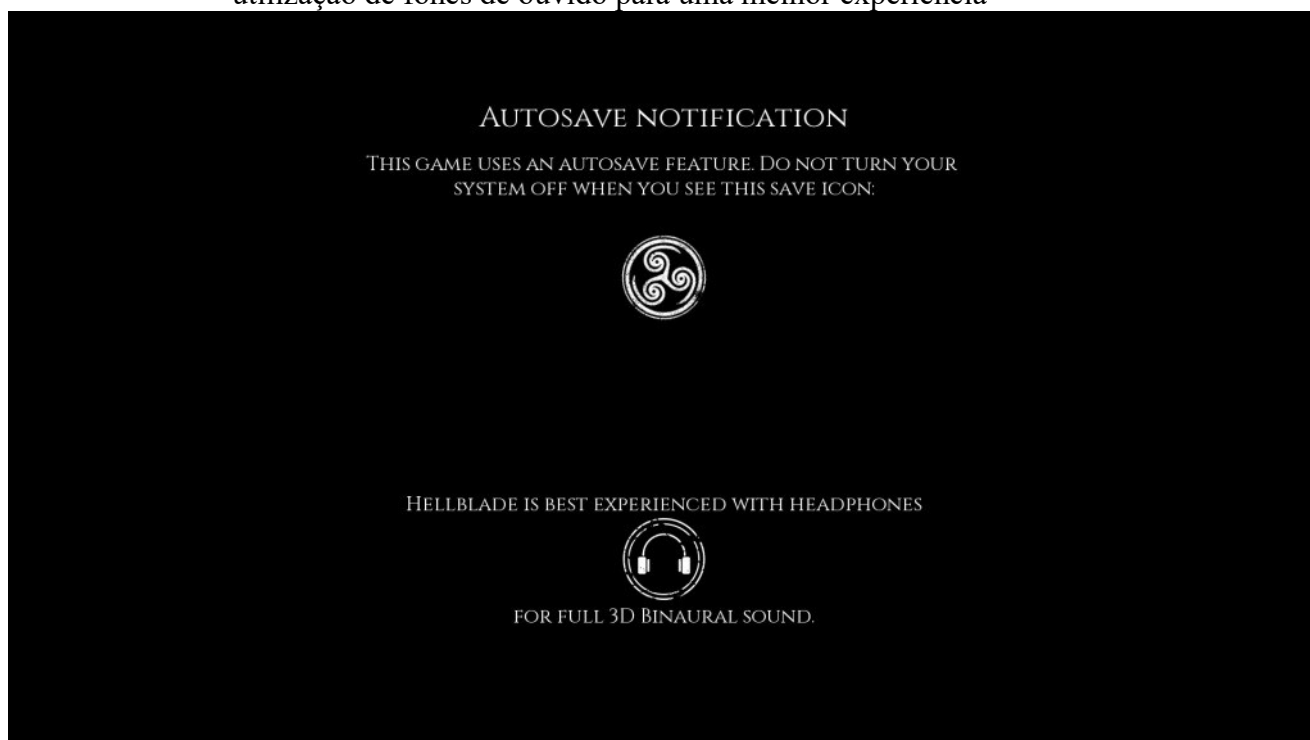
Independente da plataforma específica escolhida pelos desenvolvedores para o lançamento de um jogo específico, não há como negar que o modo de interação entre o jogador e o jogo criou uma nova dimensão de experiências estéticas. Se interpretarmos a definição de estética como “o instante no qual o sujeito e objeto se ligam em uma relação comunicacional” (MARTINO, 2007: 14, *apud* PEREIRA, 2015: 122), o ato de jogar – ou seja, de interagir com o *software* a partir de controles pré-definidos de maneira a vivenciar a experiência criada pelos desenvolvedores – se torna um ato estético, pois:

Podemos dizer, então, que o receptor, ou neste caso, o jogador, está

imerso em um caldeirão de mensagens codificadas na estética do jogo e utiliza a sua própria sensibilidade para interagir com as mensagens que o jogo oferece durante a experiência de *gameplay*. Esta interação encontra força no conceito grego de estética (*aesthesis*), na qual a experiência (interação) do sujeito com o objeto é a base do fenômeno comunicacional que ocorre entre o jogador e o videogame. Para Martino, este fenômeno é o centro do processo comunicativo justamente por escapar das categorias simples de análise como elementos isolados, mas focar-se na interação (PEREIRA, 2015: 124).

Assim como as regras de cada jogo diferem entre si, demandando diferentes modos de interação e testando diferentes competências por parte do jogador, a experiência estética proporcionada por cada produto individual é bastante variada, com alguns estúdios optando por explorar mais a fundo a gama de possibilidades que a interação direta proporciona, como é o caso de *Hellblade: Senua's sacrifice* (NINJA THEORY, 2017), um jogo cuja protagonista sofre de psicose e ouve vozes em sua cabeça, vindas de todas as direções. Para melhor transmitir tal experiência ao jogador, o estúdio recomenda que sejam utilizados fones de ouvido ao jogar, não simplesmente caixas de som, pois estas não permitem que o som irrompa de todas as direções:

Imagem 29: tela de carregamento do jogo *Hellblade: Senua's sacrifice*, no qual é sugerida a utilização de fones de ouvido para uma melhor experiência



Fonte: jogo *Hellblade: Senua's sacrifice* (NINJA THEORY, 2017).

Ao promover diferentes formas de engajamento e experiências estéticas, os videogames vêm se mostrando uma forma de arte cada vez mais diversa, capaz de atrair públicos distintos com os mais variados interesses. Tais interesses variam desde a resolução de quebra-cabeças numa cidade pacata, repleta de personagens tirados de contos de um romancista famoso, até atuar como gerente de um hospital ou parque de diversões, ou controlar um grupo de personagens que se transforma em demônios ferozes e famintos.

Uma questão que causa debates quase intermináveis gira em torno do status artístico dos videogames: afinal, trata-se de um meio artístico ou não? Por exemplo, por mais que os méritos dos jogos *Alice* sejam nítidos, enquanto produtos de entretenimento, poderiam eles ser considerados obras de arte no mesmo patamar que os romances de Lewis Carroll, ou mesmo do filme de Walt Disney, de 1951? Um evento recente que ilustra este debate foi a troca de farpas e faíscas entre o jornalista Jonathan Jones e o editor Keith Stuart, disputa travada através de artigos publicados no periódico britânico *The Guardian*. Em novembro de 2012, Jones publicou um artigo intitulado ‘Sorry, MoMa, Videogames are not Art’, no qual ele defende com fervor sua opinião de que o meio não é apropriado para expressões artísticas, com argumentos como o de que “Uma obra de arte é a reação de uma pessoa à vida. Qualquer definição de arte que omita este envolvimento por parte de um criador humano é desprezível (...) Os mundos criados por jogos eletrônicos se aproximam mais de um parquinho de diversões em que a experiência é criada pela interação entre um jogador e um programa de computador” (2012, tradução minha). Apesar da distância temporal entre os dois artigos, em janeiro de 2014 Stuart publicou um artigo em resposta, no qual ele afirma que:

...os jogos [eletrônicos] são um meio de expressão. Eles são uma forma de comunicação. Naturalmente, Jones não encontrará tanto disso nos jogos do momento, os de ação e aventura que Papai Noel lhe deu de Natal; assim como um crítico de cinema não encontrará muita arte ou significado em um filme dirigido por Michael Bay. Mas há, sim, uma comunicação mais profunda que está presente nos jogos que ele pode não ter visto. Em (...) jogos que têm mais a dizer do que bum, bum, kabum (...) jogos falam com as pessoas. Veja você que os maiores artistas querem se comunicar no meio mais popular de sua época, eles querem ser ouvidos. É por isso que Shakespeare escrevia para os imundos, porém entupidos, teatros de Londres... (2014, tradução minha).

O meio dos videogames vem, de fato, sendo cada vez mais reconhecido enquanto arte. Isso se enxerga na existência da cerimônia anual da Academia Britânica de Artes do Cinema e Televisão (BAFTA), o “British Academy Games Award”, no qual são premiados jogos e

indivíduos em diversas categorias, de maneira similar às cerimônias cinematográficas do Oscar ou de Cannes. Juridicamente, houve o reconhecimento do meio como forma de arte pela Suprema Corte dos EUA, dando-lhe a mesma proteção constitucional à liberdade de expressão conferida a livros, quadrinhos e teatro, entre outros (SUTTER, 2011). Pouco depois, o museu estadunidense Smithsonian American Arts Museum lançou a exposição “The Art of Video Games”, que ficou em cartaz de março a setembro de 2012 e, logo em seguida, seguiu em um *tour* pelos Estados Unidos que durou até janeiro de 2016. No *site* da exposição, consta a seguinte apresentação:

Jogos eletrônicos são um meio prevalente e cada vez mais expressivo na sociedade moderna. Nos quarenta anos desde o surgimento do primeiro console de jogos eletrônicos, o campo vem atraindo artistas excepcionais. Como uma amálgama de formas de arte tradicionais – pintura, escrita, escultura, música, narrativa, cinematografia –, os videogames oferecem aos artistas um método sem precedentes para se comunicarem e engajarem o público.

...A exposição foca na intercessão de gráficos, tecnologia e narrativa, através de alguns dos melhores jogos em vinte consoles, desde o Atari VCS até o Playstation 3 (2012, tradução minha).

Mais recentemente, Chris Melissinos – que atuou como curador desta exposição – publicou um artigo no website da revista *Time*, intitulado “Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History”. No artigo, ele não só reitera alguns dos pontos presentes na apresentação da exposição, como também afirma que:

“Os videogames são também a única forma de mídia que permite a personalização da experiência artística enquanto mantém a autoridade do artista. Nos videogames, vemos três vozes distintas: a do criador, a do jogo e a do jogador. Os que jogam um jogo estão seguindo a história criada pelo autor e estão limitados pelas regras do sistema – mas, baseado nas escolhas que fazem, a experiência pode ser completamente personalizada. Se você consegue observar o trabalho de outra pessoa e estabelecer uma conexão pessoal, realizou-se a arte (2015, tradução minha).

Uma conexão pessoal com o jogo pode se traduzir nas emoções que vêm quando o jogador presencia os traumas e abusos sofridos por Alice no manicômio, a adrenalina e o suor que surgem quando se enfrenta um inimigo tão desafiador que um mero deslize tático signifique a morte de Serph e seus companheiros, ou a exclamação que aparece na mente quando se descobre, afinal, a solução para o enigma complexo que atravancava o progresso de Mizuki.

Tal conexão pessoal não é de todo dissimilar da que se estabelece com os grandes heróis das obras trágicas – o gênero literário e dramático que atravessou os milênios, remontando à Grécia antiga, do século VI a.C.. Trata-se de um “gênero literário original, possuidor de regras e características próprias (...) um novo tipo de espetáculo. (...) traduz aspectos da experiência humana até então despercebidos; marca uma etapa na formação do homem interior, do homem como agente responsável” (VERNANT, 1977: 11). Aristóteles a descreve como:

É pois a tragédia imitação de uma ação de caráter elevado, completa e de certa extensão, em linguagem ornamentada e com as várias espécies de ornamentos distribuídas pelas diversas partes [do drama], [imitação que se efetua] não por narrativa, mas mediante atores, e que, suscitando o “terror e a piedade, tem por efeito a purificação dessas emoções (1973: 447).

Como forma poética, a tragédia difere da comédia no conteúdo, e da epopeia na metrificação de seus versos e na extensão da trama, visto que “a tragédia procura, o mais que é possível, caber dentro do período de um sol, ou pouco excedê-lo, porém a epopeia não tem limite de tempo” (*ibid.*).

Um elemento que muito aproxima a tragédia dos videogames é o foco de ambas as formas de expressão na ação. Se a tragédia mostra a ação dos personagens perante o desenrolar da trama, o videogame convida o jogador a agir perante a situação que lhe é colocada. Assim como o jogo apresenta um conjunto de regras para que a ação se desenvolva, a tragédia também impõe suas regras, toda a ação devendo ocorrer em unidade de tempo e espaço. Se a tragédia convida o espectador a vivenciar as agruras do protagonista, sentir pena e terror por ele, o jogo que coloca o jogador na pele de um personagem específico convida-o a ter uma experiência similar, catártica.

Por mais que se possa supor que a catarse é um elemento único à tragédia, Alan Paskow, tomando Aristóteles como ponto de partida, argumenta que a identificação inicial do espectador com o personagem trágico se dá através de um espelhamento moral: “ele [o espectador] é capaz de fazê-lo porque, entre outros motivos, o personagem é como ele (moralmente bom, mas ao mesmo tempo imperfeito), representado com verissimilitude psicológica e envolvido em conflitos familiares” (PASKOW, 1983: 63, tradução minha). Contudo, é através das ações e consequências que, de fato, vem a catarse, pois, estabelecida tal conexão, o espectador é carregado pelo personagem através de seus atos, dilemas morais e existenciais, e dos resultados de tais ações.

A catarse pode se fazer presente a partir do momento em que a interação com o mundo virtual se dá através da manipulação de uma entidade conhecida como um avatar – uma representação do jogador no espaço do jogo, muitas vezes na forma de um ser humano ou humanoide. Alice, Serph, Walker, Mizuki, um dos vários personagens jogáveis de *Borderlands 1* e 2, Fiona e Rhys são os avatares aqui relevantes. Há jogos que propõem que o próprio jogador crie e/ou personalize seu avatar, como *Borderlands* e *Borderlands 2* o fazem: eles permitem que o jogador escolha uma dentre quatro (BL1) ou seis (BL2) classes de personagem diferentes, cada uma com seu estilo de jogo peculiar, favorecendo determinadas armas ou maneiras de se enfrentar os inimigos. Ademais, oferecem amplas opções de personalização visual do personagem, com diversas opções de estampas de roupas e diferentes chapéus e cortes de cabelo:

Imagem 30: Tela de escolha de classe e personalização do avatar em *Borderlands 2*. Na parte inferior da tela, as classes de personagem disponíveis. Na lista, as opções de alteração visual



Fonte: jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012)

Ao assumir o papel, seja ele silencioso ou falante, o jogador deve seguir a jornada, presenciar os atos e sofrer as consequências das ações do avatar. Ele é convidado a sentir as emoções de seu personagem, de maneira bastante similar com o que é esperado da relação do espectador com o protagonista trágico:

(...) o protagonista representa uma orientação para que o espectador, num cenário ideal, vivencie vicariamente e de certa maneira

modifique sua visão de mundo. Tal apropriação pelo espectador é a catarse, que resulta no prazer do qual Aristóteles fala (...) convida-se o espectador para se projetar imaginativa e emocionalmente (e intelectualmente) no protagonista, que confronta questões existenciais complicadas (PASKOW, 1983: 63, tradução minha).

Vale ressaltar, porém, que por mais que alguns apresentem tramas ou elementos trágicos, videogames não são tragédias. Paskow, contudo, prossegue e elabora que seu conceito de catarse pode se aplicar a outras formas de arte:

...meu entendimento de catarse poderia, com as devidas modificações, se estender a outros domínios artísticos. Poder-se-ia dizer que a apreciação de uma comédia clássica envolve uma catarse, uma experiência viabilizada por uma (...) identificação prévia entre espectador e protagonista (...) que pede o envolvimento do espectador e, portanto, o atrai para o alter-ego. (...) Artes musicais, plásticas e performáticas (exceto, talvez, a música) envolvem a identificação do espectador com dois (...) tipos diferentes de significância, uma relacionada ao ego principal; a outra, ao seu núcleo de alter-ego. (...) O leitor poderia aplicar partes desta minha generalização da catarse a obras como *A odisseia*, *Hamlet* ou a uma pintura surrealista. Ela seria aplicável (de maneira não trivial) a obras como à *Mulher segurando uma balança*, de Vermeer, a *Huckleberry Finn*, de Twain, ou a uma escultura de Giacometti? Eu diria que sim (*ibid.*, 67).

A partir de tal entendimento de catarse – o de uma identificação em vários níveis, causando envolvimento emocional – a relação do jogador com o avatar poderia, de fato, ser considerada catártica. Um exemplo seria o sentimento de revolta que o avatar (e, por extensão, o jogador) sente quando é figurativamente apunhalado nas costas por um coadjuvante e forçado a confrontá-lo, ou a confusão oriunda de episódios de personagens que se embatem graças a mal-entendidos ou maquinções de terceiros. Da mesma maneira, quando o avatar atravessa um corredor escuro em um jogo de terror, é esperado que o jogador compartilhe do suspense e da antecipação do personagem, tenha sobressaltos quando um monstro entra pela parede e sinta a coragem e a adrenalina necessários para superar este desafio. Ao envolver o jogador num nível emocional e ativo, os videogames acabam por criar uma linguagem própria, peculiar, diferenciando-os efetivamente de outros meios de expressão artística.

Outro elemento que aproxima a tragédia dos videogames está no elenco. Mais especificamente, no contraste entre os personagens e o coro, e entre o avatar e os personagens não jogáveis (*non-playable characters* ou, como são comumente referidos, NPCs). Na

tragédia, os personagens usam máscaras:

É uma máscara humana, não um disfarce animal. Seu papel é estético, não mais ritual. A máscara, entre outras coisas, pode servir para sublinhar a distância, a diferenciação, entre os dois elementos que ocupam a cena trágica, elementos opostos, mas, ao mesmo tempo, estreitamente solidários. De um lado, o coro: a princípio, ao que parece, não mascarado, mas apenas disfarçado, personagem coletiva, encarnada por um colégio de cidadãos; de outro lado, a personagem trágica, vivida por um ator profissional, individualizada por sua máscara em relação ao grupo anônimo do coro (VERNANT, 1977: 11-2).

Se o coro e alguns NPCs – entidades que povoam o mundo virtual e sem agência própria – desempenham algumas funções similares, o personagem individual seria análogo ao avatar, o personagem do jogador.

A máscara do ator seria como que a máscara que o jogador coloca ao assumir o papel do personagem na tela; ele deixa de ser temporariamente quem é no mundo exterior e veste sua máscara:

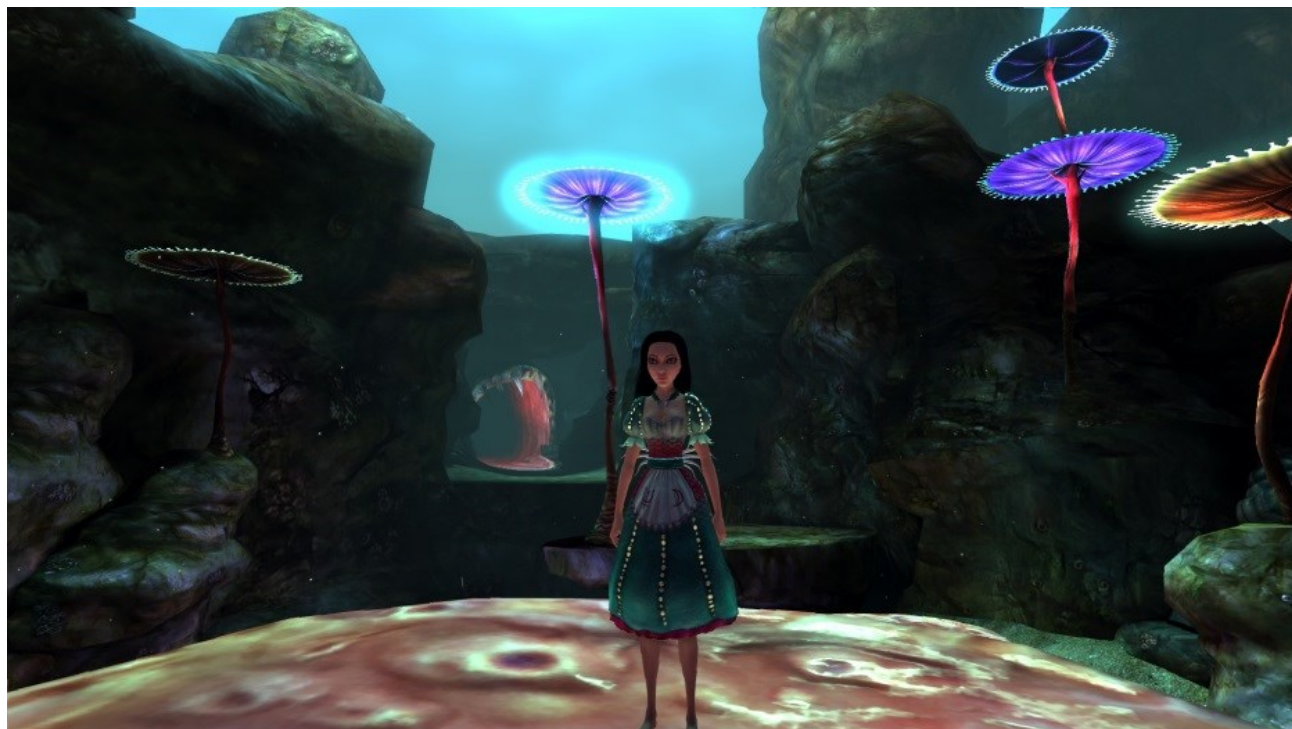
...a máscara integra a personagem trágica numa categoria social e religiosa bem definida: a dos heróis. A máscara faz da personagem a encarnação de um desses seres excepcionais cuja lenda, fixada na tradição heroica cantada pelos poetas, constitui para os gregos do século V [a.C.] uma das dimensões do seu passado – passado longínquo e acabado, que contrasta com a ordem da cidade, mas que, apesar disso, continua vivo na religião cívica onde o culto dos heróis, ignorado por Homero e Hesíodo, ocupa um lugar privilegiado (*ibid.*: 12).

O avatar faz algo similar com o jogador: confere-lhe poderes e possibilidades que ocupam a dimensão do mitológico, do heroico, do lendário, do além do mundano. Se não for dotado de força e poderes sobre-humanos, o avatar pode vir a se recuperar de ferimentos escabrosos, estar de posse de tecnologias avançadas ou possuir intelecto e paciência além da média. Assumir o papel do avatar significa se deixar transportar para um universo muito além do mundano.

Uma aplicação curiosa do conceito das máscaras está no jogo *Alice: madness returns*, em que a protagonista (e avatar), Alice, explora algumas ruas e localidades de Londres, além das diferentes regiões do País das Maravilhas. Ao penetrar no seu mundo imaginário, a aparência de Alice se modifica; a garota doentia, suja e amedrontada torna-se saudável e

confiante. Além disso, o vestido (máscara) que usa é diferente em cada ambiente:

Imagem 31: Alice trajando o vestido que lhe permite explorar um ambiente subaquático do País das Maravilhas

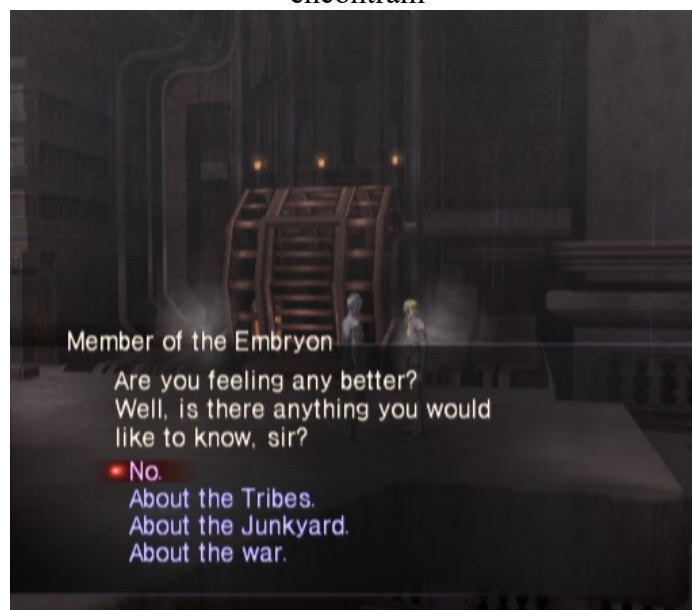


Fonte: jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

O colocar o vestido não só altera a aparência de Alice no País das Maravilhas, como também lhe confere habilidades sobrenaturais que ela não consegue replicar durante suas andanças em Londres, colocando-a no patamar de um herói mitológico, ou, no caso específico deste jogo, de um herói onírico. Mesmo uma máscara menos poderosa e mais mundana, como a de Mizuki em *Memoranda*, transporta o jogador para um universo em que pessoas se transformam em animais e em que o mitológico e o insólito integram o cotidiano, como uma fênix presa em um espantalho, ou frequências musicais transformadas em bolinhas coloridas.

Se a ausência de uma máscara tira do coro sua individualidade, é justo assumir que a ausência de um jogador no comando dá um anonimato quase inumano ao NPC. O coro é um “ser coletivo e anônimo cujo papel consiste em exprimir em seus temores, em suas esperanças e julgamentos, os sentimentos dos espectadores que compõem a comunidade cívica” (VERNANT, 1977: 12). Já o NPC pode desempenhar miríades funções, desde representar antagonistas com ‘máscaras’ tão vívidas quanto a do jogador, até ser uma entidade monodimensional, puramente sintética, quase nada mimética e sem temática alguma:

Imagem 32: um NPC sem nome (apresentado apenas como “Membro dos Embryons”) cuja função é informar o jogador a respeito do mundo virtual onde ele e o avatar (Serph) se encontram



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

James Phelan (1997: 2-3) delinea os três principais atributos de um personagem, para que possa ser reconhecido enquanto tal: o mimético, ou as características e atributos que o tornam crível em seu universo, ‘humano’, tal como sua personalidade, história, aparência e índole; o temático, que são os significados atrelados à existência da entidade, o que ela representa na trama a exemplo da Rainha de Copas nos jogos *Alice*, representando a psique despedaçada de Alice, ou do embate entre Madame Cuvier e Jenna Angel em *Digital devil saga 2* representando a contenda entre ordem e caos; e o sintético, o componente ‘artificial’ do personagem, que pode ser extrapolado como sendo a função para qual ele foi criado¹⁴. Tanto o coro quanto o NPC da imagem acima têm seus componentes miméticos quase nulificados, em favor de uma forte ênfase no sintético.

Como foi dito anteriormente, contudo, videogames não são tragédias. Além disso, quase todos os meios narrativos acabam por ter semelhanças entre si. Há, porém, um elemento cuja existência aproxima os jogos eletrônicos um tanto mais da mídia dramática: o jogador. Enquanto entidade, o jogador difere do espectador ou do leitor por reter alguma liberdade de ação, ainda que restrita pelo conjunto de regras imposto pelo jogo. A comunicação entre o jogo e o jogador difere bastante da comunicação entre livro e leitor ou peça/filme e espectador. O teórico alemão Julian Kücklich apresenta a seguinte hipótese para

¹⁴ Tais aspectos da construção de personagens serão explorados a fundo no próximo capítulo.

melhor compreender tal relação:

Brenda Laurel sugere que se enxergue comunicações mediadas por computador como uma forma de interação dramática. Neste modelo, ao invés de uma convergência dos papéis de leitor e autor, o processo de comunicação é conceituado como uma convergência de espectador e ator. Portanto, o jogador tem alguma ‘liberdade criativa’ para cumprir seu papel, apesar de ser limitado pelas possibilidades que lhe são oferecidas pelo texto, ou código: “Os usuários de tal sistema são como membros da plateia que podem subir no palco e se tornarem vários personagens, alterando a ação a partir do que fazem e falam no papel”. Este modelo também poderia ser adaptado para jogos de computador em que o jogador não percebe o mundo virtual através dos olhos de seu avatar, mas em que vê uma representação de seu personagem, que controla de modo similar a dirigir uma peça (2013: 15-16, tradução minha).

Tal definição não se aplica universalmente a todos os jogos, visto que há inúmeras obras em que o jogador não é representado por um avatar, mas é bastante relevante aos exemplos em questão, em que o jogador assume o papel de um ou mais personagens distintos e os têm como seus representantes no mundo virtual. Walker, Serph, Mizuki, Alice e os diferentes personagens jogáveis da série *Borderlands* proporcionam ao jogador a possibilidade de interagir diretamente com seus respectivos mundos virtuais, de vivenciar seus dilemas, dificuldades e emoções, e de, vez ou outra, tomar decisões de impacto e importância para a trama. Assim sendo, ao assumir o papel do avatar, o jogador está sendo convidado a subir ao ‘palco’ do videogame, colocar uma máscara e desempenhar um papel na trama que está a se desenrolar à sua frente. Todas essas peculiaridades ajudam a configurar os videogames como um meio único, dotado de linguagem própria e que traz possibilidades distintas das de outras artes.

Uma vez que são dotados de linguagem própria, é de se esperar que os videogames possam ser analisados sob a luz de teorias e estudos que examinam as diversas concepções do termo ‘texto’, tais como os presentes em filmes, hipertextos e outras formas de arte. Existe, porém, um entrave para um exame criterioso de um jogo eletrônico sob o prisma de teorias narratológicas, da mesma maneira que poder-se-ia aplicá-las a um filme, por exemplo. Como diz Kücklich, “se há uma razão para não examinar jogos de computador sob uma perspectiva literária, ela é de natureza epistemológica. Dada a sua interatividade, o objeto de análise está propenso a mudar dependendo da maneira que é abordado” (2013: 2, tradução minha). Esta multiplicidade de experiências que um mesmo jogo pode proporcionar é algo que

Borderlands ilustra com facilidade: a escolha de uma ou outra classe de personagem afeta toda a dinâmica da interação do jogador com o mundo, ao privilegiar ou punir estilos distintos de enfrentamento e superação de desafios específicos, assim como muda a voz e os diálogos do protagonista. Além da classe, a mera escolha entre uma ou outra arma, ainda que empunhadas pelo mesmo personagem, modifica a maneira que o jogador enfrenta seus inimigos. A mesma discrepância entre diferentes experiências de jogadores também se faz presente em *Digital devil saga* e *Tales from the borderlands*, em que determinadas escolhas durante diálogos podem afetar drasticamente a trama, ações e reações de personagens.

Kücklich traz uma proposta interessante para lidar com esta multiplicidade de experiências, possibilidades e leituras:

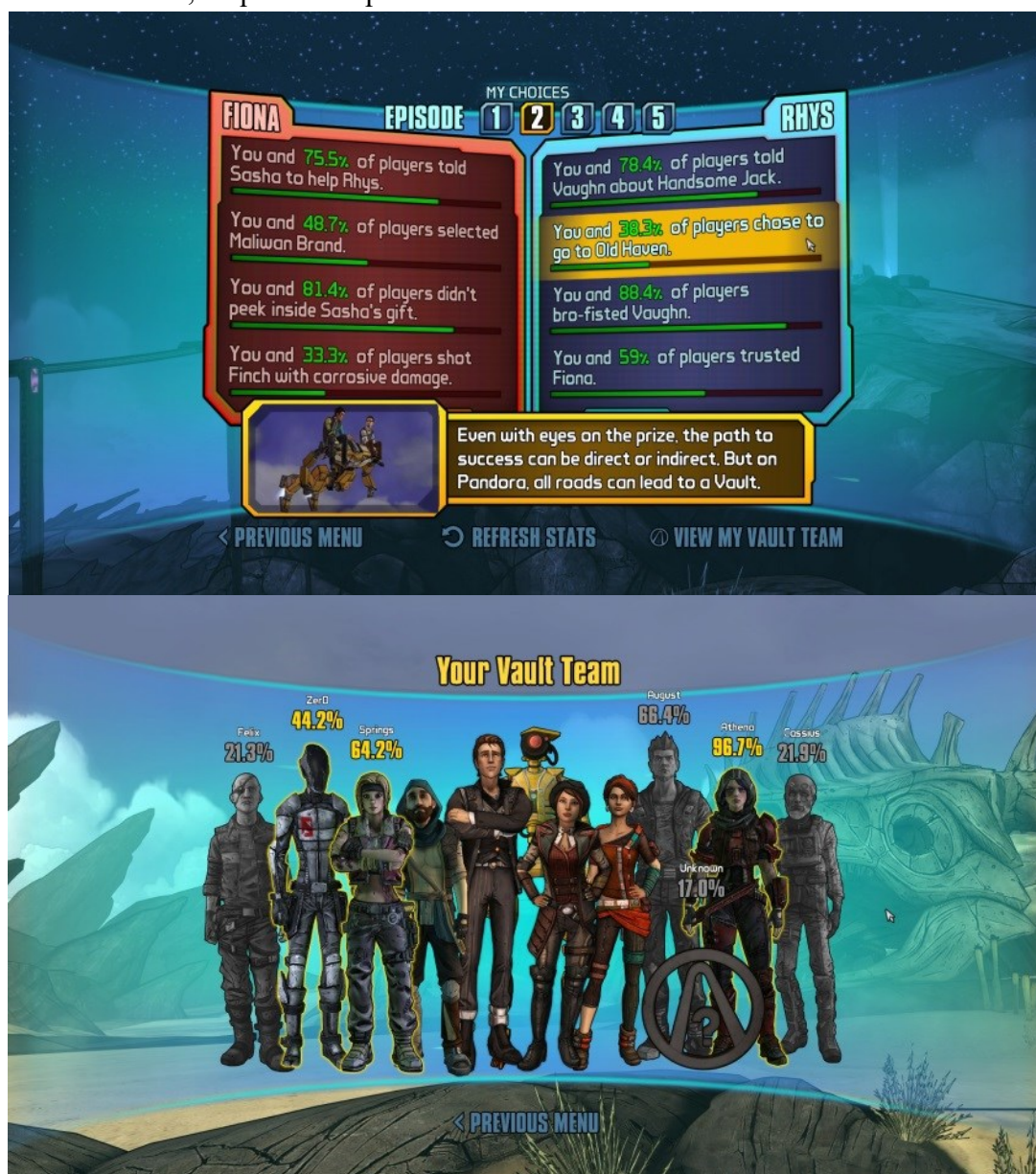
Dada sua interatividade, o objeto de análise está propenso a mudar de acordo com a maneira que é abordado. Ainda que este problema seja certamente encontrado ao se ler um texto impresso, em um jogo de computador, diferenciar entre manipulações do texto objetivo e sua representação subjetiva (ou seja, entre o texto e a leitura) se torna quase impossível. Este dilema só pode ser resolvido ao direcionarmos nossa atenção a um plano mais profundo, que é o de tomar o código do programa como o real texto de um jogo de computador. Definimos, portanto, o texto como o conjunto de regras que governa o mundo fictício do jogo, ao passo que o jogo em si é apenas uma leitura individual deste texto. Este modelo também explica porque jogar um jogo de computador jamais trará a mesma experiência a indivíduos distintos (*ibid.*, tradução minha).

Ao se considerar toda a gama de interações e opções possíveis em um jogo como o texto de fato, ao invés de se observar apenas uma leitura/experiência singular e momentânea, é possível posicionar o foco do estudo sobre o jogo, ao invés de sobre a experiência do jogador. Obter um final específico, resgatar este ou aquele personagem, tornar-se amigo ou inimigo de alguém, utilizar um ou outro avatar, tudo isso se torna apenas parte do jogo, não o jogo inteiro. De certa forma, tal abordagem torna o videogame não muito diferente de um livro ‘escolha sua aventura’ (“*choose-your-own adventure*”):

Em seu nível mais atômico, um livro CYOA (“*choose-your-own adventure*”) é uma coleção de páginas enumeradas de alguns tipos diferentes. A maior parte das páginas conta uma parte da história e termina por mandar o leitor pular para outra página. Um número menor de páginas relata uma conclusão para a história e representa um ponto final, sem mais pulos (SWINEHART, 2009, tradução minha).

De acordo com essa comparação, uma determinada opção de diálogo mandaria o jogador para outra ‘página’ do jogo, rumo a um ou outro final específico, quando for o caso:

Imagens 33 e 34: telas que listam as escolhas e estatísticas do jogador em *Tales from the borderlands*. Na primeira, um comparativo listando as escolhas-chave feitas pelo jogador em determinado capítulo, com porcentagens comparando-as com as feitas por outros jogadores. Na segunda, os personagens que o jogador recrutou para a sequência final de eventos estão coloridos, enquanto os que não foram recrutados estão em escala de cinza.



Fonte: jogo *Tales from the borderlands* (TELLTALE, 2014).

Neste exemplo, o jogador passou por diversas páginas e eventos distintos até alcançar a sequência final, onde todas as escolhas feitas até então se refletem no elenco disponível. Algo

similar ocorre ao longo dos *Digital devil saga*, em que uma ou outra escolha em diálogos no primeiro jogo pode conferir habilidades especiais a determinados personagens no segundo, assim como definem qual será a composição do grupo de personagens que acompanha Seraph em sua exploração da superfície do Sol.

Essa estrutura menos linear dos livros ‘escolha sua aventura’ traz consigo suas possibilidades únicas, pois “parte da diversão de jogar estes livros (ou parte da obsessão) consistia em tentar encontrar todos os finais e todos os caminhos” (SWINEHART, 2009). O mesmo se aplica aos videogames, mesmo aos que oferecem menos escolhas ou que possuam apenas um único desfecho para todas as diferentes jornadas do jogador. Um jogador percorrer a jornada do jogo múltiplas vezes, cada vez de uma maneira levemente diferente, para cumprir as condições individuais de todos os finais ou para presenciar todas as possíveis ramificações de suas decisões, como em *Tales from the borderlands*. Outra possibilidade relacionada é a de retornar a determinadas partes do jogo para descobrir informações e itens secundários ou secretos, que muitas vezes ajudam a melhor contextualizar o mundo do jogo em questão. Em *Alice: madness returns*, esse papel é cumprido pelas memórias fragmentadas espalhadas pelo País das Maravilhas, que contêm falas de outros personagens acerca de Alice ou de eventos relacionados a seu passado:

Imagem 35: Alice encontra uma memória no País das Maravilhas e tem a chance de recuperá-la



Fonte: jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

Spec ops: the line apresenta um sistema similar, onde o jogador pode encontrar itens escondidos pelos diferentes estágios do jogo. Ao encontra-los, Walker apresenta comentários sobre as presentes circunstâncias e sobre o estado de Dubai. Ao transitar por caminhos diferentes e coletar itens e informações secundárias, o jogador tenta captar e vivenciar o texto do jogo em sua totalidade, assim como o leitor de um livro ‘escolha sua aventura’ tenta seguir todos os caminhos e ver todas as possibilidades que a história tem a oferecer.

Com tamanhas possibilidades e peculiaridades, o universo dos videogames se transformou em uma indústria gigantesca, cujos rendimentos anuais superam o conjunto das indústrias cinematográfica e musical (NATH, 2016; NELSON, 2017). Assim como essas duas, os videogames têm um aspecto bastante relevante à sua essência: a reprodutibilidade. O conceito de Walter Benjamin se aplica por completo ao universo dos videogames, pois:

Esta [a reprodutibilidade] não apenas permite, da forma mais imediata, a difusão em massa da obra cinematográfica, como a torna obrigatória. A difusão se torna obrigatória, porque a produção de um filme é tão cara que um consumidor, que poderia, por exemplo, pagar um quadro, não pode mais pagar um filme. O filme é uma criação da coletividade (1985: 172).

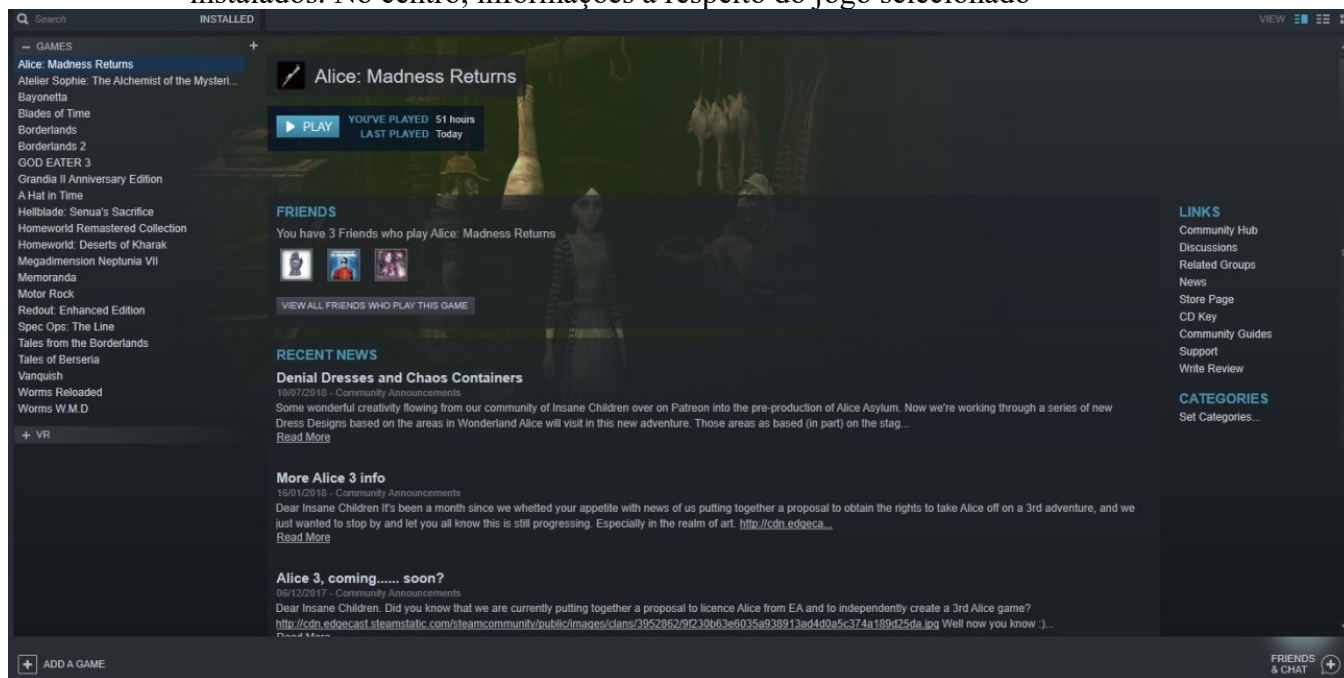
Similarmente, a indústria dos jogos comporta tanto conglomerados corporativos que empregam centenas (ou até milhares) de programadores, artistas e escritores, quanto desenvolvedores independentes, que trabalham em todo o processo de produção, desde os elementos mais básicos, até o produto final. Mesmo estes indivíduos raramente escapam completamente da coletividade, visto que quase sempre compartilham suas intenções e visões na internet, coletando desde ideias até dinheiro das comunidades virtuais que criam.

Ao tornar transparente o processo de criação, o desenvolvedor consegue alcançar novos públicos, espectadores e jogadores. A internet facilita não só a comunicação entre desenvolvedores e potenciais audiências, como a venda, a difusão e a reprodução dos jogos:

Grande parte deste aumento [de receita] é graças à transição de jogos em mídia física para software obtido digitalmente (...) Os recentes avanços tecnológicos e de *streaming* permitem que os usuários baixem seus jogos ao invés de visitar a loja mais próxima. Desenvolvedores presenciaram um salto nos downloads digitais, já que não têm mais de negociar seus jogos com lojas físicas. O mercado de jogos baixados digitalmente cresceu 8% em 2015... (NATH, 2016, tradução minha).

Tal facilidade de disseminação levanta um debate surpreendentemente Benjaminiano, remontando à discussão sobre a aura. A aura seria uma característica da obra de arte, composta por sua unicidade espaço-temporal; é a obra de arte única, que carrega consigo a passagem do tempo em termos não só físicos (erosão e afins) como culturais (as reações dos povos à obra em questão, levando em consideração os contextos culturais vigentes). A obra de arte, por ser única e irreprodutível, carrega consigo um valor de culto e ritual. Afinal, a arte surgiu como parte de rituais mágicos e religiosos, para ser vista, no primeiro momento, por magos e sacerdotes (BENJAMIN, 1985: 170-1). De acordo com as ideias de Benjamin, a reprodutibilidade técnica, por não só replicar a obra de arte, como por torna-la acessível às massas, destrói a aura e remove seu valor de culto religioso. Portanto, os videogames não seriam dotados de aura, visto que são feitos com a reprodutibilidade técnica em mente. O debate, porém, não é esse. Como Nath diz, não é mais necessário ir a uma loja para adquirir um jogo, visto que este pode ser adquirido com alguns cliques e incorporado instantaneamente a uma biblioteca virtual:

Imagem 36: uma biblioteca de jogos na plataforma *Steam*. À esquerda, a lista de jogos instalados. No centro, informações a respeito do jogo selecionado



Fonte: software *Steam* (VALVE, 2003)

Graças a tamanha facilidade, o ato de ir a uma loja e adquirir um jogo físico, para instalá-lo em seu computador ou inserir o disco no console, tornou-se algo reservado a colecionadores.

O jogo físico passou a ter valor de culto, até mesmo aura. A mídia física pode vir a trazer marcas de sua temporalidade, como arranhões no disco ou anotações no manual, e pode ter valor de culto ao detentor, que tem a prateleira repleta de caixas de jogos como objeto de exposição. Já a mídia digital existe apenas como um conjunto de *bytes* em um disco rígido, sem presença física além do dispositivo que a contém, sem marca temporal além de uma minúscula nota, informando as datas de compra e instalação.

Isso não significa, contudo, que apenas o jogo físico e os materiais a ele relacionados têm valor de culto. Mesmo em sua forma digital, vários jogos alcançaram e alcançam o status de ‘clássicos *cult*’. Similarmente ao que se enxerga na indústria cinematográfica, os clássicos *cult* são jogos que, apesar de muitas vezes trazerem retornos financeiros aquém dos esperados pelos estúdios e publicadores, e ficarem fora dos holofotes da fama massiva, alcançam notoriedade entre críticos e jogadores (MAGNUSSON, 2018). Alguns exemplos disso são os jogos *Alice*, idealizados por American McGee, e *Spec ops: the line*, que figuram em várias listas do tipo encontradas pela internet.

A existência de valores histórico e de culto, teoricamente, conferiria aura aos videogames. Mas, ao mesmo tempo, eles serem criados com a reprodutibilidade técnica em mente invalidaria tal atributo. Tal contradição não é sem solução, como demonstra Bráulio Araújo:

...não houve uma superação da aura pela obra de arte da era da reprodutibilidade técnica, pois seus elementos adaptaram-se às novas condições de produção (...) Sob a industrialização, a obra de arte encontrou um norte, um novo fiador de sentido. Não houve caos, liberdade, autonomia ou emancipação, conforme sugerido por Benjamin. A produção que antes respondia à religião ou ao mecenato passou a fiar-se no sistema e na lógica da produção de mercado. (...) os elementos centrais da aura, autenticidade e unicidade adaptaram-se às mudanças tecnológicas e passaram a constituir elementos essenciais ao modo de produção industrial (ARAÚJO, 2010: 127; 130-1).

O autor também discute como, graças à massificação da produção e disseminação artística, adotou-se como conceito quase que universal o do direito autoral, que confere autenticidade a determinada obra (*ibid.*: 131). Por fim, “a submissão da produção artística à lógica mercantil (...) promove a manutenção da unicidade da obra de arte, pois a indústria cultural (...) unifica o modo de produção, o conteúdo e a função da arte, e nega-lhe o desempenho de qualquer função social autônoma” (*ibid.*: 133). A aura, portanto, sobreviveu à reprodutibilidade técnica

e encontrou novas formas de se manifestar, até mesmo em um conjunto de *bytes* no interior de um disco rígido.

CAPÍTULO 3:
DIFERENTES MÍDIAS, DIFERENTES HISTÓRIAS

Então... você quer ouvir uma história, é? Uma sobre caçadores de tesouros? Rá, se eu tenho uma história para você! (...) Havia uma lenda... que muitas pessoas contavam. A lenda da Arca. Meu pai sempre falava sobre a Arca; até com seu último suspiro. Tecnologia alienígena avançada. Riquezas infinitas. Fama. Poder. Mulheres. Então, você compreende porque algumas crianças que ouvem as histórias se tornam Caça-Arcas quando crescem. Bem, tenho uma história na qual você pode não acreditar. Mas te digo que é verdade. A lenda da Arca é verdadeira! E ele está aqui, em Pandora (GEARBOX, 2009: tradução minha).

Marcus rosou, irritado consigo mesmo. Ele sabia que era improvável que matasse essas crianças, ou que os vendesse como escravos. Ele odiava ter momentos de fraqueza. Um homem tinha de manter um semblante duro como aço para sobreviver em Pandora. Nas gravações de suas máquinas automáticas de vendas, ele ameaçava assassinar os compradores caso tentassem comprar armas na mão de outras pessoas (...) Por outro lado – ele *gostava* de contar histórias para crianças (...) “Vou contar uma história para vocês... verdadeira!” Ele fungou. “Bem... em sua maior parte... uma boa parte... verdade, bem verdade... em vários aspectos... exceto por aqui e ali... mas... é *tudo* verdade! É sobre o Caça-Arcas, Mordecai, e seu amigo alado, Bloodwing, e é sobre uma assassinzinha estranha chamada Daphne, e é sobre um assentamento bem lá no norte, no ermo dos ermos... um inferno de cidade chamada Gunsight” (SHIRLEY, 2013: 2-6, tradução minha).

Temos aqui os pontos de partida de duas histórias distintas, ambas contadas pelo mesmo personagem, Marcus, do universo *Borderlands*, em momentos e mídias diferentes, como veremos a seguir.

Em cada instância, Marcus se dirige a uma audiência única: no primeiro fragmento, ao avatar e, conseqüentemente, ao jogador; no segundo, a um bando de crianças vadias que invadiram seu armazém e que ele optou por não matar. Além do conteúdo e do espectador, o que mais distingue um relato do outro é a mídia que os transmite, assim como tais mídias afetam as transmissões. No primeiro relato, há muito mais elementos além do texto: há imagens, cores e texturas representados na tela, acompanhados pela voz de Marcus e dos efeitos sonoros que saem das caixas de som. No segundo, há apenas o texto, mas é um texto que não só conta, mas descreve lugares, pessoas, humores, ídoles e mergulha na mente. Ambas são narrativas, mas narrativas que funcionam de maneiras radicalmente diferentes.

Se o ‘esqueleto’ de uma narrativa pode ser descrito como “alguém contando a outro indivíduo, em alguma ocasião e por algum motivo, que algo aconteceu a alguma coisa ou a alguém” (PHELAN & RABINOWITZ in PHELAN *et al.*, 2012: 3, tradução minha), uma

olhada rápida qualificaria ambos os exemplos anteriores como narrativas completamente válidas. Por mais que isso seja um fato inequívoco, no caso da narrativa literária de *Borderlands: Gunsight*, há debates e discordâncias quanto à validade de videogames enquanto narrativas, especialmente pelo campo dos estudiosos conhecidos como ‘ludologistas’. Os ludologistas focam seus esforços e estudos unicamente nos aspectos mecânicos do jogo, por vezes descartando histórias, tramas e narrativas, ou mesmo ignorando a existência delas. Marie-Laure Ryan elabora:

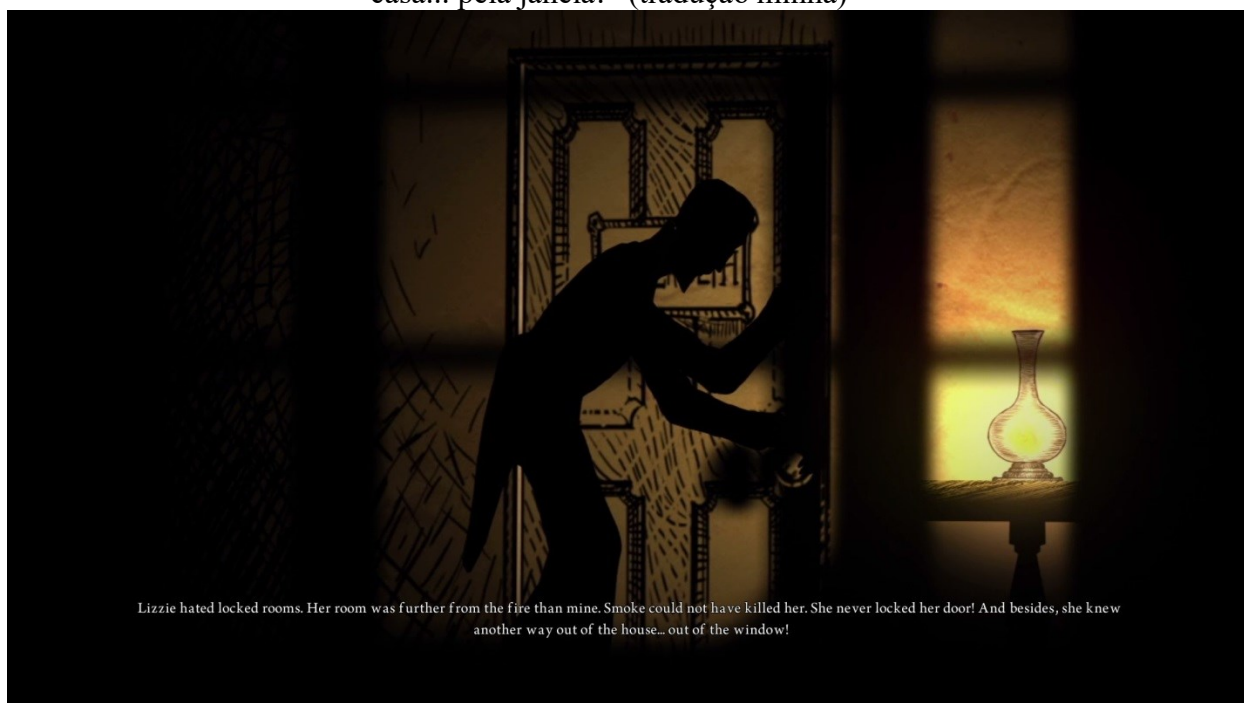
Dispensando a utilização pela indústria [de videogames] do termo “*storytelling*” como conversa fiada e informal, a escola de teóricos de videogames conhecida como “ludologistas”, cujos membros incluem Espen Aarseth, Gonzalo Frasca, Markku Eskelinen e Jesper Juul, se reuniu em torno de um grito de guerra que eu descreveria como “Jogos são jogos, eles não são narrativas”. Enquanto jogos podem, por vezes, encobrir-se (ocultar-se?) em panos narrativos, “histórias são apenas ornamentos ou embrulhos desinteressantes aos jogos, e enfatizar o estudo destas ferramentas de marketing não passa de um desperdício de tempo e energia” (Eskelinen, 2001, conclusão). A reconhecida motivação dos ludologistas em declarar que jogos e narrativas são farinhas de sacos diferentes que não se podem misturar (mas que interagem em ocasião) está na ambição de emancipar o estudo de jogos de computador da teoria literária e transforma-lo em uma disciplina acadêmica autônoma (RYAN, 2006: 183, tradução minha).

Dados os objetos de estudo desta tese, não deve impressionar a ninguém o fato de eu me posicionar junto de Ryan, que declara ser crítica dos modelos adotados pelos ludologistas e afirma que videogames possuem, sim, narratividade e podem ser considerados como narrativas (*ibid.*, 181). O principal argumento utilizado pelos ludologistas, exposto e rebatido por Ryan, é o de que “jogos e narrativas são coisas diferentes porque têm características distintas”. Neste tópico, a autora enumera e refuta argumentos baseados nos aspectos que ocorrem em obras literárias, mas não em peças dramáticas e cinematográficas, ou em videogames.

O primeiro argumento, colocado por Eskelinen (2001: 3, *apud* RYAN, 2006: 185) é o de que videogames, mesmo estruturados em torno de histórias, não seriam narrativas, pois não apresentam narradores ou aqueles para quem se narra. Ryan rebate com as palavras do teórico de cinema, David Bordwell, para quem “a narrativa ocorre quando os signos são arranjados de tal maneira que se inspire a construção mental de uma história, o que não necessariamente inclui um ato de fala narrativa” (*ibid.*: 185, tradução minha). Ademais, atos

de fala narrativa podem ocorrer em filmes, peças teatrais ou videogames, a exemplo da narração falada de Willard, em *Apocalypse Now*, ou em algumas cenas de *Alice: Madness Returns*, narradas ou pela própria Alice ou por algum outro habitante do País das Maravilhas, como a Rainha Vermelha ou a Centopeia:

Imagem 37: Cena em que Alice narra um episódio de suas memórias. A legenda diz “Lizzie odiava cômodos trancados. O quarto dela estava mais distante do fogo que o meu. A fumaça não podia tê-la matado. Ela nunca trancava a porta! Além disso, ela conhecia outra saída da casa... pela janela!” (tradução minha)



Fonte: jogo *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

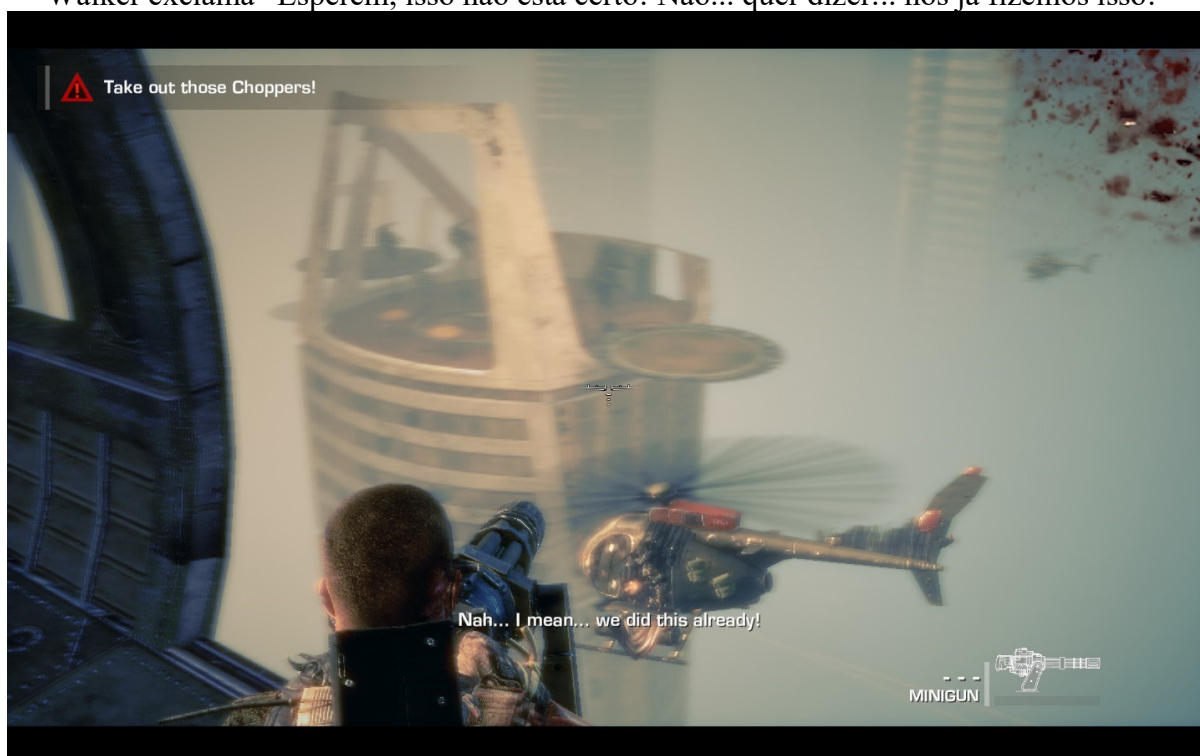
Ou seja, a não-presença de uma voz narradora não significa que a obra em questão configure, necessariamente, uma não-narrativa. Em *Spec ops: the line*, há uma ausência completa e absoluta de voz que narra os eventos, mas não há como negar que o jogador e seu avatar, Walker, seguem uma história, que há tramas e sub-tramas, que há diálogos e personagens, que há todos os elementos necessários para que se configure uma narrativa. O mesmo pode ser dito sobre os *Digital devil saga*, onde há também a mais completa ausência de uma voz externa que narre os ocorridos.

O segundo argumento é o de que videogames não apresentam alguns dos recursos cronológicos presentes em narrativas literárias, como retrospectivas e saltos temporais para o futuro, pois seguem sempre uma cronologia linear (JUUL, 2001: 8 e ESKELINEN, 2001: 2, *apud* RYAN, 2006: 185), e tais recursos são o que marca a diferença entre narrativa e discurso. Ryan argumenta que tais recursos são utilizados, sim, em cenas de corte não

interativas, como em instâncias em que um personagem conjura uma cena do passado. Todos os *Borderlands* se configuram de maneira que o presente do jogo, a parte em que o jogador comanda seu avatar pelo mundo, ocorra no passado narrativo, visto que tudo é, de acordo com as cenas de abertura, uma história sendo contada pelo personagem Marcus Kincaid.

Há também de se notar que, embora a ação aconteça sempre no presente, no aqui e agora da tela e do processamento da máquina, há videogames em que saltos temporais ocorrem como parte da trama, a exemplo de *Spec ops: the line*, que se inicia *in medias res* com uma cena de ação intensa – uma perseguição de helicópteros militares – e, logo em seguida, lança o jogador de volta ao ‘início’ da história, com a chegada de Walker e seus companheiros às ruínas de Dubai:

Imagem 38: Com Walker e sua equipe a bordo de um helicóptero, o jogador repete a cena inicial do jogo. Como se ciente da posição do jogador e do recurso temporal utilizado, Walker exclama “Esperem, isso não está certo! Não... quer dizer... nós já fizemos isso!”



Fonte: jogo *Spec ops: the line* (YAGER, 2012).

Ao fazer uso desse recurso retórico, o do salto temporal e da repetição quase idêntica de um evento anterior – poder-se-ia dizer até mesmo um *déjà-vu* – bem como a confusão de Walker perante a ocorrência, o jogo reforça a temática reinante da loucura e do horror que se apossam dele aos poucos. Em *Alice: madness returns*, apesar de a história seguir uma cronologia única e específica, a percepção de passagem de tempo pelo jogador acompanha a

perspectiva confusa de uma garota assolada por condições psiquiátricas, traumas e memórias perdidas, de maneira que não há como se saber, ao certo, quantos dias se passam entre o início e o final da trama. Isso sem dizer que a proposta de coletar memórias perdidas pelo País das Maravilhas brinca com a noção de percepção e de tempo, uma vez que, ao encontrá-las, o jogador (e Alice) tem a oportunidade de dar uma breve olhadela no passado, enquanto o presente do jogo continua a se desenrolar à sua frente.

Deve-se apontar que o tempo, assim como movimentações dentro dele, rumo ao futuro ou ao passado, e percepções confusas não se concentram unicamente na trama dos videogames. Há instâncias em que a manipulação temporal é integrada à interação do jogador com o mundo digital, de maneira que se torne essencial à resolução de conflitos e quebra-cabeças, como é o caso de *Life is strange* (DONTNOD, 2015). Neste jogo, a protagonista e avatar Max tem a habilidade de rebobinar o tempo em alguns segundos, o que confere ao jogador a possibilidade de refazer escolhas, selecionar falas diferentes e visualizar resultados distintos de suas ações, de maneiras que podem vir a causar desdobramentos múltiplos. Isso ocorre, por exemplo, na sequência de diálogos e escolhas que podem resultar tanto na companhia de Max tendo que se defender de um cão com uma arma de fogo, ou na resolução do mesmo conflito sem o uso de violência – o que faz com que o cão se aproxime de Max e lhe peça carícias em um evento posterior.

Ao argumento de que narrativas teriam uma ordem fixa em seus acontecimentos, enquanto videogames deixariam a ordem de seus eventos em aberto, Ryan rebate que a resolução de problemas e conflitos tende a seguir uma ordem rigidamente estruturada, tal abertura sendo configurada pelos eventos que não avançam a trama, como tentativas falhas. Todos os jogos examinados nesta tese seguem este mesmo padrão: para que a trama avance, certas condições têm de ser cumpridas e certos quebra-cabeças têm de ser resolvidos em determinada ordem. Isso é reforçado pela estrutura de fases, ou estágios, presente em muitos videogames, que garante uma linearidade a nível macroscópico. Por exemplo, em *Memoranda*, o jogador pode conversar com todos os personagens em uma determinada localidade e examinar todos os itens de que dispõe, mas não consegue acessar a próxima área até que resolva o presente enigma que lhe é apresentado. Similarmente, em *Digital devil saga*, o jogador pode perambular o quanto quiser com Serph e seus companheiros pelo estágio atual em que se encontra, ou pelos anteriormente superados, matando dúzias de inimigos pouco desafiantes em seu caminho, mas não consegue avançar ao próximo (e, conseqüentemente, avançar a trama) até deduzir uma estratégia para conseguir derrotar o chefe que lhe aguarda no final do estágio atual.

É claro que a obra escrita, criadora de tantas dessas convenções, técnicas e estratégias de manipulação temporal na narrativa, apresenta várias instâncias de não linearidade, como o da coletânea de contos *Blind willow, sleeping woman*, de Murakami: apesar de os contos apresentarem, individualmente, um fluxo cronológico e linear, cada texto pode ser lido independentemente, em qualquer ordem. Pode-se ler “Dabchick” seguido por “A Shinagawa Monkey”, ou vice-versa, sem afetar o entendimento de um ou de outro conto. Similarmente, a estrutura de *mise-en-abyme* desafia a noção da cronologia pura e simples, visto que a ‘história dentro da história’ tem seu próprio tempo e ritmo: o relato que Marlow transmite a seus colegas a bordo de um barco no estuário do rio Tâmesa cobre um espaço de incontáveis anos e meses, mas é relatado ao longo de uma única tarde. Mesmo dois dos romances *Borderlands* (*Unconquered* e *Gunsight*) seguem a mesma proposta de uma história dentro de uma história, ao que, como nos jogos, Marcus, por qualquer motivo, se encontra a contar a história dos Caça-Arcas. Já as jornadas oníricas de Alice pelas vastidões do País das Maravilhas e do País do Espelho, nas respectivas novelas, assim como as interações com seus habitantes, ocupam, na Oxford em que a jovem habita, o espaço de tempo correspondente a dois meros cochilos – um numa tarde de verão, ao lado de sua irmã, o outro numa poltrona durante um dia de neve, acompanhada de suas duas gatinhas. Similarmente, o texto literário pode seguir a cronologia linear e simples, que é o que ocorre em *Borderlands: The fallen* e nos *Quantum devil saga*, que se contentam em contar uma história sem artifícios temporais, além da ocasional retrospectiva.

O último ponto que Ryan aborda é o de narrativas representarem eventos como pertencentes ao passado, mas videogames não o conseguem:

Em uma narrativa verbal, o tempo gramatical apresentará necessariamente uma relação temporal entre o tempo da narração (tempo narrativo) e os eventos relatados (tempo da história). Ainda que filmes e teatro não tenham um tempo gramatical para indicar as relações temporais, eles ainda carregam consigo um senso básico que, mesmo se o espectador estiver assistindo a um filme agora, ou mesmo se os atores estiverem atuando no palco, os eventos relatados *não* estão acontecendo *agora* (...) é impossível influenciar algo que já aconteceu. Isso significa que *não se pode ter interatividade e narração ao mesmo tempo* (JUUL, 2001: 7-8, *apud* RYAN, 2006: 186, tradução minha).

Ryan rebate tal noção com exemplos de narrativas que não ocorrem em retrospectiva, tais como discursos em que políticos fazem promessas para o futuro, as passagens bíblicas do

Apocalipse, que narram eventos que hão de se realizar no fim dos tempos, e a narrativa em tempo real de eventos esportivos. Ela também ressalta outra questão em torno de tal abordagem:

Outro problema em se pensar em narrativas como necessariamente retrospectivas é o de que não consideram a experiência do filme ou do teatro. Como muitos críticos observaram, imagens, ao contrário da língua, criam a ilusão da presença imediata do aludido. Um filme pode apresentar as legendas “Inglaterra, 1941”, “Los Angeles, 1950”, “Nova Iorque, 2002” (*The hours*) e o espectador entenderá que os eventos ocorreram em diversos pontos do passado. Mas quando as imagens começam a se mover, o espectador vivencia os eventos como se acontecessem no presente. O mesmo fenômeno ocorre em romances. Narrativas escritas fazem uso de tempo narrativo, um recurso único à linguagem, para expressar distanciamento temporal, mas leitores imersos são transportados imaginariamente para o passado, que passam a compreender como “agora”, independente do tempo verbal utilizado. Mesmo quando histórias são contadas ostensivamente olhando-se para o passado, elas são vivenciadas pelos leitores, espectadores e, possivelmente, jogadores, com olhos para o futuro, do ponto de vista dos personagens (*ibid.*: 187, tradução minha).

Sob tal ponto de vista, pode-se pensar no evento que se forma na tela (tanto do filme quanto do videogame) ou no palco como análogo à imagem que se forma na mente do leitor que absorve uma história no papel. Independente do tempo verbal ou cronológico em que a história é contada, ela se materializa no presente do leitor, espectador ou jogador.

Além disso, há também como inverter o argumento: ao se levar em consideração o ‘texto’ do videogame – o código do programa que, ao ser interpretado pelo computador, faz com que o jogo ocorra na tela – pode-se enxergar o jogo como algo pertencente ao passado, uma vez que todo o ‘texto’ já se encontra escrito no código e o que ocorre na tela é apenas uma dentre inúmeras possibilidades já previstas. Assim, o ‘agora’ do videogame se torna como o de um filme ou de um livro – a materialização imediata do texto previamente escrito.

Com isso em mente, seria errôneo considerar que videogames não possuem narratividade, visto que uma narrativa pode ser compreendida não como “um gênero que exclui outros gêneros, mas [como] um tipo de significado que permeia uma ampla gama de artefatos culturais” (*ibid.*: 197, tradução minha), de maneira que, adaptando uma expressão criada por David Herman, Ryan proponha que videogames que apresentam histórias e narrativas sejam “sistemas narrativamente organizados para se jogar” (*ibid.*). Os videogames trazem, à sua maneira própria, tramas, personagens, arcos narrativos e cenários únicos,

propondo e demandando abordagens específicas, especialmente se comparados a elementos narrativos equivalentes em outras mídias. Cada elemento merece um olhar específico, visto que:

...estamos interessados nas maneiras em que os elementos de qualquer narrativa (como personagem, cenário, estrutura da trama) são moldados a serviço de uma finalidade maior. O foco na narrativa como *comunicação em múltiplos níveis* significa que estamos interessados não apenas no significado de narrativa, como também na sua experiência. Portanto, preocupamo-nos com os efeitos afetivos, éticos e estéticos das narrativas – e com suas interações – assim como estamos preocupados com seus significados temáticos (PHELAN & RABINOWITZ in PHELAN *et al.*, 2012: 3, tradução minha).

Como foi dito anteriormente, a natureza do videogame envolve comunicação em múltiplos níveis, pois se trata de uma mídia que se comunica simultaneamente por diversos canais: o visual, o aural, o tátil, o interativo. Isso significa que os elementos narrativos agem sobre o receptor, o jogador, de maneira distinta da obra literária, a começar pela possibilidade da interação direta com o mundo à sua frente¹⁵. Dependendo das possibilidades oferecidas pelas regras do jogo, aproximar-se de personagens de determinadas maneiras pode suscitar diferentes reações – dar determinada resposta a uma pergunta pode alterar a maneira como o personagem que a fez venha a tratar o jogador; pode transforma-lo num inimigo, pode fazer com que ele mude o tom de voz, pode fazer com que ele ofereça um presente. O mesmo vale para interações com o cenário, que pode conter segredos reservados aos exploradores mais criteriosos; um monte de terra fofa num canto ermo de um descampado pode tanto servir de berço para uma árvore quanto pode ocultar um túnel secreto. A seguir, veremos como os diferentes elementos narrativos se comportam, tanto nos videogames quanto nas obras literárias a eles relacionadas.

Trama e Tempo

A trama, um dos pilares essenciais de uma narrativa, é algo que parece simples de se definir, mas que carrega uma complexidade inesperada, algo exemplificado pela própria

¹⁵ É certo que há obras literárias, de cunho mais experimental, que apostam na interação dos leitores com as estratégias da narrativa, como *Se um viajante numa noite de inverno*, de Ítalo Calvino, *O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar, *O dicionário Kazar*, de Milorad Pávitch, entre outros. Mas no caso do videogame, a lógica é menos a da montagem e articulação criativa das partes do que da interferência no curso dos acontecimentos que compõem a história.

definição da palavra nos dicionários – “o conjunto de fios que se cruzam com o da urdidura, no sentido transversal de um tecido”; uma “teia”. Só essas definições já conjuram emaranhados laboriosos e, com o perdão pela repetição da palavra, complexos. Redes de fios interligados de maneiras quase fantásticas, com nós quase náuticos. Algo que deve ser esclarecido, antes de qualquer coisa, é a diferença entre história e trama. A relação entre as duas pode ser compreendida como “a cronologia básica dos eventos, a partir da qual algo mais complexo, uma trama, é construído” (DANNENBERG *in* HERMAN *et al.*, 2005: 435, tradução minha). Nesse contexto, pode-se compreender a história como o apanhado geral de todos os elementos – eventos, acontecimentos, personagens, cenários, temáticas e tramas – enquanto a trama traz é o emaranhado de detalhes que une os outros elementos e fazem a história funcionar. Retomando a metáfora têxtil, se os outros elementos da história são as urdiduras, arranjados longitudinalmente no tear, a trama é o fio que os une em uma malha coerente e completa.

Desde Aristóteles, que concebeu a trama como “a conversão do esqueleto da história em uma unidade estética rigidamente estruturada com um início, meio e final” (*ibid.*: 436, tradução minha), as definições têm variado enormemente entre diferentes autores, ao longo do tempo. Entre elas, destaca-se, numa perspectiva mais moderna, a de E. M. Forster, que diz ser a trama “a criação (e suspensão, para motivos de suspense) de conexões causais entre os eventos individuais que formam a cronologia da história (...) com ênfase na causalidade. ‘O rei morreu e a rainha morreu’ é uma história. ‘O rei morreu e a rainha morreu de pesar’ é uma trama” (*ibid.*).

Tomando essa definição como diretriz, pode-se dizer que, no contexto das obras deste trabalho, ‘a jornada de Mordecai para salvar Daphne’ seria a história do livro *Borderlands: gunsight*, enquanto ‘a jornada de Mordecai, a partir de uma infiltração na cidade de Gunsight, para salvar sua namorada Daphne, que foi sequestrada’ seria sua trama; similarmente, ‘Mizuki tenta recuperar suas memórias’ seria a história de *Memoranda*, ao passo que ‘Mizuki tenta recuperar suas memórias ao desvendar os enigmas da cidade em que mora’ resume a trama; um terceiro exemplo seria a história ‘Alice tem sonhos malucos’ *versus* a trama ‘Alice se vê num universo onírico onde sua curiosidade a leva a interagir, de diferentes maneiras, com criaturas e ambientes incomuns e estranhos’. Ou seja, mais uma vez vemos que a trama funciona como o elemento que interliga os diferentes elementos da urdidura da história.

Isso não quer dizer, porém, que a totalidade da história seja formada apenas pelos elementos diretamente (ou cronologicamente) conectados pela linha da trama, seja de uma obra literária, seja de um videogame. Uma única obra pode conter inúmeras outras urdiduras,

ligadas por linhas de trama secundárias, apenas tangencialmente conectadas à trama principal. A evolução do relacionamento entre Mordecai e Daphne ao longo de *Borderlands: unconquered* é algo quase irrelevante ao romance, que talvez sequer precisasse existir, mas que cresce em importância quando se percebe que sua ausência comprometeria uma gama de fatores e aspectos da história do romance subsequente, *Borderlands: gunsight*. A existência desses elementos secundários possibilita abordagens e interações distintas entre o leitor ou jogador e o texto, de maneira que a relação seja, por fim, alterada. Phelan e Rabinowitz explicam tal noção com um episódio de *Huckleberry finn*, no qual, logo antes de ser raptado por Pap Finn, Huck narra um evento ocorrido anteriormente, entre Pap e o juiz da cidade:

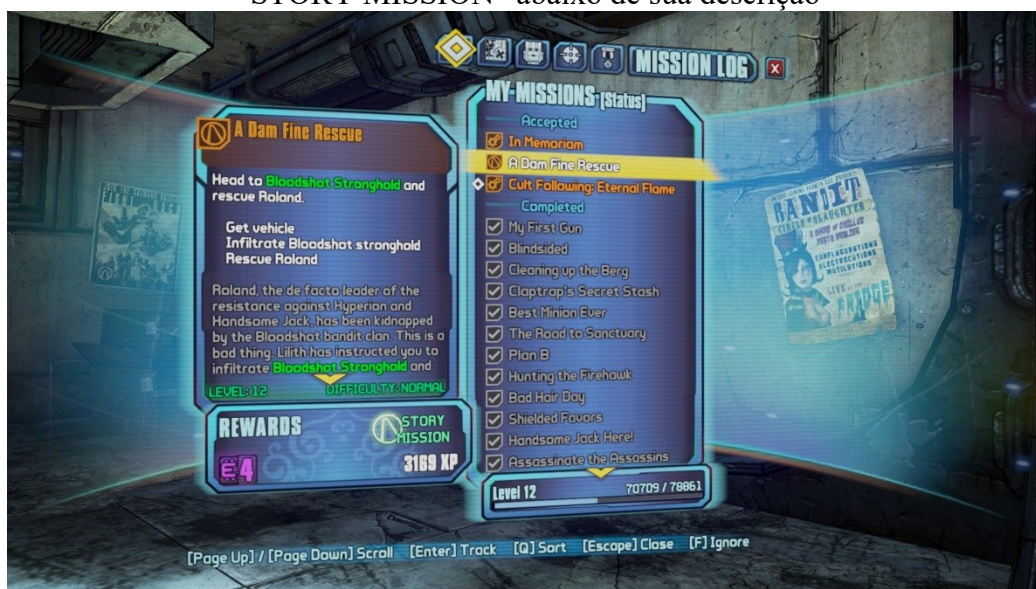
Se perguntarmos por que Twain inclui o episódio e por que ele o coloca antes de Pap sequestrar Huck, obtemos respostas melhores ao focar mais nas dinâmicas da leitura que nas dinâmicas da trama. Já que o episódio é independente – quando ele termina, a relação entre Huck e Pap volta ao status quo anterior – ele é, da perspectiva de dinâmica de trama, desnecessário, irrelevante: se Twain o retirasse, não diríamos que há uma lacuna entre os eventos. Mas, da perspectiva da dinâmica da leitura, o episódio é justificado. Twain o usa para guiar nossos julgamentos interpretativos e éticos acerca de Pap, de maneira que ao mesmo tempo que percebemos a comédia, também percebemos que Pap é tanto incorrigível quanto uma séria ameaça para si mesmo e para terceiros, especialmente para Huck (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 59, tradução minha).

Em outras palavras, mesmo eventos que não necessariamente avançam a trama têm seu lugar na narrativa. O que se dá a ver, por exemplo, na estrutura da narrativa de *Heart of darkness*: o narrador anônimo, a bordo de um navio, relata a história contada por Marlow. Pode-se argumentar que o cenário do navio, assim como a presença do narrador, de Marlow e dos outros espectadores no barco, é supérfluo para o cerne do romance – a história de da jornada de Marlow pelo Congo – mas cria uma âncora temporal para a narrativa, além de justificar o caráter reflexivo que Marlow adota. Similarmente, a existência de Alice em Oxford poderia ser quase ignorada, tendo em vista suas jornadas no País das Maravilhas, mas a configuração do fantasioso como onírico, como fruto da imaginação de uma criança – incluindo a ponderação acerca de qual personagem teria sido a representação onírica de cada gato em *País do espelho* (CARROLL, 1999: 247-9) – explica o absurdo e o improvável dos eventos que Alice vivencia.

Algo equivalente ocorre com bastante frequência nos videogames. Como dito anteriormente, os jogos se estruturam em torno da resolução de quebra-cabeças, desafios e

conflitos. Superar o desafio à frente significa poder avançar na trama. Podem existir, porém, desafios adicionais, que não avançam a trama, mas que ou ajudam a aprofundar o entendimento do jogador sobre o mundo em que o avatar se encontra, ou ajudam a tornar o avatar mais poderoso, de maneira a facilitar a superação do desafio principal:

Imagem 39: tela onde são listadas as missões já completadas e as em curso. A missão principal, que avança a trama, é realçada com um ícone distinto ao lado de seu nome e o selo “STORY MISSION” abaixo de sua descrição



Fonte: jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012).

Assim como o episódio de Pap Finn e o juiz, em *Huckleberry finn*, retirar as missões “In Memoriam” e “Cult Following: Eternal Flame” de *Borderlands 2* em pouco ou nada afetaria a progressão da trama, mas sua inclusão ajuda a melhor situar o jogador no universo mais adiante. O mesmo se aplica às já mencionadas memórias colecionáveis em *Alice: madness returns*, cujo descobrimento e coleta servem como desafios secundários que trazem informações contextuais acerca de eventos vivenciados por Alice no espaço de tempo entre os romances de Carroll e os videogames.

Se a organização de uma narrativa literária envolve “a lógica do movimento do texto do início ao meio ao fim (o que chamamos de dinâmica textual) e a experiência temporal dos leitores (dinâmica da leitura)” (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 58, tradução minha), é justo assumir que uma narrativa em um videogame se estruture de maneira similar. Phelan e Rabinowitz propõem o seguinte gráfico para explicar as diferentes formas de se interpretar a progressão de uma narrativa:

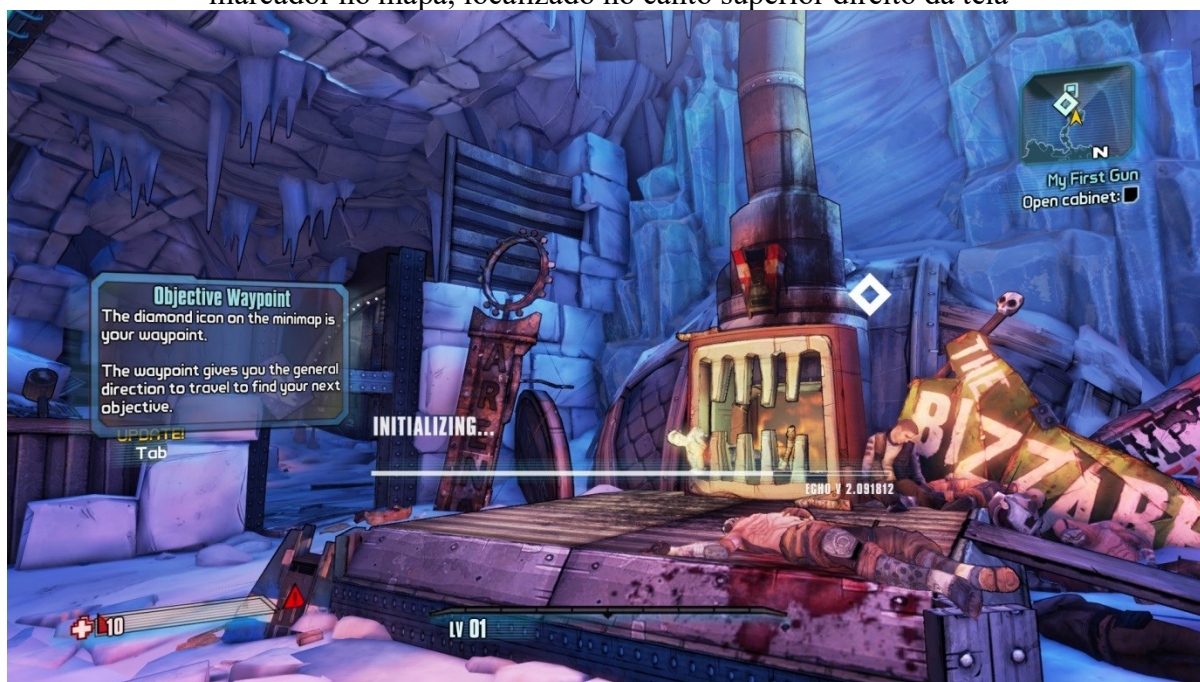
Imagem 40: gráfico delineando as diferentes maneiras de se interpretar o **início, meio e final** de uma narrativa

Beginning	Middle	Ending
Exposition	Exposition	Exposition/Closure
Launch	Voyage	Arrival
Initiation	Interaction	Farewell
Entrance	Intermediate Configuration	Completion/Coherence

Fonte: PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 60.

No que diz respeito aos videogames, eu gostaria de adicionar uma nova linha ao gráfico. Na seção “início”, figuraria “abertura/tutorial”; no “meio”, “agência/*gameplay*”; no “final”, “sequência de encerramento/créditos”. “Abertura/tutorial” diz respeito aos primeiros minutos ou horas de um jogo, onde são introduzidos os conceitos básicos do mundo e da história em que o jogador acabou de mergulhar, assim como os controles para que a interação com o mundo ocorra. A introdução ao mundo costuma se dar através de filmes não-interativos e sequências de diálogo e exposição; já o tutorial pode ocorrer a partir de janelas de texto explicativo ou, como vem sendo o caso cada vez mais frequente, parte da experiência de introdução ao mundo:

Imagem 41: cena do tutorial, onde o jogo ensina ao jogador a se orientar através de um marcador no mapa, localizado no canto superior direito da tela



Fonte: jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012).

Ao longo da experiência do tutorial, os desafios propostos costumam ser mais simples, demandando menos do jogador. Quando o jogo apresenta a possibilidade de ‘perder’ (ou morrer, regredir, etc.), tal perda é possível, ainda que bastante difícil no ambiente de aprendizado. Quando se julga que o jogador está suficientemente aclimatado no jogo, prossegue-se ao estágio de “agência/gameplay”, em que os desafios são apresentados em crescente dificuldade e complexidade, acompanhando a progressão da trama. O jogador é livre para interagir com o mundo como lhe aprouver, de acordo com seu avanço na história. Dependendo do grau de liberdade que os sistemas do jogo lhe conferem, o jogador pode retornar a estágios anteriores, cumprir objetivos opcionais, descobrir segredos ou simplesmente avançar com a trama. Essa seção costuma integrar a maior parcela da experiência do videogame e dura até que se alcance um ‘ponto sem retorno’, ponto que representa a entrada na “sequência de encerramento”. Nesta última, não se pode voltar atrás e resta apenas o desafio final: um inimigo mortífero, um quebra-cabeças excepcional, um labirinto intransponível. A recompensa por sobrepujar este último obstáculo é assistir ao desfecho da história e ir aos créditos, que, assim como em uma obra cinematográfica, sinalizam o fim da experiência.

Um último aspecto que pode ser apontado diz respeito ao ritmo em que as narrativas, tanto literárias quanto de jogos, são apresentadas. Em obras literárias extensas, como romances, a divisão mais comum é o capítulo. Ao introduzir tais divisórias, o autor consegue melhor estabelecer o ritmo e o fluxo da história a ser contada. Ele também pode separar cenários, grupos de personagens ou temáticas. Em *Alice*, por exemplo, cada capítulo surge como uma experiência específica da protagonista diante de uma nova situação e de uma nova série de personagens com quem ela vai interagir. Já em *Quantum devil saga*, cada capítulo leva Serph e seu grupo a uma localidade diferente do *Junkyard*, de maneira similar aos jogos, em que a história se desenvolve ao longo da visita do avatar a locais distintos do mundo, cada local introduzindo novos personagens, tramas e desafios. *Heart of darkness* tem sua divisão em três capítulos. Os livros da série *Borderlands*, por sua vez, utilizam capítulos para cadenciar a leitura. A exceção fica em *Blind willow sleeping woman*, que é uma coletânea de contos – ou seja, histórias distintas, sem nenhuma relação imediatamente aparente.

Nos videogames, também é bastante comum que a experiência seja seccionada, sendo o caso mais amplamente conhecido o de ‘fases’, ou estágios, que avançam paralelamente ao aumento de dificuldade e complexidade dos desafios apresentados ao jogador. Em muitos casos, a narrativa é apresentada à medida que o jogador cumpre objetivos e chega ao final de cada estágio, a exemplo dos *Digital devil saga*, onde o prosseguimento da história vem como

‘recompensa’ por ter vencido uma série de desafios. Há casos em que a história vem paralela à experiência de jogo, com a mudança de estágios servindo para sinalizar uma troca de ambiente ou de personagens jogáveis. Em muitas ocasiões, tais divisões são deliberadamente denominadas ‘capítulos’:

Imagens 42 e 43: telas de seleção de capítulos, acompanhadas de pequenas descrições do que ocorre neles



Fontes: jogos *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011) e *Spec ops: the line* (YAGER, 2012)

Os jogos *Borderlands* e *Memoranda*, por seu turno, não apresentam divisórias e secções explícitas e rígidas, mas seguem a mesma lógica de avançar a trama e mudar os ambientes de

jogo à medida que o jogador sobrepuja desafios, completa os objetivos que lhe são apresentados e resolve enigmas. Assim como no campo literário, o jogo inspirado por Murakami entra como a grande exceção, visto que *Memoranda* não segue uma única linha de trama, mas desenvolve várias pequenas tramas e histórias paralelamente, apresentando os desafios ao jogador de maneira quase desconexa. Por vezes, resolver o enigma em torno de um personagem, como de sua amiga florista que deseja uma flor rara, que existe apenas em um estado de perpétuo congelamento, requer que Mizuki interaja com um terceiro personagem, que conta com uma história própria e apresenta um novo quebra-cabeça, de maneira que, ao invés de uma linha reta, a estrutura do jogo se assemelhe mais a uma teia, com diversos pontos de interconexão. Ao invés de um romance jogável, com uma grande narrativa a ser seguida e algumas histórias secundárias, a obra do estúdio Bit Byterz funciona quase que como uma pequena coletânea de contos, acessíveis através das interações do avatar, Mizuki, com o mundo.

Personagens

O personagem, como se sabe, figura como outro dos elementos mais relevantes de uma história, seja literária ou não. Afinal, são eles os responsáveis pela ação que ocorre na narrativa e possibilitam o desenvolvimento do enredo. “O enredo existe através das personagens; as personagens vivem no enredo” (CANDIDO *in* CANDIDO *et al.*, 1970: 53), de forma que, o personagem se configura como a força motriz da história. Em sua entrada na *Routledge encyclopedia of narrative theory*, Uri Margolin afirma que:

(...) se refere a um participante do mundo ficcional, ou seja, qualquer indivíduo ou grupo unificado presente em peça teatral ou obra de narrativa ficcional. Estritamente falando, o termo se restringe aos integrantes do domínio do que é narrado, à exclusão do narrador e do espectador (MARGOLIN *in* HERMAN *et al.*, 2005: 52, tradução minha).

Em outras palavras, o personagem seria a entidade que existe dentro da narrativa, que ‘vive’ no mundo que é criado pelo autor, pelo roteirista, pelo diretor, pelo estúdio. Assim sendo, “não espanta, portanto, que a personagem pareça o que há de mais *vivo* no romance; e que a leitura deste dependa basicamente da aceitação da *verdade* por parte do leitor” (CANDIDO *in* CANDIDO *et al.*, 1970: 54). Aceitar a realidade do personagem significa aceitar e firmar o pacto da suspensão da descrença; significa imergir-se no mundo fictício, algo que fica ainda

mais evidente na relação entre o videogame e o jogador, em que este é convidado a entrar naquele e, dentro do limite que lhe é imposto, fazer parte do mundo virtual.

Sobre a questão do personagem enquanto integrante do domínio do que é narrado, vale ressaltar – em discordância com a citação acima – que, em determinados casos, o narrador pode agir, sim, como personagem, como é o caso de narrativas em primeira pessoa. Isso se dá a ver em *Borderlands* – tanto na maior parte dos jogos, quanto dos romances – em que a trama é narrada pelo vendedor de armas Marcus Kincaid. Similarmente, o marinheiro sem nome de *Heart of darkness* é um personagem em sua própria história, que ouve (e reconta) o relato de Marlow, que, por sua vez, é o protagonista de sua própria narrativa.

Personagens podem assumir uma gama esmagadora de papéis e cumprir diferentes funções dentro de uma história. Similarmente, eles podem ser construídos de diversas maneiras. James Phelan escreveu, em 1997, que há três principais atributos que um personagem pode vir a ter: o mimético, o sintético e o temático. Seriam estes três pilares formadores da entidade ficcional, que existem em maior ou menor escala em cada personagem. Phelan e Rabinowitz exemplificam tais distintas características com uma breve análise de uma personagem de *Huckleberry Finn*:

Por exemplo, Miss Watson é uma mulher conservadora, convencional, solteira e cristã que não vê problemas em possuir escravos, e a enxergamos como representação do tipo de pessoa que encontraríamos se viajássemos no tempo para Hannibal, Missouri, antes da guerra civil dos EUA. Ao mesmo tempo, Twain se vale dela para desempenhar três principais funções sintéticas: para ajudar a demonstrar que Huck e a “civilização” não combinam; para dar motivo para que Jim fuja, ao considerar a oferta de vendê-lo; e para resolver a instabilidade global em torno de Jim ao lhe conceder alforria em seu testamento. Adicionalmente, a figura de Miss Watson ajuda Twain a propor as discussões temáticas sobre um seguimento do cristianismo, sobre a posse de escravos, e sobre a conexão destes dois aspectos (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 111-2, tradução minha).

O que se nota, no primeiro momento, é que as três dimensões do personagem podem agir de maneira complementar, ajudando a cimentar a entidade na história e dar-lhe significado. Como entidade complexa e multidimensional, compreende-se que “a personagem é complexa e múltipla porque o romancista pode combinar com perícia os elementos de caracterização” (CANDIDO in CANDIDO *et al.*, 1970: 59-60). O mimético, o sintético e o temático, assim definidos, são um conjunto de ferramentas para explorar a construção destas entidades

ficcionais e melhor compreender suas nuances.

A dimensão mimética diz respeito aos aspectos de um personagem que fazem o leitor compreendê-lo enquanto humano (“representação do tipo de pessoa que encontraríamos”). Mais do que humano, pois nem toda entidade ficcional pertence à nossa espécie, o mimético é o que estabelece o personagem como verossímil, como componente da história. Afinal, “a personagem deve *lembrar* um ser vivo, isto é, manter certas relações com a realidade do mundo, participando de um universo de ação e de sensibilidade que se possa equiparar ao que conhecemos na vida” (CANDIDO *in* CANDIDO *et al.*, 1970: 65). É o mimético que traduz estas relações a que nos relacionamos, através da introdução da personalidade, da consistência, do histórico, das opiniões e visões de mundo que fazem parte do personagem. Ou, nas palavras de Brian Richardson, “personagens miméticos são baseados nas personalidades percebidas, aceitas ou imaginadas de pessoas reais” (RICHARDSON *in* HERMAN *et al.*, 2012: 132, tradução minha). Mizuki, de *Memoranda*, estabelece-se no contexto mimético ao apresentar problemas e características verossímeis, que pertencem ao universo cotidiano de indivíduos existentes, como problemas de memória, insônia, sonhos atormentadores, e amizades com outros habitantes de sua cidade:

Imagem 44: Mizuki confronta o marinheiro que atormenta seus sonhos e lhe impede de dormir. A legenda lê “Velho Marinheiro: Não se preocupe. Sei de tudo. Sei que você não consegue dormir desde a noite que me viu sob sua cama. E você não pode contar a ninguém. Alguém que não se lembra do próprio nome e vê um velho invisível vai acabar em um hospício”.



Fonte: Jogo *Memoranda* (BIT BYTERZ, 2017).

Apesar do caráter fantástico de sua jornada, a apresentação de tais características confere uma verossimilitude à personagem. Traz a ideia que ela é mais do que meras linhas de código em um programa dentro de um disco rígido. Ou, analogamente, mais que meras palavras em uma página, como é o caso de Mizuki Ando, a protagonista do conto “A Shinagawa monkey”, que tem sua humanidade afirmada ao ter um passado estabelecido, além de problemas que a levam a manter repetidas sessões de terapia com uma psicóloga. É o mesmo que ocorre com Marlow, de *Heart of darkness*, que relata uma história completa e complexa que atravessa boa parte de sua vida. Nela, Marlow revela suas aspirações, sua personalidade, suas opiniões, seus atos e as transformações pelas quais passou ao longo de sua jornada no Congo.

A dimensão sintética denota a função que o personagem exerce na narrativa (“serve para ajudar a demonstrar; para dar motivo; para resolver”), a exemplo de “se uma história requer que uma porta seja aberta ou um herói sofra entraves, uma figura pode surgir para abrir a porta ou atravancar o protagonista. Em uma história, tais entidades podem não ser nada além de suas funções em ação” (RICHARDSON in HERMAN *et al.*, 2012: 133, tradução minha). Esse é o caso de das entidades conhecidas como NPCs, que, como mencionado anteriormente, atuam como o coro da tragédia grega: entidades sem individualidade ou personalidade, que se definem unicamente por sua função, apesar de sua aparência humana.

Esse é o caso dos incontáveis inimigos abatidos por Walker e seus companheiros em *Spec ops: the line*: rostos e formas humanas portando armas militares reconhecíveis, que servem apenas como obstáculos para o jogador superar (ou para forçar o jogador, com a derrota, a repensar sua estratégia). A interação com eles inexistente além da relação de inimizade e do combate – ou Walker os mata, ou eles o matam; trocar um deles por qualquer um dentre as dúzias de outros inimigos disponíveis pode alterar o desafio, pois um pode carregar armas diferentes, mover-se de maneira distinta ou ser mais duro na queda, mas não altera a trama ou a situação em que o grupo de Walker se insere. O mesmo pode ser dito dos nativos que atacam o barco de Marlow em *Heart of darkness*. Eles agem como uma massa humana amorfa, que serve apenas para antagonizar os europeus, seguir os comandos de e dirigir sua adoração a Kurtz – com a notada exceção da mulher nativa, que recebe menos função e mais humanidade, pois “andava com passos medidos, trajando panos listrados e com franjas, seu porte altivo (...) Seu rosto tinha a expressão trágica e tenaz de tristeza selvagem e dor muda, misturadas com o medo de uma determinação incompleta, vacilante” (CONRAD, 2006: 104-5, tradução minha).

Já o caráter temático pode ser compreendido como o que o personagem representa num contexto mais amplo, quiçá até mesmo filosófico (“propõe discussões sobre um seguimento do cristianismo, etc...”), onde “os personagens representam não tipos de pessoas, mas sim ideias bastante particulares ou, no caso de Orwell, grupos em pontos específicos antes e depois da revolução russa” (RICHARDSON *in* HERMAN *et al.*, 2012: 133, tradução minha). Pode-se pensar na dimensão temática do personagem como o quanto este representa o(s) tema(s) maior(es) que a narrativa como um todo explora. Em *Alice no país das maravilhas* e *No país do espelho*, tanto o País das Maravilhas quanto o País do Espelho são frutos dos sonhos da jovem Alice. Assim sendo, pode-se examinar os diversos personagens como frutos da psique e do universo onírico da menina. É isso o que American McGee faz nos jogos *Alice* e *Madness returns*, a exemplo da Rainha de Copas. Como monarca absoluta do País das Maravilhas, a Rainha de Copas passa a ser uma representação da própria Alice – a criadora do mundo onírico, que é uma representação de sua própria mente. Porém, com a loucura que assola a garota após o incêndio que mata toda sua família e a deixa com queimaduras graves, o País das Maravilhas e a Rainha de Copas se distorcem, se contorcem e se tornam monstruosos. Em sua nova jornada pelo mundo de seus sonhos, Alice percebe que derrotar a Rainha de Copas significa retomar as rédeas de sua própria mente e vencer a loucura que a monarca passa a representar.

Isso não quer dizer, contudo, que personagens se limitem única e exclusivamente a uma função ou componente. Salvo as figuras puramente utilitárias, ou sintéticas, um personagem vai apresentar uma mistura de atributos, cada um em maior ou menor proporção. Kurtz, em *Heart of darkness*, por exemplo, apresenta os três atributos de forma bastante marcada: é um homem europeu, ambicioso e carismático, capaz de atrair seguidores com naturalidade; serve tanto como antagonista para Marlow, assim como de objetivo final para sua jornada; e representa a queda da civilização ocidental para o terror da barbárie. O coronel Konrad, de *Spec ops: the line*, apresenta as mesmas características miméticas que Kurtz, e também recebe um rosto e um corpo, graças à sua representação na tela; além de ser a figura antagonista de Walker e o objetivo de sua jornada, Konrad serve também como força impulsionadora, através de seus frequentes insultos e chacotas via rádio; e ele representa a barbárie e o caos que se instauram quando a civilização entra em colapso, assim como a fragilidade desta.

A relação entre Konrad e Kurtz serve como ponte para se pensar em uma quarta categoria de personagem, a qual se mostra bastante relevante para este estudo, diga-se de passagem. Trata-se do caráter intertextual de um personagem, que vem à tona quando

personagens de diferentes obras têm laços entre si. Podem ser representações diferentes de uma mesma entidade, pode ser que uma personagem secundária do texto original venha a assumir o papel de protagonista de uma nova história. Brian Richardson define o personagem intertextual da seguinte forma:

Uma última fonte de caracterização é a própria história literária. Um autor pode permanecer com um texto-base e narrar as aventuras posteriores do personagem principal, como na peça *Figaro gets a divorce* (1936), de Ödön Von Horváth, uma continuação da comédia *As bodas de Fígaro* (1778), de Beaumarchais. Alternativamente, o autor pode desejar contar o outro lado da história de um texto anterior, expandindo as vidas de personagens que não foram desenvolvidos na versão original, como Jean Rhys o faz em sua extensão de *Jane Eyre*, *Wide Sargasso sea* (1966) e Robin Lippincott intenta em seu romance, *Mr. Dalloway* (1999).

Os autores também criam novas versões de personagens antigos. Para adequadamente compreender o comportamento de Leopold Bloom ou do Cidadão anônimo em *Ulisses*, é necessário saber algo a respeito dos personagens que serviram de modelos para eles: Odisseu e Polifemo, de Homero (*ibid*: 136, tradução minha).

Nesse trecho, podem-se enxergar vários dos aspectos de intermedialidade discutidos anteriormente: os de expansão (“aventuras posteriores do personagem principal”; “o outro lado da história de um texto anterior”) e transposição (“novas versões de personagens antigos”). Isso abre margem para o entendimento de que a intermedialidade e a transficcionalidade ocorrem em níveis não só macroscópicos, tal qual em textos e obras inteiras, como também no nível microscópico, o de personagens e situações individuais inseridos em contextos maiores que, caso contrário, teriam pouco ou nada em comum.

Assim como as obras em que estão inseridos, os personagens podem se relacionar de diferentes maneiras. Serph, o protagonista dos jogos *Digital devil saga* e romances *Quantum devil saga*, é um avatar silencioso nos jogos – ou seja, ele é o principal elo entre o jogador e o mundo virtual, mas não tem voz própria. Suas palavras e escolhas dentro do jogo são um reflexo do desejo do jogador. Já nos romances, ele tem voz própria e um monólogo interno, de forma que não só apresenta uma nova versão, uma reinterpretação do personagem em uma nova mídia, como expande o que se sabe a respeito dele. Similarmente, Roland, o soldado que no jogo *Borderlands* carrega uma infinidade de armas diferentes e caminhões de munição, e abate inimigos às dezenas, é transportado para os romances *Borderlands: the fallen* e *Borderlands: unconquered* como um veterano estrategista, sim, mas não como uma máquina de matar. O mesmo ocorre com Mordecai, também personagem jogável do primeiro

Borderlands, que assume o protagonismo em *Borderlands: Gunsight*. Tanto o Roland quanto o Mordecai, enquanto habitantes da Pandora literária, têm de escolher suas armas com cuidado e seus alvos com cautela, pois, fora do jogo, ferimentos causam dor e debilidade, e a morte é permanente. Suas aventuras paralelas, que ocorrem no espaço de tempo entre os jogos, os tiram não apenas do papel de avatar, como também das mãos do jogador. Sem a obrigatoriedade de agirem conforme as ações e desejos do jogador, eles adquirem liberdades narrativas que não lhes são possíveis no mundo virtual.

Assim, como atores fundamentais, os personagens são o motor de qualquer narrativa. São eles que trazem mudanças, são eles que têm que se adaptar às circunstâncias e alterar suas abordagens para com o cenário e outros personagens, são eles que sentem os sentimentos que o leitor ou jogador é convidado a sentir. São os personagens que trazem os pontos de vista a partir dos quais pode-se vivenciar o cenário, é um personagem que cumpre o papel de avatar do jogador no mundo virtual. Daí a pergunta: haveria como conduzir uma trama por um cenário sem personagens?

Cenários

Se são os personagens quem traz o enredo à vida, é num cenário que tal processo – poder-se-ia dizer, um ritual quase mágico – ocorre. Ora, assim como nós, humanos de carne e osso, personagens fictícios não existem em bolhas de isolamento, sem um mundo inteiro ao seu redor; eles se encontram inseridos em locais dos mais distintos, sejam estas localidades que existem no planeta Terra; lugares que inexistem, mas que trazem forte verossimilhança; sítios completamente imaginários, mas ainda assim internamente consistentes; ou amálgamas do mais completo absurdo.

O cenário se configura como a localidade física onde os personagens atuam e a trama se desenrola. Como tal, ele pode assumir uma infinidade de formas diferentes, dotadas de características distintas. Pode ser um campo de guerra selvagem, suas distintas regiões dominadas por diferentes tribos, os conflitos entre elas monitorados e supervisionados por uma entidade quase religiosa; pode ser uma selva tropical, profunda e repleta de hostilidades; pode ser uma cidadezinha pacata, repleta de habitantes peculiares; pode ser um labirinto onírico, onde reinam o improvável e as incongruências; pode ser um planeta distante, repleto de amplos desertos e de reinos animal e vegetal compostos quase que inteiramente por espécies de predadores.

Pode-se dizer que, em vários casos, o cenário tanto é uma consequência da trama e

dos personagens quanto os influencia. Não há como imaginar os Caça-arcas de *Borderlands* em um lugar que não fosse uma fronteira incivilizada, inóspita em sua geografia e habitantes, repleta de vastidões a serem exploradas e riquezas a serem encontradas.

Imagem 45: Vista panorâmica de um cenário típico de Pandora, com alguns assentamentos à vista e uma vastidão quase interminável no horizonte



Fonte: jogo *Borderlands 2* (GEARBOX, 2012).

Similarmente, é difícil imaginar as aventuras de Alice num espaço onde o impossível não se faz possível, como acontece num universo que é, antes de qualquer coisa, a representação da criatividade e do subconsciente de uma criança. Mas essa não é uma regra universal, visto que:

O senso de localidade foi um desenvolvimento relativamente tardio na história da ficção de prosa. Como Mikhail Bakhtin observou, as cidades do romance clássico são panos de fundo intercambiáveis para a trama: Éfeso poderia estar tanto em Corinto quanto em Siracusa, pelo que nos é contado sobre essas cidades. Os primeiros romancistas ingleses são muito pouco mais específicos sobre localidades. Londres, nos romances de Defoe ou Fielding, por exemplo (...) é descrita inteiramente no que diz respeito às variações de classe e status de seus habitantes, interpretadas pela visão irônica do autor. Não há tentativa de fazer o leitor “enxergar” a cidade, ou de descrever seu impacto sensorial num jovem do interior que a vê pela primeira vez (LODGE, 1992: 57, tradução minha).

Vale ressaltar que o senso de localidade é fundamental à experiência da grande parte dos videogames, visto que a história contada tem de ser representada numa tela. Portanto, mesmo que de maneira rudimentar, o mundo em que a ação acontece necessita de uma representação visual. A mera tentativa de trazer um mundo fictício à vida num ambiente virtual requer uma sensibilidade que demorou séculos para ser desenvolvida na literatura e veio à tona somente no século XIX, graças ao “movimento romântico, que ponderou o efeito do *milieu* no homem, abriu os olhos das pessoas para a beleza sublime da paisagem e, em seu devido tempo, para o simbolismo sombrio das paisagens urbanas da era industrial” (*ibid.*, 58, tradução minha).

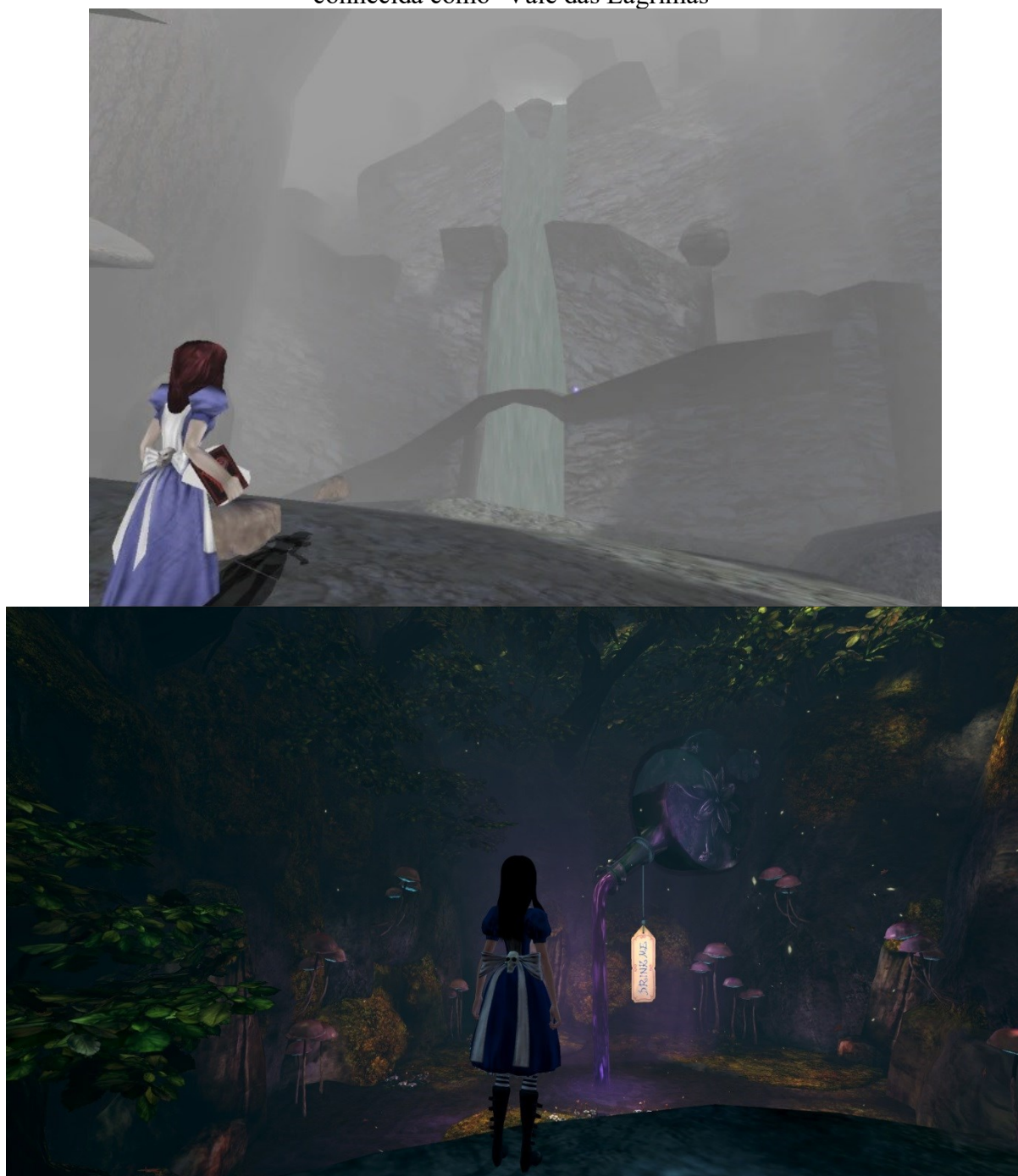
Como escritor novecentista, Joseph Conrad se mostra bastante adepto dessa nova maneira de escrever, de transportar o leitor ao local da ação, abrindo seu *Heart of darkness* com uma descrição detalhada do estuário no entorno do navio *Nellie*, onde o narrador sem nome e seus companheiros hão de ouvir o relato de Marlow:

O estuário do Tâmesa se esticava perante nós como o início de um interminável curso d'água. No horizonte, o mar e o céu se uniam sem uma junta sequer e, no espaço luminoso, as velas coradas das barcas que flutuavam rio acima com a maré pareciam inertes em aglomerações vermelhas de panos de picos agudos, com reflexos de espíritos envernizados. Uma névoa ia das costas rasas ao mar num planiço a se perder de vista. O ar estava escuro sobre Gravesend e, mais atrás, parecia se condensar em uma sombra fúnebre, que parecia ponderar imóvel sobre a maior, e mais formosa, cidade na Terra (CONRAD, 2006: 9, tradução minha).

Tal riqueza de detalhes nas descrições continua ao longo do romance, proporcionando vívidas visualizações ao leitor. Conrad leva o leitor à Bélgica, às profundezas do Congo e à decadência de Londres, graças inteiramente ao poder da palavra e de suas descrições.

No universo dos videogames, pode-se traçar uma jornada análoga, ainda que esta tenha uma temporalidade consideravelmente reduzida. Falo da evolução da capacidade de processamento gráfico das máquinas, que vem aumentando exponencialmente desde a invenção dos computadores. Ou seja, algumas décadas, ao invés dos séculos que moldaram a literatura. A melhora da tecnologia possibilitou uma representação mais detalhada tanto de cenários quanto de personagens, de maneira que o jogador tenha uma experiência visual muito mais rica no mundo que o jogo lhe convida a explorar:

Imagens 46 e 47: Em duas visitas distintas ao País das Maravilhas, Alice observa a região conhecida como ‘Vale das Lágrimas’



Fontes: jogos *American McGee's Alice* (ROGUE ENTERTAINMENT, 2000) e *Alice: madness returns* (SPICY HORSE, 2011).

O aumento das capacidades de modelagem e do poder de processamento trazem não só um maior nível de detalhamento dos cenários do jogo, como também uma maior possibilidade de transmissão de informação de informações por vias não escritas ou verbais.

Melhor descrito e montado, e capaz de comunicar mais informações do que no passado, o cenário passou a crescer em importância e influência nas histórias. É difícil

imaginar que algum dos contos de Murakami possa ser transportado para um cenário alternativo sem que um profundo esforço de reescrita seja feito, visto que o cenário tem tanto peso em suas obras: o Japão primariamente urbano. Junto da localidade, o cenário mais rico e vívido passou a transmitir uma gama muito maior de detalhes. No caso dos contos de Murakami, o fato de se passarem no Japão urbano implica toda uma carga de normas sociais, costumes e histórias folclóricas, a ponto de os personagens serem por vezes mais definidos pelo cenário que vice-versa. Isso se dá porque, segundo Phelan e Rabinowitz:

[O] cenário, com o espaço geográfico como ponto de partida, tende a se estender aos objetos, até que se torna sinônimo de pano de fundo, no sentido mais amplo, incluindo até mesmo as características sociológicas ou teológicas do mundo da obra. Neste sentido mais amplo, o cenário começa a se fundir com os personagens – dentre outras coisas – porque “meio ambiente” e psicologia começam a se entrelaçar, tanto causal quanto simbolicamente (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 85, tradução minha).

Munido de significados e abrangências, o cenário passa a adquirir até certa medida de ‘personalidade’, no sentido mais abrangente da palavra. Temos o exemplo do Junkyard, mundo em que se passam o jogo *Digital devil saga* e os romances da série *Quantum devil saga*. Este é uma terra cinzenta, desoladora e arruinada, sobre a qual cai uma cortina eterna de chuva. O território se divide em seis áreas urbanizadas, controladas por tribos específicas. Ao centro, uma torre titânica que sobe aos céus, controlada pelas autoridades do Templo do Karma (jogo) ou Igreja do Karma (romances). Cada uma dessas regiões tem o nome de um dos sete chakras da tradição hindu: Muladhara, Svadhisthana, Manipura, Anahata, Ajna, Vishudda e Sahasrara. As tribos estão em um perpétuo estado de guerra entre si, todos contra todos. À vencedora, a chance de ascender à torre de Sahasrara e ir ao Nirvana:

Imagem 48: mapa do Junkyard, onde estão visíveis os territórios de cada tribo, assim como a torre central. No lado esquerdo, uma lista com todas as localidades acessíveis ao jogador, com uma descrição na porção inferior da tela



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Nessa curta descrição (que usa o sentido mais amplo de ‘cenário’, como sugerido por Phelan e Rabinowitz), não só se ilustra o espaço físico onde se passam as narrativas elaboradas por Yu Godai, como se estabelecem a atmosfera das histórias e o misticismo subjacente à trama – isso sem mencionar um personagem sequer. Isso apenas ilustra como o cenário evoluiu, ao longo dos séculos, desde ‘local genérico e intercambiável onde se passa a ação’, até se tornar uma parte intrinsecamente ligada ao cerne da história.

Tendo adquirido tamanha importância dentro da narrativa, não é de se espantar que o cenário apresente várias facetas distintas, cada uma com sua própria função retórica. Phelan e Rabinowitz afirmam que “fundamentalmente, assim como os personagens, o cenário tem três componentes, o sintético, o mimético e o temático, qualquer um deles podendo ter funções importantes em dada narrativa – dependendo da natureza da progressão e do propósito da narrativa” (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 85, tradução minha). Ou seja, ele tem características que o tornam verossímil, tem uma ou mais funções a desempenhar e uma carga de significado.

Os autores começam por descrever o sintético, que, em primeiro lugar, nada mais é que o tempo e o espaço ocupado pelos personagens. Resumido a esta função mais básica, o cenário seria pouco ou nada ligado ao conteúdo da história:

...podemos ver se pensarmos numa variação urbana de “Chapeuzinho Vermelho” na qual a caminhada pela floresta é substituída por uma jornada no metrô de Nova Iorque, e a cabana da vovozinha por um apartamento na Rua 100 (PHELAN e RABINOWITZ in HERMAN *et al.*, 2012: 85, tradução minha).

Como mencionado anteriormente, esse seria o cenário intercambiável e genérico, mero palco para as ações dos personagens. Mas mesmo este palco não é sem regras, visto que “uma trama pode requerer certo *tipo* de local – ou, pelo menos, colocar limites na localidade. A Chapeuzinho Vermelho poderia encontrar o Lobo Mau no metrô ou num elevador; mas ela não poderia encontrá-lo numa cela de cadeia de modo que a trama ainda funcionasse” (*ibid.*: 86). Isso é o que se enxerga tanto em *Borderlands* quanto em *Heart of darkness*. No primeiro caso, um deserto sem-fim, repleto de tesouros e hostilidades. A história não necessariamente precisa se passar em um planeta alienígena, como é o caso dos jogos e romances – poderia ser num deserto nos confins da Ásia ou da África, nos desertos estadunidenses ou mesmo nas selvas equatoriais, desde que fossem locais com ruínas de civilizações anteriores, criaturas estranhas, e a promessa de riquezas e tesouros aos exploradores suficientemente corajosos, ou idiotas. Já a história de Conrad, como foi demonstrado ao longo das décadas, necessita não do Congo, mas de uma longa jornada por terras ermas e perigosas, onde a sanidade pode começar a ruir e as noções de civilização começa a desmoronar, como é o caso tanto do filme *Apocalypse now* e do jogo *Spec ops: the line*.

Se a dimensão mimética do personagem é explicada primariamente como o que torna o personagem mais ‘humano’, no cenário ela é apresentada como o que traz “precisão realística”. O valor do mimético poderia se expressar da seguinte forma:

(...) alguns críticos, por exemplo, Keith Cohen, argumentaram em prol do valor do cenário (e da descrição) precisamente pelo grau em que este, *sim*, nos distrai de assuntos como trama e personagem. Entre esses dois extremos há uma ampla área de prazer na leitura nos aspectos puramente miméticos do cenário e da descrição: prazer na sua função como uma janela sobre o que o leitor enxerga como o “mundo real” (*ibid.*: 87, tradução minha).

Ou seja, o cenário mimético seria aquele que remete à realidade, que é capaz de transportar o leitor ou o jogador para um lugar ‘real’. Porém, assim como o personagem mimético pode ser expandido para além da sua ‘humanidade’, o cenário também pode ser expandido para além de sua ‘precisão realística’. Ora, das obras selecionadas para análise nesta tese, apenas *Heart of darkness* e os contos de *Blind willow, sleeping woman* (e os jogos que neles se baseiam) trazem qualquer traço de realismo em seus cenários – o que não quer dizer que as outras obras não apresentem aspecto mimético algum. Assim como um personagem não precisa ser necessariamente humano para ser enxergado como plausível, um cenário não deveria ser

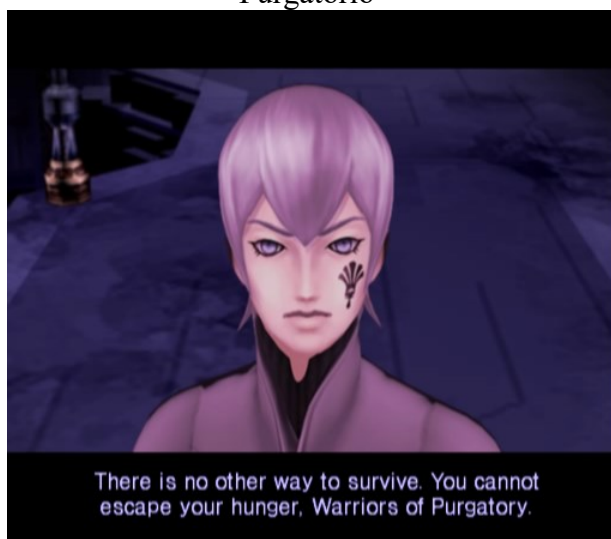
necessariamente um local existente no planeta Terra, ou possuir características que poderiam localiza-lo aqui. Mais uma vez, argumento pelo critério da plausibilidade, antes do realismo propriamente dito. O lugar apresenta consistência? As regras que o regem fazem sentido? Os personagens conseguem se inserir adequadamente nos contextos que lhes são apresentados? Se sim, então o cenário que é apresentado ao leitor ou jogador apresenta características miméticas e pode transporta-lo para locais não necessariamente verossímeis, mas plausíveis; ele pode suspender sua descrença e visitar mundos distintos do nosso, que não se apresentam como completamente impossíveis. Ele pode ir ao Junkyard ou ao País das Maravilhas, ele pode ir às profundezas do Congo, às profundezas do Mekong ou das ruínas de Dubai, ele pode ir aos desertos de Pandora, ele pode ir a paisagens urbanas do Japão ou a uma cidadezinha quase desconhecida, pois todos estes locais poderiam existir, ainda que não no planeta Terra como conhecemos.

A função temática, por sua vez, vem para:

...para utilizar uma frase de D. S. Bland, [o temático] “ergue... a descrição acima da utilidade” (316). Alguns casos óbvios? A Casa de Usher, os tribunais n’*O processo*, de Kafka, e o Ártico em *Frankenstein* todos têm significados claramente simbólicos. E mesmo sem ir caçando símbolos, pode-se aprender muito sobre uma cultura ao explorar a função temática dos cenários que assumem um *status* convencional em um apanhado particular de textos (digamos, a casa de classe média de tantas comédias situacionais (*sitcoms*)) (*ibid.*, tradução minha).

No contexto do cenário, então, o temático traz, em primeiro lugar, toda a carga cultural do mundo onde a história se situa. Os personagens inexoravelmente japoneses de Murakami, os soldados sem alma e emoção do Junkyard, os seres fantásticos e ilógicos do País das Maravilhas, todos eles são o que são porque o cenário demanda que eles assim o sejam. Similarmente, o Super-sapo, o velho marinheiro fantasma e o espantalho que se transforma numa fênix só existem porque a cidade onde *Memoranda* se passa está inserida num contexto de magia e surrealismo. Além do contexto e da cultura que vêm embutidos no cenário, há níveis maiores ou menores de simbologia que se explicitam a partir do cenário apresentado. É o caso das obras de Yu Godai, com sua temática de ascensão em meio a uma terra de conflito eterno. Durante os eventos iniciais de *Digital devil saga*, a Máquina de Disseminação, porta-voz do Templo do Karma, convoca todos os líderes de tribos para uma conferência. Neste encontro, ela os chama (aos líderes e a todos os soldados sob eles) de ‘guerreiros do purgatório’:

Imagem 49: Serph ouve as novas instruções vindas da Máquina de Disseminação. A legenda lê: “Não há outra maneira de sobreviver. Vocês não escaparão de sua fome, Guerreiros do Purgatório”



Fonte: jogo *Digital devil saga* (ATLUS, 2004).

Tal fala traz consigo uma carga filosófica e temática que qualifica o Junkyard, como um todo, enquanto um purgatório, um local de purificação. Isso eleva o conflito entre as tribos para um patamar de proporções quase míticas, que se soma a toda a nomenclatura hindu utilizada ao longo do jogo. Em *Digital devil saga 2*, revela-se que os habitantes do Junkyard são, na verdade, projeções da mente de Sera, a garota de cabelos negros, o que confere uma *gravitas* adicional a toda a situação: as ‘almas’ de todos que Sera conheceu são lançadas neste purgatório, com o único propósito de ascenderem ao Nirvana.

Sequer seria necessário falar do simbolismo presente nos cenários de *Heart of darkness* e nas obras que dele derivam. A obra de Conrad se ancora em dois principais espaços físicos: o navio *Nellie*, ancorado no estuário do Tâmis; e as profundezas da selva africana. O convés do navio é apresentado como um local pacífico, moroso, inerte à espera da mudança da maré, onde histórias são contadas e ouvidas para se passar o tempo. O Tâmis, em contraste, é introduzido como a avenida por onde grandes homens, exploradores e colonizadores passaram, em suas naus imponentes de nomes fantásticos, rumo à fama e a riquezas sem fim. Mas, ao mesmo tempo, o Tâmis foi “um dos locais escuros da terra” (CONRAD, 2006: 12, tradução minha), em referência às ilhas britânicas antes da chegada dos romanos, milênios antes. Aqui ele já estabelece a temática dicotômica entre luz e escuridão; entre civilização e barbarismo. Ao levar o narrador sem nome e o leitor do livro ao Congo:

...as palavras e frases utilizadas para descrevê-lo literal e figurativamente remontam àqueles túneis escuros e passagens secretas do gótico, todos os locais inexplorados onde o incompreensível, o tabu, o atroz e o desejado se relacionam a e são representados pelo selvagem ou primitivo.

[Conrad estava] falando a língua gótica, empregando representações atualizadas de terror e horror que reinventavam o conceito do sublime. Como parte do vocabulário do sublime, o terror era originalmente compreendido como o mecanismo mental condutivo à dissolução da identidade social e racional do indivíduo, para que este pudesse, ao perder a particularidade, vivenciar uma “epifania de individualidade”, ainda que esta epifania “dê margem a uma sensação de onipotência” (Eagleton, 45) (SINGH, 2007: 209-10, tradução minha).

Isso estabelece o rio Congo como um local gótico, onde um indivíduo pode se perder e se render à barbárie, à escuridão, a vivenciar essa “epifania de individualidade e onipotência” – exatamente o que ocorre com Kurtz. E também com o Kurtz de *Apocalypse now* e com o Konrad de *Spec ops: the line*, que se perdem, respectivamente, nas profundezas do Rio Mekong e nas profundezas das ruínas de Dubai (mais especificamente, nas alturas do Burj Khalifah). Vale ressaltar que, em momento algum, Marlow, Willard ou Walker se mostram imunes aos efeitos do horror das profundezas que alcançaram. Todos voltam de suas jornadas como homens profundamente transformados, algo pontuado principalmente pela nova percepção de Marlow sobre a sociedade ‘civilizada’ da Londres vitoriana, que ele passa a enxergar como apenas uma nova forma de expressão de barbárie; e pelas últimas palavras de Walker no jogo (se o jogador alcançar o final em que o protagonista é resgatado), “E quem disse que sobrevivi?”.

Todas essas comparações nos conduzem à invocação da proposta de Brian Richardson para os personagens – a de que haveria uma quarta dimensão retórica em sua construção, a intermediária. Assim como os personagens intermediários, esta dimensão se estabelece nos cenários quando há comunicação entre obras e entre mídias. O País das Maravilhas literário e dos jogos, o Junkyard dos jogos e dos romances, o planeta Pandora, o rio Congo, o rio Mekong, as ruínas de Dubai. A exceção, como em vários outros aspectos, fica na relação entre os contos de Murakami e *Memoranda*, uma vez que o jogo agrega temáticas e personagens de diversos contos em um único espaço.

Como, da mesma maneira que no caso dos personagens, a relação aqui se dá por via de transferência entre diferentes mídias, considero justo recorrer, mais uma vez, aos conceitos de Ryan e Dolezel de transficcionalidade. Expansões, modificações, transposições e citações.

Porém, há de se explica-los novamente no contexto dos cenários, uma vez que tais relações assumem formas diferentes quando aplicadas a um ou outro componente da narrativa.

Expansões ocorrem quando uma obra explora novos espaços geográficos dentro do mesmo cenário, como o que ocorre nos romances *Borderlands*, que levam os personagens a novos cantos do vasto planeta Pandora. Isso faz com que o leitor viaje a locais familiares, ainda que fundamentalmente previamente desconhecidos.

A modificação do cenário se dá quando o cenário é o mesmo, porém diferente. É o que acontece quando visitamos um País das Maravilhas distorcido pelos traumas de Alice, pois vemos versões completamente alteradas do cenário que nos era conhecido na mídia literária.

A transposição seria a ausência da confluência geográfica. É quando as dimensões temática e sintética de um cenário são transportadas para um novo espaço, a exemplo da transposição do Congo para o Mekong e para Dubai, em que os respectivos protagonistas empreendem jornadas similares por locais distintos.

Citações seriam o que ocorre na relação entre *Memoranda* e os contos de Murakami, em que o mundo do jogo agrega referências sintéticas e temáticas aos cenários de contos do autor japonês, criando um emaranhado de curiosidades e incongruências, que ajudam a cimentar o clima fantástico e surreal da totalidade da obra.

A estes quatro eu adicionaria um quinto tipo de relação intermidial entre os cenários, que decidi chamar de estático. O cenário estático é o cenário que não se altera, não se expande, entre obras distintas. Sua geografia, sua consistência e temática permanecem as mesmas – o que muda não é o cenário, mas o que ocorre *no* cenário. Isso se enxerga no Junkyard de *Digital devil saga* e *Quantum devil saga*. Tudo permanece o mesmo, salvo algumas mudanças de nomenclatura. O que difere entre as obras é a trama, que, nos romances, prossegue por vias distintas do que ocorre nos jogos. Resta saber se os romances posteriores da série, que exploram a história correspondente ao jogo *Digital devil saga 2* e ainda não estão disponíveis fora do Japão, hão de manter seus cenários estáticos – algo que, dados os desenvolvimentos no final da história de *Quantum devil saga 2*, acho pouco provável.

Por fim, junto com os personagens e a trama, o cenário é um dos pilares fundamentais da narrativa. É nele que os personagens atuam e a trama se desenrola. É ele que molda as ações dos personagens e, muitas vezes, define o rumo que a trama há de tomar. Progressivamente mais complexo ao longo dos tempos, o cenário adquiriu quase tanta personalidade e relevância quanto qualquer personagem. A nova mídia dos videogames traz

às audiências novas maneiras de explorar os cenários e vivenciar tudo o que podem ter a oferecer.

(IN) CONCLUSÃO:
GAME OVER

A terra tremeu.

O portal desapareceu, sem deixar rastros, assim que Sera e o Avatar o atravessaram, enquanto círculos dourados e concêntricos irradiavam de onde ele se encontrara, se espalhando com incrível força por todo o Junkyard.

O coro ecoante de sofrimento e lamentação foi engolido por um abismo de silêncio. As centelhas de luz esmeralda no céu reluziram e explodiram numa demonstração quase jovial de aniquilação.

Um tipo diferente de apocalipse purificador irrompeu no horizonte longínquo (GODAI, 2017: 220, tradução minha).

Por mais que o estado das coisas neste primeiro semestre de 2020 o sugira, não é o nosso mundo que chegou ao fim; apenas esta tese. Apocalipses, destruições absolutas e deicídios sempre fizeram parte do imaginário popular. Dificilmente consegue-se pensar num povo, numa cultura, numa religião que não apresente uma narrativa de fim dos tempos, de fim de todas as coisas. Afinal, tudo o que vive morre, toda história tem seu fim. Porém, nem todo final é definitivo, como nos demonstram *Digital devil saga* e *Quantum devil saga*. O apocalipse no Junkyard serve não só como o fim de uma jornada, mas também como o início de outra. *Digital devil saga 2* e os próximos volumes dos romances – que ainda não foram traduzidos para o inglês – iniciam com Serph acordando em um mundo completamente novo.

Aliás, o próprio mundo das relações entre literatura e videogames pode ser considerado, de certa maneira, completamente novo, tendo em vista os pouquíssimos estudos realizados, até agora, sobre ele. O que o torna um terreno fértil para muitas futuras investigações. O material bibliográfico disponível sobre videogames revela que a maior parte dos estudos antes dos anos 2000 focava exclusivamente nos aspectos psicológicos dos jogadores e do *gaming* (hábito de se jogar), especialmente no que diz respeito a como jogos violentos podem (ou não) estar ligados a comportamentos violentos. Isso mudou com a virada do milênio: apesar de haver ainda relativamente poucos estudos acadêmicos que exploram os videogames enquanto meio de transmissão de histórias, há, entre esses poucos, trabalhos de suma importância sobre o assunto, como os artigos “Computer games as narrative” e “Interactive narrative, plot types and interpersonal relations”, da norte-americana Marie-Laure Ryan, que explora a estrutura, a narrativa e a funcionalidade dos jogos a partir de pontos de vista teóricos e filosóficos; “A estética da comunicação nos videogames: a relação designer-jogador”, de Mirna Feitoza Pereira e Marcus Augusto da Silva Cordeiro, que descreve como jogos eletrônicos podem ser considerados experiências estéticas, além das implicações de tal consideração; e “Literary theory and video games”, de Julian Kücklich, que propõe uma estrutura com a qual conceitos de teoria literária podem ser aplicados aos

videogames. Cada um à sua maneira, esses estudos foram essenciais para o avanço do campo e para a escrita deste trabalho.

Feitas essas considerações, resta a pergunta: aonde chegamos nesta tese? Quais foram as vias percorridas nesse percurso que, longe de se fechar num ponto final, abre-se a várias outras possibilidades de investigação? O que conseguimos oferecer a você, leitor deste trabalho?

Nosso primeiro passo foi apresentar-lhe as obras literárias que compuseram o repertório do presente estudo – algumas delas já amplamente conhecidas, especialmente para quem está envolvido no campo das Letras: *Alice no país das maravilhas* e *Alice no país do espelho*, de Lewis Carroll; *Heart of darkness*, de Joseph Conrad; e *Blind willow, sleeping woman*, de Haruki Murakami.

Se as obras de Lewis Carroll e Joseph Conrad integram o cânone da literatura britânica pré-moderna, Haruki Murakami destaca-se com um dos representantes mais vigorosos da literatura contemporânea do início do século XXI, com uma extensa bibliografia, vários prêmios e uma recepção crítica considerável, além de incidir de maneira explícita no imaginário cultural do presente.

Quanto ao repertório dos videogames, uma das referências principais para esta tese foi *Borderlands*, uma série de grande relevância nessa mídia, com *Borderlands 3*¹⁶ que teve cinco milhões de cópias vendidas em menos de uma semana desde seu lançamento (BECKHELLING, 2019). Incluímos também a série *Digital devil saga*, uma duologia cujos volumes foram lançados em 2004 e 2005. Ambos foram bem recebidos à época de seu lançamento, sendo que *Digital devil saga 2* chegou a ser considerado o melhor jogo de RPG disponível no console Playstation 2 (MCCARROLL, 2005).

As obras que surgiram como derivadas intermediárias das originais tiveram recepções diversas. Alguns adquiriram *status* de culto, como mencionado no segundo capítulo. Os jogos *Alice*, de American McGee, e *Spec ops: the line* tiveram retorno comercial aquém do esperado pelas grandes empresas que os publicaram, mas tiveram recepções críticas e impactos bastante positivos, e são reconhecidos até hoje dentro do universo dos jogos. American McGee, aliás, está atualmente envolvido na produção de um novo jogo sobre Alice, que explora as transformações que ocorrem na mente da personagem no tempo em que ela passa em coma, entre os eventos de *País do espelho* e do jogo *American McGee's Alice*. A proposta é de explorar o trauma de Alice ao perder sua família, bem como as transformações

¹⁶ *Borderlands 3* não foi incorporado ao *corpus* desta tese por ter sido lançado apenas no segundo semestre de 2019, quando a escrita já estava num ponto já avançado.

que ocorrem e acabam por distorcer seu mundo onírico (MCGEE, 2020).

Já *Memoranda*, jogo baseado nos contos de Murakami, é um projeto independente e sem o amparo de poderosas empresas de publicação, que lançou uma campanha no *website* de financiamento coletivo *Kickstarter* e ultrapassou suas metas de arrecadação de fundos (BIT BYTERZ, 2015). Sem a ampla divulgação que as grandes empresas promovem, o jogo ficou sendo conhecido apenas por poucos, mas, ainda assim, foi bem recebido. As obras literárias originadas a partir dos universos de *Borderlands*, por sua vez, tiveram um impacto quase desprezível, visto que, apesar de suas histórias se passarem no período entre os jogos *Borderlands* e *Borderlands 2*, seus eventos e personagens jamais são reconhecidos ou mencionados fora da mídia escrita – nem mesmo em *Borderlands 3*, que teria tido a chance de revisitar os eventos transcorridos nas obras literárias e incluí-los em seu *cosmos*. Aqui vemos mais alguns casos em que a ‘adaptação’ que não supera o original, ocorrência comum em tantas transcrições da literatura para o cinema. Já Yu Godai relata, em seus posfácios, que tem tido um retorno muito positivo, especialmente de fãs dos jogos, e espera que as mudanças na trama e no mundo em que a história se passa sejam bem recebidas pelos leitores nos volumes futuros (GODAI, 2014: 246).

Tais obras foram analisadas neste trabalho a partir da noção de intermedialidade – a qual tem sido explorada em diferentes artes, mas que só recentemente tem incorporado os videogames – o que, entretanto, não causa surpresa, dada a existência recente dessa mídia.

Vale pontuar que a emergência de relações intermediais entre os videogames e a literatura ocorreu bastante próxima ao surgimento dessa nova mídia, visto que o primeiro registro de um jogo baseado em obra literária se dá em 1981 com *LORD*, que recria os enredos das obras *O hobbit* e *Senhor dos anéis*, de J.R.R. Tolkien, enquanto o primeiro jogo eletrônico a conquistar renome e sucesso comercial foi o lendário *Pong*, surgido em 1971, que representou uma revolução tecnológica na época (WOLF, 2007:35-6). Apesar de vivermos uma era marcada pela velocidade das mudanças e dos avanços no campo das tecnologias e da informação, o que faz com que dez anos pareçam um longo tempo, basta uma breve incursão na história da literatura, ou mesmo do cinema e da fotografia, para percebermos que uma mera década entre o primeiro videogame e a primeira adaptação da literatura para o mundo digital é, na verdade, uma quantidade de tempo quase insignificante.

Traduzir elementos e informações de uma mídia para outra é, como foi mostrado ao longo deste trabalho, um processo quase tão artístico quanto o processo de criação em uma ou outra individualmente. Da mesma maneira, as melhores traduções entre diferentes línguas são obras artísticas por si só, feitas por bons escritores. Isso, sem dúvida, torna a obra intermedial

um objeto de estudo um tanto instigante, pois pode-se avaliá-la tanto por seus méritos particulares enquanto objeto de arte, quanto pelas suas relações com a obra original, em estudos individuais ou separados.

Sendo a intermedialidade um campo amplo e complexo, classificações se fazem necessárias, como pudemos atestar no capítulo 1. Embora, como Linda Hutcheon mostra em suas reflexões sobre o tema em *A theory of adaptation*, existe uma miríade de formas de se adaptar obras, apenas o conceito abrangente de ‘adaptação’ é insuficiente para dar conta da complexidade e das especificidades dessas múltiplas estratégias. Daí a importância, nesta tese, do conceito de transficcionalidade, tal como foi proposto e teorizado por Marie-Laure Ryan no artigo “Transmedial storytelling”¹⁷. Trata-se de um conceito capaz de explicar as várias maneiras que distintas obras podem se relacionar dentro da mesma mídia ou em mídias diferentes, apoiando-se em quatro conceitos distintos – a expansão, a modificação, a transposição e a citação –, os quais complementam a tradução intermedial, ou adaptação direta, como formas de se transmitir dados de uma mídia a outra.

Levar uma história preexistente a novos horizontes; fazer diferentes versões da mesma história; recontar uma história em um tempo, espaço e/ou contexto diferente do original; trazer elementos de outros universos para o que está sendo criado... todas essas estratégias são formas de transficcionalidade e evidenciam maneiras com que obras em determinada mídia podem se relacionar com outras obras, sejam elas na mesma mídia, ou em outras, como foi demonstrado.

As relações intermediáticas entre as obras literárias e os videogames escolhidos para formar o *corpus* desta tese exemplificam todos os referidos critérios: ao introduzir novos personagens, novas localidades e circunstâncias aos universos pré-existentes, os jogos *Alice* e os romances *Borderlands* apresentam expansões de seus pares; *Spec ops: the line* é uma transposição de *Heart of darkness*, onde a mesma trama básica é transportada através do tempo e do espaço, saindo das profundezas do Congo sob o domínio imperial da Bélgica oitocentista e indo para uma Dubai do século XXI devastada por uma tempestade de areia apocalíptica; *Memoranda* modifica o conteúdo dos contos de Murakami ao introduzir elementos, contextos e personagens oriundos de diferentes contos do autor japonês no cenário de uma única cidade, onde integram o microcosmo da protagonista e avatar Mizuki.

Citações, ou a introdução de elementos dissonantes e incongruentes, não ocorrem

¹⁷ Uma anedota interessante: Marie-Laure Ryan foi imprescindível tanto para esta tese quanto para minha dissertação de mestrado: recebi este tão importante artigo como resposta a um e-mail (desesperado) que lhe enviei, à época da escrita de minha dissertação. Sem ele, não sei o que teria sido de mim na época, e a fundamentação teórica desta tese seria, provavelmente, bastante diferente.

entre as obras análogas, mas se mostram presentes mesmo assim. Díficeis de descobrir, estas citações surgem como menções a jogos de outros estúdios em *Borderlands* e à presença de personagens de outros universos em *Digital devil saga*, causando surpresa e estranhamento. Já *Quantum devil saga* figura como a ovelha negra do *corpus*, pois não se atém a uma única forma de transficcionalidade. Os romances iniciam apresentando traços de uma tradução intermidial – uma adaptação no sentido mais básico da palavra – em que tanto o mundo quanto a trama e os personagens permanecem os mesmos. Porém, à medida que a história avança, Godai introduz destinos diferentes, personalidades divergentes, ações e desfechos distintos, a ponto de, ao final de *Quantum devil saga 2*, vários elementos da história estarem radicalmente diferentes do que se vê nos jogos, configurando uma modificação.

Como buscamos mostrar, o conceito de transmidialidade é muito rico e traz muitas possibilidades, a ponto de se fazer presente novamente no capítulo 3, onde é aplicado ao lado de teorias narrativas que tratam da construção de personagens e construção de mundos. Contudo, a transmidialidade é apenas um dos aspectos que esta tese explorou.

A estrutura dos capítulos merece algumas considerações. No primeiro, o intuito foi cimentar o estudo, antes de qualquer coisa, na literatura comparada; não como uma obra sobre videogames e que, por acaso ou ventura, viriam a se relacionar com a literatura. Explicar primeiro como os jogos se relacionam com as obras literárias de que advêm (e vice-versa) faz sentido, sob este prisma. Porém, num primeiro momento, uma comparação de videogames com obras literárias pode parecer algo absurdo, talvez quase impossível, dada a natureza obrigatoriamente interativa que essa mídia apresenta. O segundo capítulo procurou abordar tal questionamento, ao explorar a história e o funcionamento básico dos videogames, bem como estabelecer uma estrutura que permita uma análise de seus aspectos narrativos, no terceiro capítulo.

Não há como não ressaltar, mais uma vez, a importância das regras que incidem na composição dos videogames: elas definem o que é possível e passível de acontecer dentro do jogo. Muitas vezes, as regras do universo virtual servem para reger os rumos que determinada história pode ou não tomar, como se vê em *Digital devil saga*: por ser um RPG com mecânicas complexas de combate, a maior parte do jogo se estrutura em torno de longas seções de exploração e combate, com um chefe no final de cada localidade. A história, portanto, se desenvolve em torno dessa imposição das regras: Serph e seus companheiros têm que dominar o Junkyard através da conquista dos territórios das outras tribos, um por um – conquista que só se concretiza com a morte do líder da outra tribo. Consequentemente, os grandes desafios são os confrontos com os líderes das outras tribos: Harley, Jinana, Mick the

Slug, Lupa e Varin Omega.

Livre da obrigação do combate, as versões literárias de Yu Godai têm muito menos violência, e mais tempo é reservado para as interações entre personagens. *Spec ops: the line* faz o caminho oposto, o de não sobrepor as regras à história, mas, ainda assim, encaixar as regras na história: sendo um jogo de tiro, a jornada de Walker por Dubai é imensamente mais violenta até mesmo que a de Willard pelo Mekong, em *Apocalypse now*, que ocorre durante a guerra do Vietnã. Toda a violência ocorrida na jornada de Marlow pelo rio Congo mal preencheria um único capítulo do jogo. Ainda que não falte drama ou desenvolvimento para os personagens, tudo se estrutura em torno de escaramuças intercaladas com grandes batalhas, que fazem pensar o que seria de Marlow ou Willard se qualquer um dos Kurtz estivesse disposto a lançar quantidades quase infinitas de homens e armas contra os protagonistas.

Outro aspecto-chave dos videogames é a escolha, a possibilidade de o jogador afetar a história, ainda que a interação entre obra e receptor não seja nenhuma grande novidade, em particular na literatura, a exemplo d'*O jogo da amarelinha*, de Julio Cortázar¹⁸, em que o leitor é convidado a ou ler a obra de forma linear, até certo momento, ou a participar de um vaivém entre capítulos e páginas, que o leva a atuar no processo de composição do romance, como partícipe do jogo. Assim, se um único livro pode apresentar pelo menos duas leituras vastamente diferentes, um único videogame, se as regras permitirem, também pode apresentar dezenas de caminhos ou finais distintos, a serem escolhidos pelo jogador que, assim, atua na composição da história.

Avaliar todas as possibilidades narrativas do texto do videogame pode parecer uma tarefa aparentemente hercúlea, mas é algo que se mostra mais plausível à medida que se envereda nas narrativas dos jogos. Afinal, quanto mais narrativo um jogo, menos escolhas são apresentadas ao jogador; quanto maior a liberdade do jogador, menos o jogo em si tem que narrar os acontecimentos. *Memoranda* aparentemente apresenta uma vasta gama de personagens com quem Mizuki pode interagir, mas toda a resolução da trama depende de um caminho específico, de quebra-cabeças sendo resolvidos em ordem.

As diferentes escolhas ao longo dos dois *Digital devil saga* trazem não um final completamente distinto para a história, mas um desenvolvimento diferente, no qual Serph termina por recrutar um companheiro específico, ao invés de outro, sem maiores repercussões. Mesmo *Tales from the borderlands*, um jogo que parece apresentar uma

¹⁸ CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.

infinidade de evoluções, revoluções e possíveis desfechos, condensa a miríade de escolhas feitas pelo jogador ao longo de seus cinco capítulos em uma seleção de personagens que podem ou não ser selecionados para acompanhar os protagonistas na sequência final. Considerar a totalidade das escolhas possíveis em um videogame faz tanto sentido quanto considerar as leituras possíveis de *O jogo da amarelinha*.

Como uma forma de arte distinta – ainda que similar ao cinema, dada a coletividade de sua produção, e a promessa de reprodutibilidade – os videogames apresentam uma linguagem própria, dotada de inúmeras idiossincrasias, a ponto de ser possível, em algumas instâncias, compará-los a tragédias clássicas. Nisso figura, principalmente, a importância da máscara do protagonista trágico: assim como o protagonista trágico usa uma máscara, em várias instâncias, a interação entre o jogador e o mundo virtual se dá por meio de um personagem – o avatar. O avatar é, portanto, a máscara do jogador. Assim como o protagonista trágico, ele tem que seguir as regras do jogo (roteiro da peça) e desempenhar seu papel. A outra grande comparação é a do coro, massa de pessoas sem máscara, sem personalidade. Ao coro se assemelham os personagens não-jogáveis, os NPCs, que, a não ser que tenham alguma utilidade delineada pela trama, são entidades insignificantes, meros condutos da história que está a ser contada. O coro e o NPC básico são, em si, a encarnação do sintético – a voz da cidade, a entidade sem nome, o inimigo sem rosto.

No segundo capítulo, espero ter esclarecido a relevância dos videogames enquanto uma mídia transmissora de histórias na contemporaneidade. Julgo-os tão relevantes quanto o cinema, e até mesmo quanto a literatura, em alguns casos. Como disse na introdução, esse trabalho trata das duas mídias que mais me atraem e ocupam meu tempo.

Após explorar brevemente, nesse segundo capítulo, o que os videogames são e o que podem ser, esta tese retornou às comparações. Afinal de contas, diferentes mídias contam histórias de diferentes maneiras. Narrativas literárias e filmes podem retratar o mesmo momento de diferentes maneiras; uma pintura, uma escultura e uma fotografia podem gravar o mesmo evento de maneiras completamente dissonantes. Por isso, considere importante avaliar as capacidades narrativas dos videogames, em comparação com as da literatura.

Em primeiro lugar, seriam videogames narrativas? Afinal, não seriam narrativas “alguém contando a outro indivíduo, em alguma ocasião e por algum motivo, que algo aconteceu a alguma coisa ou a alguém” (PHELAN & RABINOWITZ in PHELAN *et al.*, 2012: 3, tradução minha)? Mas os videogames nem sempre têm uma voz narrativa explícita. Eles podem ser narrados ou não; o focalizador pode ser o próprio jogador ou um personagem, ou nada (o caso de jogos como *Paciência* ou *Campo Minado*, em que não há narrativa, apenas

um jogo, um passatempo). Ademais, os ludologistas dispensam a existência de história nos videogames como algo supérfluo, algo inútil (RYAN, 2006: 183). Porém, não há como se negar que as histórias dos videogames não só existem, como influenciam as regras do jogo, como mencionado acima.

Os videogames são capazes de apresentar quase que a totalidade dos elementos psicológicos e temporais de uma obra literária: diálogos, monólogos, saltos ao passado e ao futuro. A restrição aí fica na necessidade da interação: um videogame em que o jogador não possa interagir um mínimo possível com seu ambiente vira nada mais que um audiolivro com certo componente gráfico.

Pudemos, assim, chegar à questão da narratividade. Trata-se de um conceito complexo, um leque teórico que explora as inúmeras maneiras em que uma obra é capaz de transmitir aspectos de suas histórias. Porém, houve os que não consideravam os videogames meios narrativos válidos, por considerarem a história um elemento inferior à regra e à jogabilidade. Como foi discutido nesse capítulo, Ryan rebate (com meu mais completo apoio) ponto por ponto as críticas dos ludologistas, que insistiam que videogames não seriam narrativas ou teriam valor narrativo. Ao rebater os argumentos contrários, a estudiosa estabelece os jogos como narrativas dotadas de uma estrutura criada com o jogador em mente; uma estrutura que acomoda o jogo, a interação. Uma narrativa para ser jogada.

Tendo isso em vista, ficou fácil compreender que a progressão da trama, os personagens e os cenários presentes em um videogame funcionam de maneira distinta dos elementos em obras literárias. A necessidade de intercalar eventos narrativos com momentos de interação e imersão cria uma cadência que vai além das divisões mais tradicionais, como capítulos ou alternâncias de ponto de vista. Similarmente, a obrigatoriedade da interação com o jogador e seu avatar resulta em personagens e cenários criados de novas maneiras, de maneiras que acomodem a existência dessa entidade independente, que atua livremente dentro do que lhe é permitido pelas regras do jogo. O mesmo personagem em obras análogas atua de maneiras dissonantes em cada mídia, pois o leitor e o jogador interagem com a mídia de maneiras dissonantes. O mesmo cenário em obras análogas funciona de maneiras distintas em cada mídia, pois se na literatura ele é apenas descrito e serve como pano de fundo para a ação, no ambiente virtual ele serve como arena de exploração, que muitas vezes pode ser atravessado de maneiras criativas e inesperadas.

Isso nos leva de volta ao início, como em um círculo. Espero que esta tese tenha conseguido demonstrar como mídias tão díspares – videogames e literatura – são capazes de se relacionar em diversos níveis, do intermidial à narratologia. Essas mídias são criadas de

forma diferente, elas funcionam de forma diferente, elas interagem com o público-alvo de forma diferente. Uma obra literária, adaptada a um universo digital, trará experiências inevitável e vastamente diferentes se lida ou jogada. Esta tese foi um vislumbre do que é possível extrair de estudos nesse campo ainda tão pouco explorado. Foi um primeiro mergulho num mar cujo tamanho ainda não se conhece por completo.

É nesse caráter aberto, *in progress*, desse campo de investigação que penso quando percebo que, enfim, terminei este trabalho. Não é um fechamento por completo, mas um novo início. É uma (in) conclusão. Por se tratar de um campo novo e inexplorado, as relações entre literatura e os videogames trazem amplas oportunidades de estudo acadêmico, muito além do que foi examinado aqui. Se esta foi uma análise que correu pelos vieses da intermedialidade e da narratologia, muitos outros se fazem possíveis. Assim como pode-se enxergar *Heart of darkness* pelo prisma do pós-colonialismo ou da psicanálise, o mesmo pode ser feito com *Spec ops: the line*, por exemplo. A partir do método aqui delineado, que permite abordar os videogames enquanto textos, que permite enxergar as regras e as ações do jogador enquanto parte da narrativa, pode-se aplicar as mais diversas teorias aos mais diversos jogos.

Ler e jogar são experiências tão distintas e múltiplas, cada uma capaz de inspirar de maneiras diferentes, de mexer com cantos distintos da imaginação. Espero ter conseguido explorar uma nova perspectiva sobre os videogames e suas possibilidades. Como uma nova forma de arte, os videogames ainda têm um longo caminho a trilhar; ainda têm muitas interações a fazer com a literatura. A recíproca também é verdadeira: a literatura ainda tem muito a explorar em sua relação com os mundos digitais. Nós, leitores e jogadores, por lazer ou por estudo, temos muito a vivenciar e a estudar. Que a literatura e os videogames tornem nosso mundo um lugar mais rico e instigante.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

APOCALYPSE NOW. Dir. Francis Ford Coppola. Beverly Hills: United Artists, 1979.

ARAÚJO, Bráulio Santos Rabelo. “O conceito de aura, de Walter Benjamin, e a indústria cultural”. *Pós: Revista do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da FAUUSP*, v.17, n.28 (Dezembro 2010): 120-143. Disponível em <https://doaj.org/article/400cba3a17624e08a96e705c65cf04f5> [acessado em 25 de junho de 2018].

ARISTÓTELES. “Poética”. In: CIVITA, Victor (ed.). *Coleção os pensadores: Aristóteles*. Trad. Souza, Eudoro de. São Paulo: Abril Cultural, 1973.

ATLUS. *Digital Devil Saga*. Tóquio: Atlus, 2004.

—. *Digital Devil Saga 2*. Tóquio: Atlus, 2005.

BECKHELLING, Imogen. “Borderlands 3 is the fastest selling game in 2k’s history”. *Eurogamer*, 23 de setembro de 2019. Disponível em https://www.eurogamer.net/articles/2019-09-23-borderlands-3-is-the-fastest-selling-game-in-2ks-history_7 [acessado em 25 de abril de 2020].

BENJAMIN, Walter. “A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica”. In: ROUANET, Sergio Paulo (trad.). *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura, volume 1*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

BIT BYTERZ. *Memoranda*. Teerã: Digital Dragon, 2017.

—. “Memoranda”. *Kickstarter*, 2015. Disponível em <https://www.kickstarter.com/projects/1929139578/memoranda> [acessado em 25 de abril de 2020].

BLIZZARD ENTERTAINMENT. *World of Warcraft*. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.

CANDIDO, Antonio; Rosenfeld, Anatol; Prado, Decio de Almeida; Gomes, Paulo Emílio Sales. *A personagem de ficção*. São Paulo: Editora Perspectiva.

CARROLL, Lewis. “Alice’s Adventure in Wonderland”. *The Complete Lewis Carroll, Volume One*. Hertfordshire: Wordsworth, 1999: 15-125.

—. “Through the Looking Glass”. *The Complete Lewis Carroll, Volume One*. Hertfordshire: Wordsworth, 1999: 126-254.

CLÜVER, Claus. “Interarts Studies, an Introduction”. In: GLASER, Stephanie A (ed.). *Media Inter Media*. Amsterdã: Rodopi, 2009.

CLÜVER, Claus; Watson, Burton. “On Intersemiotic Transposition”. *Poetics Today*, Vol. 10, No. 1, Art and Literature I (Spring, 1989): 55-90. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/1772555> [acessado em 10 de maio de 2018].

CONRAD, Joseph. *Heart of Darkness & Other Stories*. Londres: Macmillan Collector’s Library, 2006.

- CORTÁZAR, Julio. *O jogo da amarelinha*. Trad. Editorial Sudamericana Sociedad Anónima Buenos Aires. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1982.
- DONTNOD. *Life is strange*. Tóquio: Square Enix, 2015.
- ELECTRONIC ARTS INC. “Alice: Madness Returns”. *Origin*. Disponível em <https://www.origin.com/bra/en-us/store/alice/alice-madness-returns#store-page-section-description> [acessado em 23 de novembro de 2018].
- FARAGO, Jason. “The beautiful game: is football art?”. *BBC Culture*, 21 out. 2014. Disponível em <http://www.bbc.com/culture/story/20140203-beautiful-game-is-football-art> [acessado em 21 de junho de 2018].
- GEARBOX SOFTWARE. *Borderlands*. Novato: 2k Games, 2009.
- . *Borderlands 2*. Novato: 2k Games, 2012.
- GODAI, Yu. *Quantum Devil Saga, Avatar Tuner: Vol. 1*. Trad. Frane, Kevin. Austin: Bento Books, 2014.
- . *Quantum Devil Saga, Avatar Tuner: Vol. 2*. Trad. Frane, Kevin. Austin: Bento Books, 2017.
- HERMAN, David, ed. *The Cambridge Companion to Narrative*. Nova York: Cambridge University Press, 2007.
- HERMAN, David; Jahn, Manfred; Ryan, Marie-Laure, eds. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Abingdon: Routledge, 2005.
- HERMAN, David; Phelan, James; Rabinowitz, Peter J.; Richardson, Brian; Warhol, Robyn. *Narrative Theory: Core Concepts and Critical Debates*. Columbus: The Ohio State University Press, 2012.
- HUTCHEON, Linda. *A Theory of Adaptation*. Oxon: Routledge, 2006.
- INSTITUTO ANTÔNIO HOUAISS. *Houaiss eletrônico*. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.
- JONES, Jonathan. “Sorry MoMA, videogames are not art”. *The Guardian*, 30 nov. 2012. Disponível em <http://www.theguardian.com/artanddesign/jonathanjonesblog/2012/nov/30/moma-video-games-art> [acessado em 10 de abril de 2018].
- KITTLER, Friedrich. *Gramophone, film, typewriter*. Trad. Winthrop, Geoffrey e Michael Wutz. Stanford: Stanford University Press, 1986.
- KÜCKLICH, Julian. “Literary Theory and Video Games”. *Intersemiose* Ano II no.4 Jul/Dez 2013: 1-22.
- LODGE, David. *The art of fiction*. Nova Iorque: Penguin Viking, 1992.

- MAGNUSSON, Thor. “15 failed video-games that became cult classics”. *WhatCulture*, 26 de fevereiro de 2018. Disponível em <http://whatculture.com/gaming/15-failed-video-games-that-became-cult-classics> [acessado em 21 de junho de 2018].
- MARMOIS-SICSIC, Sophie. “Campanian red-figure bell-krater”. Disponível em <https://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/campanian-red-figure-bell-krater> [acessado 15 de maio de 2018].
- MCCARROLL, John. “Shin megami tensei: Digital devil saga 2”. *RPGFan*, 10 de março de 2005. Disponível em <https://www.rpgfan.com/reviews/digitaldevilsaga2/index.html> [acessado em 25 de abril de 2020].
- MC GEE, American. “What is the story?”. *Alice Asylum Wiki*, 2020. Disponível em https://www.americanmcgee.com/asylumwiki/index.php?title=What_is_the_story%3F [acessado em 25 de abril de 2020].
- MELISSINOS, Chris. “Video Games Are One of the Most Important Art Forms in History”. *Time*, 22 de setembro de 2015. Disponível em <http://time.com/collection-post/4038820/chris-melissinos-are-video-games-art/> [acessado em 10 de abril de 2018].
- MEYERINK, Stephen. “Quantum Devil Saga: Avatar Tuner Volume 1 – Reflections”. *RPGFan*, 27 de setembro de 2014. Disponível em http://www.rpgfan.com/features/Quantum_Devil_Saga_Avatar_Tuner_Volume_1_Reflections/index.html [acessado em 31 de outubro de 2018].
- MURAKAMI, Haruki. *Blind Willow, Sleeping Woman*. Trad. Gabriel, Philip; Rubin, Jay. Nova York: Vintage Books, 2006.
- NATH, Trevir. “Investing in Video Games: This Industry Pulls In More Revenue Than Movies, Music”. 13 de junho de 2016. Disponível em <https://www.nasdaq.com/article/investing-in-video-games-this-industry-pulls-in-more-revenue-than-movies-music-cm634585> [acessado em 21 de junho de 2018].
- NELSON, Al. “Is the Video Game Industry Bigger than the Film and Music Industries?”. 12 de julho de 2017. Disponível em <https://www.quora.com/Is-the-Video-Game-industry-bigger-than-the-Film-and-Music-Industries#> [acessado em 21 de junho de 2018].
- NEWMAN, James. ‘The Myth of the Ergodic Videogame’. *Game Studies*, Volume 2, Issue 1 (julho de 2002). Disponível em <http://www.gamestudies.org/0102/newman/> [acessado em 12 de novembro de 2018].
- NINJA THEORY. *Hellblade: Senua’s sacrifice*. Cambridge: Ninja Theory, 2017.
- PAIPETIS, S.A. *The Unknown Technology in Homer*. Atenas: Esoptron, 2005.
- PAAVOLA, Olli J. *LORD*. Helsinki: Helsinki University of Technology, 1981.
- PEREIRA, Mirna Feitoza, e CORDEIRO, Marcus Augusto da Silva. “A estética da comunicação nos videogames: a relação designer-jogador”. *Sessões do imaginário*, v.20, n.34, 2015: 121-128. Disponível em <<http://dx.doi.org/10.15448/1980-3710.2015.2>>

[Acessado em 23 de abril de 2018].

PERLOFF, Marjorie. *O movimento futurista*. Trad. Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Universidade de São Paulo, 1993.

PHELAN, James. *Reading People, Reading Plots*. Chicago: University of Chicago Press, 1989.

RAJEWSKY, Irina. "Intermediality, intertextuality and remediation: a literary perspective on intermediality". *Intermediality: History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, nº 6, 2005: 43-64. Disponível em <https://www.erudit.org/fr/revues/im/2005-n6-im1814727/1005505ar/> [Acessado em 05 de novembro de 2018].

ROGUE ENTERTAINMENT. *American McGee's Alice*. Redwood City: Electronic Arts, 2000.

ROSA, Guimarães. *Grande sertão: veredas*. Rio de Janeiro: José Olympio, 1956.

RYAN, Marie-Laure. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

—. "Interactive narratives, plot types and interpersonal relations". *Intersemiose* Ano II no.4 Jul/Dez 2013: 23-34.

—. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*. Lincoln and London: University of Nebraska Press, 2004.

—. "Transmedia Storytelling and Transfictionality". *Poetics Today*, 34.3, 2013: 361-88.

SHIRLEY, John. *Borderlands: The Fallen*. New York City: Gallery Books, 2011.

—. *Borderlands: Unconquered*. New York City: Pocket Books, 2012.

—. *Borderlands: Gunsight*. New York City: Gallery Books, 2013.

SINGH, Frances B. "Terror, Terrorism, and Horror in Conrad's Heart of Darkness". *Partial Answers: Journal of Literature and the History of Ideas*, Vol. 5, N. 2, Junho de 2007: 199-218.

SMITHSONIAN AMERICAN ARTS MUSEUM. "The Art of Video Games". 15 de março de 2012 – 29 de setembro de 2012. Disponível em <https://americanart.si.edu/exhibitions/games> [acessado em 10 de abril de 2018].

SPICY HORSE. *Alice: Madness Returns*. Redwood City: Electronic Arts, 2011.

SOMERSETH, Hanna. "Gamic Realism: Player, Perception and Action in Video Game Play". In: *DiGRA '07 - Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, The University of Tokyo, setembro de 2007, Vol. 4, pp. 765-8. Disponível em <http://www.digra.org/digital-library/publications/gamic-realism-player-perception-and-action-in-video-game-play/> [acessado em 24 de outubro de 2018].

SQUARE. *Final fantasy IX*. Tóquio: Square Electronic Arts, 2000.

STUART, Keith. “Videogames and art: why does the media get it so wrong?”. *The Guardian*, 8 jan. 2014. Disponível em <http://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2014/jan/08/video-games-art-and-the-shock-of-the-new> [acessado em 10 de abril de 2018].

SUTTER, John D. “Supreme Court Sees Videogames as Art”. *CNN*, 28 jun. 2011. Disponível em <http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/06/27/supreme.court.video.game.art/> [acessado em 10 de abril de 2018].

SWINEHART, Christian. “One book, many readings”. 2009. Disponível em <http://samizdat.co/cyoa/> [acessado em 12 de fevereiro de 2019].

TELLTALE GAMES. *Tales from the Borderlands*. San Rafael: Telltale Games, 2014.

TOSCA, Susana. “Fairy tale trans-migrations: the case of *Little Red Riding Hood*”. *Intersemiose* Ano II no.4 Jul/Dez 2013: 195-206.

VALVE CORPORATION. *Steam*. Bellevue: Valve Corporation, 2003.

VARGAS, German E. “Narrative mode, mixed images, and adaptation in Francis Ford Coppola’s *Apocalypse Now*”. *Atenea*, dic2004, Vol. 24 Issue 2: 91-101.

VERNANT, Jean-Pierre; Vidal-Naquet, Pierre. *Mito e tragédia na Grécia antiga*. Trad. Cavalcante, Maria da Conceição M.; Garcia, Filomena Yoshie Hirata; Prado, Anna Lia A. de Almeida. São Paulo: Livraria Duas Cidades, 1977.

WOLF, Mark J. P. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Westport: Greenwood Press, 2008.

YAGER DEVELOPMENT. *Spec Ops: The Line*. Novato: 2K Games, 2012.