

Alexandre Torresani de Lara
Hertz Wendel de Camargo
Orgs.

ARTES e EXPERIMENTAÇÕES na HIPERMODERNIDADE

Relações sociais, linguagem digital e intercâmbios virtuais



SYNTAGMA

ARTES e EXPERIMENTAÇÕES na HIPERMODERNIDADE

Relações sociais, linguagem digital e intercâmbios virtuais



SYNTAGMA

COPYRIGHT © 2015, SYNTAGMA EDITORES LTDA.

CAPA E PLANEJAMENTO GRÁFICO > Janiclei Mendonça

COORDENAÇÃO EDITORIAL > Celso Moreira Mattos

REVISÃO > Josemara Stefaniczen

FICHA CATALOGRÁFICA > Tércia Merizio, CRB 9-1248

PRODUÇÃO GRÁFICA > Syntagma Editores Ltda.

CONSELHO EDITORIAL

Dr. José de Arimathéia Custódio, Labted (UEL)

Dra. Sonia Mansano, Psicologia (UEL)

Dra. Esther Gomes de Oliveira, Doutorado em Estudos da Linguagem (UEL)

Dra. Denise Wietzel, Mestrado em Letras (UNICENTRO)

Dra. Beatriz Helena Dal Molin, Faculdade de Letras (Unioeste)

Dra. Elza Kioko Nakayama Murata, Faculdade de Letras (UFG)

Dr. Aryovaldo de Castro Azevedo Junior, PPGCOM (UFPR)

Dr. Hertz Wendel de Camargo, PPGCOM (UFPR)

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)

A786 Artes e experimentações na hipermodernidade - Relações sociais, linguagem digital e intercâmbios virtuais/ organizada por Alexandre Torresani de Lara; Hertz Wendel de Camargo – Londrina, Syntagma Editores, 2015.
221 p.

ISBN: 978-85-62592-21-8

1. Artes (700) I.Lara, Alexandre Torresani de. II. Camargo, Hertz Wendel de.

CDU - 76



SYNTAGMA

Syntagma Editores Ltda., Londrina (PR), Maio de 2015

www.syntagmaeditores.com.br

“ *A cada novidade uma inércia é sacudida, passa um sopro de ar, ponte de descoberta, de posicionamento e de disponibilidade subjetiva. Compreende-se porque, numa sociedade de indivíduos destinados à autonomia privada, o atrativo do novo é tão vivo: ele é sentido como instrumento de liberação pessoal, como experiência a ser tentada e vivida, pequena aventura do eu.* ”

Gilles Lipovetzki (1998)

PREFÁCIO > 11

1 > 13

ESPECTADOR MULTIMÍDIA: FORMAS DE INTERVENÇÃO
NO WEBDOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Alexandre Tórresani de Lara

2 > 27

MANIFESTAÇÕES TECNOESTÉTICAS EM VÍDEOS
DE RECEITA CULINÁRIA NA WEB:
UMA ANÁLISE DA SÉRIE THE MIAM FACTORY

Caroline Cavalcanti de Oliveira

3 > 41

AS LINGUAGENS HÍBRIDAS E SUAS FORMAS DIABÓLICAS

Marcos H. Camargo

4 > 63

OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CINEMA:
UM ESTUDO A PARTIR DO MITO E DA NARRATOLOGIA

*Hertz Wendel de Camargo, Juliano Alves,
Raphael Leal Mendonça, Pollyana Notargiacomo Mustaro*

5 > 89

ENTRE O SAGRADO E O FANTÁSTICO:
AS (DES)CONSTRUÇÕES IMAGÉTICAS EM NOÉ

Fabiana Rodrigues

6 > 99

O CLICHÊ CINEMATOGRAFICO COMO ELEMENTO CRIADOR

André Campos Silva

7 > 113

JUNG, GREIMAS E BIOSHOCK INFINITE:
OS ARQUÉTIPOS COMO FUNÇÕES NARRATIVAS
NOS JOGOS ELETRÔNICOS DE VIDEOGAME

Leonardo Vieira da Rocha

8 > 129

O FLÂNEUR: O ACASO NA FOTOGRAFIA DE RUA,
O NOVO FLÂNEUR E SUAS MANEIRAS
DE REGISTRAR O COTIDIANO COM DISPOSITIVOS MÓVEIS

Luís Fernando Frandoloso

9 > 143

A HEGEMONIA DO EFÊMERO: DAS FOTOGRAFIAS DE FANNY VOLK
AOS ÁLBUNS NAS REDES SOCIAIS

Ana Maria de Souza Melech

10 > 155

IMAGEM-PALAVRA, PALAVRA-IMAGEM: POESIA DIGITAL

Adriane Roberta Ribeiro de Macedo

11 > 169

CULTURA TERAPÉUTICA Y LITERATURA DE AUTOAYUDA:
EL CUIDADO DE SÍ-MISMO EN TIEMPOS POSMODERNOS

Vanina Belén Canavire

12 > 187

VICISSITUDES ENTRE O SAGRADO E O PROFANO:
O MITO EM *THERMASILK – MEDUSA*

Gabrielli Borges dos Santos, Hertz Wendel de Camargo, Rafaeli Francini Lunkes

13 > 199

JOGOS DIGITAIS: LINGUAGENS E ESTRUTURAS CONVERGENTES
PARA O ENTRETENIMENTO NA CONTEMPORANEIDADE

Pollyana Notargiacomo Mustaro

EXPERIMENTANDO A HIPERMODERNIDADE

Campo de conhecimento multifacetado, a comunicação suscita o debate em torno de configurações complexas, porém específicas nas manifestações culturais da hipermodernidade. Nesta coletânea, doze textos apresentam pesquisas relacionadas às diferentes linguagens, artes e hibridismos que possuem a internet como espaço de experimentação, vínculo, construção e desconstrução de sentidos. A primeira edição do livro eletrônico *Artes e experimentações na hipermodernidade: relações sociais, linguagem digital e intercâmbios virtuais* explora a poética do imaginário virtual, os limites tênues entre as esferas da realidade e a questão recorrente da hiper-realidade. Além disso, analisa e problematiza as transformações e as bifurcações causadas pela convergência de tecnologias, mídias, suportes, linguagens e artes nos mais diversos cenários comunicacionais. O título sugere inovação, virtualidade, desmaterialização, experimentalismo e hibridismo, visto que as tecnologias digitais oferecerem suporte para as novas abordagens e reflexões entre a imagem e a realidade, diluindo as fronteiras entre emissor e receptor e criando novas formas híbridas de produção, exibição e consumo de produtos culturais. Neste livro estão em discussão as relações escópicas em uma cultura digital na qual a sofisticação dos dispositivos tecnológicos, a efetiva participação do público em espaços virtuais, renovam sensibilidades e engendram novas formas de criação, modos de apropriação e produção de representações simbólicas. Das narrativas não-lineares às estéticas e poéticas digitais; dos artefatos derivados da interatividade ou hipertexto; da fotografia às práticas recorrentes nas redes sociais digitais; dos games ao cinema, entre outros temas atuais. Esperamos que os temas abordados nesta obra estimulem e contribuam para as reflexões sobre a intensidade e a duração de experiências a partir do uso das tecnologias digitais na hipermodernidade. Boa leitura!

Alexandre Lara Torresani & Hertz Wendel de Camargo
Organizadores

ESPECTADOR MULTIMÍDIA: FORMAS DE INTERVENÇÃO NO WEBDOCUMENTÁRIO MULTIMÍDIA INTERATIVO

ALEXANDRE TORRESANI DE LARA ¹

Como um novo objeto de comunicação, inserido nesse cenário multimídia, repleto de possibilidades interacionais, o gênero documentário interativo desafia esse ecossistema e os métodos tradicionais de produção e de estudo. A participação do usuário é o elemento-chave que articula toda a parte de equipamento desse novo gênero audiovisual. O leitor ou usuário (agora interator, participante e contribuinte), neste novo formato, adquire a conotação de um autor e de alguma forma se torna o criador de um próprio documentário pessoal, porque ele direciona o controle de navegação (e, por extensão, a ordem do discurso) e utiliza o grande poder que permite a interação (a característica definidora que diferencia mídias digitais interativas por meio de sua interface) (NGAI, 2007; MURTAUGH, 2008).

O novo formato apresenta um modelo não linear, cujo espectador está localizado no centro da história e tem poder para tomar decisões que almeje dentro da narrativa. O espectador assume o controle do que ele quer ver a qualquer momento, de qual caminho seguir e quando abandonar a narrativa em busca de outra. Além disso, ao longo do filme, a interação é dinâmica, o espectador decide a quais sequências de cenas gostaria de assistir, os pontos de virada, e tem à sua disposição um acervo multimídia – jogos, textos, entrevistas – que auxiliam o espectador na imersão e compreensão da história, além de facilitar a sua participação e expansão

1 Doutorando em Comunicação e Linguagens pela UTP, professor assistente do curso de Comunicação Social da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). E-mail: prof.alexandrelara@gmail.com

de conteúdo por meio das redes sociais digitais. Diante de tal cenário, propomos neste estudo destacar a evolução do gênero documentário, bem como identificar uma possível definição para o novo gênero emergente a partir das investigações dos teóricos Venn Ngai (2007) e Michael Murtaugh (2008).

Quanto à estruturação deste capítulo, na primeira abordagem, o objetivo central é nos concentrarmos nos dois campos fundamentais do subgênero documentário interativo: o gênero documentário² e a mídia interativa. Ao longo da explanação, apresentaremos uma evolução dos gêneros tradicionais e da fusão entre o cinema documental e os meios digitais. Faz-se relevante tal investigação, à medida que se observa que há algumas coincidências significativas de tempo entre elas. A intenção é unir os momentos de inovação do gênero documentário e da narrativa, a partir de experiências tecnológicas, invenções e conceitos pioneiros no campo digital.

A metodologia de pesquisa é baseada em um estudo comparativo documental que se inicia a partir de uma investigação sistemática acerca da evolução das obras audiovisuais, perpassando pelo documentário convencional às mídias digitais. A finalidade de examinar as áreas teóricas e aplicadas de convergência entre os gêneros é compreender quais foram os fatores de interferência e os modelos de referência que aguçaram a evolução de tais formatos.

DOCUMENTÁRIO LINEAR: MODOS DE REPRESENTAÇÃO DOCUMENTAL

O modelo Nichols, criticado pelos estudiosos da teoria do cinema contemporâneo (BAGGIO; BORDWELL; MURTAUGH; MORIN, dentre outros) é um dos conceitos mais conhecidos nos estudos sobre documentário no Brasil. Seus modelos, categorizáveis, envolvem uma série de escolhas criativas acerca da estrutura do filme, da perspectiva, do equilíbrio, do elenco, combinação das variáveis de estilos de filmagem e práticas produtivas. As primeiras classificações foram baseadas na distinção entre os estilos narratológico diretos, indiretos e indiretos livres, que evoluíram para três modelos básicos de documentário: o expositivo, o observativo e o interativo, Burton (1990, p. 13). Em seu trabalho seguinte, Bill Nichols (1991, p.15)

2 O *boom* da produção de documentários no Brasil se inicia na década de 90. Dentre os filmes que se destacaram estão Nós que aqui estamos por vós esperamos, do documentarista Marcelo Masagão – com uma média de 59 mil espectadores; Santo Forte, de Eduardo Coutinho - 19 mil espectadores; Notícias de uma guerra particular, de João Sales e Kátia Lund - exibido em diversos canais de televisão, como a própria Globosat (RAMOS, 2003, p. 22).

trocou a palavra interativo para participativo e introduziu dois novos subgêneros: o poético e o reflexivo. Por fim, o autor estende a sua obra anterior e incorpora mais uma tipologia, o modo performático.

De acordo com Nichols (1991, p. 65), na seara mercadológica dos documentários, as situações e eventos, ações e indagações, podem ser representados de diferentes maneiras. Nesse sentido, os modos de representação constituem maneiras básicas de organizar textos em relação a algumas características ou convenções recorrentes. O autor reitera que o esquema de categorias proposto por ele tem uma cronologia histórica e não impede a coexistência de movimentos ou documentários específicos dentro do mesmo período, e que os novos modelos são desenvolvidos como resultado da insatisfação com o modelo predominante anterior.

O teórico também aborda a natureza retórica do documentário, embora hesitante e com algumas inconsistências aparentes. No seu livro *Representing Reality*³ (1991, p. 181), ele separa a retórica do estilo, afirmando que a retórica nos afasta do estilo, nos levando para outra extremidade do eixo entre o autor e o espectador. Nichols (*idem*, p. 183), também associa a argumentação e persuasão como um reflexo da natureza ideológica, ou seja, a retórica envolve a elaboração de um caso convincente, não descreve e nem mesmo analisa fatos menos atraentes, embora, segundo o autor, a divulgação de tais fatos seja necessária.

Em *Introdução ao Documentário*, produzido em 2001, o autor descreve de forma mais direta, porém com menos ênfase, que o documentário é uma forma retórica citando figuras clássicas, como Cícero, Quintiliano e Aristóteles⁴, para justificar tal afirmação. Além disso, ele argumenta que a voz do documentário é a voz da oratória. É a voz do cineasta que adota uma posição sobre aspectos do mundo histórico e que é convincente sobre seus próprios méritos. Tal posição contraria os aspectos do mundo que estão abertos ao debate (ou seja, aqueles que não estão baseados em evidências científicas, que dependem de compreensão, interpretação e valores). O autor lembra que esse modo de representação requer uma maneira de falar que é fundamentalmente diferente à lógica e à narrativa. Esta é a retórica, embora, mais

3 Tradução nossa: "Representação da Realidade"

4 Para Scheila Curram Bernard, "o filósofo grego Aristóteles foi o primeiro a esquadrihar linhas mestras para o que chamou de uma "trama bem construída" em 350 a.C., e desde então os tais fundamentos têm sido aplicados ao modo de contar uma história – no palco, na página e na tela. As expectativas sobre a feição que se vê ser assumida pelo "contar a história" parecem ter engessado o público; ir de encontro a essas expectativas, confundi-las e desafiá-las é algo não menos importante para o documentarista do que o é para o dramaturgo" (BERNARD, 2008, p. 33).

uma vez, associe com argumento e, claramente, separe-o de discursos científicos e literários, que também estão sempre presentes Nichols (2001, p. 49).

Para Nichols, os seis modos de representação no documentário são conceituados da seguinte maneira: o modo expositivo está associado com o modelo estrutural do documental clássico⁵, ou seja, tal estrutura é baseada em uma série de afirmações apoiadas por evidências. Tais afirmações são apresentadas em um comentário verbal invisível, de um narrador em *voice-over* (não diegéticas), enquanto as imagens servem como contraponto ou ilustração. É uma retórica em vez de um modo estético, voltado diretamente para o espectador, usando títulos ou frases do texto para orientar a imagem e para enfatizar a ideia de forma objetiva e com uma argumentação lógica. Exemplos relevantes dessa modalidade são as expedições sócio-etnográficas (a visão antropológica em documentários nas obras de Robert Flaherty⁶, como *Nanook: o Esquimó*, de 1922) e os movimentos do documentário britânico (objetivos sociais no documentário, liderados por Grierson e os documentaristas da Escola Britânica) Nichols (1991, p. 68-74); Nichols (2001, p.105-111).

O modo poético está ligado ao surgimento das vanguardas artísticas no cinema da década de 1920; portanto esse modelo se utiliza de vários dispositivos⁷ típicos de outras artes (fragmentação, impressões subjetivas, surrealismo, impressionistas, tom lírico, neorealismo etc.). Tal modo é evidente em grande parte dos documentários contemporâneos. As imagens são organizadas no processo de montagem de forma descontínua, ou seja, não seguem associações e padrões do mundo material, tanto em termos de tempo ou de espaço. O rompimento da coerência de tempo e espaço faz uma referência aos filmes de ficção, que pode ser visto como um elemento de contramodelo modernista da narrativa cinematográfica. O filme-documentário de Francis Thompson, *NY NY* (1957), é um exemplo poético que contempla a estrutura do modelo Nichols. Esse modo se revela diante das associações visuais, do abstrato, da relação entre a arte e a crítica à sociedade, e uma estreita semelhan-

5 John Grierson apud Fernão Ramos define documentário clássico com base nas seguintes características estruturais: “imagens rigorosamente compostas, fusão de música e ruídos, montagem rítmica e comentário em voz off despersonalizada. Sua função era primariamente educativa e social, com objetivo de formar a opinião pública”. (RAMOS, Fernão. 2003, p.22).

6 Nas obras de Flaherty e na maioria dos filmes-documentários expositivos, “o fluxo cronologicamente linear das imagens é estruturado com base na lógica de causa-efeito, premissa-conclusão, problema-solução”. (NICHOLS, 2001, p. 13).

7 O conceito de dispositivo aqui apresentado está ligado aos estudos de Delleuze apud Foucault, que o categoriza como uma espécie de novo composto por linhas de natureza diferentes que formam sistemas diversos a partir do objeto, sujeito e linguagem. (FOUCAULT, Michel. 1990, p.155).

ça com filmes experimental e *avant-garde*. Walter Rutmann, Jean Vigo e Joris Ivens, além de Bert Haanstra e Arne Sucksdorf, são as referências que Nichols utiliza para conceituar o modo poético como uma linguagem documentária consagrada Nichols (1991, p.72-78); Nichols (2001, p. 102-105).

O modo reflexivo surgiu a partir do desejo de tornar as convenções de representação mais evidentes e pôr à prova a impressão de realidade que os outros modos, geralmente, imprimem. Nesse modelo, o ato histórico retratado não se impõe como uma janela transparente para o mundo, mas chama atenção para a sua própria construtividade, e que de fato são representações do real. A questão central que se interpela neste subgênero de filme é: como o mundo é representado pelo documentário? Ou ainda o que nos leva a questionar, de uma forma geral, a própria autenticidade do documentário? Neste sentido, ele pode usar estratégias de alienação brechtianas⁸ para nos desfamiliarizarmos do que estamos vendo e sim para como estamos vendo. Nichols considera que este é o modo mais autocrítico e autoconsciente. Alguns exemplos referenciais são *O Homem com uma câmera* (1929), dirigido por Dziga Vertov, e o *Camelo Negro* (1980), de David e Judith MacDougall. Nichols (1991, p. 93 -114); Nichols (2001, p. 125-130).

Voltado para o imediatismo, intimidade e revelação do caráter humano em situações corriqueiras – com o mínimo possível de intervenção do documentarista durante a captura das imagens – o modo observativo, que surgiu na década de 1960 em pleno desenvolvimento tecnológico, tem como premissa fundamental retratar a ação e o cotidiano de atores sociais de forma mesmo didática e abstrata, como ocorrem nos modos expositivo e poético. A partir de um conjunto mais aberto e coerente das teorias e narrativas cinematográficas e o surgimento de equipamentos portáteis, leves e síncronos, os cineastas da época apostaram em um modelo que priorizasse a observação espontânea e direta da realidade sem fins didáticos ou ilustração histórica. Tal subgênero evitou o uso de comentários em *voice-over*, pós-sincronização de diálogos e música, ou até mesmo de encenações. Alguns nomes, como do cineasta Frederick Wiseman, pautaram grande parte das suas produções utilizando tal formato. No documentário *Modelo*, por exemplo, ele captura, como um observador objetivo – ou uma “mosca na parede” – todo o processo de pré-

8 Bertold Brecht redirecionou o fazer teatral. O autor propôs um teatro que discutisse as novas relações que estavam colocadas, particularmente, a partir da Revolução Industrial. Com a aplicação das teorias marxistas, a preocupação de estabelecer um elo entre a poesia e as questões políticas fez com que a discussão sobre as relações sociais, revestida por um caráter poético, fosse amplificada no teatro, na teledramaturgia e no cinema.

-produção, produção e pós-produção de um comercial de 25 minutos Nichols (1991, p. 67); Nichols (2001, p. 109-116).

No modo participativo proposto por Nichols, há uma relação estreita entre o cineasta, a equipe de filmagem e o objeto filmado. Dessa forma, o diretor se torna um investigador, entra em um território desconhecido, sua perspectiva se envolve com o discurso produzido de forma direta, participa do cotidiano de outras pessoas e, por fim, traduz nas imagens suas experiências e reflexões acerca do que foi experimentado. Esse modo de representação é utilizado de forma constante em filmes etnográficos de alguns cineastas (GRIAULE; DIERTELEN; ROUCH; ASCH, 2003) e em teorias sociais de investigação participativa (QUINTANA, ANDER-EGG, entre outros). Nichols cita alguns filmes em que tais modos de representação estão presentes. Entre eles, *Chronique d'un été* (1960), produzido e dirigido por Jean Rouch e Edgar Morin; e *Celevek kinoapparatom* (1929), do cineasta, documentarista e jornalista russo, Dziga Vertov. Nichols (1991, p. 77-99); Nichols (2001, p. 116-126).

Por fim, o modo performático, que pode incluir encenações hipotéticas de eventos cujo foco central da narrativa é deslocado para as qualidades evocativas do texto⁹. Dessa maneira, induz o espectador a refletir sobre assuntos que na maioria das vezes não fazem parte do seu próprio universo. Um exemplo são os homens gays do documentário experimental de média-metragem, *Tongues Untied*¹⁰ (1989), produzido e dirigido pelo cineasta Marlon Riggs, que retrata cantos, *rap*, dança e discursos militantes de negros expondo contradições do seu próprio movimento em aceitar a homossexualidade. Esse subgênero é utilizado, na maioria das vezes, em filmes que retratam o universo de determinados grupos sociais como de minorias étnicas, gays, lésbicas, movimentos feministas etc. As técnicas utilizadas neste modo também se concentram em vanguardas artísticas contemporâneas emprestadas dos filmes de ficção e de vanguarda. Esse novo modo de representação surgiu a partir dos modos anteriores e das deficiências ou falhas nos modos clássicos. No portfólio do diretor, escritor e ativista de esquerda Michael Moore, os filmes *Roger & Me* (1989), *Tiros em Columbine* (2002) e *Sicko* (2007) são outros exemplos de alguns documentários performáticos que seguem o modelo de Nichols (1994, p. 92-107); Nichols (2001, p. 131-138).

9 São palavras que evocam uma região, cultura um grupo social específico (regionalismo, estrangeirismo, gírias).

10 Em tradução direta para o português, *Línguas Desatadas*. Filme documentário dedicado ao tema *No Regrets (Sem arrependimento)*. Tradução nossa.

Em síntese, os seis modos de representação criados por Nichols consistem em maneiras básicas de organizar textos (neste caso, filmes-documentários) em relação a determinadas características ou convenções recorrentes. O autor se utiliza da representação, que pode ser resumida como um processo de utilização de um meio (vídeo, áudio ou escrita) para construir uma versão do mundo real. Tais elementos estruturais se modificarão de acordo com as falhas ou desafios impostos pela evolução dos aparatos tecnológicos e a abertura de novos espaços dialógico-criativos.

WEBDOCUMENTÁRIO INTERATIVO

Na tentativa de traçar um breve histórico sobre o webdocumentário interativo, poderíamos nos ater a uma abordagem estritamente cronológica, a fim de compreender os diversos gêneros preexistentes (simulação, games etc.), temas de interesse (viagem, história etc.) ou evolução dos suportes (vídeo, disquetes, CD-ROM¹¹, Internet, DVD, dispositivos móveis etc.), porém, tais abordagens não contemplariam um dos objetivos específicos desta pesquisa, que é compreender o conjunto das relações que se estabelecem nesse tipo de subgênero. Com a finalidade de analisar as diferentes lógicas de negociação com a realidade, proponho traçar um paralelo entre a forma como a interatividade tem sido compreendida e utilizada em documentários interativos e as relações que se impõem entre o autor, o usuário e a mídia.

A interatividade (interação homem-máquina) se encaixa dentro de um contexto funcional e ideológico. Se, do ponto de vista funcional, a interatividade pode ser definida como a capacidade do usuário de intervir diretamente e alterar as imagens e textos que ele acessa, do ponto de vista ideológico o controle, a liberdade de escolha, a comunicação face a face ou sistêmica influenciam os tipos de artefatos que a partir dela são produzidos. Diante de tal constatação, nosso primeiro passo será mapear os conceitos de documentários interativos existentes, a fim de compreender as suas estruturas, as suas novas lógicas de representação da realidade e os

11 Até o final do século passado, as mídias off-line, como o CD-ROM ou DVD-ROM, foram completamente abandonadas, já que a Internet permitiu uma migração em massa para um único suporte online. Os fatores-chave foram a infraestrutura e as tecnologias que permitiram a usabilidade nunca antes vista em termos de informação e conteúdo, navegação rápida, e interação entre os usuários.

modos de interação que tais formatos endossam. Aqui propomos uma abordagem ao conceito e uma possível definição para documentários interativos a partir dos estudos e análises de Venn Ngai (2007) e Michael Murtaugh (2008).

Ngai (2007, p. 13) afirma que a dificuldade na definição do que é um webdocumentário interativo (WDI)¹² não é resultado apenas da falta de uma forte corrente teórica, mas, principalmente, o fato de que muitos críticos do cinema documentário ainda têm dúvidas, se o subgênero pode ser considerado como tal pela falta da autorreflexão direta do cineasta na narrativa documentária (voz da narrativa). Alguns teóricos (Michael Murtaugh, Kate Nasch, Jill Nelmes) conceituam WDI como a evolução do documentário linear, onde se enquadra a predominância da convergência digital. Dentre as suas explanações, o subgênero é basicamente um vídeo, e a interatividade associada é mais uma forma de o usuário navegar por meio do seu conteúdo visual.

Murtaugh (2008, p. 23) considera o WDI como um tipo de narrativa que surgiu a partir de hipertextos e *games* na década de 1980. Segundo o autor, quando a narrativa se torna interativa com o uso de meios digitais, ela pode se difundir em três direções principais: narrativa interativa, documentário interativo e *games*. Já para Nasch (2011, p. 235), WDI pode ser definido como um tipo de filme de não ficção interativa, cujos telespectadores terão a oportunidade de escolher o material, a partir de múltiplas faixas de áudio e assim estabelecer a ordem do discurso.

Na perspectiva investigativa de Nelmes (2003, p. 6) tais documentários se apropriam de experiências iniciais de filmes interativos, em que o ato físico, embora não cognitivo, é usado para navegar através de ou em todo o material existente (vídeo ou filme). Ou seja, para o autor existe uma distinção básica entre a função cognitiva (o ato de compreensão e de interpretação) e ato físico (em que o público deve fazer algo, escolher o final, explorar histórias alternativas a fim de satisfazer o seu desejo pessoal). Ngai concorda com Nelmes, já que o conceito de WDI para o autor deve ser explorado a partir de uma investigação sistemática sobre os fenômenos interativos e da evolução de diferentes gêneros ou tendências, que, por outro lado, também se aproxima da posição de Mitchel Whitelaw (2002, p. 06). “Ao posicionarmos os documentários lineares e interativos juntos, lado a lado, o resultado certamente seria o encontro de algumas formas semelhantes, ou pelo menos, uma relação evolutiva clara”. Para Whitelaw (2002), o WDI oferece suas próprias formas ou recursos para

12 Usaremos a sigla WDI quando nos referirmos ao Webdocumentário interativo

interagir com a realidade e, por extensão, representá-la. Nesse sentido, a partir das explanações e perspectivas de Whitelaw, podemos presumir que tanto o documentário linear quanto o interativo pretendem documentar a realidade, mas o tipo de aparato, as preferências dos autores e dos participantes associados às mídias geram produtos finais completamente diferentes.

Diante de tais explanações, Ngai (2007, p.13) afirma que a diferença fundamental entre um documentário linear e um interativo não é a passagem da tecnologia analógica para a digital, mas a passagem do modo linear para a narrativa interativa. Ressalta ainda que ambos os documentários lineares e interativos tentam criar um diálogo com a realidade, mas a utilização de suportes e recursos distintos geram a criação de diferentes produtos.

Podemos constatar a partir das análises de que, se o documentário linear exige uma participação cognitiva de seus telespectadores (o ato de interpretação), o webdocumentário interativo acrescenta a demanda de participação física (decisões que se traduzem em um ato físico como clicar, mover-se, falar, comentar etc). Se o linear é vídeo ou o filme, no webdocumentário interativo pode-se usar qualquer mídia existente. Se os documentários lineares são vistos através de uma tela, os interativos podem ser vistos e explorados por meio de múltiplas telas (usando plataformas móveis – como telefones celulares, computadores portáteis ou tablets). E se o documentário linear depende das decisões do cineasta (tanto em filmagem, quanto em edição), no webdocumentário interativo não há uma regra ou demarcação clara.

ENTRE O LINEAR E WDI: CONSTATAÇÕES SOBRE O PROCESSO PRODUTIVO

A primeira característica que delimita os dois campos é evidente: em primeiro lugar, a linearidade do documentário tradicional, ou seja, ele leva o espectador a partir de um ponto de partida para um ponto final (de A para B) e segue uma rota pré-estabelecida pelo próprio autor. Os limites de autoria e controle sobre o discurso são perfeitamente limitados. No segundo caso, começamos em um ponto proposto (ou optado) pelo autor e nos deparamos com bifurcações e caminhos alternativos, dependendo da rota que o espectador irá seguir. A decisão final não é estabelecida pelo diretor, como no primeiro caso, mas sim pelo interator. Portanto, não estamos falando apenas de discurso, mas de diferentes desenvolvimentos e,

portanto, diferentes histórias possíveis. Ao todo, o elemento-chave que distingue o campo audiovisual interativo é evidente: narrativas tradicionais seguem uma linearidade cujo discurso não pode ser alterado, enquanto que, no território interativo, essa ordem pode ser afetada e modificada.

Diante do cenário exposto por Ngai e Murtaugh, poderíamos afirmar que o documentário linear exige do espectador uma participação cognitiva (mental), ou seja, uma interpretação e reflexão do que é visto por ele. Já nos WDI, as exigências vão além de uma interpretação cognitiva, pois convocam o interator a vários tipos de participação física, como a tomada de decisão, o uso do mouse, o movimento intermitente através do ambiente virtual e a utilização do teclado, da escrita e da fala. Em suma, associada com os conceitos apresentados, a resposta física exigida do interator é feita por meio de todos os elementos centrais que o WDI oferece ao espectador, como os modos de navegação e interação¹³.

Tal perspectiva desloca nossa atenção de um estudo do documentário como um produto acabado, que pode ser analisado a partir de seus estilos e convenções (como a posição da câmera, as angulações, os movimentos de lente, o uso de narração fora da tela, a edição de estilos, sua política etc), para o estudo de um documentário com formas dinâmicas, ou seja, com um sistema composto de inúmeras relações com realidades distintas (a câmera como mediador, as fontes que foram entrevistadas, os pensamentos íntimos do autor, a participação ativa do interator, o contexto sociocultural e econômico etc). Por fim, o fato de analisarmos os modos de navegação e interação dos WDI ressaltam ainda mais a diferença entre os dois tipos de documentários: durante o processo de produção de um documentário linear, por exemplo, pode haver mudanças constantes que alterem consideravelmente o produto final; porém, uma vez editado, esse processo para. Nos meios analógicos, a produção e o processo de visualização são mantidos separados, o que não acontece nos meios digitais interativos. Em WDI, o processo de produção pode ser considerado um “sistema vivo” que continua se transformando a partir da colaboração e participação do interator, e dos sistemas que a compõem. Portanto, este processo não para.

13 Os modos de representação propostos por Bill Nichols, apresentados nesta pesquisa, são pertinentes para os documentários lineares, mas para a análise dos WDI os elementos-chave para estudo são os modos de navegação e interação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A produção e difusão de WDI no Brasil é quase escassa. De uma forma geral, os cineastas têm poucos incentivos para converter seus filmes em um projeto interativo online, já que o próprio impacto do filme em detrimento do pequeno ecrã e a renúncia da autoria são alguns dos motivos aparentes que inviabilizam a produção desse tipo de documentário no país. A narração não linear (para o autor, equivalente à perda de controle sobre o discurso) é vista também como um obstáculo pelos documentaristas tradicionais – o que neste gênero, certamente, deve ser entendido como uma grande oportunidade. Esse tipo de narração permite aos cineastas oferecerem projetos audiovisuais mais dinâmicos, compostos de elementos que complementem e enriqueçam os *modos vivendi* do espectador, proporcionando muito mais valias para a experiência global, já que é um modo mais variado, completo e imerso.

O papel do diretor em filmes documentários consiste em encontrar um meio termo que apresente um formato o qual possa coexistir com a mídia interativa, com um significado que possa ser maximizado pelo documentarista, e que tenha a participação do público ainda mais efetiva. Uma das premissas essenciais do documentário tradicional é a tradução artística da realidade de forma informativa e divertida para o espectador. Nesse sentido, o formato interativo deve continuar a tradição do linear, oferecendo ao interator experiências semelhantes, porém, com uma fórmula mais eficiente, original e o mais atraente possível, aproximando entretenimento e conhecimento imersivo em seus projetos. Isso é possível por meio da combinação de diferentes modos de navegação e interação em um único aplicativo, permitindo múltiplas trocas entre o produto e o interator.

Em primeiro lugar, o ato de navegar e visitar diferentes propostas estruturais de apresentações de conteúdos (informação e conhecimento) implica o uso de estratégias e diversos recursos dos *games*. Nessa perspectiva, a partir da estrutura interativa e dos modos de navegação, o usuário, em certo sentido, “joga” com as opções oferecidas pela interface da tela e pode satisfazer suas necessidades iniciais: o lazer e o entretenimento. Em segundo lugar, tais estratégias – provenientes da experiência com *games*, implica a imersão do interator, evitando uma experiência que o desestimule ao longo da navegação e comprometa a necessidade de se informar e aprender nestes espaços interativos. Nessa etapa, o usuário interativo “aprende se

entretendo” e, uma vez tendo “aprendido a lição”, de uma forma original e casual, poderá compartilhar com os outros interatores em tempo real ou quando considerar apropriado. Diante do exposto, percebemos que o WDI pode satisfazer três necessidades ou desejos do interator: o de um jogador (entretenimento e lazer), de um estudante ou pessoa com interesses culturais (educacional) e social (por meio das interações de um participante com outro). Acreditamos que, com a combinação desses três elementos, as aplicações no campo da narrativa multimídia não ficcional podem estar em igualdade com outras propostas ficcionais.

REFERÊNCIAS

- BAGGIO, E. **Os modos de representação do cinema documentário e o realismo peirciano**. São Paulo, SP, Revista Eletrônica de Filosofia, 2012.
- BERNARD, S. C. **Documentário: técnicas para uma produção de alto impacto**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2008.
- BORDWELL, D. A case for cognitivism. *Iris* no. 9 (Spring): 11-40, 1989.
- BORDWELL, D. **Narration in the Fiction Film**. Wisconsin: University of Wisconsin Press, 1986.
- BURTON, L.; GOLDSMITH, D. **The medium is the message: using on-line focus groups to study on-line learning**. Connecticut Distance Learning Consortium, 1990.
- GRIAULE; DIERTELEN; ROUCH ; ASCH. **Teorias sociais de investigação participativa**. Editora Sulina. Trad.: Marcos Bonfato. São Paulo, SP, 2003.
- MORIN, E. **A cabeça bem feita**. 8ª edição. Rio de Janeiro, RJ, Editora Bertrand Brasil, 2003.
- MURTAUGH, M. Interaction. In: Fuller, Matthew ed., **Software Studies**. Cambridge: MIT Press, 2008.
- NASH, K. **Modos de interação: Análise de webdocumentários**. Trad.: Malena Santos, Editora Soneto, São Leopoldo, SP, 2011.
- NELMES, J. **Introdução à narrativa interativa**. London: Routledge, 2003.
- NGAI, V. **Interactive Online Documentary**. Acesso em 14 de junho de 2014. Disponível em: http://media.rmit.edu.au/students/projects/wiki/index.php/Interactive_Online_Documentary, 2007.

NICHOLS, B. **Introdução ao Documentário**. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 2001.

NICHOLS, B. **Documentário Performático**: Reflexões. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

NICHOLS, B. **A representação da realidade/Representing Reality**: Questões e conceitos sobre o documentário. Barcelona: Paidós. Trad.: Felipe Citelli. Páginas 04-200, 1991.

RAMOS, F. **Cine Documental in America Latina**. Ed. Madrid. Catedra, 2003.

WHITELAW, M. **Jogos e realidade**. Bunt Halfeti. Trad.: Roger Mattos. São Paulo, SP. Páginas 30-56, 2002.

MANIFESTAÇÕES TECNOESTÉTICAS EM VÍDEOS DE RECEITA CULINÁRIA NA WEB: UMA ANÁLISE DA SÉRIE *THE MIAM FACTORY* (REFLEXÕES PRELIMINARES)

CAROLINE CAVALCANTI DE OLIVEIRA¹

*[...] a coisa estética e a tecnológica, o objeto sensível e sua dimensão outra (transcendente ou ontológica), se confundem inextricavelmente.
Kathrin Rosenfield (2006, p.10)*

Esta análise trata de manifestações contemporâneas do vídeo, exemplificando como uma abordagem estética² parece delinear processos criativos da produção audiovisual para compartilhamento na Web. A partir de levantamentos preliminares realizados para a pesquisa sobre uma possível resignificação midiática da culinária e da gastronomia³, pode-se perceber a admissão de um olhar artístico, um redimensionamento do aspecto sensível de vídeos produzidos para compartilhamento, em especial vídeos de receita culinária.

A demonstração de receita culinária, bastante difundida pela televisão desde

1 Caroline Cavalcanti de Oliveira, Mestre (2004) pela Universidade Tuiuti do Paraná, Doutoranda pela Universidade Tuiuti do Paraná. carocavalcanti@gmail.com

2 Consideramos aqui a teoria da experiência estética, no entendimento de que uma experiência com os sentidos pode permitir percepções extraordinárias de um evento ou objeto (FIORIN, 1999).

3 O estudo corresponde a considerações iniciais para desenvolvimento da pesquisa sob orientação da Prof.^a Dr.^a Sandra Fischer para o PPGCOM – Doutorado em Comunicação e Linguagens, Universidade Tuiuti do Paraná, com o título provisório de *Cozinha à moda mídia: resignificação midiática e estesia na culinária e na gastronomia em meios audiovisuais*.

suas primeiras transmissões (COLLINS, 2009), alcançou a internet e tem motivado a produção de vídeos concebidos especialmente para este ambiente. Aliada a um fenômeno de moda da culinária e da gastronomia, a ampliação do acesso a recursos tecnológicos (como câmeras digitais e softwares de edição, por exemplo) possibilitou uma experimentação na produção de vídeos de receitas desenvolvidos especialmente para a Web que, se de modo geral respondem diretamente ao modelo televisual do programa de culinária, mais recentemente parecem começar a apontar para uma exploração de recursos e linguagens que conferem a este material o que chamamos aqui de qualidades *tecnoestéticas*: o termo proposto por Guimarães (2007) refere-se a “produtos audiovisuais que incorporam a dimensão artística e que têm se destacado no contexto da comunicação contemporânea” (id., p.7). Partindo das considerações realizadas pela autora acerca da conjugação de aspectos técnicos (ou mais especificamente tecnológicos) e estéticos que resulta em formas que propiciam a percepção de dimensões artísticas nestes produtos audiovisuais, este artigo procura observar manifestações *tecnoestéticas* em vídeos de receita compartilhados em sites da internet e analisar em que medida promovem “recontextualizações de objetos tidos como *comuns* a condições incomuns de percepção, que lhes acrescentam o estatuto estético” (op.cit., p.42, grifo da autora).

A escolha de *Comunicação Tecnoestética nas Mídias Audiovisuais* (GUIMARÃES, 2007) para esta análise se dá pela proposta do livro de realizar um estudo sistematizado da incorporação de dimensões artísticas por produtos culturais, e também pelo levantamento apresentado na obra, que abrange variadas formas assumidas pelo audiovisual na conjugação da tecnologia com a estética. Ademais, para fundamentar a interpretação do corpus escolhido para esta análise, optamos por aplicar o conceito *tecnoestética*, sugerido e desenvolvido neste livro pela autora. Entendemos, portanto, que os apontamentos trazidos na obra selecionada acomodam percepções adequadas à abordagem das camadas sensíveis do vídeo de receitas culinárias na Web.

O *corpus* aqui analisado abrange vídeos de receitas concebidos para divulgação e compartilhamento na Web, cuja forma evidencia qualidades *tecnoestéticas*. Optamos por observar o material disponibilizado no site *Vimeo*, que privilegia produções independentes (ABOUT, 2014). No site, procuramos atentar para vídeos compartilhados em canais temáticos da culinária e da gastronomia, para produções

com o tema da receita. Tendo presentes estas considerações, será analisada a série *The Miam Factory* (THE MIAM, 2014), cujas qualidades *tecnostéticas* aproximam-se das definições e considerações realizadas por Guimarães, o que possibilita aplicar o conceito da autora e exemplificar a abordagem aqui pretendida.

DIMENSÕES ESTÉTICAS DA RECEITA NO AUDIOVISUAL: CINEMA, TELEVISÃO, VÍDEO

Em produtos audiovisuais, o tratamento dispensado ao tema da culinária ou da gastronomia acaba por privilegiar relações estéticas de som e imagem, o que se traduz num vasto repertório de filmes, programas e vídeos relativos ao universo da cozinha com apelo sensorial do tema. No cinema, esta correspondência é imortalizada em cenas de filmes como *A festa de Babette*, de Gabriel Axel (A FESTA, 1987), *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, de Peter Greenaway (O COZINHEIRO, 1989), no sucesso de *Julie & Julia*, de Nora Ephron (JULIE, 2009), no brasileiro *Estômago*, de Marcos Jorge (ESTÔMAGO, 2007) e mesmo em animações como *Ratatouille*, produzida pela Pixar (RATATOUILLE, 2007), entre outros exemplos que evidenciam feições artísticas da representação da culinária e da gastronomia, seja na disposição de imagens de pratos decorados, na forma narrativa da demonstração culinária ou na relação estabelecida com objetos da história da arte.

Em *A festa de Babette* e *Ratatouille*, podemos destacar cenas com a disposição do prato em *close-up* como uma das estratégias na busca do apelo estético, evidenciado na relação de cores e formas apresentadas; em *Julie & Julia* e *Estômago*, a execução de um prato é promovida a momentos de estesia, demonstrando como a narrativa da receita pode receber contornos artísticos no cinema; já em *O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante*, temos a relação do universo da cozinha com objetos da história da arte nas semelhanças de composição com a obra *Banquete dos Oficiais da Milícia de São Jorge*, de Franz Hals (BANQUET, 2014): segundo Greenaway (apud SALEH, 2014), “a imagem formadora central de O cozinheiro... [e] todo o esquema de cores do filme vem daí” (tradução nossa). Podemos notar a explícita inspiração na citação da referida obra em cenas do filme, com a mencionada pintura compondo o cenário ao fundo da mesa de banquete (O COZINHEIRO, 1989).

Na TV, qualidades estéticas do tema da culinária e da gastronomia são evidenciadas em especial na exploração de recursos que permitem conferir uma percepção artística à elaboração e degustação de um prato: em programas de receitas, temos não apenas a busca pelo aprimoramento visual da imagem a ser apresentada, mas igualmente a exploração do verbal e da oralidade. Esta propriedade talvez seja ampliada em relação ao que ocorre no cinema pelo caráter explicativo, fundamental nestes programas de TV⁴, também dada pela presença do apresentador: os comentários por ocasião da demonstração culinária, somados a figuras de linguagem, por exemplo, podem conferir um apelo sensível ao texto de receita, no momento em que se passa da descrição protocolar de um *passo a passo* para uma forma textual capaz de evocar sensações.

Exemplos da valorização do verbal e da oralidade na TV podem ser observados nos programas dos *chefs-celebridade*⁵ Emeril Lagasse e Rachel Ray. Emeril Lagasse (EMERIL, 2014) e Rachel Ray (30 MINUTE, 2014) ficaram conhecidos na culinária da TV, entre outros aspectos, graças aos apelos verbais e ao uso recorrente de figuras de linguagem, o que atribuiu personalidade e fama aos apresentadores: o *Bam!* característico de Emeril (expressão usada pelo *chef* ao realizar determinados passos de uma receita), da mesma forma que a expressão *Yum-O!* de Rachel Ray (onomatopeia usada em seus programas para reproduzir o som em inglês, idioma da apresentadora, de uma sensação gustativa) são particularidades aproveitadas na divulgação de seus nomes na mídia e se converteram em produtos assinados pelos *chefs*⁶.

Com relação às vinhetas produzidas especificamente para a TV, há uma preocupação artística própria⁷ desta forma de “embalagem” de programas Guimarães (2007, p.152- 160). Na abordagem dos alimentos, e no modo como nos relacionamos

4 Tais aspectos podem ser igualmente evidenciados no documentário, por exemplo, que admite a presença de um narrador e uma estrutura didática ou instrucional. Nesse sentido, mencionamos aqui para comparação com a TV especificamente o cinema de ficção, considerando que o texto verbal não apresentaria as mesmas preocupações descritivas ou explicativas para abordar o tema da culinária ou da gastronomia.

5 O conceito de *chef-celebridade* está em desenvolvimento pela autora deste estudo. A presença de um apresentador de receitas na TV (ligada ao caráter comercial do texto de receita, com origens na era do rádio e no início da televisão) culminou com a existência do que propomos chamar de *chef-celebridade*: uma figura conhecida na mídia que, para além do sucesso como apresentador e *chef* na TV, converte-se em marca e passa a ditar comportamentos (OLIVEIRA, 2014).

6 Recentemente, o *Bam!* de Emeril Lagasse deu nome a um modelo de processador de alimentos da marca *T-Fal* (EMERYL, 2014). Rachel Ray lançou uma organização com o nome *Yum-O!* com o objetivo de combater a fome infantil e promover uma relação saudável das famílias com os alimentos (RACHEL, 2014) e ainda, com o mesmo nome, um livro de receitas e dicas de alimentação pela *chef* (YUM-O!, 2014).

7 No entendimento de Aznar, a vinheta “apoderou-se das diferentes linguagens artísticas (musical, plástica e corporal), transformando-se numa linguagem artística do vídeo” (AZNAR apud GUIMARÃES, 2007, p. 153).

com eles, podemos perceber esta característica em aberturas de novelas, como é o caso de *Pão Pão Beijo Beijo*, de 1983 (NOVELA, 2014), e *Chocolate com Pimenta* (HD – 720P, 2014), de 2003, entre outras em que enquadramentos, movimentos de câmera, edição e trilha sonora incorporam o tratamento artístico da composição. Ainda com relação ao que ocorre na TV, a publicidade demonstra grande número de produções que valorizam uma forma de apreciação sensível do “sincretismo entre a *utilidade*, ou seja, a ênfase na função imperativa ou persuasiva da linguagem e o *prazer artístico*, que é autônomo em sua essência”. Guimarães (2007, p. 121, grifo da autora).

Em produções diversas como vídeos publicitários, do mesmo modo que em videoclipes, na videopoesia, entre outras manifestações do vídeo, percebemos uma preocupação artística quando temos o tema da culinária ou da gastronomia na visualidade de cores e formas, nas soluções verbais e na oralidade para um apelo sensível, mas, sobretudo em relações entre som e imagem. Encontramos expressões desta analogia no videoclipe da canção *Comida* (TITÃS, 2014), da Banda Titãs, quando Arnaldo Antunes caminha diante de uma referência ao objeto da arte pop na divulgação da canção de 1987 – e, ao invés de *Campbell's tomato soup*, temos a *CampoBelo sopa de tomate* – e no vídeo que dá forma ao poema *Beba Coca Cola* (BEBA, 2014), de Décio Pignatari, de 1957, em que palavras formadas a partir das letras que compõem o nome e o *slogan* do refrigerante ganham ritmo em uma composição com cores e formas da logomarca. De modo similar, na Web temos no vídeo promocional *The Geometry of Pasta* (THE GEOMETRY, 2014), para o livro homônimo de Caz Hildebrand e Jacob Kenedy, a qualidade estética e a relação rítmica entre imagem e som: tendo como trilha a canção italiana *Funiculì funiculà*, a animação que simula o preparo de um prato relaciona o verbal ao não verbal enquanto a massa italiana é selecionada e cozida, o presunto é picado (ou a palavra presunto é *picada*), o parmesão é ralado (ou a palavra parmesão é *ralada*) e a (palavra) pimenta vira a forma animada do pimenteiro, conferindo forma e ritmo à explicação da receita.

Como podemos notar, arranjos estéticos podem ser encontrados em produções diversas nas mídias audiovisuais. Segundo Guimarães (2007, p.142, grifo da autora):

Seja nas **telinhas** ou na **tela grande**, as vinhetas de abertura de novelas ou de programas e as aberturas de filmes, bem como os diversos tipos de spots ou chamadas, assim como ocorre nas mensagens publicitárias, incorporam cada vez mais a dimensão estética.

Ainda que não seja uma característica particular da culinária e da gastronomia, a admissão de uma orientação artística para produtos audiovisuais com esta temática tem se mostrado recorrente nos levantamentos realizados para a realização deste artigo. Graças ao recente fenômeno de moda do universo da cozinha, podemos observar não apenas amplo investimento da TV na produção de programas específicos para o tema como igualmente a proliferação de blogs e aplicativos de receitas, mas, sobretudo de vídeos na internet. Na arte e na comunicação, a associação quase imediata dos alimentos com os sentidos contribui para que as mídias apresentem formas criativas de tratar o tema contemplando este aspecto. E, com o acesso a recursos tecnológicos, cada vez mais acessíveis, é possível percebermos um crescente número de produções independentes motivadas pela moda vivida pela culinária e pela gastronomia que resultam em objetos com qualidades estéticas, entre estas, os vídeos de receitas concebidos para compartilhamento na Web.

Dadas estas considerações, o que interessa a esta análise não diz respeito apenas a um olhar estético para a receita no audiovisual, mas ao modo como estes vídeos compartilhados na internet – geralmente de produção independente – superam uma proposta meramente didática ou instrucional, alcançando dimensão artística, sobretudo por mediações tecnológicas, ao que propomos aplicar aqui o conceito de Guimarães (2007), entendendo-os como manifestações *tecnoestéticas* da receita na Web.

MANIFESTAÇÕES TECNOESTÉTICAS NO VÍDEO DE RECEITA NA WEB:

THE MIAM FACTORY

Com vistas a exemplificar nosso entendimento de manifestações *tecnoestéticas* do vídeo de receita culinária na Web e analisar de que forma suas dimensões estéticas são mediadas por recursos tecnológicos, propomos a observação da série *The Miam Factory*, produzida pelo *videomaker* Matt Raynaud, por considerarmos que estes vídeos possuem qualidades *tecnoestéticas* ao mesmo tempo em que estabelecem uma relação significativa com as linguagens do cinema, da TV e do vídeo.

Na série *The Miam Factory*, a vinheta de abertura anuncia a estrutura a ser encontrada nos vídeos que se seguem Guimarães (2007, p. 152): reunindo linguagens do vídeo e do cinema, a composição mistura uma visualidade contemporânea – os

signos verbais que intitulam a série são caracteres gerados por meio de tecnologias digitais e editados de forma a imprimirem dinamismo à vinheta – a aspectos típicos de tempos remotos da história da imagem em movimento – a simulação de efeitos visuais que conferem a aparência de uma película desgastada de filme à imagem composta digitalmente. Em um fundo escuro, os caracteres que dão a forma ao texto verbal *The Miam Factory* combinam tipos que se aproximam de letras cursivas em *The* e *Factory*, em branco, com a grafia em cores (fig. 1) da onomatopeia *Miam* (relativo a uma sensação gustativa). Na trilha sonora, temos uma composição também realizada digitalmente, em ritmo compassado e repetitivo em conformidade com a forma típica da vinheta, que tem duração de dez segundos. Ao considerarmos aqui o entendimento de Guimarães de que a vinheta, enquanto “embalagem” (2007, p.152 e 160), anuncia o conteúdo do vídeo, é relevante ressaltar que, nos episódios 2 (*Délices de Noël*) e 10 (*Caprices de Noël: Carrot cake & Lemon curd*), a referência à época natalina é evidenciada na vinheta de abertura (fig. 2) e também no fechamento, com a apresentação dos créditos.



Figura 1 – vinheta de abertura dos vídeos da série *The Miam Factory*



Figura 2 – vinheta de abertura com motivos natalinos

Figuras 1 e 2 – Abertura da série aliando caracteres digitais ao visual de uma película desgastada, e sua alternativa para receitas natalinas com efeito de neve caindo em fundo com a temática.

No início do vídeo, as mãos que se preparam para cozinhar entrelaçam-se e produzem formas ao projetar sua sombra em uma superfície escura (fig. 3). Os efeitos visuais que simulam aspectos de envelhecimento de uma película de filme, presentes na vinheta, permanecem enquanto se anuncia a receita que se segue. A disposição do texto verbal e a trilha sonora fazem uma associação imediata com o

cinema mudo⁸ (especialmente a trilha selecionada nos dois primeiros e no quinto episódios da série, enquanto que nos outros episódios, apesar de mantido o aspecto visual, a trilha já é bastante contemporânea, admitindo inclusive canções).

Em seguida, a superfície que recebe a sombra projetada das mãos se revela como o apoio no qual são apresentados os ingredientes a serem usados na receita. Estes ingredientes, numa vista de topo, são dispostos de modo sequencial; em seguida, a captação da imagem é direcionada para um plano frontal, em que os ingredientes são identificados através do texto verbal, que com efeitos gráficos “aponta” para cada item (fig. 4). A trilha acompanha o ritmo do arranjo visual na apresentação dos ingredientes, uma abordagem bem-humorada à composição (o que, de certa forma, já é esperado a partir do título da série), novamente uma alusão à forma como o cinema mudo é visto na contemporaneidade. Desde o início, as soluções audiovisuais digitalmente compostas na edição (especialmente *stop motion* e *flash forward*) imprimem teor estético e jovialidade.



Figura 3 – anúncio da receita no sétimo episódio



Figura 4 – apresentação dos ingredientes no sexto episódio

Figuras 3 e 4 – Para o anúncio da receita, a alusão às origens da imagem em movimento pela sombra projetada das mãos; em seguida, a visualidade contemporânea com uma composição gráfica para a apresentação dos ingredientes.

Passando para a demonstração da receita, podemos identificar um passo a passo da execução do prato como ocorre na TV, porém concebido de forma di-

⁸ Na verdade, uma referência ao que convencionamos associar ao cinema mudo, uma vez que o formato de trilha aqui escolhido se relaciona ao que é comumente inserido em edições de som destes filmes, respondendo ao ritmo das imagens que, antes de tudo, não são sonorizadas.

ferente. E, ainda que se pressuponha a ideia de produção *seriada*⁹, a composição destes vídeos se distancia do padrão televisual dos programas, assemelhando-se a uma linguagem mais próxima do videoclipe.

Primeiramente, ao observarmos de modo quantitativo vídeos de receitas compartilhados e produzidos especificamente para o ambiente da internet, podemos notar que o empréstimo de um formato televisual ainda é bastante presente na Web. É comum que vídeos independentes produzidos em lugares diversos, em contextos culturais diversos, e compartilhados na internet, tragam a estrutura predominante na TV¹⁰, contando com abertura e fechamento (e, assim, imediatamente associado à forma do programa), a presença de um apresentador (que geralmente se identifica, com provável aspiração a se tornar uma espécie de *chef-celebridade* na Web¹¹), um modelo textual na composição do texto de receita culinária que geralmente compreende (i) a apresentação do objetivo (dado pelo nome ou descrição do prato que intitula a receita), (ii) os ingredientes a serem utilizados e sua quantidade prevista, (iii) a demonstração do modo de combinação destes ingredientes¹², e na maioria destes vídeos, uma etapa também muito presente na TV, a apresentação do resultado ou a degustação da receita – ou um modo de sancionar o texto apresentado.

Em *The Miam Factory*, o modo como se executa o passo a passo da receita segue a mencionada estrutura textual (i), (ii), (iii) do programa de TV, ainda que possam ser identificadas diferenças na forma destes vídeos. No passo a passo da série, diferentemente de produções que seguem o paradigma televisual na Web, os vídeos não apresentam a etapa de degustação da receita, apenas uma disposição visual, esteticamente elaborada, nos moldes de uma ideia contemporânea de gastronomia, do resultado obtido (fig. 5), seguida dos créditos finais.

Outra variação marcante também percebida em produções que não somente

9 Fazemos referência aqui à percepção de *serialidade* por Machado (1999) como uma “apresentação *descontínua e fragmentada* do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o *enredo* é geralmente estruturado sob a forma de *capítulos ou episódios*” (*id.*, p.151, grifos do autor), e entendemos que este é o caso do programa de receitas.

10 Cabe ressaltar que, para Kerckhove, “[a]bstraindo as questões de estilo, o discurso televisivo é o mesmo em todo o mundo.” (2009, p.225).

11 Ainda em estudo, propomos uma nomenclatura específica para o que se aproximaria da figura do *chef-celebridade* na Web: o *web-chef*.

12 A esta composição podem ser acrescentadas uma descrição ou representação do resultado a ser obtido, além de variantes da receita (como dicas para efeitos alternativos, por exemplo), e sugestões ou opções para a apresentação e acompanhamento do prato. Consideramos que não há exatamente uma regra na composição do texto de receita; no entanto, historicamente, é comum encontrarmos uma distribuição deste passo a passo em (i), (ii) e (iii), sucessivamente, especialmente na estrutura do programa de TV.

os vídeos analisados neste artigo é dada pela presença do apresentador, de forma diversa ao que ocorre na TV, e, em consequência disso, a ausência da oralidade: em vídeos que evidenciam qualidades *tecnoestéticas*, podemos perceber indícios de uma forma própria de abordagem da receita na Web. Nestas produções, a exemplo da série analisada, a voz já não parece ser necessária, da mesma maneira que o apresentador da receita, que quando presente pode ter o rosto parcial ou totalmente cortado do enquadramento (fig. 6), ou mesmo desfocado¹³.



Figura 5 – arranjo visual no sexto episódio



Figura 6 – o rosto no segundo episódio

Figuras 5 e 6 – Na série, o resultado obtido é necessariamente apresentado na composição do prato enquanto o rosto do apresentador está geralmente desfocado ou fora do quadro.

Ao compararmos a série analisada com outras manifestações *tecnoestéticas* em vídeos de receita culinária na Web, temos a impressão de que, havendo possibilidades técnicas, a opção pela captação de imagem sem a presença do apresentador – de um rosto ou ainda de mãos que executem a receita – será levada em conta pela capacidade de redimensionamento das formas do vídeo, dada nas possíveis qualidades *tecnoestéticas* de uma receita culinária. É crescente o número de vídeos com estas características que vem sendo produzidos e compartilhados na internet, explorando expressões alternativas e inovadoras de imagem e som que substituem

13 Temos uma exceção para esta característica da série em dois episódios (7 – *Autour de la Fraise* e 9 – *Tagliatelles d'encornets au pesto maison*), em que a receita é demonstrada por *chefs* convidados. Diferentemente dos demais episódios, aqui seus *rostos* são evidenciados e acompanhados de seus nomes, graficamente mencionados em um texto verbal. Podemos interpretar esta exceção na abordagem do apresentador como um vínculo residual com a forma televisual, dado pela longa relação desse tipo de produção audiovisual com uma estrutura que antecede a internet.

a presença de um apresentador ou narrador, e conseqüentemente da oralidade. Podemos entender, sobretudo, que como a internet não pressupõe relação com um público (é uma interação direta), a presença de um apresentador e em especial da oralidade em vídeos de receita *tecnoesteticamente* concebidos para a Web podem não ter a mesma validade que na TV.

As diferenças que podemos perceber entre as produções audiovisuais cujo paradigma televisual parece predominar em sua composição e os vídeos aqui identificados como manifestações *tecnoestéticas* da receita na Web é justamente sua dimensão artística que, mediada por tecnologias digitais, encontra um modo de expressão, um arranjo estético na apresentação da receita. Se no programa de receitas na TV o uso de recursos diversos como animação, efeitos sonoros e visuais, gráficos e de montagem, se restringia a vinhetas e aberturas de programas, estes efeitos audiovisuais agora se fazem presentes no *conteúdo* do vídeo na Web, o que o distingue esteticamente do formato televisual.

Em decorrência desta característica, torna-se evidente a semelhança de vídeos mais recentemente produzidos para compartilhamento na internet não apenas com outras formas do audiovisual, aproximando-se, por vezes, da linguagem do cinema e também da publicidade, mas especialmente da estética do videoclipe. Estas produções começam a apresentar arranjos de caráter mais poético que informativo ou didático, o que pode ser visto como tendência em vídeos de receitas na Web: dadas as “potencialidades expressivas” Guimarães (2007, p.42), os vídeos concebidos para a internet podem “assumir efeitos poéticos, com apropriação de conceitos distintos daqueles convencionalmente [...] imputados.” (id.). Nesse sentido, do mesmo modo que ocorreu com o desenvolvimento do rádio e da TV, podemos estar nesse momento experimentando “avanços em um uso produtivo do meio, incluindo [...] alguns trabalhos originais” Williams (2003, p.23, tradução nossa) em vídeos na Web.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A correspondência dos vídeos aqui analisados com linguagens próprias do cinema, da TV e de outras formas do audiovisual não somente indica a influência de estruturas anteriores nas produções concebidas para a internet, e nomeadamente a permanência de uma cultura televisual na Web: podemos interpretar a série *The*

Miam Factory, em especial, como uma homenagem do universo da cozinha às formas do audiovisual e à história da imagem em movimento. A composição continua sendo, na essência, um texto de receita culinária, no entanto, seu teor *tecnostético* permite revisitar o tratamento da imagem e do som no cinema, na TV e no vídeo, e a forma como nos relacionamos com o texto de receita na promoção de novas relações entre o verbal e o não verbal:

A percepção humana transforma-se continuamente, assumindo novos ritmos e novas direções por força da operação de multitecnologias. Redimensiona-se, por conseguinte, o “olhar” do leitor/espectador/fruidor, ao familiarizar-se, sucessivamente, com o videoclipe, as vinhetas de abertura de programas, as mensagens publicitárias na TV, e, mais recentemente, com produtos estéticos multimidiáticos, tanto nas diferentes telas, quanto na Internet. (GUIMARÃES, 2007, p.73)

Nessa perspectiva, ao observarmos as manifestações *tecnostéticas* no vídeo através da série analisada, podemos perceber que o tratamento estético dado à receita corresponde a um redimensionamento destes textos, dado por mediações tecnológicas na admissão de um olhar artístico para o universo da culinária e da gastronomia. Ao aplicar o estudo realizado em *Comunicação Tecnostética nas Mídias Audiovisuais* (2007), as reflexões sugeridas neste artigo demonstram que manifestações *tecnostéticas* podem ser observadas em mais uma forma do audiovisual – o vídeo de receitas culinárias na Web.

A análise aqui proposta aponta, portanto, para possíveis desmembramentos das leituras desta forma do audiovisual que, tendo partido das considerações de Guimarães, poderão investigar aspectos mais específicos das estratégias criativas e técnicas (ou tecnológicas) do vídeo de receitas culinárias na Web. Com a observação das tendências desta forma do audiovisual, propomos para o desenvolvimento desta pesquisa a identificação e definição de tipologias de vídeos de receitas, com atenção voltada às produções concebidas especialmente para o ambiente da internet, comparativamente ao que ocorre na TV, e às qualidades *tecnostéticas* destes vídeos.

REFERÊNCIAS

ABOUT Vimeo. Disponível em: <<https://vimeo.com/jobs>>. Acesso em: 07 abr. 2014.

BANQUET of the Officers of the St George Civic Guard 1616. Disponível em: <<http://www.frans-hals.org/Banquet-of-the-Officers-of-the-St-George-Civic-Guard--1616.html>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

BEBA Coca Cola. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=JrKGoxfPLjo>> Acesso em: 13 jul. 2014.

CHRISTENSEN, Bo; BETZER, Just. **A Festa de Babette.** [Filme-vídeo]. Produção de Bo Christensen, Just Betzer, direção de Gabriel Axel. Dinamarca. Panorama, 1987. DVD. 102 min.

COLLINS, Kathleen. **Watching what we eat.** The evolution of television cooking shows. New York: Continuum, 2009.

DA NATIVIDADE, Claudia. **Estômago.** [Filme-vídeo]. Produção de Claudia da Natividade. Direção: Marcos Jorge. Brasil, 2007. Downtown. DVD. 100 min.

EMERIL by T-fal. Disponível em: <<http://www.amazon.com/dp/B001BHO-WZK>>. Acesso em: 11 jul. 2014.

EMERIL Lagasse. Disponível em: <<https://www.youtube.com/user/emericil>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

FIORIN, José Luiz. Objeto artístico e experiência estética. In: **Semiótica, estesis, estética.** São Paulo: EDUC; México: UAP, 1999.

GREENAWAY, Peter. **O cozinheiro, o ladrão, sua mulher e o amante.** [Filme-vídeo]. Produção e direção de Peter Greenaway. Inglaterra, 1989. Miramax. DVD. 124 min.

GUIMARÃES, Denise A. D. **Comunicação Tecnoestética nas Mídias Audio-visuais.** Porto Alegre: Sulina, 2007.

HD-720P | Abertura – **Chocolate com Pimenta** – 2012. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1yBWrKvwyKS>>. Acesso em: 08 mai. 2014.

EPHRON, Nora. **Julie & Julia.** [Filme-vídeo]. Produção e direção de Nora Ephron. EUA, 2009. Columbia. DVD. 123 min.

KERCKHOVE, Derrick de. **A pele da cultura.** Investigando a nova realidade eletrônica. São Paulo: Annablume, 2009.

LEWIS, Brad. **Ratatouille.** [Filme-vídeo]. Produção de Brad Lewis, direção de Brad Bird. EUA, 2007. Pixar/Walt Disney. DVD. 111 min.

MACHADO, Arlindo. Pode-se falar em gêneros na televisão? **Revista Famecos**, Porto Alegre, nº 10, jun. 1999. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3037/2315>>. Acesso em: 14 jul. 2014.

NOVELA Pão Pão Beijo Beijo Abertura. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=M55x_z5vjpU>. Acesso em: 08 mai. 2014.

OLIVEIRA, Caroline Cavalcanti. Das apropriações dos modelos televisuais pela internet: desdobramentos midiáticos do programa de receita. In: **Intercom Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, XXXVII Intercom**, 2014, Foz do Iguaçu. Anais... Foz do Iguaçu: Unicentro/Unila/UDC, 2014.

ROSENFELD, Kathrin H. L. **Estética**. 1ª. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

SALEH, Zeenat. Peter Greenaway's cinema: the quintessential paradox of British Art Cinema outside Britain. **Cycnos**, vol. 26, nº1, Peter Greenaway. Disponível em: <<http://revel.unice.fr/cycnos/index.html?id=6355>>. Acesso em: 10 jul. 2014.

THE GEOMETRY of Pasta. Disponível em: <<http://www.geometryofpasta.co.uk/animated-recipe.php>>. Acesso em: 07 abr. 2014.

THE MIAM Factory. Disponível em: <<http://www.youtube.com/user/TheMiamFactory>>. Acesso em: 07 abr. 2014

TITÃS - Comida. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=W5Tl7iLvHC4>>. Acesso em: 13 jul. 2014.

WILLIAMS, R. **Television**. Technology and cultural form e-book. London: Routledge, [1974] 2003.

YUM-O! The Family Cookbook by Rachel Ray. Disponível em : <<http://www.amazon.com/Yum-The-Family-Cookbook-Rachael/dp/0307407268>>. Acesso em: 11 jul. 2014.

30 MINUTE Meals – Tópico. Disponível em: <<https://www.youtube.com/channel/UCnaqQDMJ-WZWSnh5L87KbRw>>. Acesso em: 12 jul. 2014.

AS LINGUAGENS HÍBRIDAS E SUAS FORMAS DIABÓLICAS

MARCOS H. CAMARGO¹

As ‘linguagens conceituais’ (verbal e matemática) são assim denominadas por comunicarem, principalmente, conceitos gerais acerca de seus referentes. Melhor dizendo, as mensagens comunicadas pela linguagem verbal e matemática se utilizam de letras e números, respectivamente, como suportes sensíveis para evocação de ideias abstratas (conceitos) que habitam a memória de seus leitores.

Com a invenção dos registros escritos alfanuméricos há milhares de anos, passando pela tipografia de Gutenberg, na Renascença, até o século XIX desta era, a linguagem verbal e matemática mantiveram sua hegemonia, como as principais mídias do conhecimento organizado, únicas autorizadas a comunicar os conceitos da filosofia e da ciência. Até então, as demais linguagens da cultura, baseadas na imagem, som, movimento e tato, eram meras ilustrações à margem dos textos verbais e matemáticos, pelo que sequer mereciam a atenção do pensador ou do pesquisador.

Mas, então, desde o século XIX, quando inventou-se a fotografia, fonografia, telefonia, cinematografia e a radiofonia, ganhamos a capacidade de registrar e transmitir tecnologicamente as imagens, sons e movimentos. A essas conquistas tecnológicas somou-se tudo o que o século XX nos forneceu, como a televisão, videografia, internet e demais mídias digitais.

Por assim dizer, até bem pouco tempo o conhecimento organizado estava baseado exclusivamente nas duas linguagens conceituais (verbal e matemática), cada qual em seus campos de atuação, comunicando conceitos como tradução

¹ Doutor pelo Instituto de Artes da UNICAMP, professor adjunto da Universidade Estadual do Paraná – UNESPAR, Campus Curitiba II. marcoscamargo@yahoo.com.br

semiótica do conhecimento do real. Contudo, o advento dos meios de comunicação cineaudiotactuvisuais² acima mencionados, vem elevando a participação das demais linguagens da cultura (imagética, musical, cinética e tátil) no desenvolvimento, registro e comunicação de conhecimentos não verbais e não matemáticos, tanto por meio de novos conceitos, como por meio de mensagens inconcebíveis (não conceituais), metafóricas e analógicas. Além do mais, as mídias contemporâneas têm revelado seu caráter mestiço, cuja capacidade de comunicar simultaneamente vários tipos de linguagens produz mensagens com textos e discursos híbridos, em que palavras, imagens, sons, movimentos e tatilidade se apresentam todos juntos e misturados.

Neste momento, portanto, a cultura contemporânea se debate com o enfrentamento de duas matrizes da cognição. O conhecimento conceitual, baseado preferencialmente nas linguagens verbal e matemática, luta pela manutenção de sua hegemonia que já dura alguns milênios. Enquanto isso, recepcionamos na atualidade outras formas de conhecimento baseadas na cineaudiotactuvisualidade, que rapidamente vêm construindo sua própria epistemologia, apontando para tremendas transformações cognitivas logo à frente.

Assim, o objetivo desta reflexão, por certo, é entender melhor as semelhanças e diferenças entre o conhecimento conceitual e o conhecimento perceptivo, neste ambiente contemporâneo, em que as mensagens se apresentam muitas vezes misturadas e confundidas em linguagens hibridizadas pelas características tecnológicas das mídias atuais.

O conhecimento conceitual, também conhecido como ‘inteligível’, é derivado da leitura e interpretação de formas simbólicas que compõem os sistemas de signos (linguagens) da cultura. Atualmente, ao invés de ‘forma simbólica’, o termo técnico comumente empregado é ‘signo’. Portanto, os signos – isto é, as formas simbólicas – são representações que comunicam conceitos abstratos sobre as coisas, por meio de formas específicas, cujas interpretações são culturalmente codificadas em um sistema simbólico.

Ao sensibilizarem os nossos órgãos dos sentidos com suas formas regulares, esses códigos funcionam como gatilhos que acionam nossa memória (lógica, in-

2 O neologismo “cineaudiotactuvisual” tem o objetivo de adjetivar as mídias contemporâneas que têm a capacidade de comunicar mensagens imagéticas, sonoras, cinéticas e tácteis, por vezes ao mesmo tempo, trazendo ao perceptor a impressão de uma realidade virtual e/ou o que vem sendo chamado de “realidade expandida”. A “cineaudiotactuvisualidade” é produto do hibridismo das linguagens comunicadas pelas mídias digitais.

teligível) de significados, gerando imagens convencionais que visam representar coisas, eventos e ideias que já circulam na cultura. As formas codificadas e seus significados ordinários geram os símbolos (signos) que, por sua vez, são ordenados em sintaxes que os relacionam a outros signos (símbolos), formando sintagmas capazes de registrar em suportes externos à memória humana (mídias), os conceitos que fazemos do real e do imaginário.

Boa parte da ciência conhecida como ‘Lógica’ consiste em observar e estudar as regras de combinação, relacionamento e subordinação dos símbolos (signos) entre si, de modo que da leitura de qualquer formação simbólica, sintaticamente ordenada, seja possível interpretar ideias convencionais.

Quando a sintaxe de uma forma simbólica produz ideias conformes e adequadas ao real e/ou ao próprio sistema simbólico, essa relação de representação denomina-se ‘verdade’. Por sua vez, a busca pela verdade ou sua posse transformou-se, em muitos casos, nas disputas mais ferozes pelos mais diversos interesses. Assim, toda opinião ou interpretação que diverge da verdade estabelecida torna-se falsidade.

Para os antigos gregos, a oposição entre o verdadeiro e o falso funcionava a partir do processo denominado *aletheia*, que se traduz por desvelamento. “Ser-falso’, *pseudesthai*, significa enganar no sentido de recobrir: pôr na frente de alguma coisa outra coisa que se faz ver, e desse modo fazer passar a coisa recoberta pelo que ela não é” (CASSIN, 1999, p. 141).

Isso implica dizer que, para o antigo grego, o papel da verdade era desvelar as entranhas do real, mas nunca re-velar alguma coisa, já que tal manobra resultaria num outro velamento, acobertamento, fazendo passar a representação da forma simbólica pelo próprio real, situação em que o duplo semiótico usurpa o lugar do mundo – quando, por exemplo, as palavras e os números são entendidos como substitutos das coisas.

Contudo, a sina de se passar por outra coisa, figurar-se no lugar dela, é a função precípua do signo – este é o principal papel do símbolo: estar no lugar de algo. De modo que, longe de desvelar o real para conhecimento do homem, o símbolo o re-vela e se torna o *pseudesthai* do real. Assim, a verdade como adequação de um símbolo a uma manifestação do real se torna um paradoxo lógico, já que ao se projetar em direção do mundo ao mesmo tempo o re-vela, isto é, o recobre novamente.

No entanto, mesmo em face de sua maldição cognitiva, parte importante dos conhecimentos auferidos pelo ser humano provém de formas simbólicas intercamb-

biáveis, que comunicam as ciências das quais a humanidade se utiliza para viver e prosperar. Desse modo, embora a comunicação simbólica produzida pela cultura mantenha com o real uma relação esquizofrênica, as linguagens conceituais são imprescindíveis para o sucesso civilizatório do ser humano. Logo, o que fazer para minimizar a re-velação do real empreendida pelas interpretações verdadeiras e falsas?

O ser humano é, antes de tudo, um corpo concreto que habita o mundo das coisas reais. Com a realidade do mundo nosso corpo mantém relações intensas, amplas e vitais (no duplo sentido), de modo que há, sim, um vínculo poderoso entre nossos processos cognitivos e a parcela do real que nossa biologia nos permite conhecer.

Enquanto as formas simbólicas duplicam o real por meio de representações inteligíveis das coisas do mundo e do imaginário, nossa percepção nos permite experimentar o mundo sem conceituá-lo, gerando por meio dessa relação patêmica todo um conhecimento estético capaz de atuar como um contraponto cognitivo ao duplo das linguagens, enquanto desvela a esquizofrenia da representação simbólica e oferece limites à interpretação da verdade.

A palavra ‘símbolo’, proveniente do grego *symbolon*, significa ‘signo’, ‘convenção’, ‘acordo’, ‘pacto’. Composta pela partícula *syn* (junto, com), e a raiz *ballo*, *ballein* (projetar, lançar, colocar), sua semântica literal indica a ideia de “colocar junto”, “levar junto”. No caso em que se refere à linguagem, a palavra ‘símbolo’ representa a associação de uma forma sensível (das letras e da voz) a seu significado inteligível, gerando um signo verbal. O ‘símbolo’ é aquilo que une, integra e associa, sendo tal qualidade aplicável a outros símbolos não verbais, como imagens, bandeiras, brasões, totens, músicas, danças, dentre outras, cujas formas ganham significados exclusivos para a comunidade que os adota. Assim, em resumo, desde Platão e Aristóteles, utilizamos o vocábulo ‘símbolo’ para designar o signo verbal que une, integra e associa uma palavra a seus significados.

Por outro lado, a palavra ‘símbolo’ mantém relações semânticas com seu antônimo, igualmente importante para pensar a comunicação do conhecimento. Ou seja, enquanto a palavra ‘símbolo’ designa associação, união e unidade, seu oposto, a palavra ‘diabo’, que provém do grego *diabollos*, significa: “aquilo que separa e desune”. Do prefixo *dia* (colocar-se entre, separar, bifurcar), e *ballo*, *ballein* (projetar, lançar, colocar), quer dizer literalmente “colocar-se entre”, isto é, aquilo ou aquele que mantém duas coisas separadas, impede sua união, isola ou promove a disfunção entre as partes.

Por conta de seus significados originais, a palavra ‘diabo’ foi empregada pela religião judaico-cristã para designar todas as coisas, situações e pessoas que promovem a discórdia, ou seja, a separação, a desunião entre o cristão e seu destino divino. Obviamente, entre os cristãos primitivos, o termo ‘diabo’ não representava um personagem, mas uma ideia, um gesto que dificultava ou impedia a reaproximação entre os cristãos e sua religião. Porém, como é comum na cultura, o acúmulo do tempo fez surgir as personificações das qualidades negativas da palavra ‘diabo’, na forma de seres fantásticos como o satanás, o demônio, inclusive emprestando-lhes nomes próprios, como Lúcifer, Belfagor ou Asmodeus.

Contudo, se abrirmos mão das conotações religiosas que saturam de sentidos negativos o vocábulo ‘diabo’, lembrando-nos de que esta palavra é mais antiga no léxico greco-romano do que o significado tardio atribuído pelos cristãos – talvez por traduções desviantes do aramaico –, poderemos utilizá-la etimologicamente para significar uma relação de diferença para com as formas simbólicas das linguagens. Porém, de modo a não confundir o campo desta pesquisa com a hermenêutica religiosa, prefiro realizar mais uma manobra neológica para evitar o uso da palavra ‘diabo’ e toda a carga semântica pejorativa que o senso comum lhe atribuiu. Desse modo, convido o leitor a utilizarmos a neopalavra ‘diábolo’, inexistente na língua portuguesa contemporânea, embora compreensível e mais simetricamente proporcional à palavra ‘símbolo’.

Assim, enquanto o ‘símbolo’ é uma forma convencional que ganha sentido e significado coletivo, de modo a designar um conceito, o ‘diábolo’ é uma forma que não tem sentido nem significado coletivo (apenas, singular e subjetivo), de modo que não pode ser empregada para designar um conceito, pois sempre se apresenta como se fosse pela primeira vez – trata-se de algo novo, original ou estranho.

Porém, se prestarmos atenção aos processos gradativos da cultura, perceberemos que uma forma sensível se torna símbolo, na medida em que deixa de ser diábolo e vice-versa. Ou seja, enquanto as qualidades simbólicas das formas (materiais e/ou abstratas) lhes permitem constituir-se em elementos da cultura, suas qualidades diabólicas lhes embaraçam ou mesmo impedem sua inclusão nos sistemas culturais, devido a seus confusos e obscuros processos de evocação, equivocidade e evasão. Mas, quando percebidas e/ou inventadas pela sensibilidade/criatividade humana, partes das formas diabólicas sofrem um processo de semantização, ganhando sentido e significado, transformando-se, desse modo, em formas simbólicas.

Por outro lado, quando as formas simbólicas perdem sentido e significado, tornando-se insignificantes para as definições lógicas e perdendo valor nas trocas culturais, elas deslizam para o campo das formas diabólicas e são expulsas da *semiosfera* (conjunto de todas as formas simbólicas da cultura). Contudo, praticamente todas as coisas, eventos e ideias que existem dentro e fora da *semiosfera* partilham de qualidades simbólicas (lógicas) e qualidades diabólicas (estéticas).

Do ponto de vista da cognição humana, as formas simbólicas são vetores de conhecimentos compulsórios, ordinários e longamente definidos pela comunidade de usuários das linguagens (consciência coletiva), submetendo todos os indivíduos, independentemente de suas oposições ou adesões. As formas diabólicas, por seu turno, oferecem sempre uma cognição individual e subjetiva, já que não há nelas qualquer possibilidade de impor um modo generalizado e objetivo de interpretação. As formas diabólicas não estão sujeitas a sistemas de signos, não se submetem a qualquer lógica, como também não estão a serviço de qualquer verdade.

As formas diabólicas não participam dos processos conscientes produzidos pela semiótica das linguagens, pois sua singularidade repele qualquer identificação conceitual, enquanto a mantém livre e diversificada – abaixo ou acima, aquém ou além de qualquer referência que possa fixá-la em um código. “Para além do Bem e do Mal, e não encarnação deste último, o Diabo [diábolo] diz os possíveis libertários. Devolve aos homens seu poder sobre si mesmos e sobre o mundo, livra de toda tutela” (ONFRAY, 2009, p. 81).

Por este ângulo, o símbolo, isto é, o conceito que persegue a verdade, não liberta, mas pelo contrário, constrange – porque é uma representação de regularidade que impede uma real criatividade em suas possíveis interpretações. Por seu turno, o diábolo abre para o ser humano todas as perspectivas cognitivas experimentais e imagináveis, pois sempre nos leva a uma exploração mais criativa do mundo. Por isso, é o diábolo que oferece ao homem a dimensão de sua liberdade, fazendo avançar o conhecimento, por meio da experiência do estranhamento, da originalidade e da criatividade.

O diábolo, como explica sua etimologia, é aquilo que mantém separada uma forma qualquer de um ou mais eventuais sentidos/significados gerais. Ou seja, o diábolo é tudo aquilo que não é comum (do ponto de vista da comunicação social das linguagens), porém faz parte das coisas, sensações, ideias e eventos originais e radicais. O diábolo é sempre produto de uma novidade real – algo que nunca

existiu até o seu primeiro surgimento ou uma revolucionária interpretação sobre algo já existente.

Em vista disso, é compreensível o sentimento de medo que o diábolo causa ao senso comum e ao *status quo*, que se serve do poder. Enquanto o símbolo é sinônimo de consenso, pacificação e segurança, o diábolo causa desequilíbrio, inquietação e estupor. Enquanto o símbolo é uma codificação lógica, o diábolo é uma comunicação estética.

Portanto, o conhecimento estético não tem como se constituir a partir de interpretações codificadas de formas simbólicas, pois a cognição estética compõe-se das sensações provocadas pelas formas diabólicas, das quais os órgãos dos sentidos nos fazem cientes, a partir da afecção provocada pela manifestação sensível das formas que habitam o real e o imaginário. Desse modo, o que se entende por formas não simbólicas, ou seja, formas diabólicas são aquelas aparições e fenômenos que não suscitam, nem geram em nós a lembrança de um código, regra, lei ou ordem – não significam ideias definidas.

As formas se tornam simbólicas quando, tanto seu formato material, quanto seu sentido abstrato são organizadas em um sistema de representação de ideias; por isso as formas simbólicas são inteligíveis; elas implicam significados e servem como dispositivos de conceituação de pensamentos.

Pelo contrário, as formas diabólicas compõem-se de “sinais (sensíveis, inconcebíveis e insignificantes) [que] manifestam a sensibilidade, indefinibilidade e insignificância [insensatez] da região estética dos textos culturais, como também das manifestações naturais” (CAMARGO, 2013, p. 153).

As formas diabólicas são percebidas (lidas) pelos órgãos dos sentidos, a partir da manifestação espontânea de sinais estéticos que alcançam nossa sensibilidade, provocando em nossos sentidos uma urgência cognitiva – intuitivamente sabemos que é preciso conhecer o que tais fenômenos têm para nos expor. Os sinais estéticos tornam perceptíveis as formas diabólicas, por serem lidos por nossa sensibilidade a partir de suas inumeráveis qualidades típicas (que diferem gradualmente das qualidades lógicas das formas simbólicas).

No entanto, as formas simbólicas, assim como as formas diabólicas, não são manifestações exclusivas de qualidades lógicas e estéticas, respectivamente. Sempre haverá algo de diabólico nos símbolos (signos), assim como sempre existirá algo de simbolizável nos diábolos (formas estéticas). Por conta disso, o modo mais ade-

quando de construir conhecimento deve considerar a graduação existente entre as manifestações lógicas e estéticas da cultura e da natureza. Aqui não existem oposições irreduzíveis, na medida em que se pode relacionar, por exemplo, a inteligibilidade do significado conceitual de um símbolo, com a afetividade provocada por sua imagem, som ou movimento. Pode-se, também, inferir algum tipo de ordem (teoria do caos) a partir da percepção da superfície sensível de uma forma diabólica.

No entanto, uma das importantes funções das formas diabólicas é circunscrever e encontrar a fronteira além da qual a forma simbólica perde o sentido que a define. Porém, é exatamente essa fronteira (confusa, obscura, mas permeável) que delimita a importância da forma simbólica para a comunicação do conhecimento humano.

Ao contrapor, por exemplo, a racionalidade à passionalidade, o símbolo e o diábolo passeiam entre a abstração de uma medida exata e a experiência sentimental de um desejo. Ao postarem-se entre a exatidão e a vagueza, o símbolo e o diábolo figuram entre as coisas que parecem definíveis, ao largo das outras coisas miscigenadas que circulam no mundo. Assim, o diábolo transita entre a cultura e o fluxo do real, intrometendo diversidade onde julgam haver identidade; quebrando o ritmo da redundância com seus sinais de originalidade; obscurecendo, com a história do movimento, aquilo que se pretendia sempre claro e distinto; calando o discurso com a infabilidade de um gesto; desestabilizando uma verdade outrora eterna, com as brisas efêmeras do riso sardônico; ou, então, pulverizando o mais garantido dos sentidos, com a insensatez de uma estranha evidência.

Eis aí, bem maior do que Platão (o adversário do diábolo), o reino da estética, que se apresenta a nós sempre fustigando a verdade, torcendo a lógica em seu limite e negando sentido escatológico para as certezas de nossa humanidade.

Sendo a principal qualidade do conhecimento estético, o diábolo quase sempre se apresenta como um forte sintoma insignificante, insensato e inconcebível (não conceitual) da presença do real em nossa carne cognoscente. Postando-se diante do perceptor como um intrigante “monumento”, o diábolo aparenta uma forma sensível independente e resistente às interpretações, como é o caso, por exemplo, de obras de arte, ruínas arquitetônicas, coisas inúteis, formações naturais, dentre outros. Do mesmo modo, pode-se “dizer que, em suma, enquanto, de maneira geral, o poema sendo contemplado por si próprio, funciona como um monumento, um texto filosófico, sendo lido em vista da tese que afirma funciona como um documento” (CÍCERO, 2012, p. 35).

Fruto de acordos semióticos produzidos no interior das linguagens humanas, o documento ostenta um caráter coletivo que o comunica para a posteridade; mas o documento padece de uma existência secundária, que se justifica apenas por carregar em si outra existência mais importante: a interpretação. Por sua vez, o monumento justifica-se a si próprio, na medida em que sua existência material supera a importância de qualquer interpretação – nunca está ali em função de algo que lhe está além, como a representação de um conceito. Por certo, o “que resplandece é o que vale por si: o que merece existir” (CÍCERO, 2012, p. 15).

Por outro lado, como vimos, as formas simbólicas e as formas diabólicas não são oposições lógicas. Elas se encontram muitas vezes entrelaçadas e mescladas em textos das linguagens, em coisas e eventos reais. Elas convivem na cultura humana, cada qual exercendo seu tipo exclusivo de influência na comunicação coletiva e subjetiva do conhecimento. Enquanto as qualidades simbólicas de um texto cultural residem em sua logicidade – em partes do fenômeno que podem ser conceituadas e significadas –, suas qualidades diabólicas se manifestam para além do limite do conceito – em outras partes do fenômeno que revelam sua esteticidade inefável.

Vejamos, por exemplo, a angústia teórica que ainda atormenta a tradição filosófica em sua tentativa de definir a essência da arte. Mas, sendo a arte em si mesma impossível de se definir, até certo ponto parece possível conceituar uma obra de arte, na medida em que se pode compreendê-la como uma pintura, escultura, música. Além disso, algo também pode ser dito acerca de seu estilo, escola, período, como também se pode discursar sobre as influências estilísticas e filosóficas manifestadas por seu autor, a angústia sofrida no ato da criação da obra – essas e outras críticas pertinentes podem ser realizadas em textos analíticos baseados em discursos verbais.

Contudo, há um limite para a semiótica das linguagens, um fosso intransponível para as representações simbólicas, uma parede além da qual a lógica discursiva dos signos não tem mais como definir, conceituar ou classificar o fenômeno estético (artístico). Não há léxico capaz de comunicar o espanto que uma pintura pode causar na sensibilidade de um fruidor; não há conceito que generalize, resuma ou sintetize um transe hipnótico gerado por uma música. Não há palavras que transmitam as sensações de catarse que a tensão de um gesto teatral pode provocar na psicologia de um indivíduo. No limite, não há qualquer linguagem capaz de dizer uma experiência dos sentidos.

Quando, pois, um conhecimento não pode ser traduzido em símbolos lógicos de uma linguagem, entra em cena o caráter diabólico da cognição. Assim, o conhecimento estético se origina em uma sensação derivada de uma experiência psicossomática que, por sua vez, contribui para a formação da memória sensível do indivíduo. O arrombo emocional causado pelo susto prazeroso da brusca descida de uma montanha russa, o impacto de uma cena de desastre aéreo, a primeira visão de um filho recém-nascido ou a presença de uma obra de arte na sensibilidade de um perceptor, não podem ser comunicados por uma linguagem, devido ao fato dessas sensações serem particulares e singulares.

Como o símbolo é a união entre uma forma material sensível coletivamente partilhada e algumas interpretações abstratas objetivamente fixadas pela ordem do discurso, as experiências pessoais não são simbolizáveis (não comportam significados coletivos), porque a percepção de sua forma é individual e as interpretações das sensações resultantes são subjetivas. No entanto, as experiências pessoais são fontes de conhecimentos efetivos e muito importantes para a economia da vida. Porém, tratam-se de conhecimentos diabólicos, porque não há como conceituar uma sensação individual obtida de uma experiência. O diábolico é a separação ou a impossibilidade de juntar a sensação proveniente de uma experiência pessoal com um significado comum a todos.

A arte, por esses motivos, é uma atividade humana parcialmente simbólica e tendencialmente diabólica, por isso mesmo não pode ser completa e sistematicamente definida. Nenhum conceito (generalização, classificação) sobre a arte pode, de fato, ser estabelecido, porque a parte da obra artística que manifesta o caráter diabólico de sua estética sempre há de escapar a qualquer definição semântica, por compor-se de um fenômeno obscuro, confuso e polissêmico. Nos termos de Aristóteles, a arte é um “quase-ser”, porque não se pode dizer exatamente o que ela “é” (ser). Nos termos de Peirce, a arte é um “quase-signo”, porque não se pode codificar completamente seus significados. Estes dois autores reconhecem que aquém e além do ser ou do signo, a lógica conceitual não tem como se posicionar diante da arte, nem tão pouco em relação às formas diabólicas da estética.

Diferentemente de coisas e eventos ordinários, que podem ser definidos com mais facilidade, também há conhecimentos tremendamente importantes para a vida humana, cuja definição está longe de ser possível. A ciência pode, com mais facilidade, encontrar definições para eventos naturais, como o ‘vento’. O conceito

do vento pode ser estabelecido de maneira simples, objetiva e geral, praticamente sem controvérsia e de modo pacífico: vento é o ar em movimento! Mas, como definir exata e claramente o conceito de amor?

A ciência conceituará o amor como uma reação psicobiofísica à descarga de hormônios de vários tipos na corrente sanguínea, que causam sensações de boca seca, mãos úmidas, tremores, pupilas dilatadas, rubores da face e atração sexual. Nenhum poeta admitiria conceituação do amor de modo tão mecânico e objetivo. Psicanalistas incluiriam outras qualidades nesse conceito de amor. Contudo, nenhum amante aceitaria esgotar a descrição de seus sentimentos em um discurso de conceitos tão genéricos acerca de seu próprio amor.

A controvérsia e a disputa sobre a verdade do amor, acerca de um conceito de amor que seja realmente geral e coletivo, jamais terá uma conclusão. Toda poesia lírica produzida pelos bardos e rapsodos desde os tempos mais antigos nunca foi capaz de esgotar as qualidades existentes no sentimento do amor. Os motivos pelos quais o amor também não pode ser completamente conceituado residem no fato inconteste de que suas qualidades diabólicas (ser perceptível, mas não ser significável) predominam sobre suas características simbolizáveis.

Contudo, não apenas a arte ou o amor, mas muitos outros importantes objetos de conhecimento são indefiníveis, devido ao predomínio de qualidades diabólicas em suas formas manifestas. A ciência contemporânea há tempos vem lidando com fenômenos naturais reconhecidos como imprevisíveis, a exemplo do comportamento das partículas subatômicas descritas pela teoria quântica, os elementos estudados a partir do princípio da incerteza de Heisenberg, ou mesmo a lógica paraconsistente, que revoga o princípio da não contradição e admite sinais contraditórios em seus cálculos sobre um dado sistema.

Diferentemente da aceção de caluniador e inimigo, empregada pelo senso comum religioso para conceituar o diábolos, de fato, as qualidades diabólicas respondem pelo imenso campo obscuro e confuso da estética, que se move insensatamente além, aquém, abaixo, acima, por entre os vãos, pelos interstícios e indefinições da lógica semiótica das linguagens.

O que pretendemos destacar aqui está no fato de que o mundo real em que habitam os corpos humanos está sempre em movimento, dotado de processos parcialmente lógicos e simbolizáveis a partir das linguagens, sempre acompanhados de fenômenos de perfil estético, cuja ilogicidade e insensatez são diabólicas.

AS FORMAS DIABÓLICAS

Toda ciência tem por objetivo simular o comportamento do real nos textos de suas linguagens, de modo a capturar, registrar e comunicar o conhecimento das leis e ordens que causam as coisas, ampliando nossa consciência acerca do ambiente que envolve e determina a vida humana. Mas nesse trabalho de percepção, retenção e interpretação semióticas das regularidades que processam as coisas, a ciência acaba congelando o movimento do real em representações simbólicas, fixadas por códigos redundantes que repetem-se a si mesmos.

Contudo, como disse Heráclito: *Panta rhei!* Isto é: “Tudo flui!” E quando todas as coisas que realmente existem estão em movimento, cada qual segundo suas próprias leis, formas, modos e meios, o vir-a-ser do mundo gera muita inconstância e imprevisibilidade. Assim sendo, quando as representações das leis, isto é, as formas simbólicas, são concebidas e preservadas de modo regular e previsível, acabam se tornando anacrônicas, perdendo progressivamente o grau de adequação de suas interpretações do real e isolando as narrativas das ciências, da realidade do mundo.

Para que possamos conhecer efetivamente o fluxo do real – o devir que manifesta a existência do mundo –, devemos desenvolver conhecimentos que levem em consideração a fluidez de seus objetos de pesquisa. Por isso, qualquer sistema semiótico de comunicação que busque por uma crescente eficiência representativa deve considerar em suas articulações sintáticas e semânticas os variados graus de mutabilidade do real.

Quando algo logicamente previsto acontece de fato em nosso campo sensorial e inteligível, geralmente deixamos de prestar a devida atenção, pela trivialidade de sua ocorrência. Desse modo, o acontecimento afunda sob o limiar de nossa percepção e se conforma ao automatismo do senso comum. Porém, existe em nós um instinto que aflora em toda ocasião de enfrentamento do imprevisível. Aquilo que ocorre como novo, original, inesperado, acaba sempre reclamando maior esforço de entendimento, mais atenção, justamente porque nunca esteve anteriormente presente em nossa percepção ou intelecção.

Neste sentido, as teorias da informação desenvolveram um interessante modelo de apreciação de novos fenômenos cognitivos: “Pois, nesta técnica dos engenheiros da computação, a informação é medida por seu grau de imprevisibilidade, enquanto o esperado se torna, em sua terminologia, o ‘redundante’” (GOMBRICH,

2012, p. 9). Por assim dizer, a forma que carrega alto grau de originalidade, novidade ou criatividade é aquela que dificulta sobremaneira os processos de identificação e previsão instituídos pela lógica científica ou mesmo pela linguagem de senso comum. Essas novas formas não podem ser, portanto, simbólicas, na medida em que um processo de simbolização (significação, sentido) demanda prévia pactuação coletiva e sua conseqüente redundância dentro do sistema de informação da cultura. As formas são diabólicas, portanto, na medida em que não pertencem a um sistema organizado de representação, “é o insight que os antigos resumiram no provérbio *variatio delectat*, variedade deleita” (GOMBRICH, 2012, p. 8).

Enquanto as linguagens visam, como atividade precípua, a duplicação simbólica do mundo no âmbito da cultura, como referência da ordem que desejamos perceber em nosso ambiente, as formas diabólicas flertam com a imprevisibilidade e a desordem reais do devir, pois ao se moverem indefinidamente não se submetem a quaisquer ordenamentos culturais.

Porém, devido a seu narcisismo antropocêntrico, o ser humano prefere se inserir no mundo por meio das linguagens que o protegem do atrito ruidoso com o devir, ao invés de mergulhar descuidadamente no fluxo do real. Desse modo, o senso comum silencia os sinais estéticos que informam as irregularidades e assimetrias do mundo, para voltar sua atenção às interpretações das formas simbólicas, que simulam a existência de um mundo inteligível, regular, fixo e constituído de ideias e coisas sistematicamente organizadas.

O fato das formas simbólicas processarem relações identitárias revela seu pertencimento à cultura. Pois a natureza comumente transborda em apostas randômicas que resultam em fenômenos quase sempre singulares, obscuros e confusos. Enquanto isso, a regularidade das formas simbólicas funciona como signo da ordem que se busca encontrar no mundo real.

A conclusão a que somos levados sugere que é precisamente porque essas formas são raras na natureza que a mente humana escolheu tais manifestações de regularidades, que são, reconhecidamente, um produto de uma mente controladora e que, assim, destacam-se contra a miscelânea aleatória da natureza. (GOMBRICH, 2012, p. 7)

Por outro lado, ‘inteligência’ é um conceito que provém dos termos latinos *inter + legere*, e significa simplesmente o ato de “ler por dentro”. Inteligível, portanto, é tudo aquilo que permite uma leitura interna, isto é, uma interpretação de significados.

Mas essa leitura interna só se efetiva a partir de um prévio entendimento coletivo, que oferece os limites da interpretação possível. Em contrapartida, tudo aquilo que aparece pela primeira vez aos órgãos dos sentidos é imprevisível, não é redundante, não se repete e nem é regular, porque não se encaixa em uma ordem anteriormente estabelecida. Portanto, a cognição desse tipo de fenômeno não cabe à inteligência.

Uma nova forma, ou uma forma que se apresenta de modo incomum, um evento singular, uma ideia original, habitam o reino insignificante do devir, porque não encontram significados pré-existentes em nenhum sistema semântico estabelecido. Mas, por isso mesmo, causam angústia e terror, exatamente porque a sensação de sua presença incontornável tende a fragilizar a ordem estabelecida.

O novo, de qualquer forma, é o mal, pois é o que quer conquistar, derrubar os limites, destruir as antigas crenças; só o velho é o bem! Os homens de bem de todos os tempos são aqueles que plantam profundamente velhas ideias a fim de fazê-las frutificar, esses são os cultivadores do espírito. Mas todo terreno acaba por se esgotar, é preciso que o arado do mal o resolva. (NIETZSCHE, 1976, p. 41)

Visto inicialmente como uma malignidade insuportável, tudo o que é realmente novo, ou seja, as formas não domesticadas pelas linguagens da cultura tendem a se destacarem por suas qualidades diabólicas, causando abalos na cosmovisão de uma comunidade. Antes de produzir os efeitos positivos das transformações revolucionárias, as formas diabólicas quase sempre são recepcionadas com desconfiança pelos que temem os perigos de qualquer nova emergência. Por isso, os conservadores de todos os tipos se esforçam por defender as antigas crenças, reclamando a adesão popular à segurança das formas simbólicas tradicionais, enquanto denunciam a ameaça diabólica que acreditam acompanhar o surgimento de quaisquer novos movimentos nas cercanias de sua cultura.

Para citar um exemplo acerca das formas diabólicas, vejamos dois tipos de leitura que podemos obter de um bilhete manuscrito. A primeira dessas leituras decifra o significado das palavras que comunicam as ideias de seu autor. Este tipo de captura de informação denomina-se “intelecção”, porque interpreta os significados internos aos símbolos verbais e as deliberações conscientes que o autor pretendeu transmitir por meio da escrita. O outro modo de colher informações acerca do texto se processa por meio de uma leitura estética, da qual se serve, por exemplo, o grafotécnico para analisar as formas materiais das letras manuscritas no papel.

A perícia grafotécnica é uma especialidade que permite formar conhecimento sobre a autenticidade de documentos escritos, conforme o exame de traços particulares que se insinuam no desenho das letras e sua relação morfológica com as frases. Sua importância reside no fato de que se pode, sob determinadas condições, afirmar se a escrita representa verdade ou falsidade, além de outras informações como o estado emocional do redator, seus principais aspectos psicológicos e, eventualmente, suas intenções ocultas (inconscientes).

Assim, quando temos dez bilhetes manuscritos que reproduzem literalmente o mesmo teor, há duas possibilidades de leitura: uma delas será a inteligente, cuja interpretação deve ser idêntica para todos os dez textos – afinal, as frases comunicam semanticamente sempre a mesma ideia, não importando a caligrafia do redator, porque são formas simbólicas codificadas pela linguagem. Na outra leitura, um bom grafotécnico encontrará ao menos dez tipos diferentes de traços psicológicos, perceptíveis a partir das particularidades personalísticas gravadas no desenho das letras realizado por cada um dos dez redatores dos textos – as manifestações gráficas singulares compõem as formas diabólicas dos textos, cuja leitura estética permite conhecer facetas pessoais, subjetivas, de seu escritor, contribuindo com um conhecimento valioso para uma eventual investigação.

O exemplo acima serve para demonstrar a existência das qualidades simbólicas e diabólicas em todos os textos da cultura, assim como também em manifestações do meio ambiente, oferecendo-nos níveis estéticos e lógicos de leituras possíveis em um texto, coisa ou evento, distanciando-nos do tradicional pensamento por oposição e da hierarquia do intelectual sobre o estético/sensível. Portanto, entre a leitura inteligente de formas simbólicas e a leitura estética de formas diabólicas não há oposição categorial, porém graduação cognitiva, na medida em que ambas ocorrem simultaneamente na maioria dos fenômenos culturais e naturais.

Não se deve, então, moralizar os modos de cognição subordinando as formas diabólicas às formas simbólicas – pois elas integram o modo como lemos o real. Assim, enquanto as formas simbólicas são entendidas como convenções comunicativas que ‘representam’ conceitos gerais sobre o mundo, as formas diabólicas são percebidas como emergências singulares, aparições (no sentido que a fenomenologia dá ao termo grego *phainomenon*) que se ‘apresentam’ à percepção, como sensações, sentimentos, intuições.

SOBRE A APRESENTAÇÃO E A REPRESENTAÇÃO

A principal função da comunicação por formas simbólicas é evocar ideias convencionais previamente armazenadas na memória lógica dos indivíduos, fazendo com que eles se recordem de um valor da cultura constituído de um acordo prévio entre os usuários do código simbólico. Por exemplo, a palavra “banana” é uma forma simbólica que permite à memória evocar alguns de seus significados previamente estabelecidos, tais como uma fruta tropical ou uma pessoa pusilânime. Trata-se da evocação de uma memória construída a partir de repetidas re-apresentações da palavra ‘banana’ e seus significados.

A anterioridade do acordo comunitário é um *a priori* instalado no prefixo “re”, da palavra ‘representação’. Re-presentar, então, designa toda repetição de uma ideia para um leitor, por meio de uma mesma forma e, normalmente, com o mesmo sentido. Assim, toda representação é uma redundância e uma re-afirmação de um sentido-significado previamente codificado. Portanto, ao serem apresentadas várias vezes ao indivíduo, as formas simbólicas se tornam, assim, re(a)apresentações.

Por seu turno, as formas diabólicas não permitem acordos prévios, porque surgem inesperadamente, nunca dando tempo de se convencionar um significado coletivo para sua manifestação. O diábolo impede qualquer *a priori*, pelo simples fato de sempre ocorrer ao perceptor-leitor como se fosse pela primeira vez. Por nunca permitirem interpretações unívocas, as formas diabólicas jamais sensibilizam do mesmo modo, nem para o mesmo perceptor que por ventura lhe acesse uma segunda vez. As formas diabólicas não provocam o mesmo estupor em uma próxima aparição, pois seus sinais estéticos são fruto do movimento das coisas, que sempre se apresentam como diferença.

Enquanto a representação (as formas simbólicas) tem apenas um centro, uma perspectiva única, uma interpretação verdadeira, dada pela convenção geral, ela não mobiliza, nem move as coisas, mas as prende em sua relação significante-significado. A função precípua do símbolo é fixar um entendimento coletivo, pacificar conflitos interpretativos e eliminar o movimento criativo dos equívocos. Porém, o “movimento, por sua vez, implica uma pluralidade de centros, uma superposição de perspectivas, uma imbricação de pontos de vista, uma coexistência de momentos que deformam essencialmente a representação” (DELEUZE, 2006, p. 93).

As formas diabólicas, desse modo, perfazem a imagem do real em fluxo:

movem-se ao sabor das intempéries, distribuem-se heterogeneamente e se descentralizam em vários sentidos até ultrapassarem o limite da sensatez, apresentando-se simultaneamente em várias perspectivas possíveis, enquanto ganham existência em qualquer ponto do círculo atemporal do devir.

As formas diabólicas aparecem para nossos sentidos emergindo do fundo obscuro e confuso do real, quando sopram violentamente sobre as frágeis paisagens retilíneas da razão, submetendo seu fruidor à paixão de suas curvas inconcebíveis. Diabolicamente, sua natureza estética rasga (*dia-ballo*) a ordem do discurso lógico-gramatical da *semiosfera*, fragmenta os significados, aparta (*dia-ballo*) os signos de suas interpretações, descola as representações da redundância significativa, destitui a hierarquia dos valores e interrompe (*dia-ballo*) a comunicação da consciência coletiva.

Das coisas, portanto, nós conhecemos apenas interpretações inconclusas, às quais denominamos 'objeto'. Nosso conhecimento objetivo das coisas é sempre parcial, além de haver objetos que não pertencem a coisas, como mitos, ideias, conceitos etc. Contudo, o imperativo do conhecimento é sempre avançar, tomando ciência de outras partes anteriormente desconhecidas das coisas.

Mas o conhecimento, para ser comunicado à coletividade, precisa de certa estabilidade semiótica, que lhe é garantida pela durabilidade dos significados das formas simbólicas. Uma acelerada transformação dos significados das representações prejudica a comunicação de conhecimentos entre os membros de um grupo social. Todavia, é preciso testar constantemente a validade das interpretações permitidas pelas formas simbólicas, já que sempre desejamos uma representação mais eficiente do real. Para tanto é preciso pressentir o momento em que a dinâmica do devir torna a representação inócua.

No entanto, para além das linguagens, no âmbito metasemiótico do real, existe a possibilidade de auferir conhecimento a partir das formas diabólicas das coisas, cuja constituição sensível impede sua redução a conceitos. Embora tenha sido desde sempre menosprezado pelo logocentrismo ocidental, esse conhecimento inconcebível sempre esteve ao alcance do perceptor/fruidor/leitor.

Porém, devido ao mau jeito com que a maioria de nós ainda lida com a dimensão diabólica da cognição, é preciso retornar às distinções entre formas simbólicas e formas diabólicas, tal como Umberto Eco nos exemplifica: quando consideramos a fumaça um sinal de fogo surge aí um símbolo (signo) de fogo, por que decidimos

que a fumaça está para algo mais. Mas, a “semiose perceptiva, ao contrário, não se desenvolve quando algo está para algo mais, mas quando de algo chegamos por processo inferencial a pronunciar um juízo perceptivo sobre aquele algo, e não sobre outra coisa” (ECO, 1998, p. 111).

A percepção de algo, portanto, não transforma a experiência estética em um veículo de significado que leve o perceptor em direção a outra ideia. O juízo perceptivo advindo da experiência sensível torna o perceptor ciente apenas de sua relação sensorial com este algo *aqui*. Segundo Eco, é possível gerar informação e juízo perceptivos sobre algo, antes de (ou sem) formar interpretações que transformem a experiência relacional em signo ou representação. O certo é que “nem todas as afecções corporais são representativas, ou antes: nem todas são imagens [...] mentalmente correlatas a ideias representativas, pelas quais a mente imagina as coisas” (SÉVÉRAC, 2009, p. 26). Essas ‘afecções corporais’, ou seja, as cognições estéticas derivadas das experiências sensíveis são provenientes da relação direta da percepção humana com as formas diabólicas do real.

Representações são imagens mentais do referente, fornecidas por signos de alguma linguagem da cultura. Essas imagens são interpretações das formas simbólicas que habitam nossa memória lógica, acionada pelos textos da cultura. Desse modo, “aprender a ler significa aprender a apagar o suporte material do escrito [do registro físico das formas simbólicas] para internalizar e automatizar seus mecanismos simbólicos...” (CATALÀ DOMÈNECH, 2011, p. 15). A mais sorrateira das estratégias subliminares da linguagem é apagar o rastro material e sensível de suas formas simbólicas para que fiquem armazenadas em nossa memória apenas as imagens produzidas por nossas interpretações, dando-nos a falsa impressão de que produzimos nossas ideias por nós mesmos.

Além do fato de não serem neutras quando atuam como veículos de formas simbólicas, as linguagens da cultura criam imagens do mundo em nossa memória lógica (consciência) e desaparecem por detrás da assimilação automática (inconsciente) dos seus códigos. Assim sendo, quando interpretamos o mundo por intermédio das linguagens não estamos lendo o movimento do real, mas apenas imagens do real distorcidas pelas gramáticas das linguagens que – invisíveis aos nossos sentidos – nos iludem com um simulacro do real.

Os preceitos da semiótica geral nos permitem entender que ao tomar o real como ‘significante’, automaticamente emerge em nós o cacoete lógico que visa im-

por um sentido ao mundo, cujo ‘significado’ é dado pela cultura, por meio de suas linguagens. Mas, quando o ser humano suspende a mediação das linguagens da cultura, supera seu automatismo logocêntrico e lida com o real por meio das experiências estéticas advindas do relacionamento de sua sensibilidade com as formas diabólicas do mundo, o devir perde sentido, enquanto deixa escapar a cognição de sua realidade.

Nesses momentos de insensatez, em que se rompe a ordem dos discursos, é que o ser humano experimenta o encontro com a criatividade, com o frescor da originalidade e dos pensamentos realmente novos, libertando-nos do jugo das formas simbólicas, que nos afogam no mar da redundância, da eterna re-apresentação das mesmas imagens e da mesmificação do pensamento.

“Como seria ela [a forma simbólica, a representação] capaz de nos arrastar para além de nosso próprio poder de pensar, já que os signos que ela nos apresenta nada nos diriam se já não tivéssemos em nosso íntimo sua significação?” (MERLEAU-PONTY, 2012, p. 35) Isto é, as mesmas linguagens que nos permitem comunicar os textos comuns à cultura, também nos impedem a abertura cognitiva para estranhar a ordem lógica, de vez que só podem nos oferecer narrativas idênticas, sentidos redundantes, relações de identidade.

Submissas ao projeto de identificação do mundo à imagem e semelhança do *logos*, as linguagens abolem o conhecimento da diferença ao cristalizar a semântica de suas formas simbólicas. Assim, não causa espanto quando quaisquer diferenças e traços de diversidade são encarados como impureza ou falsidade e amaldiçoados pela tradição, que busca sanar sua equivocidade. “A partir de uma primeira impressão (a diferença é o mal), propõe-se ‘salvar’ a diferença, representando-a e, para representá-la, relacioná-la às exigências do conceito em geral” (DELEUZE, 2006, p. 57).

Aqui se explica a noção de preconceito contra o diverso: a xenofobia e o horror a tudo o que difere da identidade. Crentes na eficiência da gramática, os intelectuais muitas vezes são os primeiros a amaldiçoarem a diversidade, pela vaidade de ter consigo a posse da universalidade no interior do conceito.

Toda essa grande questão filosófica, que não hesito em considerar como a mais original e a mais importante do nosso século [XX], tem a ver com a noção de diferença, entendida como não identidade, como uma dessemelhança maior do que o conceito lógico de diversidade e do conceito dialético de distinção. Por outras palavras, a integração da diferença na experiência assi-

nala o abandono tanto da lógica da identidade aristotélica como da dialéctica hegeliana. (PERNIOLA, 1998, p. 156)

As formas simbólicas da cultura, especialmente comunicadas pelas linguagens conceituais (verbal e matemática), não têm como, isoladamente, prover a sociedade contemporânea dos conhecimentos necessários para entender o mundo que se descortina à frente. Parece cada vez mais necessário o recurso a outras linguagens de caráter híbrido, para acessar o conhecimento da diversidade incomensurável desse novo mundo.

A noção de diferença supõe toda complexidade e imprevisibilidade das formas diabólicas do real. Sendo cada coisa e todas elas realmente diferentes em suas existências materiais, as linguagens conceituais ficam prejudicadas ao tentar identificar indivíduos realmente assimétricos e de exercer seu papel divinatório ao tentar prever o comportamento de uma coisa e das relações entre as coisas. A diferença é diferença porque não se repete. E ao não se repetir no futuro, não pode ser representada por formas simbólicas. “Esta impossibilidade de se repetir resume, aliás, a essência do sensível e sublinha, ao mesmo tempo, a sua finitude” Rosset (2008, p. 60). O real, *res extensa*, compõe-se de coisas diversas, que intensificam sua própria diversidade enquanto fluem rizomaticamente pelo mundo. Por isso, tudo está sempre ‘vindo-a-ser’ em pleno devir – e pelo simples fato das coisas se tornarem em outras, as que já se foram não têm futuro, revelando assim sua finitude.

A percepção humana sempre entra em contato primeiramente com as formas diabólicas do real. Algumas dessas se tornam formas simbólicas, na medida em que são absorvidas e/ou desenvolvidas pelas linguagens da cultura. No entanto, o mundo real por si mesmo é o *locus* privilegiado das formas diabólicas. O diábolo é a condição original do mundo, de onde provêm os elementos extraordinários da criação, anteriores à ordem cósmica instituída pelo homem.

As formas diabólicas são o *alfa et omega* da cognição humana, contudo, para comunicar seu conhecimento é necessário recorrer a linguagens híbridas, atualmente desenvolvidas pelas mídias digitais, que comportam em seus processos se-moventes o verbo, o número, a imagem, o som, o movimento e o tato – mesclando todas essas formas diabólicas, enquanto produzem conhecimentos estéticos e lógicos bem mais revolucionários que aqueles inspirados pela veneranda tipografia gutenberguiana.

REFERÊNCIAS

- CAMARGO, M. H. **Cognição estética**: o complexo de Dante. São Paulo: Annablume, 2013.
- CASSIN, B. **Aristóteles e o logos**: contos da fenomenologia comum. São Paulo: Edições Loyola, 1999.
- CATALÀ DOMÈNECH, J. M. **A forma do real**. São Paulo: Summus, 2011.
- CÍCERO, A. **Poesia e filosofia**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012.
- DELEUZE, G. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.
- ECO, U. **Kant e o ornitorrinco**. Rio de Janeiro: Record, 1998.
- GOMBRICH, E. H. **O sentido da ordem**: um estudo sobre a psicologia da arte decorativa. Porto Alegre: Bookman, 2012.
- MERLEAU-PONTY, M. **A prosa do mundo**. São Paulo: Cosac Naify, 2012.
- NIETZSCHE, F. **A gaia ciência**. São Paulo: Hemus, 1976.
- ONFRAY, M. **Tratado de ateologia**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- PERNIOLA, M. **A estética do século XX**. Lisboa: Editorial Estampa, 1998.
- ROSSET, C. **O real e seu duplo**: ensaio sobre a ilusão. Rio de Janeiro: José Olímpio, 2008.
- SÉVÉRAC, P. in: MARTINS, A. (org) **O mais potente dos afetos**: Spinoza & Nietzsche. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2009.

OS JOGOS ELETRÔNICOS NO CINEMA: UM ESTUDO A PARTIR DO MITO E DA NARRATOLOGIA

HERTZ WENDEL DE CAMARGO¹

JULIANO ALVES²

RAPHAEL LEAL MENDONÇA³

POLLYANA NOTARGIACOMO MUSTARO⁴

Na atualidade, grande parte das ações e relações humanas é mediada por objetos eletrônicos. O desenvolvimento da indústria e a consequente divisão social do trabalho nos séculos XVII e XVIII apenas marcam o início das transformações que, nos dias atuais, ganham uma sofisticação técnica inimaginável para aquele período. Desde um simples transistor até o mais sofisticado *chip* testemunha o empenho do homem, ao longo do tempo, no sentido de aprimorar as diversas formas de comunicação, educação e entretenimento. A rede informacional hoje potencialmente disponível coroa de êxito esse esforço e tem nos jogos de computador o seu principal exemplo de inovação e representação.

De acordo com *Theatrical Market Statistics* (2012), o entretenimento digital constitui a indústria que atualmente obtém maior faturamento mundial, sendo que o mercado de jogos eletrônicos ultrapassou o mercado cinematográfico (calculado

1 Hertz Wendel de Camargo – Professor adjunto do departamento de Comunicação Social (UFPR). Professor do Mestrado em Comunicação (UFPR) e do Mestrado em Letras (UNICENTRO). E-mail: hertzwendel@yahoo.com.br

2 Raphael Leal Mendonça – FCI / PPGEE. Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM. E-mail: lealnet@gmail.com

3 Juliano B. Alves – Membro do Conselho Consultivo da ABragegames; Developer Program Marketing Manager da Intel. São Paulo, Brasil. E-mail: julianoalves13@gmail.com

4 Pollyana Notargiacomo Mustaro – FCI / PPGEE. Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM. São Paulo, Brasil. E-mail: pollyana.mustaro@mackenzie.br

em 34,7 bilhões de dólares) e vem apresentando números que revelam suas possibilidades de expansão nos próximos anos. O *Newzoo's 2013 Global Games Market Report* aponta que a venda mundial de jogos eletrônicos esperada para 2013 é da ordem de 70,4 bilhões de dólares. Inclusive, a indústria cinematográfica e a do entretenimento, especialmente a dos videogames, compartilham alguns aspectos ou mesmo exercem influência mútua (o que pode se refletir no posicionamento da câmera, ou seja, na “visão” transmitida ao espectador ou ao jogador com o intuito de estabelecer um contexto imersivo, na estética, etc.), ainda que se apresentem alguns elementos distintivos como é o caso da interação, presente nos jogos eletrônicos (GANDASEGUI, 2009).

Inclusive, autores como Lopes & Borges (2010), Bittanti (2001), Battaiola; Martins & Barbosa (2008), Gandasegui (2009) estudaram como se dá a relação entre jogos eletrônicos e cinema, bem como se deu a influência mútua entre estas duas linguagens visuais. Contudo, existe uma lacuna em relação à questão de como a linguagem cinematográfica é utilizada para representar jogos eletrônicos, isto é, como estes são retratados cinema. Isso implica em identificar os índices presentes/ausentes em filmes cujo enredo é constituído por jogos eletrônicos, os mitos que podem ser relacionados como elementos fundadores das narrativas presentes nestes, bem como as possibilidades de instituir uma proposta de análise fílmica para expressar tal panorama. Sendo assim, a partir dos elementos citados anteriormente, a presente proposta tem por objetivo realizar uma análise fílmica de obras cinematográficas que possuem jogos eletrônicos como tema principal.

TRABALHOS RELACIONADOS

O mito sempre foi um tema que desperta curiosidade e fascínio, da ancestralidade aos dias atuais. Diversas pesquisas no Brasil já contemplam os estudos dos mitos, principalmente nas áreas da Psicologia, Antropologia e, um pouco mais recente, da Semiótica Cultural. Sua relação com os sistemas culturais é clara para os semioticistas da cultura, no entanto, o diálogo entre os sistemas mítico e midiático alça o mito a outro nível, ao de alicerce da cultura, pois constituiu a primeira manifestação narrativa do homem sobre a realidade. Hoje, esse papel é desempenhado pelas narrativas audiovisuais presentes na imprensa, no cinema, na internet,

na televisão e jogos eletrônicos em diferentes suportes. Sendo assim, a aderência do mito à mídia se dá no campo das diversas narrativas ficcionais e não-ficcionais diariamente criadas e recriadas pelos meios de comunicação, que são modos de representar, interpretar e conhecer a realidade composta pelo outro, pelo grupo e outros grupos, objetos, coisas e as relações entre tudo isso. É por meio da alteridade que o “eu” busca seu sentido, uma provável explicação pelo fascínio ancestral pela imagem (narcísica) midiática.

Através desse ponto de vista, identificou-se a mídia como um mosaico de subjetividades, sentimentos, percepções, tudo experimentado coletivamente. Multifacetada, a mídia parece caótica demais, líquida demais, etérea em demasia, repleta de produtos que surgem e, na maioria das vezes, desaparecem rapidamente – o universo das narrativas digitais não deixa mentir. Absorvendo a lógica das convergências digitais, programas de televisão, filmes, jogos eletrônicos, sucessos da literatura de massa, além de vetores estéticos, são vetores de junção, agrupamentos, de natureza transnarrativa. É neste ponto que se pode vislumbrar algo permanente, imutável, o mito como um DNA das atuais narrativas, pois, “no coração do real há um irreal irreduzível, cuja ação não pode ser menosprezada” (MAFESOLI, 2007, p. 17).

Dentro e fora da mídia, o mito representa valores arraigados na vida cotidiana na forma de pequenas a complexas ritualizações, totemizações e mitificações nos mais diversos comportamentos, atitudes, modos de ser-estar na sociedade. Sendo um tipo de *ethos* que molda e guia a vida em sociedade do simples comportamento de divertir-se com um game à interpretação do texto político (a *polis* moderna), o mito em si torna-se um tipo de ética dando sentido ao caos de sentidos do mundo. Para Mafesoli (2007, p. 17), compreender que “estética e ética estão juntas [...] significa reconhecer a importância do imaterial no material”.

As produções cinematográficas atuam em dois tempos, um veloz, iconofágico, mercadológico, em sintonia com a realidade cultural cambiante; e outro, permanente, relacionado à memória cultural e aos modelos fundantes dos textos da cultura (os mitos), um tempo que nunca morre, o tempo mítico. Na visão lévi-straussiana, o mito é uma linguagem que trabalha em um nível muito elevado, no qual o sentido consegue, por assim dizer, deslocar-se do fundamento da linguagem na qual inicialmente se manifestou. “O mito faz parte da língua, é pela palavra que o conhecemos, ele pertence ao discurso” (LÉVI-STRAUSS, 2008, p. 224). Mas, como apontou (PASOLINI, 1982), sons e imagens do cinema constituem uma “língua” da

realidade. Portanto, esse território, ao qual se circunscreveram os vínculos entre cinema e mito, pertence a duas culturas orais. A primeira trata-se de uma oralidade baseada no gesto, na palavra e no corpo presente que outrora, em êxtase, vivenciou na pele e na alma o mito como verdade, concretude, realidade e que, atualmente, busca preencher um vazio a partir de, por assim dizer, migalhas narrativas atiradas pelos meios de comunicação. A segunda oralidade é baseada em sons e imagens em movimento que mediam espectador e realidade, uma cultura oral audiovisual – oralidade não só do cinema, mas da televisão, do vídeo, da web e dos jogos eletrônicos.

A proposta deste trabalho, conforme destacado na introdução, é transitar por esse território a partir de obras fílmicas, especificamente, as que representam, possuem como estruturas narrativas o universo dos jogos eletrônicos.

CINEMA: MITO REATUALIZADO E RITUALIZADO

Cada vez que um filme se apresenta ao olhar do espectador, nasce uma nova realidade, funda-se um novo mundo. Certamente, um mundo onde reside o fantástico. Seu momento escatológico, seu fim, é marcado quando os créditos dos produtores da obra sobem pela tela. Os nomes em ascensão soam como uma alegoria, espíritos em direção a um panteão imaginário localizado no cosmo da cultura. Diretores, produtores, atores – entre outros personagens dessa arte coletiva são – “semideuses” da atual cultura (ou culto?) das visualidades.

Iniciou-se, portanto, por uma afirmação que vai sendo explicada no decorrer da análise: cinema é mito reatualizado – sendo mito, é também, ritualizado.

Para o senso comum, o termo mito está relacionado aos sentidos de fábula, lenda, história inventada ou inverídica, uma história que não corresponde à realidade. Também pode ser a representação de fatos ou personagens reais, mas exagerada pela imaginação popular; além disso, o mito pode estar relacionado a uma pessoa de significativo papel na sociedade. Na cultura de massas, por exemplo, esse papel geralmente está atrelado aos ídolos: cantores, modelos, esportistas, atores e suas conturbadas histórias pessoais. De qualquer maneira, o mito é sempre uma história repleta de imagens, lugares e personagens marcantes e alegóricos, desejosos de serem decifrados e, porque não dizer, devorarem e serem devorados de várias maneiras: por meio da televisão, do rádio, dos jornais e revistas, da publicidade, dos jogos eletrônicos, por meio do cinema.

Para compreender o filme como mito reatualizado, é necessário entender que o mito, da mesma forma que o filme, não constitui um símbolo – já que expressa diretamente seu objeto – ou busca satisfazer a cientificidade. O mito pauta-se em um relato que busca a satisfação de necessidades primordiais de cunho social, moral e religioso (tendo em vista questões de ordem prática), assim como a garantia da eficiência ritualística envolvida. Segundo Malinowski (1949), o mito é essencial à civilização, desempenhando um papel fundamental na cultura primitiva devido à expressão e exaltação das crenças, bem como à codificação destas.

Segundo Mucci (2010) há a distinção, em todo mito, de quatro planos que se confundem na estrutura discursiva: a) no plano estético, enquanto narrativa, o mito evidencia o encadeamento de sequências, constituindo uma história que produz significâncias para quem narra e para quem recebe a mensagem; b) Nos planos teórico e prático, o mito instaura-se como conhecimento, um saber, que se deseja explicativo, na medida em que organiza o relato e estrutura o mundo; c) No plano da linguagem, como história-gênese, o mito nomeia as coisas, hierarquiza-as, é uma história fundadora que garante a veracidade (ou naturalização) de um discurso; d) No plano cultural, o mito é autoridade, é História, pois ao narrar “o tempo, o espaço, o lugar e a função do ser humano, o mito é, sempre, mito das origens e o conjunto de mitos confunde-se com a própria história da sociedade em que se engendrou e que a engendrou” (MUCCI, 2010, p. 202).

No plano estético, o cinema opera com o encadeamento de sons e imagens, criando sentidos para os produtores do filme e para o público. O filme também se instaura como um saber sobre o mundo, promovendo uma educação estética e visual, tal qual uma janela que se abre diante do espectador, em um panorama que articula diferentes conhecimentos sobre a realidade. Como linguagem, o diretor escolhe, seleciona, organiza o que é mais importante e menos relevante a ser ouvido-visto e, como analisou (PASOLINI, 1982), as escolhas estéticas do cinema implicam sempre em escolhas políticas. O cinema, ao apresentar uma forma de ver, ouvir, perceber o real, por meio do fato ou da ficção, torna-se uma autoridade, pois apresenta sempre modelos (exemplos) de ser e estar em sociedade. Por todos esses conceitos, o cinema mantém diálogos com o mito.

Nesse sentido, o mito mantém uma aderência natural às linguagens baseadas na narrativa fantástica, tais como o cinema, a televisão, a publicidade e os jogos eletrônicos. A aproximação entre o cinema e o mito ocorre em dois níveis: o pri-

meiro é que toda estrutura fílmica é também uma narrativa mítica; o segundo nível é que, como narrativa, todo mito pode servir de roteiro para diversas criações cinematográficas.

Como sistema de signos e códigos (linguagem), o mito possui uma estrutura que tende a se organizar em narrativa. Com estrutura análoga ao sonho, à alucinação e à vidência – exemplos culturalmente conhecidos de sequência de sons e imagens em movimento – o texto cinematográfico, como sistema sógnico, forma uma teia de expressão para o mito. Ao constatar que “o discurso escrito, assim como a fotografia, o cinema, a reportagem, o esporte, os espetáculos, a publicidade, tudo isso pode servir de suporte à fala mítica” (BARTHES, 2001, p. 132), se vê ampliado o campo fenomenológico do mito e pode-se afirmar, portanto, que o “mito é uma linguagem que parasita outras linguagens”. Em contrapartida, o mito também pode ser parasitado pela linguagem do cinema. Nesse sentido, refere-se às narrativas míticas que funcionam como pré-roteiros para a criação fílmica (quadro 1).

QUADRO 1 – Aproximações entre Mito e Cinema

Mito	Cinema
Narrativas fantásticas, trágicas, com lugares, personagens e situações impressionantes com forte influência na vida do homem.	Os filmes são narrativas que contêm situações, personagens e lugares impressionantes, influentes na vida das pessoas.
O mito promove a conscientização de si, do outro e da realidade do homem.	Narrativas ficcionais e realísticas promovem a conscientização de si, do outro e da realidade social.
O mito oferece modelos a serem seguidos e contribui para a ordem social.	O cinema opera com modelos de ser e estar em sociedade, considerados ideais.
O tempo mítico não possui começo, meio e fim, é um tempo circular, metafísico.	O tempo do filme é circular em sua linearidade.
O ritual desloca o espectador para o tempo do mito. O ritual é a encenação do mito.	O ritual de ir ao cinema promove um deslocamento do espectador para o tempo da narrativa fílmica. Na duração do filme, o tempo vivido é um tempo não cronológico.

Fonte: os autores

O mito é umas primeiras formas de interação com a realidade na história humana. Em essência, o mito é narrativa, ritual e memória. Assim, verifica-se que essa estrutura narrativo-ritualística-simbólica se repete no sistema do cinema e de outras narrativas midiáticas. “É pela narração que se constroem os mitos e com eles a memória dos homens. E não há como se construir a memória sem uma linguagem que a expresse” (COUTINHO, 2003, p. 27).

CINEMA: ONDE HÁ RITUAL HÁ MITO

Mito e ritual são indissociáveis. Todo mito necessita de um ritual, compõe seu processo de recepção, e todo ritual está intrinsecamente ligado a um mito. A ritualização do mundo é uma produção cultural “porque ritualizar é inventar o drama e dramatizar é chamar atenção para alguma coisa que passava despercebida” (DA MATTA, 2010, p. 11). Nestes termos, o filme é o meio em que “dramatizar” e “enaltecer” constituem a sua essência. O momento da recepção dessas produções cinematográficas é um espaço de encontro entre a narrativa e o espectador, um espaço ritual. O espectador, no momento da recepção, envolve-se com os mundos criados pelos filmes. Conforme Rocha (2010), esse envolvimento não modifica a essência do cotidiano, mas a perspectiva do espectador em relação ao mundo apresentado. Neste sentido, o autor destaca que o substrato organizador é compartilhado pelas esferas cotidiana e ritual, porém a ritualização presente num determinado instante encerra em si uma combinação particular desse substrato formada pela junção de uma perspectiva específica aos elementos e relações sociais cotidianas (que instituem uma ritualização de tal instante).

Outra característica ritualística do filme é sua natureza redundante. O cinema opera no fluxo cíclico de um eterno retorno dos enunciados, dos discursos, da estrutura arquetípica da narrativa – principalmente a trajetória do herói (protagonista) é sempre a mesma em todo filme, obedecendo à estrutura de separação, transformação e retorno, como descreveu (CAMPBELL, 2008). A repetição dessas estruturas narrativas nos filmes ajuda no religar do espectador ao metafísico, relembrando a experiência mítica de outrora. Ao mesmo tempo, promove uma educação estética e visual do homem urbano contemporâneo, pois o cinema é uma espécie de “herdeiro de uma história de produção e reprodução da memória” (ALMEIDA, 2003, p.11), o que se explica por “processo secular de fabricação estética e política de imagens agentes feitas para se tornarem inesquecíveis, na perspectiva de uma educação visual da memória”.

É preciso considerar também que todo esse aparato técnico, tecnológico, estético e ideológico, que constitui o cinema, é próximo e distante do espectador, ao mesmo tempo. Ao espectador só cabe a recepção, a compreensão e o domínio da tarefa de ouvir-ver o filme e não o processo de produzi-lo, que é “apagado” na linguagem cinematográfica. Esse distanciamento que o cinema mantém do espec-

tador é necessário, pois é o espaço onde o mito reside. Por isso, o “mito se aloja onde a explicação racional não alcança mais” (SIQUEIRA, 1999, p. 72), sendo que o distanciamento estabelecido entre o binômio fonte de informação–destinatário é proporcional ao espaço existente para a instalação de explicações míticas. “É nesse espaço, então, que a indústria cultural passa a reproduzir discursivamente mitos” (SIQUEIRA, 1999, p. 72).

Isso leva a acreditar que, por mais distintas que sejam as culturas e seus universos mitológicos, existe uma memória, uma parte permanente e comum a todos os mitos mundiais. De acordo com Lévi-Strauss (2008), o valor do mito permanece e, por pior que seja a tradução, é percebido por qualquer pessoa. “Sua substância não se encontra nem no estilo, nem no modo de narração, nem na sintaxe, mas na história que nele é contada” (LÉVI-STRAUSS, 2008, p. 225). Enfim, mito é repetição. Segundo o referido autor a manifestação da estrutura mítica ocorre pela repetição; assim, “a estrutura sincro-diacrônica que caracteriza o mito, permite ordenar seus elementos em sequências diacrônicas (as linhas de nossos quadros) que devem ser lidas sincronicamente (as colunas)” (LÉVI-STRAUSS, 2008, p. 247).

Não há dúvidas de que o cinema é um espaço ritualístico. Há um processo de deslocamento para outro mundo, o mundo proposto pela obra fílmica, toda vez que o espectador se propõe a assistir a um filme. Ir ao cinema, adentrar na sala escura, ouvir-ver histórias, deslocar-se para outro tempo-espaço e renascer das sombras para as luzes do mundo real ritualizam o filme e reatualizam os mitos por meio de diferentes narrativas fílmicas. Se os estudos antropológicos reiteram que o mito se faz vivo por meio do ritual, o cinema é o espaço contemporâneo onde o mito sobrevive.

MITO, CINEMA E JOGOS ELETRÔNICOS

É da natureza do mito suscitar diferentes saberes. Em sua concepção grega, o mito traz em si diversos ensinamentos que se misturam com conceitos antropológicos, psíquicos, artísticos, filosóficos. A natureza do mito (a palavra tem origem grega, *mythós*, que significa *narração*) sempre esteve conectada à produção de conhecimentos e à memória cultural. As origens do mito remontam os primeiros

passos da humanidade e sua estrutura narrativa foi se complexificando conforme o desenvolvimento da linguagem humana (a fala). Por trazer sempre uma mensagem cifrada, voz de algo além das aparências, e, por ser simbólico, pode-se considerar a linguagem mítica como alegórica. Neste sentido, o mito estabelece um “cenário” (composto pela explicação da ordem neste âmbito, assim como a disposição das relações humanas nesta esfera e entre si mesmos). Portanto, “todo mito narra como se processa a formação de um grupo, de uma sociedade, conferindo, portanto, sentido ao universo” (MUCCI, 2010, p. 201).

Mitos indianos, celtas, astecas, africanos, quíchuas, australianos, orientais e os mais conhecidos, os greco-romanos, possuem funções muito claras, como descreveu Campbell (2008). Ser um apoio psíquico, prover a humanidade de modelos e organizar o social figuram entre tais funções. O conceito de que os homens criaram os deuses e os deuses recriaram os homens tem na mitologia grega sua mais expressiva verdade. Os deuses gregos são vingativos, passionais, invejosos, irritadiços, voluptuosos, protetores, competitivos, enfim, o Olimpo é um reflexo de vozes que reverberam além da imagem. Ao considerar o filme um mito reatualizado, pode-se vislumbrar o papel do cinema que, por si só, contribui para a compreensão da realidade humana, de natureza caleidoscópica.

A relação dos mitos gregos com a psicanálise já é muito conhecida – narcisismo, complexo de Édipo, as relações entre Eros e Psique – são alguns dos exemplos de como a mitologia serviu de base para a compreensão da alma humana. Além da Psicologia, outras ciências se conectam intimamente à mitologia tais como a Sociologia, a Filosofia, a Antropologia, a Semiótica, a Teologia; e artes como a Dramaturgia, a Literatura e o Cinema. “Os mitos podem nos ensinar o presente e as imagens filmicas estruturam a alegoria da originalidade, mostram as forças insondáveis que governam o mundo da natureza” (MUCCI, 2010, p.206). Portanto, um vasto campo de aplicação do mito surge para diferentes profissionais do mercado usufruírem desse universo ao mesmo tempo imaterial e tão presente no cotidiano das pessoas, que há milênios acompanha, influi, educa a humanidade. Como disse Fernando Pessoa, no poema Ulisses, “o mito é o nada que é tudo”.

Importante refletir que como o mito, os jogos também surgiram na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo. Ele está onde se apresenta justamente o lúdico, sendo ideia central para a civilização, como uma categoria absolutamente primária

da vida, tão essencial quando o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação de objetos (*homo faber*). De acordo com Huizinga (1996), o homem que brinca não substitui o *homo sapiens*, que sabe, e raciocina, mas se coloca ao lado e um pouco abaixo deste, numa instância semelhante à categoria do *homo faber*, que trabalha. Da mesma forma, de acordo com Bethke (2003), o tabuleiro de jogo mais antigo descoberto foi “O jogo real de Ur”, um jogo sumeriano datado de 2.500 a.C. que talvez seja um predecessor do gamão. Por sua vez, o jogo japonês Gô tem sua origem traçada por uma lenda de 2.200 a.C., quando o imperador chinês Chun supostamente o usa para ensinar seu filho a assumir a liderança do reino.

Ou seja, o relato dos jogos eletrônicos, que se iniciaram no ano de 1958 quando o físico Willy Higinbotham, do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (M.I.T.), criou, usando um computador analógico para o processamento e um osciloscópio como monitor, o primeiro jogo eletrônico batizado de “*Tennis for Two*”, tornou-se o programa precursor de toda uma nova indústria tendo em si uma carga história e cultural profunda. Essa afirmação pode é observada por Alves (2005) quando ela descreve que os games podem ser considerados um fenômeno cultural, na medida em que, mesmo depois de ter chegado ao fim, permanecem como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória e, ao ser transmitido, tal qual o mito, torna-se tradição.

Enfim, os jogos eletrônicos representam, para a cultura humana, o que há de mais moderno e inovador em matéria de entretenimento, interação e educação eletrônica. Também aparentam ser a expressão cultural do processo de mundialização que, em última instância, “coabita e se alimenta” das culturas e dos imaginários locais e regionais (ORTIZ, 1994). A partir desse duplo aspecto, que representa tanto símbolo de modernidade como expressão da cultura global, os jogos eletrônicos representam, neste estudo, o principal foco. Conforme Turkle (1989, p. 59) “os videogames são uma janela para um novo tipo de intimidade com máquinas que caracteriza a cultura do computador nascente”, inclusive a autora continua, destacando “O poder dominador dos videogames, o seu fascínio quase hipnótico, é o poder dominador do computador. As experiências dos jogadores de videogames ajudam-nos a compreender esse poder dominador e algo mais”, sendo que o cerne refere-se a “mundos construídos, governados por regras”. E isso demonstra a afirmação feita por Ortiz (1994) de que os jogos representam a expressão mais bem acabada da cultura lúdica na modernidade e os jogos eletrônicos entre os jogadores e os valores

socioculturais sob determinado ponto de vista, se pretendem “globais”. E enquanto globais estes valores são abstratos, desterritorializados e desenraizados, a fim de que possam ser alienáveis em todas as esferas da sociedade.

Entretanto, de um lado, os jogos eletrônicos oportunizam ao espectador (que se torna jogador) interagir ou influir diretamente nos novos mundos fundados pelos designers de games. De outro lado, entretanto, torna-se premente analisar quais sentidos são despertados quando uma narrativa mítica se encontra dentro de outra narrativa mítica, ou seja, os jogos eletrônicos representados nas narrativas cinematográficas.

NARRATOLOGIA EM JOGOS ELETRÔNICOS

O estudo da narratologia é definido como uma análise do elemento “narrativa” como uma entidade separada, isto é, “algo a parte” do restante da mídia que a possui. (FRASCA, 2003a). Por meio desta definição, induz-se que os narratologistas são aqueles que estudam o elemento “narrativa” *per se* em qualquer mídia em que esteja contida. No âmbito dos jogos eletrônicos, os narratologistas reivindicam que esta mídia deve ser tratada, analisada e estudada como pura narrativa, isto é, como um objeto completamente interconectado com o elemento “narrativa”, tal qual um livro, um romance ou um filme (FRASCA, 2003b).

A narrativa, na visão dos narratologistas (no contexto dos jogos eletrônicos), tem como objeto de estudos um evento ou uma série de eventos, que formam a parte da história quando tratados como sendo o discurso da narrativa. Considerando este discurso, assim que tais eventos são proferidos para o jogador, é formado o ato de narrar, tal qual um “contador de histórias” (SÁ; ALBUQUERQUE, 2000).

O que distingue o jogo eletrônico das outras formas de mídia que possuem a narrativa como base é o caminho trilhado para atingir o final proposto pela história que está sendo contada. Em um jogo eletrônico, por exemplo, o trajeto para este final comumente não é linear, pois cada ação que o jogador realizar diferenciara aquela história de outro jogador, que tomou uma ação distinta. Em outras mídias, a forma de chegar a este final é linear e trilhado pelo narrador que está apresentando tudo para o usuário em questão completamente interconectado com o elemento “narrativa”, tal qual um livro, um romance ou um filme (FRASCA, 2003b).

Com isto, é possível deduzir que o jogo eletrônico possui dois tipos de narrativa: Aquela que é estudada pelos narratologistas, que foi feita pela equipe de criação do jogo e é apresentada ao jogador por meio de “cenas de corte”, textos, diálogos etc., conhecida como “História de Alto Nível”; e aquela que é feita pelo próprio jogador por meio de suas ações em suas incursões no mundo virtual apresentado pelo jogo eletrônico, onde cada jogador cria sua própria história com estas ações. Esta narrativa é conhecida como “História de Nível Intermediário” DEMARLE (2006).

ANÁLISE FÍLMICA: LEITURAS POSSÍVEIS DE UMA OBRA CINEMATOGRÁFICA

Inicialmente, deve-se destacar que não há um formato ou metodologia universalmente aceita para a análise fílmica segundo Aumont; Marie (2009). Contudo, é possível identificar na literatura algumas linhas de encaminhamento, sendo as mesmas apresentadas a seguir. Vanoye; Goliot-Lété (1994) colocam que a análise fílmica constitui um elemento de caráter institucional, ou seja, tem como objetivo a redação de um texto de cunho acadêmico (seja destinado à graduação, à pós-graduação, a um periódico ou mesmo à elaboração de um livro) cuja temática é o cinema. Contudo, os autores destacam que do ponto de vista do espectador/leitor “desmontar um filme é [...] entender seu registro e [...] usufruí-lo melhor” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994, p. 12). Neste sentido, a análise fílmica engloba a parte técnica da obra de maneira a propiciar ao público que faz uso da mesma sua compreensão.

Tal proposta dos referidos autores acima citados utiliza duas abordagens: decomposição dos “elementos constitutivos” (que resulta numa desconstrução) e compreensão dos vínculos existentes entre os elementos elencados com o intuito de instituir um “todo significativo”, resultando numa construção do analista. Esta, porém não deve ultrapassar as fronteiras estabelecidas pelo próprio filme, instituindo uma legitimidade em que este constitui o princípio e o fim da análise.

Deve-se destacar que há outras classificações no contexto da análise fílmica, dentre as quais se ressalta a que se volta à “linguagem cinematográfica” (METZ, 1980), ou seja, a um procedimento técnico específico que encerra “mensagens” ao estabelecer uma forma de utilização destas na composição do filme. O mesmo autor também propõe uma análise fílmica integral, de ordem sistêmica, que privilegia o

conjunto da obra como “realização única”, que se distingue de outros produtos culturais (sejam estes filmes ou não) ao configurar uma “inteligibilidade construída”. Isto envolve, ainda, o que Metz (1971) denomina de “grande sintagmática”, que explora cinco materiais expressos em filmes: imagem em movimento, fala/discurso, textos presentes na imagem, elementos musicais, ruídos incorporados ao ambiente (implicando em desmontar e segmentar o discurso presente no filme).

A análise fílmica também pode considerar, ao longo do processo de interpretação, os aspectos sócio-históricos e/ou simbólicos. Então, postula-se que, independentemente da temática, o filme encerra conceitos/posturas/visão da sociedade/época da produção, constituindo um ponto a ser considerado no processo de análise de Vanoye; Goliot-Lété, (1994). Neste sentido, Aumont; Marie (2009) destacam três instrumentos de suporte que podem ser aplicados à análise fílmica:

I - Descritivos (apreensão global do filme, a qual pode fazer uso do preceito da decomposição/segmentação, bem como da sintagmática);

II - Citacionais (que trabalham com determinados momentos que integram o discurso fílmico);

III - Documentais (integração de materiais externos ao filme para sua análise).

Às dimensões apresentadas anteriormente pode-se agregar a abordagem polissistêmica. A proposta de polissistema busca explicitar o dinamismo e heterogeneidade embutidos na concepção de sistema, o que é realizado por meio da ênfase atribuída às múltiplas interseções e ao grau de complexidade inerente à estrutura trabalhada. Para isso, conforme Medeiros (2009) do ponto de vista cinematográfico é necessário identificar os elementos a serem considerados.

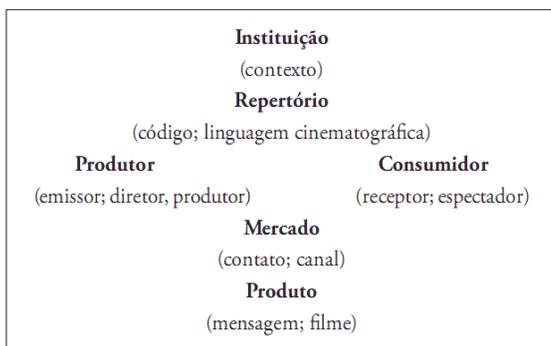


Figura 1: Esquema de Polissistema Cinematográfico

Fonte: R. F. Medeiros 2009, p. 103

Inclusive, quando Medeiros (2009) destaca a Instituição, refere-se a um contexto que engloba não só diretores, como produtoras, críticos, meios de comunicação, editoras, escritores, periódicos, etc. Da mesma forma, ao tratar do repertório se está trabalhando a questão dos códigos existentes, que, ao serem combinados, instituem a singularidade da obra. Ainda assim, um polissistema cinematográfico pode configurar modelos, não só aceitos como institucionalizados no âmbito do próprio polissistema, que pode comportar a interação de outros polissistemas, gerando estratificações denominadas de “grupos de filmes” (METZ, 1980), que no presente artigo constitui a exploração dos traços presentes nas representações de games. Tais traços podem envolver desde o gênero, centralidade ou periferia (em relação ao destaque na mídia, à logística para exibição e aos códigos institucionalizados), nacionalidade (instituída pelo idioma empregado), movimentos cinematográficos, a relação com outros polissistemas culturais (como o literário, por exemplo), etc.

O panorama apresentado orientou a estruturação dos materiais e métodos usados na presente investigação, descritos na seguir.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente estudo configura-se como um estudo de caso Yin (2005) qualitativo Marconi; Lakatos (1999). Tal opção pode ser justificada pelo fato da representação de jogos eletrônicos no cinema constituir um fenômeno único, diferenciado, que requer uma abordagem de caráter descritivo para sua compreensão. De maneira complementar, também se adotou a estratégia de decomposição de “elementos constitutivos” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1980), bem como a identificação da visão e/ou sentimentos suscitados pelos jogos eletrônicos na cultura contemporânea Metz (1980), Medeiros (2009) por meio de sua narrativa Frasca (2003b) para possibilitar a descrição do fenômeno, sua análise e compreensão, inclusive os elementos de caráter conotativo Gandasegui (2009), bem como os globais e documentais Aumont; Marie (2009). Para isso, se faz uso da abordagem mitológica Mafesoli (2007), Lévi-Strauss (2008), Mucci (2010), Coutinho (2003).

A partir destes parâmetros, passou-se, então, à configuração da amostragem. Para este estabelecimento foi realizada uma busca no *Internet Movie Database*

(IMDb) com a palavra-chave “*video game*” no contexto do tema (*plot*) – resultando em 896 títulos, sendo que os resultados foram filtrados por tipo de mídia (filmes que foram exibidos em salas de cinema) e sinopse, totalizando 31 filmes. Essa amostra de 31 filmes selecionados via IMDb foi reduzida para 26 após os autores assistirem aos mesmos para a realização da análise fílmica. Isso se justifica pelo fato de quatro obras apenas possuíam referências ao ato de jogar (*Kung-Fu Master*, *Grandma’s Boy*, *La Máquina de bailar* e *The Dungeonmaster*) e porque outra (*Ra.One*) se centrava num herói ciborgue, sendo a questão do jogo eletrônico secundária.

Assim, foram, portanto, considerados como amostra 26 filmes, que datam de 1982 a 2012, englobando a representação de jogos digitais em 30 anos de cinema. A opção por trabalhar com o conjunto de manifestações artísticas encontradas em relação ao objeto de estudo deu-se pela busca não só de padrões de representação Mafesoli (2007), Pasolini (1982), de narrativas Frascar (2003b), Sá; Albuquerque (2000) e os mitológicos Mucci (2010), Campbel (2008), como também por propiciar uma análise da alteração/permanência destes elementos devido a questões históricas ou mesmo pela própria evolução da indústria cinematográfica.

Para estruturar as informações presentes nestes 26 filmes, de maneira a propiciar uma análise qualitativa dos dados, foi construída uma planilha com o título, o ano de produção, o tema (*plot*), o argumento, o mito fundador da narrativa (bem como sua origem mitológica e função, além dos índices mitológicos presentes) e observações pertinentes. A opção por esta organização deu-se a partir do recorte teórico estabelecido para o estudo e do objetivo proposto: realização de análise fílmica e do ponto de vista da narratologia da tríade mito–cinema–jogos eletrônicos.

Após a organização de qual seria o tratamento em relação à amostra passou-se a realizar as anotações pertinentes a cada um dos 26 filmes (listados no quadro II) da planilha supracitada.

Quadro 2 – Filmes que abordam representações de Jogos Eletrônicos

Período de 1980-1989	Período de 1990-1999	Período de 2000-2009	Período de 2010 em diante
1982 Tron	1992 The Lawnmower Man	2001 Avalon	2010 Scott Pilgrim vs. the World Tron: Legacy RPG: Metanoia
1983 Nightmares War Games Joysticks	1993 Arcade	2003 Game Over Spy Kids 3D: Game Over	2012 Wreck-it Ralph
1984 Cloak & Dagger The Last Starfighter	1994 Brainscan	2004 GameBox 1.0	
1989 The Wizard	1997 Nirvana	2006 Stay Alive	
	1999 eXistenZ	2007 Ben X Press Start	
		2008 WarGames: The Dead Code	
		2009 Gamer Assault Girls	

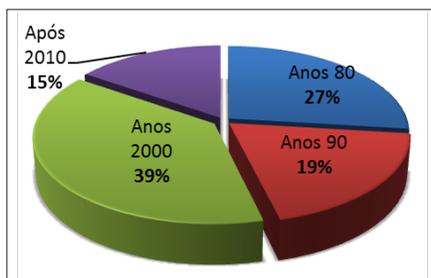
Fonte: Elaborado pelos autores

Os resultados foram, então, analisados com o intuito de estabelecer categorias e identificar os padrões presentes, sendo que tais informações se encontram detalhadas no próximo item.

ANÁLISE FÍLMICA DA REPRESENTAÇÃO DE GAMES NO CINEMA

Com base no levantamento dos filmes voltados à representação dos jogos eletrônicos, buscou-se, em primeiro lugar, verificar aspectos gerais vinculados à produção, como período de lançamento (Gráfico 1), gênero (Gráfico 2) e classificação indicativa (Gráfico 3).

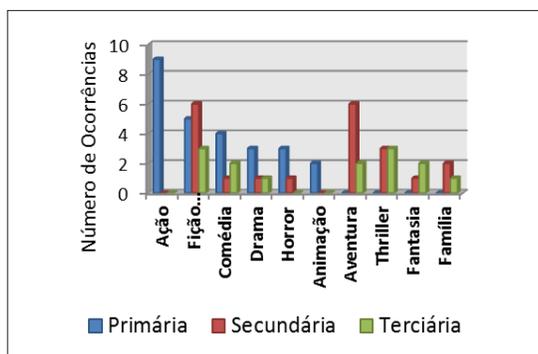
Gráfico 1 - Distribuição das produções cinematográficas que representam jogos eletrônicos



Fonte: Elaborado pelos autores

A maior faixa da Figura 2 (39%) encontra-se concentrada no período de 2000 a 2009. Um dos fatores que pode contribuir para a explicação deste fenômeno é que no período de 2002 a 2009, segundo dados da ESA (2013) houve um crescimento da ordem de 134,8%, passando de 6,9 bilhões de dólares (2002) para 16,2 bilhões de dólares (2009). O crescimento do mercado leva a uma maior presença na cultura, o que se reflete no cinema (Figura 3). Da mesma forma, dados de um estudo da *Wichita State University* indicam que o gênero preferido de jogos eletrônicos nos E.U.A. no ano de 2011 é Ação (31%), sendo que Aventura ocupa a quarta colocação, representando 14%.

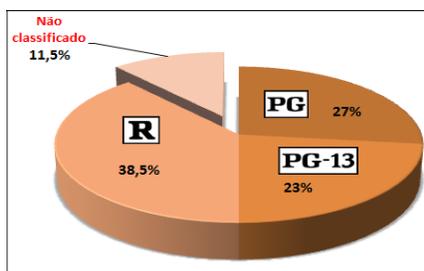
Gráfico 2: Gráfico de Classificação por Gênero de Filme indicando as três primeiras opções presentes no IMDb para a amostra dos 26 filmes



Fonte: Elaborado pelos autores

A superioridade do número de ocorrências do gênero “Ação” como classificação primária, assim como a de “Aventura” na classificação secundária, presentes na Figura 3, podem indicar, de certa forma, o reflexo das preferências dos jogadores (STATISTA, 2013). Finalmente, para encerrar essa análise das características gerais da amostra, são detalhadas questões sobre a classificação indicativa dos filmes analisados (Figura 4).

Gráfico 3 - Gráfico de Classificação Indicativa dos Filmes baseado no filmRatings.com, vinculado à Associação de Cinema da América (Motion Picture Association of America, MPAA)



Fonte: Elaborado pelos autores

No gráfico da Figura 4 percebe-se a predominância (38,5%) de filmes de “Acesso Restrito” (R – *Restricted*), ou seja, de filmes onde é necessária a presença dos pais ou responsáveis junto a menores de 17 anos (pois são apresentados temas adultos, violência intensa ou persistente, drogas, nudez voltada à sexualidade). Estes são seguidos (27%) por filmes considerados impróprios para menores de 13 anos (PG-13 – *Parents Strongly Cautioned* por conta da temática, linguagem, violência não realista/persistente/extrema, nudez/sensualidade). Percebe-se, ainda, que não há, na amostra pesquisada, obras cinematográficas consideradas “Livres” para todas as idades (G – *General Audiences*) ou mesmo proibidas para menores de 17 anos (NC-17 – *No one 17 and under admitted*), indicando que tais filmes encontram-se direcionados às faixas intermediárias, buscando possivelmente uma identificação com o próprio mercado de jogos eletrônicos. Essa perspectiva pode ser reforçada pelos filmes que requerem uma orientação dos pais ou responsáveis para crianças menores (já que a classificação PG – *Parental Guidance Suggested* chama a atenção para a necessidade de acompanhamento devido à violência ou nudez breves

não consideradas intensas); sendo estes também consumidores de produtos (jogos eletrônicos, brinquedos, etc.) vinculados, o que pode ser exemplificado por obras como *Tron* (1982), *Tron: Legacy* (2010, exibido no Brasil como *Tron: o Legado*) e *Wreck-it Ralph* (2012, denominado em território brasileiro de *Detona Ralph*), que possui representatividade inclusive em tablets. Tais dados fortalecem, ainda, a premissa de que os temas tratados ao se representar jogos eletrônicos replicam questões como violência, sexualidade, etc., reforçando uma perspectiva negativa em relação a estes. (ALVES, 2005).

Após esta análise de cunho geral, passa-se a seguir à apresentação das categorias encontradas ao longo da análise fílmica da amostra.

CATEGORIAS PRESENTES NAS OBRAS CINEMATOGRÁFICAS QUE REPRESENTAM JOGOS ELETRÔNICOS

Conforme apontado na estruturação metodológica presente no item III adotou-se a decomposição do filme para compreendê-lo, sendo esta feita por meio de “elementos constitutivos”, que foram analisados de maneira a instituir um significado como resultado (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994). Assim, dentre as possíveis categorias que poderiam ser exploradas numa análise fílmica, destacam-se as seguintes: função do mito, índices mitológicos presentes, mito fundador e origem mitológica.

Em relação à função do mito, buscou-se identificar se a mesma, nos filmes analisados, seria explícita ou implícita, instituindo “grupos de filmes” (METZ, 1980). Os resultados indicam que 54% da amostra apresenta função implícita, ou seja, a expressão do mito se faz por linguagem alegórica que atribui sentido à estrutura sócio-cultural (MUCCI, 2010). Dentre as obras que trabalham o espaço do mito e distanciamento do espectador (SIQUEIRA, 1999) para instituir a função implícita pode-se destacar, no escopo das 16 ocorrências, *Tron* (1982), *The Lawnmower Man* (1992), *eXistenZ* (1999), *Avalon* (2001), *Game Over* (2003), *GameBox 1.0* (2004), *Ben X* (2007), *Tron: Legacy* (2010); filmes onde as fronteiras entre o real e o virtual ficam esmaecidas. Percebe-se ainda, a permanência da função implícita ao longo do período temporal da amostra, refletindo a escolha do produtor (MEDEIROS,

2009), de cada uma das obras citadas (do ponto de vista polissistêmico), por este modelo (PASOLINI, 1982) para educar a memória visualmente (ALMEIDA, 2003) pela repetição. Tal abordagem foi complementada pelo exame dos índices mitológicos.

Nas películas cinematográficas avaliadas surgiram códigos (repertório) – os quais propiciam uma abordagem polissistêmica (MEDEIROS, 2009), sendo sua combinação responsável por gerar a singularidade de cada obra. Neste escopo encontram-se, por exemplo, deuses humanos, presentes em *Tron* (1982) e *Tron: Legacy* (2010), personificados na figura de programadores. Estes foram explorados por Turkle (1989) ao tratar da questão psicológica de que codificar poderia ser uma espécie de alusão à função da maternidade (de dar origem a algo) repertório que reforça a linguagem cinematográfica empregada. Da mesma forma, também foram encontrados índices vinculados diretamente à esfera dos jogos digitais, tais como monstros (na obra *Nightmares* de 1983), labirintos (na obra *Game Over* de 2003), magia (na obra *Press Start* de 2007), heróis e vilões (presentes, respectivamente, em 46% e 44% das obras da amostra). Estes dois últimos, juntamente com missões, poderes e princesas encontram-se condensados na narrativa do filme *Scott Pilgrim vs. the World* (2010); configurando um exemplo de natureza transnarrativa (MAFESOLI, 2007).

Segundo Medeiros (2009), a exploração do repertório conduz, por sua vez, ao mito fundador da narrativa e a sua origem mitológica (LÉVI-STRAUSS, 2008). Neste sentido, evidenciam-se dois mitos fundadores vinculados à mesma origem (romana): o do deus se personificar como ser humano para salvar a humanidade; e do filho de um deus retornar ao mundo para salva-lo e ascender ao mundo dos deuses com sua companheira – explorados em *Tron* (1982) e *Tron: Legacy* (2010). Também de origem romana é o mito fundador do néctar dos deuses, presente no *The Lawnmower man* (1992). Contudo, a origem mitológica grega é que possui maior frequência na amostra, sendo vinculada ao labirinto do Minotauro (em *Nightmares*, de 1983), e nas películas cinematográficas (*Brainscan*, de 1994, *Avalon* de 2001, *Game Over* de 2003, *GameBox 1.0*, de 2004 e *Ben X*, de 2007) que tratam do mito da caverna de Platão e do mundo sensível como um simulacro do mundo das ideias.

Foram encontrados também outros mitos, como o pertinente à criação de um ser consciente (de origem indiana) em *War Games* (1983) e em sua continuação *War-Games: The Dead Code* (2008) – indicando seu reforço pela repetição (LÉVI-STRAUSS, 2008) – e em *Nirvana* (1997). Ainda em relação à criação, também se constatou que o mito fundador do criador perder o controle sobre a criatura (de origem judaica) foi

trabalhado em *Arcade* (1993). Cabe, ainda, explicitar que o mito fundador de espíritos que assombram objetos (de origem japonesa) foi retratado em *Stay Alive* (2006). Finalmente, destaca-se que o monomito (CAMPBELL, 2008), também denominado de jornada heroica, vem sendo explorado e se constitui como um dos alicerces para as narrativas cinematográficas contemporâneas. Após a exploração das categorias formadas por “elementos constitutivos” (VANOYE; GOLIOT-LÉTÉ, 1994), passou-se, então, à identificação de padrões dominantes na amostra analisada.

PADRÕES NARRATOLÓGICOS E MITOLÓGICOS PREPONDERANTES NA ANÁLISE FÍLMICA DAS REPRESENTAÇÕES DE JOGOS ELETRÔNICOS

O processo de decomposição forneceu subsídios para a identificação de padrões de ordem narratológicas e mitológicas, os quais complementam a análise fílmica e são expressos a seguir.

As representações de jogos eletrônicos na sétima arte são de caráter implícito e fizeram uso do artifício da repetição para se perpetuarem (ALMEIDA, 2003), instituindo uma espécie de modelo (PASOLINI, 1982) percebido em mais da metade dos filmes apreciados. Contudo, o modelo encontrado não se vincula a um mito fundador ou origem mitológica específica, já que as narrativas (FRASCA, 2003a) são provenientes de diferentes culturas (conforme descrito no item anterior). Percebeu-se, contudo, a influência greco-romana como predominante.

Cabe destacar também a preocupação de alguns produtores em tratar a narrativa fílmica numa perspectiva semelhante à adotada nos jogos eletrônicos (de “contador de histórias” (SÁ; ALBUQUERQUE, 2000), fazendo, para isso, uso de elementos que integram ambos os repertórios: o dos jogos eletrônicos e o cinematográfico. Essa estratégia também exerce um caráter redundante (ALMEIDA, 2003), que foi replicado, inclusive, em filmes que constituem continuações (casos do *WarGames: The Dead Code*, de 2008 e de *Tron: Legacy* de 2010). Após a integração do estudo polissistêmico, são, então, apresentadas, a seguir, as conclusões e possíveis estudos decorrentes do presente trabalho.

CONCLUSÕES E TRABALHOS FUTUROS

Por meio da combinação de elementos provenientes das áreas de antropologia, linguagem cinematográfica e de estudos culturais sobre jogos eletrônicos foi possível construir e aplicar uma proposta de análise fílmica específica para o fenômeno da representação dos videogames na sétima arte, resultando no exame de 26 filmes lançados ao longo de 30 anos (1982 a 2012). Tal investigação permitiu identificar que a maior parte das produções situa-se no intervalo temporal instituído entre 2000 e 2009, período em que houve um crescimento acentuado do mercado de jogos eletrônicos, indicando a possível correlação entre estes dois dados, reforçada pelos gêneros de filmes predominantes (ação e aventura), os quais, de certa maneira, refletiriam as preferências dos jogadores por estes estilos. Constatou-se, também, que a classificação indicativa adotada (proveniente da *Motion Pictures Association of America – MPAA*, utilizada pelo fato da maioria dos filmes analisados ser originária deste país) encontra-se, em relação à sua ocorrência na amostra dos filmes estudados, contemplada parcialmente, já que nenhum filme da amostra foi catalogado pela MPAA em uma das duas extremidades (G-“Livre” e para NC-17-“Maiores de 17”). Isso talvez constitua uma busca por maior audiência, o que requer novos estudos para confirmação. Outra hipótese diz respeito à vinculação/presença, e mesmo reforço, no contexto sociocultural, de uma ótica desfavorável aos jogos eletrônicos, trabalhando mensagens que, por exemplo, encontram-se associadas à violência.

Em relação às categorias analisadas, ressalta-se a preponderância da função implícita, indicando a alegoria como uma opção do produtor do polissistema da obra cinematográfica para estabelecer uma redundância das estruturas narrativas. Também foram identificados índices mitológicos que integram o universo dos jogos eletrônicos, sugerindo uma transnarratividade, o que requer um estudo complementar para a compreensão dos parâmetros encontrados. No que se refere aos mitos fundadores e suas origens, os gregos e romanos se sobressaem em relação aos demais presentes na amostra analisada. Tal fenômeno pode constituir um indício da influência destes mitos fundadores na sociedade ao longo do tempo, bem como do uso de mecanismos para sua perpetuação, dentre os quais está o próprio cinema.

Em relação aos trabalhos futuros, destaca-se a análise das adaptações de jogos eletrônicos para o cinema, bem como os jogos eletrônicos que foram elaborados a partir de filmes. Neste sentido, se buscará trabalhar as transposições de cunho

narrativo e mitológico, distinguindo suas peculiaridades em relação aos meios comunicacionais originais, bem como os dispositivos técnicos que obtiveram (ou não) êxito ao retratar esses aspectos em outra mídia.

Outras investigações a serem realizadas dizem respeito à adaptação do instrumento de coleta de dados com o intuito de explorar as representações de jogos eletrônicos em outros suportes midiáticos, tais como em livros (literatura de ficção, adaptações interativas para *e-books*, livros de RPG e novelizações), *Card Games* e jogos de tabuleiro.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. J. “Prefácio” in L. M. Coutinho, Laura Maria. **O estúdio de televisão e a educação da memória**. Brasília: Plano Editora, 2003.

ALVES, L. **Game Over: Jogos eletrônicos e violência**. São Paulo. Editora Futura. 2005.

AUMONT, J.; MARIE, M. A. **A análise do filme**. Lisboa: Texto & Grafia, 2009.

BARTHES, R. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

BATTAIOLA, A. L.; MARTINS F. E.; BARBOSA, L. L. R. “O uso da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos como elemento narrativo,” in: **Proceedings of the SBGames 2008**, Belo Horizonte, 2008, pp. 1-8.

BETHKE, E. **Game Development and Production**. Wordware Publishing, Inc., 2003.

BITTANTI, M. **The technoludic film: images of video games in movies (1973-2001)**. Dissertação (Mestrado em Jornalismo e Comunicação de Massa) – San Jose State University, USA, 2001, 301 f.

CAMPBELL, J. **Mito e transformação**. São Paulo: Ágora, 2008.

CLASSIFICATION AND RATING RULES. 2010. Motion Picture Association of America, Inc. Disponível em: http://www.filmratings.com/downloads/rating_rules.pdf - Acesso em 20 set. 1913.

COUTINHO, L. M. **O estúdio de televisão e a educação da memória**. Brasília: Plano Editora, 2003.

DA MATTA, R. “Vendendo totens,” in E. Rocha, **Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade**. São Paulo: Brasiliense, 2010.

DEMOGRAPHIC AND USAGE DATA.2013 Sales. **Essential Facts about Computer and Video Games Industry.** Entertainment Software Association (ESA). Ipsos MediaCT, 2013. Disponível em: http://www.theesa.com/facts/pdfs/ESA_EF_2013.pdf

DEMARLE, M. "Chapter 4: Nonlinear Game Narrative," in: C. Bateman (Ed.), **Game Writing: Narrative Skills for Videogames**, p. 71-84. Boston, Massachusetts: Charles River Media, 2006.

FAVORITE VIDEO GAME GENRES IN THE UNITED STATES IN 2011. Out./Nov. 2011. Statista, 2013. Disponível em: <http://www.statista.com/statistics/246766/favorite-video-game-genres-in-the-us/>

FRASCA, G. "Simulation versus Narrative: Introduction to ludology," in: M. J; P. Wolf, e B. Perron (Eds.), **The Video Game Theory Reader.** 2003a. p. 221-236. New York: Routledge. Disponível em: http://ludology.org/articles/VGT_final.pdf

FRASCA, G. **Ludologists love stories too: notes from a debate that never took place**, in: M. Copier, e J. Raessens (Ed.), Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings, Utrecht University, 2003b.

GANDASEGUI, V. D. "Spectators of Videogames," in: **Proceedings of the Under the Mask: Perspectives on the gamer.** University of Bedfordshire, 2009.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens.** São Paulo: Ed. Perspectiva, 1996.

INTERNET MOVIE DATABASE - IMDB. Disponível em: <http://www.imdb.com/> <http://www.filmratings.com/>. The Classification & Rating Administration (CARA). 2013. Disponível em: <http://www.filmratings.com>

LÉVI-STRAUSS, C. **Antropologia estrutural.** São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LOPES, N. L. R.; BORGES L. F. R. "Uma Análise da Interface Cinema/Videogame," Revista Eneagrama, 4(1), set./nov. 2010, pp. 1-15.

MAFESOLI, M. **O ritmo da vida: variações sobre o imaginário pós-moderno.** Rio de Janeiro: Record, 2007.

MALINOWSKI, B. **Estudios de psicologia primitiva.** Buenos Aires: Editorial Paidós, 1949.

MARCONI, M. A. ; LAKATOS, E. M. **Técnicas de Pesquisa.** São Paulo: Atlas, 1999.

MEDEIROS, R. F. "O cinema enquanto Polissistema: a Teoria do Polissistema como ferramenta para análise fílmica," Em questão, Porto Alegre, v. 15, n. 2, p. 95-113, Jul/Dez 2009.

MEDEIROS, R. F. **Linguagem e Cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1980.

METZ, C. “A grande sintagmática do filme narrativo,” in: R. Barthes et al., **Análise estrutural da narrativa**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1971. pp. 201-208.

MUCCI, L. I. “**O mito de Tirésias revisitado**: ética e estética na ótica do cinema,” Amaltea

Revista de Mitocrítica. Universidad Complutense de Madrid. v. 2, 2010. Disponível em: <http://www.contracampo.com.br/66/tiresia.htm>

ORTIZ, R. **Mundialização e Cultura**. São Paulo, Brasiliense, 1994.

PASOLINI, P. P. **Empirismo Herege**. Lisboa: Assírio e Alvim, 1982.

ROCHA, E. **Magia e capitalismo**: um estudo antropológico da publicidade. São Paulo: Brasiliense, 2010.

SÁ, S. P.; A. ALBUQUERQUE, “**Hipertextos, jogos de computador e comunicação**,” Famecos, Porto Alegre, 13, p. 83-93, Dez. 2000.

SIQUEIRA, D. C. O. **Ciência na televisão**: mito, ritual e espetáculo. São Paulo: Annablume, 1999.

THEATRICAL MARKET STATISTICS. 2012. **Motion Picture Association of America**, Inc. Disponível em: <http://www.mpa.org/resources/3037b7a4-58a2-4109-8012-58fca3abdf1b.pdf>

TURKLE, S. **O segundo Eu**: Os computadores e o espírito humano. Editorial Presença: Lisboa, 1989.

VANOYE, F.; GOLIOT-LÉTÉ, A. **Ensaio sobre a análise fílmica**. Campinas, SP: Papirus, 1994.

WARMAN, P. Global Monetization of Games: **Emerging Markets as Drivers of Growth**. Newzoo. 20130. Disponível em: http://www.newzoo.com/wp-content/uploads/Newzoo_Games_Monetization_Europe_May_2013.pdf

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. Porto Alegre: Bookman, 2005.

ENTRE O SAGRADO E O FANTÁSTICO: AS (DES)CONSTRUÇÕES IMAGÉTICAS EM NOÉ

FABIANA RODRIGUES¹

NOÉ – BREVE PANORAMA BÍBLICO

A história bíblica de Noé inicia-se, de acordo com o livro do Gênesis, com Deus observando o mau comportamento da Humanidade. Assim, decide inundar a Terra e destruir toda forma de vida. Contudo, Deus encontra um homem bom, chamado Noé que era um virtuoso e inocente homem em seu tempo. Diante desta bondade e virtuosidade, fica decidido que Noé iria preceder uma nova linhagem do homem. Ou seja, não seria exterminado durante o fim do mundo. Assim, Deus disse ao bondoso homem que construísse uma arca e levasse com ele a esposa e seus filhos Shem, Ham e Japheth, e suas esposas. E, de todas as espécies de seres vivos existentes, deveriam ser levados dois exemplares, macho e fêmea, a fim de que perpetuassem as espécies. Também, para que o sustento fosse garantido, alimentos deveriam ser armazenados.

Após a entrada de Noé e sua família e, dos animais selecionados, a chuva começa a cair na Terra por quarenta dias e quarenta noites. A inundaç o cobre tudo, desde as mais altas montanhas at  a m nima vegeta o rasteira, e todas as criaturas acabam morrendo. Por m, No  e todos que estavam com ele sobrevivem. Ap s quarenta noites e quarenta dias, a chuva cessa, mas a  gua permanece sobre a Terra por

¹ Doutoranda em Comunica o e Linguagens pela UTP e docente da Pontif cia Universidade Cat lica do Paran . E-mail: farodri@gmail.com.

mais um tempo. Com o passar dos dias, Deus se lembra de Noé e dos que estavam com ele na arca, por isso faz passar um vento que baixa as águas. A arca descansa sobre o Monte Ararate e, com a diminuição das águas, os topos das montanhas voltam a aparecer. Noé envia alguns animais voadores aos céus, como pombas e corvos a fim de que estes animais lhe tragam alguma informação sobre o movimento das águas: se estas realmente baixaram ou não. Em uma de suas últimas tentativas, ele descobre que a água baixou em outros lugares, e assim, sua arca pôde finalmente atracar em terra firme. Com a decisão por parte de Deus que não mais seria lançada nenhuma maldição sobre a Terra, a história da humanidade volta a ser reconstruída através de Noé e seus descendentes.

“NOÉ” – O FILME

“Noé” (*Noah*, em inglês) é um filme de gênero épico baseado na história bíblica da Arca de Noé. Noé, sua esposa Namé, e os filhos Cam, Sem e Jafé, vivem em uma terra inóspita, com homens que perseguem e matam uns aos outros sem nenhum temor. Um dia, Noé em sonhos, tem visões sobre tempestades e sobre o fim do mundo que se aproxima, e assim, recebe uma mensagem do Criador de que deve encontrar Matusalém, seu pai. Durante o percurso, ele e sua família acabam salvando a vida de uma criança chamada Ila, que tem um ferimento grave na barriga e é a única sobrevivente de um vilarejo destruído por malfetores. Contudo, para encontrar Matusalém, a família terá que passar pela floresta dos gigantes de pedra, seres míticos e avessos aos humanos por questões do passado. Noé e sua família são aprisionados em um grande vale, pelas criaturas de pedra. Mas, uma das criaturas vê bondade em Noé e decidiu libertá-lo, sem que os demais gigantes de pedra saibam. Porém, ao saberem, desaprovam a atitude do outro gigante pela libertação de Noé e seus familiares. Estes gigantes, na lenda filmica, são anjos caídos que habitavam a Terra, ou seja, representavam prisões eternas, pois eram seres de luz antes da criação e foram punidos por tentarem ajudar a humanidade através da transmissão de conhecimentos. Entretanto, estes, poderiam, dependendo de suas atitudes na Terra, voltarem aos céus.

Noé, após todas as adversidades em sua caminhada, encontra Matusalém. O velho profeta lhe diz que ele tem a tarefa de construir uma imensa arca para abrigar

os animais durante um dilúvio que acabará com a vida na Terra, de forma que a visão do Criador possa ser, enfim, resgatada. E assim, uma floresta cresce em uma velocidade anormal para que toda a matéria prima necessária fosse disponibilizada a Noé e sua construção. Começa enfim, a construção da arca, um grande caixote de madeira que deverá abrigar, entre os humanos, um casal de animais de cada espécie. A construção é turbulenta, necessitará da proteção e ajuda dos gigantes de pedra, pois invasores considerados pecadores sabendo que uma desgraça está por vir, querem embarcar na arca, atrás da salvação. A arca é para pessoas de coração puro. Noé fica com a incumbência de selecionar quem deverá ser salvo. Ao sair disfarçado pelos arredores, Noé vai a um acampamento, montado por homens, próximo à construção da arca. O acampamento é somente para aqueles que conseguirão lutar e se salvarem. Em volta desse acampamento ficam as crianças, mulheres e os impossibilitados de irem para uma guerra. Noé vê duas crianças sendo vendidas a troco de carne, pois o alimento no acampamento é escasso. O modo como isso se apresenta, choca Noé que realmente não vê a mínima possibilidade desses homens impuros entrarem na arca. O patriarca, acima de todos, luta consigo mesmo para manter-se fiel ao seu Deus, que ele supõe estar lhe dando uma missão gigantesca, e ao mesmo tempo, proteger sua família e sua linhagem, que vem desde Abel e que traz em si um paradoxo: ele tem de salvar o planeta do próprio homem, ou seja, dele mesmo. E desta forma, o filme acontece em meio aos caos do dilúvio, e à incerteza de que todos os embarcados sobreviverão, o que de fato ocorre ao final com a chegada de todos a um novo continente, a um novo mundo.

O ELEMENTO FANTÁSTICO NA HISTÓRIA SAGRADA

A interpretação de “Noé” (filme) é livre de trechos do livro da Gênesis. “Noé” assume licenças poéticas e não procura ser fiel a fatos históricos ou crenças religiosas. E, isso fica exposto em relação ao uso dos efeitos sobrenaturais presentes em quase toda a narrativa fílmica. Elementos como criaturas mitológicas, florestas que se autoconstroem e um figurino estilizado o tornam mais próximo de ficções científicas pós-apocalípticas e fantasias no estilo da trilogia: “O Senhor dos Anéis”, do que de clássicos bíblicos como “Os dez Mandamentos” (1956) e de outros de mesmo teor. Há uma sensação de estranheza causada pela hibridização tecnológica de imagens.

Pensar o conceito de Sagrado é importante porque vários cineastas contempo-

râneos ao afirmarem-se ateus, não deixam de procurar exprimir o Sagrado ou a espiritualidade na sua obra. Talvez, uma nova tendência do mercado cinematográfico.

Mas, o que é o Sagrado hoje? Definir o Sagrado contemporâneo não é tarefa fácil, depois de uma secularização cada vez mais óbvia das sociedades. No entanto, o sagrado continua a ser procurado e expresso, em particular pela arte. E se o Sagrado está a transformar-se, libertando-se da iconografia tradicional religiosa, ele está presente de forma implícita, em particular no realismo. A forma como alguns cineastas tratam imagens, contextos, permite ao espectador ter a experiência direta e contemporânea do Sagrado.

Será o Sagrado uma força transcendente? Será que hoje a experiência fílmica do Sagrado pode ser feita sem a presença explícita do religioso, levando à criação de uma nova estética cinematográfica? Por exemplo, “Noé” é um tema sagrado que toca o espectador, mas a expressão transcendente de determinadas criações imagéticas que se manifestam em todos os grandes planos, tornam a exposição das cenas um conjunto de forças que trabalham fantasiosamente com o realismo das emoções, gerando uma apatia fílmica.

Faz-se necessário pensar que o Sagrado: “é uma “energia do real” constituído por uma série de pequenas forças que despertam o respeito, a distância, a admiração, a aversão, o medo e muito mais” (LEMOS FILHO, 2010, p.5).

Contudo, tentar definir o Sagrado apenas pela questão das imagens ou da devoção que se tem a determinados ícones e símbolos é demasiado complexo, porque o Sagrado insere-se em uma estética e ética que podem ser representadas sob vários prismas:

Por outro lado, a noção de sagrado é complexa e ambígua. Existem várias espécies de sagrado na arte do mundo contemporâneo, desde o sagrado estético inerente a toda a obra de arte até o sagrado demoníaco, passando pelo sagrado religioso, o sagrado cósmico, o sagrado maravilhoso, etc. Etienne Souriau distingue vários níveis de existência de uma obra de arte: a existência física que é a obra de arte em seu estado material; a existência fenomenal que é a obra enquanto apresentada aos sentidos, sob a forma de certo jogo de aparências sensíveis; a existência “chosale” enquanto que a obra evoca diretamente (nas artes representativas) e indiretamente (nas artes não representativas) certo número de seres ou de coisas existindo no mundo; e finalmente a existência transcendental, isto é, uma espécie de halo místico que envolve a obra de arte e evoca todo um mundo de ideias e sentimentos e que faz com que a obra tenha certa profundidade. Por isso é dessa transcendência que

se fala quando se afirma que toda obra de arte, sob certo aspecto, é sagrada. É necessário, pois, que a perspectiva da obra de arte e a visão do seu autor nos orientem para essa “outra coisa” que nos transtorna totalmente e que permanece para nós um mistério. Daí a definição de Bazaine: “O sagrado é o sentimento misterioso de uma transcendência brilhando na ordem natural do mundo, no cotidiano” (LEMOS FILHO, 2010, p. 7)

E, talvez, pelo tema do Sagrado adquirir outras faces que não envolvem somente a questão religiosa, o gênero Fantástico trata de forma diferente a demonstração do sobrenatural e isso vem a ter uma característica antagônica em relação ao elemento maravilhoso, pois neste, o universo do maravilhoso fecha-se em si mesmo, é hermético, excludente e, paradoxalmente convencional porque, apesar de erguer-se sobre uma imaginação que subverte os convencionalismos do mundo material e familiar, reafirma a hierarquia do real sobre o irreal. Confirma a impossibilidade de interpenetração entre essas “duas zonas de sentido”, como assim designa Irleamar Chiampi (1980, p. 66): o mundo real e o imaginário. A arbitrariedade com que se dispõem as intervenções mágicas, as metamorfoses e outros fenômenos de caráter extranatural na narrativa do Maravilhoso, assenta, implicitamente, a falsidade e a inexistência do sobrenatural. Já o elemento Fantástico no filme “Noé” surge em meio a um cenário familiar, tal como ocorre na narrativa, ações próprias de um dia a dia comum, que se reveste de uma característica cotidiana. Tudo parece reproduzir a rotina, a normalidade das experiências conhecidas, quando algo inexplicável e extraordinário rompe a estabilidade deste mundo natural e defronta as personagens com situações inusitadas. A partir disto a narrativa fantástica confabula com situações racionais e o evento sobrenatural que passa a fazer parte da trama como algo verossímil. Ou seja, o discurso narrativo Fantástico ao mesmo tempo que constrói a diegese, mantém as personagens num estado de incerteza permanente diante da verdadeira índole dos fenômenos meta-empíricos que cruzam o caminho de suas vidas.

No Fantástico, as personagens oscilam entre uma explicação racional e lógica para os acontecimentos extranaturais - inserindo-os, desta forma, na ordem convencional da natureza - e na admissão da existência de fenômenos que escapam aos pressupostos científicos, racionais e empíricos. Quando surgem os primeiros Gigantes de Pedra em “Noé”, acontece o embate entre o que é da ordem do Sagrado e o que é da ordem do Fantástico. Há uma desconstrução de sensações. Apesar de

haver a citação na Bíblia sobre estes misteriosos seres: “Naqueles dias, havia gigantes sobre a face da terra, pois os filhos de Deus se uniram às filhas dos homens e elas tiveram filhos; estes são os heróis, tão afamados nos tempos antigos” (Gênesis 6,4). Há a opção por reproduzi-los tecnologicamente, com características monstruosas e maldosas, no início.

Os Gigantes, ou anjos caídos, ao mesmo em que são ou foram seres Sagrados, no contexto, também são efeitos especiais imageticamente construídos que vêm, quiçá, a suspender a chamada “suspensão da descrença”, pois, em uma história cuja temática é sagrada, homens de pedra são seres fantásticos, tecnológicos, à mercê de uma explicação simulacra.

Todorov discute a crença na sobrenaturalidade dos fenômenos e a convicção numa explicação que os inscreva num rol de justificativas conformes às leis naturais como o elemento definidor Fantástico. A sobrenaturalidade e o Fantástico caminham em uma mesma mão, são inegáveis sob o ponto de vista do espectador.

Felipe Furtado (1980, p. 95) nos mostra que a posição de Todorov neste ponto, mostra uma ambiguidade construída aqui, pelo discurso fílmico e gera uma condição para o convencimento. O espectador, conduzido pela construção imagética dos Gigantes em “Noé” desempenha o papel de testemunha de acontecimentos Fantásticos, que tendem a participar desta construção e identificar-se com ela, até certo ponto. Mas, segundo Furtado, essa identificação, se não cumprida, não compromete, não obstante, a ambiguidade entre o natural e o sobrenatural comunicada pelo Fantástico. O jogo do discurso verossímil construído e desconstruído, sucessivamente, neste tipo de filme, é assinalado por Furtado como o grande fator responsável pela eficácia desta ambiguidade que influencia, quase invariavelmente, a percepção do espectador. Qualquer espectador que conheça a história bíblica sabe de Noé, e sua aventura no dilúvio, portanto é quase impossível que prevaleça a ambiguidade nas ações.

Da mesma maneira, os sentimentos de medo, espanto, dúvida, horror, de “estranheza inquietante” (expressão atribuída por Freud aos efeitos da fantasticidade no espírito humano), manifestam a vigência de um tratamento discursivo da narrativa “fantástica”, dado aos fenômenos meta-empíricos e aos temas do sobrenatural, que visa à valorização impactante destes fenômenos na consciência seja do espectador ou do leitor. Mas, como estes sentimentos constituem uma característica subjetiva observável, há o “esvaziamento da significação”, a perplexidade, o terreno

do “não sentido”, e isto se estabelece porque a cisão entre o mundo real e o imaginário apresenta um caráter inconciliável no Fantástico.” À medida que Gigantes de Pedra e Florestas se constroem digitalmente na trama fílmica, o espectador cria novas perspectivas, novos olhares sobre “Noé”. Sabe-se que nem na era bíblica tal feito foi “real”. E, mesmo aqueles que não conhecem o lado Sagrado, o Noé – personagem bíblico cristão, presenciam o sobrenatural em oposição ao natural, como uma trama de ficção científica que reconstroem a diegese fílmica. A ligação entre o Sagrado e o Fantástico transforma-se em uma ligação híbrida de gêneros. O Fantástico neste contexto é um híbrido. Um exemplo alhures para isso, seria a trilogia Matrix, dos irmãos Wachoswki (início do século XXI). Matrix simultaneamente é um filme de ficção científica e uma fantasia gótica acerca de um futuro obscuro para o homem, consequência de suas atitudes passadas. Cada vez mais fazemos parte de um futuro dominado pela tecnologia e pela ciência e, parece que a tônica é, independente do tema, tornar a narrativa hibridizada para uma saída dos lugares comuns das narrativas pouco empolgantes. “Noé”, com a inserção dos gigantes de pedra, da floresta visivelmente construída por computação gráfica, além de outros elementos, como as cores monocromáticas dos animais, fazem torna a obra reconhecida mais pelos efeitos sensoriais tecnológicos que despertam do espectador do que por sua sagraçidade.

Assim, o Fantástico e o humano em “Noé”, no centro da existência, modifica a noção de pecado e castigo e faz transitar do real (a Bíblia) para o Fantástico qualquer manifestação de sobrenatural. Com a secularização progressiva da sociedade, a capacidade de suscitar a crença depende de uma opção voluntária do espectador no sentido da rendição à trama, de estar ligado a uma suspensão do descrédito perante elementos que são, mais do que nunca, percebidas como artificiais ou irreais pelo no século XX, pelo espectador.

Felipe Furtado, no seu estudo A Construção do Fantástico na Narrativa, obriga-nos à readequação de alguns artifícios sobrenaturais. Às manifestações sobrenaturais de natureza supersticiosa sobrepõem-se as que partem do homem. Reflexos em espelhos e outras superfícies, desdobramentos no espaço e no tempo, sonhos e visões, que podem tomar a forma de assombrações, duplos ou gêmeos, esquizofrenias, bipolaridades e outras perturbações mentais, contrastes (interior e exterior, luz e sombra, Bem e Mal, entre muitos outros) têm na sua gênese os desfasamentos internos das personagens, que se expressam, frequentemente, através de sinais ex-

teriores de monstruosidade física ou comportamental. Talvez isso seja o que acomete o personagem Noé, pois quando se vê entre os que devem ser salvos em sua arca e os que devem ficar e morrer no dilúvio, seu juízo de valor não o permite diferenciar os inocentes dos nóxios ao mundo, e assim, o seu lado mal acaba prevalecendo. Isso fez com que sua bondade, no estudo da tradição religiosa, fosse questionada. Será que Noé era o único homem virtuoso em uma humanidade má? Não vamos nos ater a tal questionamento, pois esse não é o escopo do trabalho, mas serve como pano de fundo para a construção de toda a narrativa fílmica que aqui se apresenta. São pelas ações de Noé que o Fantástico adquire forma e intensifica as ações sagradas, ou “benevolentes”. Ou, talvez, deixe o conceito do Sagrado mais estilizado, mais voltado às tendências do cinema do séc. XXI: impactante tecnologicamente.

Chiampì, na obra *O Realismo Maravilhoso*, observa que o discurso do Fantástico encontra esta forma de ressonância no espírito humano em função da presença, fundamentada social, cultural e historicamente, de um medo inconsciente, atávico, do desconhecido. A forma “fantástica” garante o despertar destes sentimentos porque projeta imagens e uma atmosfera particular ligadas a estados mórbidos da consciência.

As emoções de medo ou horror, bem como a sensação de nojo dos seres ameaçadores ou monstruosos glorificam uma concepção maniqueísta do mundo: o Bom, o Bem, O São e o Divino saem vencedores no conflito. A problematização do real no fantástico assume, neste sentido, o caráter de uma luta primordial entre forças antagônicas, da qual saem vitoriosos os valores que o pensamento logocêntrico aceita como positivos. (CHIAMPÌ, 1980, p. 67).

Segundo Silvio Zamboni, em “A pesquisa em arte; um paralelo entre arte e ciência”, toda tecnologia empregada em um filme cuja história liga-se ao Sagrado, também terá uma relação íntima com a produção de arte, com a técnica que procura tornar a obra única, revisitada, talvez, para se contar uma história tradicional sob o olhar de outra técnica, que podemos entender neste aspecto como o Fantástico na narrativa. Para Zamboni, vídeos e computadores criam novas possibilidades de imagens:

As tecnologias foram e continuam sendo ferramentas com que o artista passa a contar para a expressão e a comunicação de suas ideais. Elas, per si, não criam ideias novas e revolucionárias, mas servem para criar novas perspectivas dentro do mesmo paradigma, do mesmo conjunto de ideias já estabelecido. [...] A tecnologia pode recriar e refazer o que não foi feito, seu uso é valioso

em qualquer paradigma, porém sendo ferramenta e não ideia, nunca por si mudará o paradigma em que está atuando (ZAMBONI, 2006, P.42).

Outra característica considerável quando se faz obras baseadas em obras literárias ou bíblicas é a de se manter a inteligibilidade da obra, mesmo quando a ela se incorporam criações sobrenaturais, fantásticas que possibilitam outras análises de seus espectadores.

A dificuldade das adaptações reside na necessidade de tornar a narrativa perfeitamente inteligível à primeira vista (ao contrário do leitor de romance, o espectador não pode voltar atrás, apesar de poder – e não deve deixar de fazê-lo quando se trata de obras-primas – ver um filme várias vezes, quando captará todos os aspectos, todas as sutilezas que lhe escaparam nas projeções precedentes). Além disso, há o problema de “temporalidade”: é importante reunir o máximo de coisas num mínimo de tempo, exprimir tudo pela ação num tempo limitado; donde a necessidade de estilizar, de suprimir uma grande parte dos elementos do romance que se está adaptando para conservar somente o essencial da ação, o que existe de mais significativo nas individualidades. [...] Dadas as diferenças fundamentais entre os meios de expressão da literatura e do cinema, a adaptação mais escrupulosa é necessariamente a passagem de uma linguagem a outra, é uma tradução e, portanto, “uma traição criativa”, segundo Robert Escarpit.” (BETTON, 1987, p.117).

O espectador gosta de manter uma relação harmoniosa, seja com suas ideias, seja com sua forma de pensar, e principalmente com aquilo que lhe é exposto; ele gosta de saber, metaforicamente, “em qual terreno está pisando”, portanto o acréscimo de elementos estranhos às condições que lhe são “normais”, cotidianas podem gerar-lhe frustração, desinteresse, assim “chocado por uma obra, por uma imagem ou pensamento, o “receptor” nem sempre tem o espírito suficientemente aberto para dizer: “o filme é bom, bem interpretado, embora me choque” (BETTON, 1987, p.89). Talvez Noé seja isso – um estranho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os efeitos de sentido causados em “Noé” são da ordem do Fantástico, do sobrenatural lúdico, em que o Sagrado, a essência norteadora da construção fílmica aqui, fica a cumprir a missão de descrever os fatos dentro de uma estética hollywoodiana de adaptar para o cinema um material que já tenha base sólida de “fãs”, na tentati-

va, quem sabe, de garantir retorno de bilheteria. Outra vantagem bem vista é que usar a Bíblia como fonte não requer pagamento de direitos autorais. E ainda, usar a Bíblia com alta tecnologia é um princípio, quiçá, da construção de novos filmes de ficção científica com base religiosa. Noé é bíblico, sua missão sagrada foi conhecida mundialmente, por aqueles que se interessam pelo assunto principalmente, e revisita-la com homens fantásticos que se formam de pedras, ou florestas que se proliferam na velocidade da luz é trabalhar com o lado consciente do espectador. Se uma das principais características do cinema é a “suspensão da descrença”, o filme “Noé” não nos coloca em um universo diegético programado para uma imersão audiovisual, para um sonhar acordado, mas para uma ruptura com o que se pretendem encontrar neste discurso fílmico, e a cada nova cena de efeitos especiais vem à tona não a “suspensão da descrença”, mas a “encenação da crença”.

REFERÊNCIAS

ARONOFSKY, Darren. **NOAH** (tradução em português Noé). [Filme-vídeo]. - Direção de Darren Aronofsky. EUA- Paramount Pictures – 2h18min.

BÍBLIA. Português. **A Bíblia sagrada**: tradução na linguagem de hoje. São Paulo: Sociedade Bíblica do Brasil, 2000.

BETTON, Gerard. **Estética do Cinema**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

CHIAMPI, Irlemar. **O Realismo Maravilhoso**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DEMILLE, Cecil, B. **THE TEN COMMANDMENTS** (tradução em português Os Dez Mandamentos. [Filme-vídeo]. - Direção de Cecil B. DeMille. EUA -229 min, 1956.

FURTADO, Filipe. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense, 1984.

FURTADO, Filipe. **A construção do fantástico na narrativa**. Lisboa: Horizonte Universitário, 1980.

LEMONS FILHO, Arnaldo. **O cinema e o sagrado**. São Paulo, 2010.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Editora Moraes, 1977.

TODOROV, Tzvetan. **Introdução à Literatura Fantástica**. São Paulo: Perspectiva, 1970.

ZAMBONI, Silvio. **A Pesquisa em arte**: um paralelo entre arte e ciência. 3ª edição revisada. Campinas, SP. Autores Associados, 2006.

O CLICHÊ CINEMATOGRAFICO COMO ELEMENTO CRIADOR

ANDRÉ CAMPOS SILVA¹

INTRODUÇÃO AO CLICHÊ

Apesar do termo clichê ser bastante difundido entre os públicos consumidores de cinema, infelizmente existem poucos trabalhos científicos sobre o assunto. Com base em nosso levantamento bibliográfico encontramos apenas três livros que tratam diretamente da questão do clichê na cultura: *Les Discours du Cliché* (1982) de Ruth Amossy e Elisheva Rosen; *Les Clichés au Cinéma* (2000) de Annick Fiolet, e por ultimo *Do Clichê ao Arquétipo* de Marshall McLuhan e Wilfred Watson (1973). Da breve bibliografia apenas um dos títulos é encontrado em português ou inglês, os demais apenas em francês. As demais referências sobre clichê são feitas por intermédio de poucos artigos científicos. Não sendo possível encontrar referências a este assunto no banco de teses da CAPES. Dessa maneira, se mostra necessário e relevante pensar e avaliar as consequências deste fenômeno para os produtos comunicacionais, sobretudo para o cinema.

Leonor Areal (2011) propõe que o clichê ou *cliché*² cinematográfico seja uma espécie de embrião de um signo visual e cultural.

Uma imagem cuja forma se repete e se torna reconhecível é o que se chama um clichê. O cinema vive de clichés e gera clichés — imagens que, quanto

1 Formado em Publicidade e Propaganda, Mestre em Comunicação e Cultura, e Doutor em Ciências da Comunicação pela UNISINOS - Universidade do Vale do Rio dos Sinos. Atualmente é professor do IFSC - Instituto Federal de Santa Catarina - Campus Palhoça. E-mail emailbols@bol.com.br

2 A autora usa a grafia francesa da palavra, enquanto utilizamos a grafia adaptada ao português.

mais simplificadas, mais facilmente são retidas. Um clichê é ainda uma imagem que transporta um sentido ou uma significação segunda (além daquele que a insere no fio narrativo)[...] Um clichê será então como uma figura de estilo, um tropo tornado imagem. (AREAL, 2011, p.141)

O clichê é um símbolo comunicacional para McLuhan e Watson (1973). Eles observam que a palavra símbolo vem do grego *symballein*, que significa jogar junto. Símbolo para o autor se refere à justaposição de duas coisas. Originalmente o *symballein* descrevia o ato de quebrar um graveto em duas partes, onde cada pessoa ficava com uma metade e quando justapostos novamente os gravetos criavam um símbolo. O clichê adquire sentido justamente quando o público vê esta justaposição entre uma ocorrência na tela do cinema e rememora a mesma em diversas situações anteriores.

Chama-nos a atenção da existência deste processo comunicacional causado pelo clichê na interseção da troca simbólica entre os diversos filmes, que ao fazerem uso de um mesmo mecanismo de representatividade que é partilhado. Consagrando uma forte postura interacional entre a elaboração e o consumo destas obras.

A palavra clichê é de origem francesa, derivada de *clicher*, que se refere a uma peça de chumbo utilizada para realizar impressões, um molde que contém em sua superfície um determinado grafismo impresso que, quando pressionado com tinta sobre uma superfície porosa permite a obtenção de inúmeras impressões idênticas e padronizadas. Também é importante ressaltar que o clichê tipográfico era o principal meio para divulgar as ideias que seriam transmitidas por impressos.

A primeira definição formal da palavra clichê ocorreu na literatura por críticos franceses em meados do século XVIII. Segundo o dicionário Aurélio Buarque de Holanda Ferreira o termo clichê significa “ S.m. 1. Fotogravura. Placa fotomecanicamente gravada em relevo sobre metal, usualmente zinco, a traço ou a meio. (...) 2. A imagem ou o texto assim impresso. 3. Tip. V. estereótipo (...) Fig.v. lugar-comum.” (FERREIRA, 1988, p.118)

Sua própria definição já aponta a ideia que, em decorrência da reprodução sucessiva, as obras acabam se tornando desgastadas e pertencentes a um lugar comum. Ainda é bastante revelador que este termo tenha ganhado força no século XVIII, visto que no período romântico se passou a valorizar a obra de arte produzida pela visão do artista, com isto as obras passaram a serem assinadas e haver uma

enorme valorização do nome do artista. Apesar de não nos encontrarmos mais neste período, ainda hoje carregamos em nossa sociedade esta compreensão.

Acreditamos que esta definição inicial do termo clichê é bastante limitada e, como esperamos demonstrar ao longo deste texto, a manifestação do clichê está intimamente ligada à própria organização do pensamento humano. A tendência em ver nos clichês um processo de saturação promovido pela estrutura de composição da obra capitalista é superficial e apenas uma parte da problemática que buscaremos demonstrar. Segundo McLuhan e Watson (1973) existe a percepção de que os clichês são moldados pelas muitas estruturas ocultas da cultura. Eles não são necessariamente verbais, porque de alguma maneira têm um aspecto ativo na sondagem de nossas próprias consciências. O clichê está presente em múltiplas funções, desde a liberação de emoções até a recuperação de outros clichês, conscientes e inconscientes.

Segundo Robert Mckee (2013) o clichê tem duas problemáticas, a primeira é que ele funciona e por isto se tornou um clichê. Supõe-se que algum cineasta descobriu em determinado momento uma estratégia de construção de sentido e soube utilizá-la com brilhantismo. Por ter sido tão bem sucedido acabou sendo copiado repetidamente. O segundo problema com os clichês diz respeito a quantidade de narrativas feitas. Comparando o século XIX com o século XX nunca se produziu tantas narrativas, seja no teatro, na literatura, no cinema ou TV. Existem hoje canais de televisão que transmitem filmes 24 horas por dia. Ainda segundo Robert Mckee (2013), por conta da enorme quantidade de narrativas produzidas anualmente se torna cada dia mais difícil ser original, as histórias acabam ficando gastas rapidamente por conta dos clichês. Por isto Robert Mckee diz que os clichês se proliferam como nunca ocorreu até este momento. McLuhan e Watson (1973) permitem explicar o porquê hoje percebemos a existência tão prolifera de clichês. Segundo os autores devemos ter em mente que a aldeia global transformou o palco em um lugar público. Os meios de comunicação existentes trouxeram imagens que eram circunscritas a pequenos grupos e espaços geográficos para dentro das casas de todos, eliminando barreiras que antes nunca haviam sido percebidas e amplificou a percepção dos sentidos sensoriais, remodelando nossa sociedade. Em pouco tempo os membros de nossa sociedade partilhavam acesso às mesmas informações representacionais, não sendo mais necessário ser um inglês ou mesmo dominar um outro idioma além do português para obter acesso a um típico romance gótico de terror britânico, ou

pertencer à cultura egípcia para tomar contato com as histórias trágicas daqueles que profanam os seus túmulos.

O que chamamos de conteúdo de uma mídia, na concepção de Mcluhan é apenas um outro meio. O meio de um filme é um livro, ou uma peça de teatro. Por que a maneira deste conteúdo ser transmitido é segundo regras e utilizações já empregadas em outros meios. Por conta disto Mcluhan e Watson (1973) falam que os meios de comunicação de massa fazem uso de clichê que são provenientes de outros meios.

O processo de instauração do clichê se dá por algo que é banal e a algo que é reconhecidamente obvio para todos, e é transformado em algo artístico, que será novamente reproduzido incessantemente. Ou seja, um clichê que se transforma em outro clichê em decorrência de seu uso. O reconhecimento de algo como clichê já implica, na ótica Mcluhiana, em uma figura que nasceu de um determinado uso e é constantemente direcionada a um novo uso. Mcluhan e Watson (1973) se preocupam em estabelecer um entendimento do clichê em figuras de linguagem e não pensa especificamente no cinema ou em algum meio de comunicação. Segundo os autores quando fazemos uso desta forma chamada de clichê, durante muito tempo ela passa a acumular um grande leque de experiências humanas em decorrência de seus usos nas diversas situações em que foi empregada. Quando esta forma é re-sintetizada em outra, acaba carregando consigo a energia que acumulou anteriormente. Como exemplo da instauração do clichê Mcluhan e Watson (1973) cita o caso da Epifania de James Joyce. Epifania vem do grego *epiphainein* que significa manifestar, mostrar, aparecer. Este termo designava a aparição dos deuses. James Joyce se apropria, e seculariza este conceito, dando outra conotação que acaba sendo institucionalizada pelo vocabulário crítico. Para James Joyce a Epifania se refere a uma súbita manifestação espiritual de um estado memorável da mente. Apesar de haver relações entre os dois entendimentos da palavra existe uma grande diferença da sua aplicação atual. Epifania antes do escritor já era uma expressão gasta pelo uso, um clichê, visto a existência de uma enorme carga de sentidos provocados pela sua evocação. Quando James Joyce estabelece uma nova maneira de compreender esta expressão e passa a se tornar mais utilizada do que a original, temos a configuração de um novo clichê sobre o clichê anterior. Está é a lógica de funcionamento do clichê.

Como aponta Marshall Mcluhan (2011) hoje vivemos um período de alienação, assim como um período de inovações. Estes elementos estão intimamente conec-

tados. As inovações que surgem em um dado momento e chamam a atenção por seu reconhecido valor de inovar acabando por se transformar em uma fórmula que pode ter seus sentidos deslocados e pervertidos pelo uso.

INOVAÇÃO E CONVENCIONALIDADE

Jörg Schweinitz (2011) constata que quando o cinema foi reconhecido como arte era bastante comum ouvir de estudiosos e críticos que freqüentavam suas salas sobre como o cinema estaria destinado a cultivar uma nova cultura visual, se opondo ao convencionalismo e ao abstratismo da linguagem da escrita. Entretanto, conforme o som passou a ser implementado rapidamente estes discursos se dissiparam de sua euforia inicial e passaram a criticar o cinema por ser um agente extremamente potente do convencionalismo. Estes críticos perceberam que o cinema não tinha vencido qualquer mecanismo de convencionalismo, e sim elaborado novos. A reflexão destes pensadores decorre do fato de verem o clichê como um padrão que se opunha criticamente a termos como; artístico, criativo, originalidade, verdade e individualidade. Nos tempos atuais o clichê passou a ser concebido como algo excessivamente simplificado e por isto inaceitável por alguns. A este respeito José Maria de Lima diz:

O estudo da noção do clichê e de sua função na prosa literária obriga a um trabalho preliminar de cotejo entre alguns teóricos da literatura que tratam do assunto. Apesar de tais autores defenderem o uso do clichê, conferindo-lhe até um certo valor estético, quando devidamente empregado pelo escritor, prevalece ainda uma atitude negativa de só ver no clichê uma fraqueza de estilo, uma banalidade de forma ou um pensamento sem originalidade. (LIMA, 1985, p.49)

Esta constatação é perfeitamente justificável pelo que Umberto Eco (1985) relata. Segundo o autor, o critério da estética moderna³ para reconhecimento de valor artístico é a novidade. O prazer estético não é contemplado na repetição. Um padrão já realizado ou conhecido foi considerado pelas teorias de arte moderna como não artístico, e sim elemento industrial. Por este motivo a estética do Romantismo elaborou a distinção entre artes maiores e menores, bem como entre

3 Para Umberto Eco esta estética moderna se iniciou no período do maneirismo, movimento que ocorreu no século XVI.

artes e ofícios⁴. Um artesão produz diversas obras do mesmo modelo, de maneira parecida, similar a uma pequena linha de produção. A este tipo de trabalho a estética moderna não reconhece procedimento artístico, porque antes mesmo de iniciar a elaboração de um novo modelo já tem claro para si como será a obra terminada, havendo pouco espaço para o incerto. As artes para estes novos estetas, por outro lado, corresponde a uma revolução, em que cada obra necessita ter uma individualidade e novos paradigmas de olhar para o mundo. Ainda segundo Umberto Eco (1985) esta visão estética esquece que da Grécia Antiga até a Idade Média não havia esta impaciência que acometia a divisão entre artes e ofícios, visto que utilizavam o mesmo termo, *techne* ou arte, para designar as duas ocupações. O trabalho de um barbeiro recebia a mesma classificação que um escultor de estátuas ou um poeta.

Segundo Robert Mckee (2013) as artes que utilizam histórias, como a música, a dança, a literatura, o cinema etc, operam através do tempo. O problema de uma obra de arte ser calcada sobre o tempo é a necessidade de levar o público através deste fluxo de tempo, sem que o espectador note que o tempo passou e um dos grandes problemas com estas artes é a repetição. Movimentos, cenas, e ritmos que se tornam repetitivos leva a audiência a perder o interesse nas obras, permitindo ao público ter uma forte noção do tempo.

A estética clássica não se mostrava tão ansiosa pela inovação a todo custo, muito pelo contrário, sempre viam com bons olhos a apreciação das obras do passado em detrimento de obras novas. Não por menos era bastante comum existirem diversas interpretações de mitos gregos e histórias bíblicas. No contexto moderno os artistas respeitam os trabalhos realizados anteriormente, porém seus públicos contemporâneos admiram as tendências opostas a estes trabalhos, desejam inovação. Por conta disto a estética moderna é tão severa com a indústria de massa ou qualquer proximidade com uma elaboração em escala. A este respeito Areal diz

A ideia difundida e generalizada que conota negativamente os estereótipos e clichés tem a ver, diz Joly citando Barthes, “com o facto de ‘nós dependermos de uma ideologia filosófica e estética da originalidade,’” além da valorização do indivíduo versus a sociedade, do espontâneo versus o normativo. Esta valorização da individualidade interpõe-se como uma cortina que nos impede de aceitar a importância do cliché enquanto forma de reprodução social de ideias, conceitos e estruturas de significação; como forma tout court de representar o mundo, à qual ninguém é imune. (AREAL, 2011, p. 144)

4 Umberto Eco se refere ao movimento arts and Crafts

Não por menos, ainda segundo Umberto Eco (1985), produtos provenientes dos meios de comunicação, como histórias em quadrinhos, programas de televisão e filmes são rotineiramente vistos como reprodutores de modelos não artísticos, mesmo assumindo a existência de um prazer em sua apreciação. A apreciação prazerosa, e a repetição destes formatos com pouca inovação é vista como um truque meramente comercial, que visa atingirem expectativas de audiências e não provocar nenhuma visão nova do mundo, e por isto obras pobres. Quando na verdade qualquer mercantilização estabelece a necessidade de sempre suprir o mercado com novos insumos a serem consumidos, com a pretensão de providenciar algo que nenhum produto antes conseguiu, permitindo a concepção da novidade. Por isto, segundo Eco (1985) nesta visão os produtos provenientes da indústria da comunicação de massa são comparados à produção serializada da indústria de produtos de consumo. A ideia que algo possa ser produzido em série é bastante estranha na aceção artística da estética moderna. Mesmo que, segundo Jörg Schweinitz (2011), em nosso mundo contemporâneo, dominado pela representação midiática não há forma, imagem ou ideia narrativa que não tenha sido obtida sob as bases de algo anterior, caracterizando uma extensa sucessão de séries. As histórias folclóricas contadas antes do cinema eram vistas como uma arte de repetição e redução de fórmulas, assim como também eram bastante populares.

Por outro lado, as formas repetidas no âmbito midiático dão estabilidade e segurança ao público, já que são mais facilmente reconhecíveis. De acordo com Beatriz Sarlo “a repetição é uma máquina de produzir uma suave felicidade, na qual a desordem semântica, ideológica ou experiencial do mundo encontra um reordenamento final e remansos de restauração parcial da ordem” (SARLO, 1997, p. 73).

De acordo com José Maria de Lima (1985) o clichê tem uma peculiaridade. Quando utilizado, expressa uma fórmula que suscita uma ordem cronológica do aparecimento de suas estruturas nas diversas obras que fazem uso deste determinado clichê. Desta constatação nasce a ideia que esta estrutura seria um plágio em relação a uma formulação original. Como bem nota o autor, o clichê faz parte da linguagem, mas é visto como algo desgastado e imutável porque se olha para ele de fora de seu contexto estilístico e linguístico. Lima (1985) defende que, mesmo quando utilizado, o clichê gera renovação, quando é percebido dentro dos limites de um modelo e tira sua eficácia do desvio deste modelo anterior. Desta maneira o clichê sempre expõe as brechas para uma renovação. O autor ainda salienta que ao se buscar reti-

rar modelos de uso o rejuvenescimento não ocorre na obra, mas o contrário, já que a renovação pressupõe a permanência do clichê como pólo de oposição ao que foi modificado de um ou vários elementos, formando um grande contraste.

Por conta do que se encontra exposto podemos afirmar que, quando existe a percepção de uma determinada passagem que se encontra desgastada pelo uso do clichê, já está ocorrendo uma tendência dentro da estrutura de funcionamento da linguagem cinematográfica para a sua modificação. Os grandes planos fixos dos teatros filmados eram rotineiramente criticados. Eram uma conformação de clichê que por conta de sua crítica acabou promovendo o nascimento da linguagem cinematográfica. O clichê age de maneira auto-reflexiva, ao se deparar com uma forma já desgastada impõe a si mesmo a necessidade de modificação dentro do uso da linguagem cinematográfica.

Segundo Marshall McLuhan (2011) a tarefa do cineasta é a de transportar o espectador de seu mundo para um criado pelo cinema, usurpando a realidade, de maneira a produzir fantasias e ilusões em nossas mentes. Além disto, segundo o autor, o espectador aceita de maneira imparcial sem tomar consciência crítica disto. Aceita o fato de aparecerem e desaparecem figuras de suas vistas quando está em uma sala de cinema. Isto seria, para o autor, incompreensível para uma audiência de uma tribo africana ou a outros grupos que não mantém contato com o audiovisual. Se alguém desaparecesse de um dos lados do campo, eles gostariam de saber o que aconteceu para isto ocorrer. Nossa audiência é letrada em perceber estas imagens, linha a linha, sem pôr em questão a lógica da linearidade, aceitando a sequência dos cortes sem haver qualquer protesto, em decorrência do costume de tais materiais.

Devemos ter claro que a constituição daquilo que chamamos de linguagem cinematográfica se deu por um sucessivo processo histórico de consolidação de práticas e clichês, algumas vindas de outras artes como a ópera, o teatro, etc e outras criadas no próprio exercício de realização fílmica.

Assim podemos dizer sem receio que a linguagem cinematográfica que assimilamos de maneira tão familiar, se baseia em convencionalidades ou clichês aceitos na maneira de tratar estas ficções produzidas pelo cinema. Aída Marques (2007) nota que as relações entre sequências, planos e cenas que hoje nos parecem tão naturais foram forjadas em construções desde a invenção do cinema. Ainda segundo a autora, se hoje a linguagem cinematográfica é compreendida de maneira tão au-

tomática é porque já foi incorporada ao nosso sistema cognitivo. É uma questão de educação e hábito para que possamos realizar as conexões que são sugeridas pela montagem. Marshall McLuhan fornece um exemplo que justifica nosso pensamento:

Ao assistir a *O Vagabundo*, de Charles Chaplin, a audiência africana chegou à conclusão de que os europeus eram mágicos capazes de ressuscitar gente: ali se apresentava um tipo que conseguia sobreviver depois de levar um tremendo golpe na cabeça...sem dar mostras de ter sido ferido. Quando a câmera se desloca, eles vêem árvores em movimento e edifícios crescendo ou encolhendo, pois não podem partir da pressuposição dos povos letrados de que o espaço é contínuo e uniforme. Os povos não-letrados simplesmente não “entendem” a perspectiva ou efeitos de distância em luz e sombra – coisa que julgamos serem inatas ao equipamento humano. (MACLUHAN, 2011, p.322)

O PARADOXO DO CLICHÊ

O clichê, segundo Jôrg Schweinitz (2011), é uma simplificação profundamente ligada a nossa impressão mental, particularmente persistente, que nos leva a perceber e realizar um processo de julgamento, funcionando como um mecanismo simbólico. Quando percebemos algum elemento novo, nossa mente associa a este elemento informações. Desta maneira, sempre que algo similar se repete nossa mente já processará com as informações abastecidas, reforçando o estabelecimento de um clichê. Por isso, quando processamos alguma informação de um elemento novo, nossa mente entra em alerta, nos chamando atenção. O clichê é uma necessidade para a mente humana acomodar a dinâmica de multiplicidade de informações, tomando como base o reconhecimento de expectativas do grupo social, tornando estes padrões de representações simbólicas partes do indivíduo e do grupo ao qual ele pertence.

De acordo com Lima (1985) o clichê é um elemento detectável pelo leitor no decorrer de sua leitura, sendo sentido como arranjo estilístico específico pela maneira de ser disposto e utilizado pelo criador da obra, conferindo-lhe uma força expressiva. Por conta disto, José Maria de Lima (1985), considera o clichê uma estrutura de estilo já que é ela que chama a atenção do leitor. Segundo o autor o clichê sofre renovações, mas estas não o destroem e nunca são renovações totais, já que são perfeitamente reconhecíveis pelos seus leitores. Assim o clichê se renova

sempre parcialmente. A este respeito Umberto Eco (1985) diz que o público tem a sensação de conhecer algo apenas naquele momento, quando na realidade já sabe o que ocorrerá. A compreensão intertextual de um gênero se torna possível a partir do momento em que se adquirem competências e pressupostos adquiridos dentro do costume de assistir a estes filmes. O filme acaba se tornando um paradoxo, porque necessita parecer propor novidades quando na realidade tem que usar formas similares para atender ao público. Por isto, segundo Umberto Eco (1985), a estética da obra de arte hoje necessita ser orientada por dois princípios. O primeiro é estar entre uma tradição que concebe sua realização, segundo certos procedimentos e regras, e promover a inovação. O segundo está relacionado à dialética entre o tradicional e o novo que necessita ser percebido pelo consumidor, de maneira que seja possível notar a mensagem (conteúdo) bem como a maneira dela ser transmitida (forma da linguagem cinematográfica).

O filme deve ser elaborado de maneira que possamos perceber um mesmo tratamento, mas presenciarmos alguns aspectos de inovação. Sob o aspecto estético moderno, um filme é interessante quando somos surpreendidos por uma reviravolta que seja reconhecida. Neste sentido a repetição de um produto não se opõe a inovação. O espaço destinado a esta inovação do antigo é o elemento que irá ditar seu julgamento de valor. Segundo José Maria de Lima:

Quando se trata de situar um texto literário face a outros textos que o precederam, ou de uma forma mais abrangente, face a diferentes discursos, tais como; estéticos, filosóficos, políticos, científicos, etc. A crítica dispõe de argumentos valorativos privilegiando, na maioria das vezes, os primeiros como fontes e os segundos como legados destas fontes. Diante desta atitude ao mesmo tempo redutora e valorizante, o mais aceitável é reconhecer o aspecto dinâmico desse mecanismo de empréstimo, fazendo do texto não mais um simples receptáculo de partes de outros textos, mas o lugar próprio de uma transformação produzida pelo escritor. (LIMA, 1985, p.56)

Em cada história nova, o público sente prazer quando estes elementos tradicionais reaparecem, sendo uma condição essencial para este tipo de leitura. É uma estratégia estabelecida dentro da própria história. Ninguém falaria que as histórias de Sherlock Holmes são ruins por conta que Arthur Conan Doyle relatar em todas elas elementos que persistem mais ou menos de maneiras iguais como os vícios por cachimbo, palpites sempre certos, etc. Estes elementos nos permitem reconhe-

cer o personagem de maneira tão familiar, mesmo que ele apareça em histórias que tradicionalmente jamais pensaríamos que fosse possível. O mesmo se sucede com os filmes de terror, qualquer coisa que não seja uma trilha sonora lúgubre para nos surpreender em certa passagem tensa soará estranho e inapropriado. Um serial killer em qualquer contexto é uma ameaça, mas ele tem que ser capaz de inovar na maneira de ser cruel nos filmes para que a surpresa de seus atos traga o medo.

Eco (1985) diz que estas características nos facilitam o acesso ao mundo que é proposto pela ficção, e elas são tão importantes que a história em si se torna secundária, já que escolhemos estas obras por conta destes elementos causadores do paradoxo, e não necessariamente pela trama. Não lemos as histórias de Sherlock Holmes por conta das histórias de quebra cabeça, mas sim para ver como o personagem consegue solucionar crimes similares utilizando sua mente em todas as histórias da mesma maneira. O mesmo se dá com os sucessivos filmes de terror do subgênero Gore⁵. Quem procura um filme pertencente ao gore como *Fome Animal* (1992) não dá tanta importância por se tratar de um filme de zumbi, mas sim busca a maneira da história ser tratada. Um personagem atirando em um morto vivo para evitar ser devorado não é tão assustador porque é algo óbvio, mas presenciar um personagem comer o cérebro de outro com uma colher de sobremesa, vagarosamente, isto se torna tão repugnante que acaba provocando medo.

Neste paradoxo criado pelo clichê, entre se manter em uma antiga tradição e assumir simultaneamente a percepção de algo novo, enquanto uma estética moderna, podemos assumir que as expectativas do público por encontrar estes padrões de repetição já ocorrem antes mesmo de assistir ao filme. Isto porque a existência do filme do gênero de terror está atrelada a crença que o espectador tem a respeito do que venha a ser esta tradição que chamamos de gênero terror. Tão logo este conhecimento é estabelecido pelas expectativas do público, ao encontrar os elementos que para eles constituem as estratégias deste gênero. Qualquer filme que não atende esta visão do público nos futuros lançamentos não serão compreendidos como filmes de terror. Por conta disto, nosso comportamento de apreciação do cinema de gênero é construído historicamente, frente as nossas expectativas do que esperamos encontrar nos novos filmes e os clichês tendem a ser identificados mais facilmente.

5 Sub-gênero de filmes onde a criatividade em promover o exagero por cenas nojentas e chocantes é o que dita a qualidade do filme.

Esta construção de expectativas sobre a maneira que um determinado clichê irá se comportar, segundo Eco (1985) é resultado da intertextualidade. Ele comenta que existem diversos tipos de intertextualidades nas obras artísticas, porém salienta em especial da citação irônica do lugar comum. A diferença deste tipo de intertextualidade das demais se dá pela necessidade do espectador conhecer o original para compreender que aquilo se trata de uma citação, caso contrário o que não é uma inovação passa a ser visto como inovação, isto é, o clichê não é reconhecido como clichê. Este tipo de ocorrência do clichê, segundo o autor, é bastante típico das narrativas pós-modernas, em especial nos meios de comunicação de massa. A citação irônica do lugar comum faz alusão a uma determinada cena famosa, porém finaliza a cena de maneira própria. Como exemplo o autor fala do caso de Indiana Jones, no primeiro filme *Os Caçadores da Arca Perdida* (1981), onde o personagem central se defronta com um árabe enorme que demonstra uma grande habilidade com o manejo de uma espada. Indiana Jones não tem qualquer espada. Ao invés do personagem central se mostrar preocupado e brigar com o Árabe, que seria a maneira tradicional do clichê resolver a situação, ele simplesmente saca a arma e dá um tiro acabando com a ameaça de maneira esdrúxula.

No segundo filme, *O templo da Perdição* (1984), ocorre uma cena muito parecida. Dois enormes árabes surgem armados com espadas, mas nesta vez quando o personagem olha para a cintura para sacar a arma ela não está lá. O diretor já sabendo que o público esperaria encontrar nesta situação a arma no coldre, acaba inovando quando utiliza o clichê para surpreender, ao fazer um novo uso de uma estrutura já consagrada. Ao invés do personagem fazer uso da arma e acabar com a situação de maneira rápida, somos surpreendidos por uma nova resolução deste clichê. Este tipo de situação é bastante comum como uma maneira de tentar resolver o paradoxo do clichê. Tal tipo de intertextualidade impõe a necessidade do espectador ter um vasto conhecimento de convenções pertencentes a um gênero ou situação, sendo, segundo o autor, parte do tesouro do imaginário coletivo. Podemos dizer que quanto maior a quantidade de filmes assistidos por uma dada platéia, mais clichês surgirão e mais alterações ocorrerão neles em decorrência de suas inovações. Por conta disto, Eco (1985) comenta que tal processo é extremamente sofisticado, ainda mais se levarmos em consideração a quantidade de material existente. Para assistir a um filme de um gênero tradicional como o terror ou outro qualquer é necessário reconhecer certos comportamentos pertencentes a este for-

mato. Vários diretores se tornam famosos por criar suas identidades sobre a maneira de responder aos clichês, como Hitchcock o mestre do suspense, o polêmico Almodóvar, cinema intimista de Bergman etc.

Ao invés de acusar o clichê como uma fórmula que visa o empobrecimento ou banalização de uma ideia, nos perguntamos por que ele se torna eficaz em sua expressividade, sobretudo em sua capacidade de transmissão da linguagem cinematográfica nos filmes de terror. Ao se proceder desta maneira instrumentalizamos as estratégias de organização de um filme.

REFERÊNCIAS

AMOSSY, Ruth; ROSEN, Elisheva. **Les Discours du cliché**. CDU-SEDES, Paris, 1982.

AREAL, Leonor. Para Uma Teoria Do Clichê. **Revista de Filosofia e da Imagem em Movimento**, Número 2, Dezembro 2011. Escola de Artes e Design das Caldas da Rainha, Universidade Nova de Lisboa.

ECO, Umberto. Innovation and Repetition - Between Modern and Post-Modern Aesthetics. **The Moving Image**. vol.114, 1985, pp. 161-184, MIT Pres.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa**. Nova Fronteira, 2 edição, Rio de Janeiro, 1988.

FIOLET, Annick. **Les clichés au cinéma**. Paris, L'Art du cinéma (Paris), 27-28, hiver 2000, pp.5-12.

JACKSON, Peter. **Braintead ou Dead Alive** (tradução em português Fome Animal) [Filme-Vídeo]. Direção de Peter Jackson. Nova Zelândia, 1992, 104 min.

LIMA, José Maria de. A Função do Clichê literário no estilo de Raul Pompéia. **Revista de Letras**, UNESP - Universidade Estadual Paulista, vol 25, 1985, pp. 49-57.

MARSHALL, Frank. **Os Caçadores da Arca Perdida**. [Filme-Vídeo]. Produção de Frank Marshall. Direção de Steven Spielberg. EUA, 1981, 115 min.

MARQUES, Aída. Idéias em Movimento – **Produzindo e realizando filmes no Brasil**. Rio de Janeiro, Artemídia Rocco, 2007.

MCLUHAN, Marshall; WATSON, Wilfred. **Do Clichê ao Arquétipo**. Rio de Janeiro, Record, 1973.

MCKEE, Robert. Um dos maiores gurus de Hollywood Robert Mckee fala sobre a arte do Roteiro. **Almanaque**, Rio de Janeiro: Globonews, 08/01/2013, programa de televisão.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna** - intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina. Rio de Janeiro, Editora UFRJ, 1997.

SCHWEINITZ, Jörg. **Film and Stereotype** - A challenge for cinema and theory. Columbia University press, New York, 2011.

WATTS, Robert. **O Templo da Perdição**. [Filme-Vídeo]. Produção de Robert Watts. Direção de Steven Spielberg. EUA, 1984, 118 min.

JUNG, GREIMAS E *BIOSHOCK INFINITE*: OS ARQUÉTIPOS COMO FUNÇÕES NARRATIVAS NOS JOGOS ELETRÔNICOS DE VIDEOGAME

LEONARDO VIEIRA DA ROCHA¹

Os jogos eletrônicos de videogames, aqui caracterizados apenas como games atingiram um aspecto integrativo na sociedade atual e na cultura. Estão presentes em diversos segmentos e atualmente são abordados e estudados pelos mais diversificados fins, desde o simples entretenimento lúdico até seus aspectos educacionais e mercadológicos.

É cada vez maior o número de pesquisadores dispostos a ultrapassar os preconceitos, tendo em vista uma melhor compreensão sobre quais são as características dessa nova mídia que a tornam capaz de produzir tamanho apelo, adesão psíquica e artística além de capacidade imersiva sociocultural na contemporaneidade. (SANTAELLA, 2004)

Mayra (2008) relata que os primeiros estudos sobre games se originaram a partir do estabelecimento da teoria dos games, ou '*games studies*', na década de 1990 onde se originaram duas linhas de pesquisa: a ludológica e a narratológica. A ver-

1 Leonardo Vieira da Rocha – Especialista em Comunicação Organizacional. Professor do curso de Administração e Relações Públicas das Faculdades Integradas do Brasil - Unibrasil/PR e Mestrando do curso de Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. prof.leorocho@gmail.com.

tente ludológica aborda os princípios técnicos e receptivos dos jogos como regras, mecânicas, interação e recepção do jogador, galgados principalmente em autores como Johan Huizinga e Roger Caillois e tem como principal defensor Espen Aarseth. Este opina sobre o desafio de se estabelecer uma metodologia de análise dos games visto a diversidade epistemológica:

Todos nós entramos neste campo vindos de algum outro lugar, desde a antropologia, a sociologia, a narratologia, semiótica, estudos de cinema, etc, e a bagagem política e ideológica que trazemos do nosso antigo campo inevitavelmente determina e motiva as nossas abordagens. [Tradução livre] (AARSETH, 2001).²

Já a vertente narratológica, aborda os aspectos narrativos oriundos da literatura, do cinema e da comunicação, amplamente descritos pelas pesquisas formalistas e estruturalistas de Tzvetan Todorov (2003), Roland Barthes (2008) e Vladimir Propp (1983). Os principais nomes nesta linha são Janete Murray e Henry Jenkins.

Reuter (2011, p.10) complementa apontando que a análise narratológica tem, dentre outras, a característica de que “as narrativas apresentam formas de base e princípios de composição comuns”, isto é, independente de forma e conteúdo, narrativas sempre apresentarão uma mesma estrutura interna. A autora também salienta que a narratologia pode ser aplicada em conjunto com outras áreas, mediante o ponto de vista de suas abordagens, como por exemplo, a sociologia e a psicanálise.

A NARRATIVA

Segundo Greimas (1973) o termo narrativa é usado para indicar uma alocação figurativa, com personagens que realizam atos em uma sequência no tempo e espaço, mudando seu estado, e se difere do simples ato narrado pela existência do conflito e de um narrador. Além do narrador, a estrutura narrativa apresenta mais quatro elementos fundamentais: Enredo, tempo, espaço e personagens. (REIS; LOPES, 1988).

O elemento enredo pode ser observado pelo conjunto estruturado dos fatos e

² *We all enter this field from somewhere else, from anthropology, sociology, narratology, semiotics, film studies, etc, and the political and ideological baggage we bring from our old field inevitably determines and motivates our approaches.*

sua natureza ficcional. Os aspectos primordiais de um enredo são a verossimilhança, ou seja, sua lógica interna; e o conflito, seja ele externo (entre personagens ou entre personagem e ambiente) ou interno (dramas psicológicos, morais, emocionais, etc.). (GANCHO, 2002).

O elemento tempo refere-se ao ‘quando’ os fatos ocorrem. Envolve aspectos cronológicos, a época e a duração dos fatos sem alteração em sua ordem e psicológicos, que altera a ordem natural e é determinada pelos anseios e imaginação do narrador e dos personagens. Em contrapartida o elemento espaço refere-se ao ‘onde’ os fatos ocorrem e tem a ordem de situar e integrar os demais elementos da estrutura narrativa quer influenciando ou sendo influenciado pelas ações destes. (GANCHO, 2002; REIS; LOPES 1988).

Um dos elementos mais significantes da narrativa são as personagens, ou atores como prefere Greimas (1973) por estabelecer uma amplitude semântica maior. Estes podem ser hierarquizados, entre outros aspectos, pela sua posição e ação. Em relação à posição à narrativa, os personagens podem ser protagonistas, aqueles pelo qual a narrativa é contada; antagonistas, todo personagem que se opõe ao protagonista e secundários, que atuam como figurantes de apoio. Já em relação às ações, são os aspectos quantitativos os catalisadores da importância de cada personagem. Quanto mais funções a serem realizadas e/ou, quanto mais aparições, mais importante é o personagem. (GANCHO 2002; REUTER 2011)

Vladimir Propp (1983) aprofunda o tema das ações dos personagens ao estudar a narrativa dos contos de fadas russos. Propp percebeu a existência de um padrão narrativo formado por sete classes, ou agentes, de personagens que desenvolvem trinta e uma funções em esferas, como mostra o quadro 1 abaixo.

Quadro 1 – Esferas, classes e funções dos contos maravilhosos russos

ESFERA		CLASSE	
1ª		O Agressor (<i>antagonista</i>)	
2ª		O Doador (<i>aquele que dá um objeto especial ao herói</i>)	
3ª		O Auxiliar (<i>o coadjuvante</i>)	
4ª		A Princesa e o Pai (<i>que recompensam o herói e punem o falso herói</i>)	
5ª		O Mandador (<i>aquele que dá a missão ao herói</i>)	
6ª		O Herói (<i>o protagonista</i>)	
7ª		O Falso Herói (<i>aquele que quer a glória do herói</i>)	
FUNÇÕES			
0. Situação inicial	10. Início da ação contrária	21. Perseguição	
1. Afastamento	11. Partida	22. Socorro	
2. Interdição	12. Primeira função do doador	23. Chegada incógnita	
3. Transgressão	13. Reação do herói	24. Pretensões mentirosas	
4. Interrogação	14. Recepção do objeto mágico	25. Tarefa difícil	
5. Informação	15. Deslocamento	26. Tarefa realizada	
6. Engano	16. Combate	27. Reconhecimento	
7. Cumplicidade	17. Marca	28. Descoberta	
8. Vilania	18. Vitória	29. Transfiguração	
9. Mediação ou transição	19. Reparação	30. Punição	
		31. Casamento	

Fonte: (PROPP, 1983). Adaptado pelo autor

Propp (1983, p. 16-17) define por função “o procedimento de um personagem, definido do ponto de vista de sua importância para o desenrolar da ação” e complementa que esta reprodução funcional idêntica executada por uma diversidade de personagens foi observada por historiadores nas religiões, nos mitos e nas crenças.

Um destes historiadores foi Joseph Campbell (1997) que, estudando diversas narrativas míticas, chegou a esta mesma conclusão de que qualquer história, irrelevante o contexto sócio-cultural-racial, tem o potencial de estabelecer funções, ou ações comuns ao mito como uma linha condutora de triunfos macrocósmicos. Desenvolvendo assim o seu modelo do monomito. Segundo Campbell (1997, p.17) o monomito, ou jornada do herói, é “uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno”. Esta fórmula apresenta-se em um ciclo fechado composto por dezessete estágios que o herói (ou heroína) deve

sobrepular para alcançar, não só uma recompensa, mas benefícios aos seus iguais, como mostra o quadro 2 abaixo.

Quadro 2 – As etapas do monomito de Campbell

SEPARAÇÃO	Mundo cotidiano	Este é o mundo atual e conhecido do herói. Serve para apresentar o herói.
	Chamado à aventura	Neste estágio a rotina do herói é quebrada por um acontecimento inesperado.
	Recusa do Chamado	O herói pode decidir não aceitar o chamado.
	Ajuda Sobrenatural	O herói recebe o auxílio de um personagem secundário com mais experiência.
	Travessia do Primeiro Limiar	É a passagem do mundo conhecido para o desconhecido. Neste estágio acontece o encontro com o guardião do limiar.
	INICIAÇÃO	Barriga da baleia
Caminho de provas		O herói é constantemente desafiado e deve sobrepular diversos obstáculos.
Encontro com a Deusa		O herói encontra um personagem de grande beleza e aspecto maternal.
Mulher como Tentação		Um personagem do sexo oposto pode auxiliar ou se opor ao herói.
Síntonia com o Pai		O herói deve se reconciliar com uma figura paterna de autoridade suprema.
Apoteose		É o momento de iluminação da consciência e que inicia a transformação do herói.
A Grande Conquista		Estágio de harmonização e de alcance da recompensa a ser compartilhada.
RETORNO	Recusa do Retorno	Alguns heróis acabam por decidir não retornar ao mundo cotidiano.
	Voo Mágico	A fase da fuga e perseguição. O herói pode encontrar novos obstáculos.
	Resgate de Dentro	O herói recebe ajuda de seus aliados para escapar.
	Travessia do Limiar de Retorno	Outro guardião deve ser confrontado para que o herói renasça como um indivíduo completo no outro mundo.
	Senhor de Dois mundos	A experiência transformou o herói em um ser capaz de transitar entre os dois mundos
	Liberdade para Viver	O herói pode compartilhar seus conhecimentos e saberes com a humanidade.

Fonte: (CAMPBELL, 1997). Adaptado pelo autor.

Porém, o modelo de Propp foi muito criticado por diversos estudiosos, principalmente pelo seu caráter por demais formalista, entre eles estavam A. J. Greimas (1973) que, inspirado no modelo proppiano e nos estudos de autores como Strauss e Souriau, propôs um modelo mais enxuto e generalista para a análise de narrativas, o qual denominou modelo actancial. Este modelo é formado por três eixos denominados saber, desejo e poder e seis actantes, isto é, classes de atores que executam ou sofrem uma ação.

A elaboração do modelo segue a premissa de simplificar a qualidade e quanti-

dade de ações e funções de uma narrativa, apresentando um sujeito, que persegue um objeto, mediante um chamado do destinador para beneficiar um destinatário. Este sujeito terá o auxílio de um adjuvante e deverá sobrepujar obstáculos criados pelo oponente. A figura 1 abaixo demonstra o modelo.

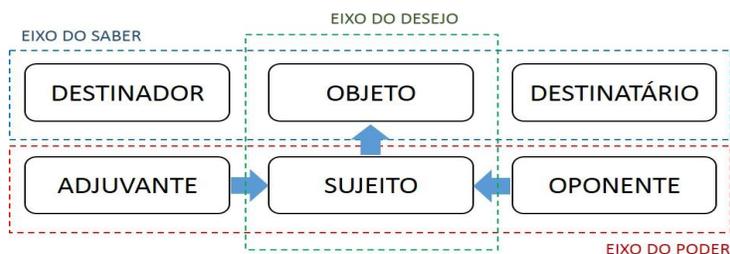


Figura 1 – Modelo actancial greimasiano

Fonte: (GREIMAS, 1973). Adaptado pelo autor

Greimas (1973, p. 240-1), corroborado por Rector (1978, p. 100) explica que permeado nestes três níveis um ator (personagem) pode assumir, não apenas um, mas diversos “comportamentos realmente observados na narrativa ou simplesmente subtendidos” simultaneamente e que desta forma cada nível pode apresentar, além de atores e actantes, unidades actanciais elementares que compõem unidades maiores, chamados papéis.

INDIVIDUAÇÃO

Para Jung (1981) a psicologia analítica aborda o estudo da psique humana, por uma dimensão energética antagônica, isto é, o estudo da personalidade pelos processos de compensação de energia entre consciente, inconsciente pessoal e inconsciente coletivo.

O consciente é o ambiente de relações percebidas pelo ego, tem a função de reflexão. Envolve a Persona - Rosto social ou máscara pública apresentado às outras pessoas que reflete uma imagem ilusória da verdadeira natureza do indivíduo - e o Ego - o centro controlador da consciência que almeja a manutenção da personalidade consciente, a identidade pessoal e a mediação entre consciente e inconsciente. (JUNG, 1981) e (SCHULTZ E SCHULTZ, 2008).

O inconsciente pessoal é formado pelo reservatório de energia psíquica esquecida ou reprimida por suas características perturbadoras ou insignificantes. Neste nível encontram-se os arquétipos da sombra – o lado obscuro e primitivo do indivíduo onde residem os comportamentos impróprios à sociedade, mas também a vitalidade, criatividade e a emoção – Animus e Anima – os comportamentos, temperamentos e atitudes femininas e masculinas manifestados devido a séculos de convivência – e os complexos – padrões emotivos organizados em um tema comum. (id, 1981; id 2008).

Já o inconsciente coletivo se encontra no nível mais profundo da psique onde se acumulam as experiências universais herdadas pela espécie humana. Estas experiências criam comportamentos aos quais as pessoas estão predispostas a emanar. Aqui se encontram o self – a representação da unidade e harmonia da personalidade na sua totalidade – e os demais arquétipos.

A psique e seus constituintes podem ser melhor visualizadas pela figura 2 a seguir.

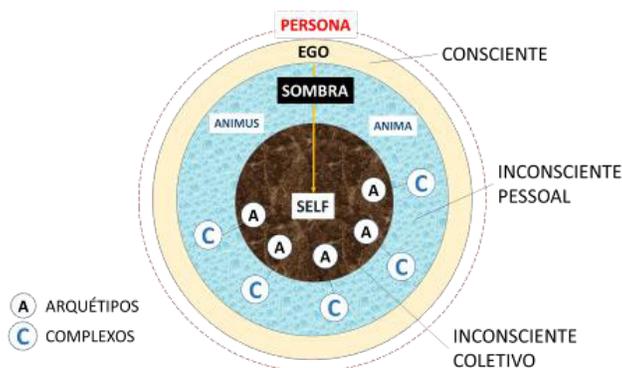


Figura 2 – Modelo da psique de Jung

Fonte: (SCHULTZ E SCHULTZ, 2008). Adaptado pelo autor.

Jung (1981) acreditava que o ser humano só impetra a harmonia das camadas da psique pelo processo de individuação. Para o autor, a individuação consiste no processo psíquico de tornar-se um ser único, no sentido de singularidade mais intrínseca, isto é, tornar-se si-mesmo. Além disto se baseia na relação entre energias opostas em um sentido de alteridade, isto é, com a abertura da vida íntima e disposta a experiências formadoras e transformadoras.

Von Franz (1992) e Steim (2004) complementam que a individuação envolve unir consciente e inconsciente para gerar uma totalidade da personalidade e deve reconhecer e se desvincular do poder dos arquétipos. Para isto é necessário desvestir a persona, se libertar do controle absoluto do ego, assimilar a sombra, aceitar seu animus ou anima e o enfrentar os complexos.

Os pressupostos da individuação e dos arquétipos foram abordados por diversas áreas, desde as exotéricas e espirituais até as áreas da comunicação e do cinema. Neste aspecto considera-se interessante o trabalho de Vogler (2006). Em seu livro, a jornada do escritor; uma adaptação do monomito de Joseph Campbell e dos arquétipos de Jung, o autor apresenta seis funções arquetípicas possíveis em uma narrativa:

- I. *Herói* - Identificado pela capacidade de autossacrifício. Um herói aprende, cresce e se transforma.
- II. *Mentor* - A essência do mentor está na sabedoria e na sua capacidade de treinar, aconselhar e armar o herói.
- III. *Guardião* - Vencê-lo significa acesso ao novo e desconhecido mundo que o herói precisa enfrentar.
- IV. *Arauto* - Sua função é perturbar o equilíbrio do herói tirando-o do seu lugar comum.
- V. *Camaleão* - É aquele cujas intenções ou personalidade não são claras e frequentemente questionáveis.
- VI. *Sombra* - O oposto do herói. É uma força contrária que tem a função de confrontar o herói no clímax.
- VII. *Pícaro* - O pícaro cumpre a função de nivelar os acontecimentos, colocando-as em proporção.

De acordo com Vogler (2006) estas funções arquetípicas foram observadas em diversas etapas da jornada do herói (ver quadro 2), e corrobora com a ideia de que tais conceitos podem ser utilizados não somente para a psicologia mas também para construção e análise de narrativas. O autor ainda aponta que ao desenvolver este modelo, encontrou mais do que simplesmente princípios:

Saí em busca dos princípios básicos da narrativa, mas no caminho encontrei algo mais: um conjunto de princípios de vida. Cheguei à convicção de que a Jornada do Herói é nada menos do que um compêndio para a vida, um abrangente manual de instrução na arte de sermos humanos. (VOGLER, 2006 p.11).

Esta afirmação, aliado aos postulados vistos anteriormente, apresenta um aspecto valioso para este trabalho, pois percebe-se que o monomito de Campbell, cuja construção também é amplamente baseada nos estudos junguianos, pode se apresentar como um modelo do processo de individuação.

BIOSHOCK INFINITE

BioShock Infinite – BI, é o terceiro e último jogo de uma franquia lançada internacionalmente para computador (Microsoft em 2007 e MacOS em 2009) e para os consoles de videogame XBOX360 (2007) e Playstation 3 (2008), ganhador de 85 prêmios editoriais e aclamado pelos críticos, não apenas pela sua estética, mas também pela crítica sociocultural.

A diegese situa o jogador na década de 1912 durante a evolução do excepcionalismo americano e apresenta como protagonista um ex-soldado de Cavalaria e atual detetive particular, Pinkerton “Booker” DeWitt, persuadido a resgatar uma mulher chamada Elizabeth, prisioneira desde a infância na cidade flutuante de Columbia em troca do pagamento das suas dívidas de jogo. Durante a fuga, Booker e Elizabeth devem confrontar o profeta e criador de Columbia, Zachary Comstock, compreender o mistério por traz dos irmãos Robert Lutece e Rosalind Lutece e lidar com a revolucionária Daisy Fitzroy.

Para entrar na cidade, Booker é obrigado a se batizar, pois só o novo homem tem o direito de caminhar na “terra santa”. Após diversas batalhas, pelas ruas, praças, telhados, apartamentos e gondolas aéreas Booker observa Comstock em um telão que diz conhecê-lo e que sabe o que ele pretende.

Após mais batalhas Booker chega na Torre do Monumento onde encontra Elizabeth e seu guardião ‘*Songbird*’. Neste momento ele percebe que Elizabeth não possui o dedo mindinho, mas não dá importância. Na fuga, o guardião os ataca e os dois caem numa Baía. Booker acorda mas chama Elizabeth de Anna. Convencendo-a a sair de Columbia e ir para Paris, ambos buscam por um dirigível. No caminho encontram um antigo membro da cavalaria a que Booker pertencia, chamado Slate. Depois de vencer Slate, os dois chegam no aeródromo onde Elizabeth descobre que Booker mentira sobre Paris e que a levaria para Nova Iorque. Com raiva, nocauteia Booker que, ao acordar percebe ter sido capturado por Daisy Fitzroy, líder da Vox Populi.

Booker aceita um acordo: uma aeronave em troca de armas. Na ida até o armazém da cidade Booker reencontra Elizabeth que lhe mostra seu poder de abrir fendas temporais. Estas fendas podem trazer ou enviar objetos de outra realidade para ajudar Booker. Em um certo momento uma fenda leva ambos a uma realidade de Columbia onde Booker é um mártir da revolução criada pela Vox Populi. Fitzroy, acreditando que a existência de um Booker vivo minaria a revolução, decide matá-lo mas Elizabeth intervém e mata Fitzroy.

Após diversas batalhas, Booker e Elizabeth começam a desvendar a conspiração por trás de fundação de Columbia. Eles descobrem que Elizabeth é filha adotada de Comstock e que o mesmo pediu aos gêmeos Luteces, engenheiros criadores de Columbia e que descobriram as fendas temporais, para construir um dispositivo “sifão” para inibir os poderes de Elizabeth, mas após terminarem a máquina, Comstock os joga em uma das fendas com a intenção de matá-los para esconder a verdade. Porém, os irmãos não morrem, mas ficam presos entre as realidades pela eternidade.

Elizabeth é capturada por *Songbird*, e Booker, ao persegui-lo, entra em uma das fendas temporais e é enviado ao futuro onde encontra uma Elizabeth idosa que sofreu décadas de tortura e lavagem cerebral para herdar a causa de Comstock e trazer a guerra no mundo inferior. Elizabeth envia Booker ao tempo presente para resgatá-la antes que Comstock a torture. Comstock exige que Booker conte a verdade sobre o dedo mindinho de Elizabeth, porém, tomado por um ataque de fúria o Booker o afoga. Booker nega saber algo sobre o assunto, mas Elizabeth lhe diz que na verdade ele esqueceu. “Assim como a verdade”.

No controle de *Songbird* eles destroem o sifão e com isso libertam todo o poder - e memória - de Elizabeth que leva Booker por diversas cenas e lugares que reanimam sua memória. Ele descobre então que na verdade ele e Comstock são a mesma pessoa de realidades diferentes. Ele relembra que, após o massacre de *Wounded Knee*, o qual participou junto com Slate, ele teve a oportunidade de se batizar para lavar seus pecados, porém, na sua realidade, ele recusou, enquanto que em outra realidade ele aceitou e com isso tornou-se Comstock. Além disso, descobre que Elizabeth é sua filha Anna, que ele vendeu a Comstock por dinheiro para pagar suas dívidas, porém antes de fechar o acordo, se arrependeu e ao persegui-lo por uma das fendas, criadas pelos irmãos Luteces, a fenda se fecha, cortando o mindinho de Anna que, por ter partes de seu corpo em duas realidades, é capaz de abrir as fendas. Elizabeth explica que Comstock permanecerá vivo em universos alternati-

vos, e que a única forma de parar com o ciclo é intervir em seu nascimento. Assim, Elizabeth leva Booker ao momento do batismo e, juntamente com as Elizabeths de outras realidades, o afoga.

A INDIVIDUAÇÃO E O MODELO ACTANCIAL

Analisando a narrativa do jogo pode se observar as seguintes relações comparativas entre as funções dos arquétipos constituintes do processo de individuação e os níveis actantes do modelo de Greimas. Como complemento, também é possível identificar as funções arquetípicas postuladas por Vogler em cada personagem.

Sujeito – Persona: Pode-se dizer que a função da persona em uma narrativa é apresentar o personagem, não pelo que ele é, mas pelo o que ele aparenta ser. Neste contexto, o sujeito Booker apresenta uma persona do anti-herói frio, cínico e individualista, que busca seu objeto sem medir as consequências. Como ator/personagem redondo, Booker é o protagonista, pois tem o maior tempo em cena e sua qualificação diferencial é a mais complexa. Outra característica que corrobora com esta relação está no fato de que a persona é o arquétipo antagônico do arquétipo da sombra. O confronto entre ambos é que inicia o processo de individuação. Como percebe-se no jogo a existência da sombra em Comstock, a persona deve ser o sujeito que o confronta, no caso Booker. Na visão de Vogler (2006), Booker representa a imagem universal do herói.

Esta máscara vai se alterando a medida que se envolve com Elizabeth e com as descobertas que faz ao longa da narrativa e isto corrobora com o entendimento da existência do processo de individuação, pois tal processo se inicia por “despojar-se dos invólucros falsos da persona” (JUNG, 1981, p.164),

Objeto – Self: Até antes do final do jogo pode se considerar Elizabeth como o objeto do sujeito, porém, ao compararmos com os pressupostos junguianos sobre o self, entendemos que o objeto maior, que irá unificar totalizar a personalidade do sujeito, na verdade é o fim do ciclo de sofrimento, tanto seu quanto de Elizabeth, pela sua morte por afogamento. Booker não tem consciência deste fato, e isto mostra que o objeto real está no nível imperceptível do seu inconsciente pessoal. O objeto ou self não tem correlação com as funções arquetípicas de Vogler, todavia pode ser comparado à grande conquista no monomito de Campbell (1997).

Adjuvante – Animus e Anima: Observa-se que existem três atores/personagens com a função de adjuvante. Robert e Rosalind Lutece e Elizabeth. Primeiramente identifica-se os irmãos Lutece como aqueles que facilitam a ação, pois por diversos momentos do jogo estes atores/personagens surgem com pistas e indicações do caminho a ser seguido. Já Elizabeth também pode ser analisada sob este ponto de vista já que por grande parte do jogo é ela que auxilia Booker a vencer as batalhas, que encontra itens e que abre caminho, hora com as fendas, hora abrindo fechaduras. Em relação às funções narrativas dos arquétipos pontuados por Vogler (2006), tanto os Luteces quanto Elizabeth se apresentam, neste aspecto, como Mestres e Picaros pelos momentos de apoio com armas e itens, aconselhamentos e de alívio cômico.

Porém cabe apenas aos irmãos Luteces a comparação ao arquétipo junguiano do Animus e Anima, primeiramente pelo aspecto dualista homem-mulher o qual o herói tem que assimilar durante sua jornada para compreender seu papel, e segundo pela dicotomia entre ambos, pois diversas são as vezes onde os irmãos discordam sobre o rumo do herói.

Oponente – Sombra: Esta é a relação mais clara do jogo. Mesmo antes do final, é perceptível a relação antagônica entre Booker e Comstock. Este não mede esforços para impedir o sujeito de alcançar seu objeto, Elizabeth. Porém, cabe um olhar mais aprofundado, pois se Booker e Comstock são a mesma pessoa e, segundo Jung (1981) a sombra é a parte obscura porém integrante do indivíduo que deve ser reconhecida para a individuação. Esta afirmação deixa a suposição de que Booker também pode executar o papel de sombra e oponente.

Da mesma forma, é clara a função arquetípica de Comstock como sombra, porém, pelo conceito de oponente em Greimas ser mais amplo, pode-se identificar outros oponentes como Daisy Fitzroy (funcionando como o arquétipo de Camaleão) e *Songbird* (arquétipo do guardião do limiar) (VOGLER, 2006)

Destinador – Ego: Neste nível actancial, cabe novamente aos irmãos Luteces esta função. São eles que iniciam toda a jornada de Booker, ao contratá-lo para resgatar Elizabeth, ao leva-lo à porta de Columbia ou ao abrir caminho quando o herói está perdido. Sua relação com o ego se constrói mediante a característica consciente deste arquétipo. O ego é o mediador entre o perceptível e o não perceptível, assim como os Luteces são os únicos atores/personagens conscientes de toda trama do começo ao fim. Em relação a Vogler (2006), pode-se dizer que o destinador tem a função arquetípica do Arauto.

Destinatário – Ego (eu): Por fim, o actante destinatário, ou seja, o maior beneficiário com o sucesso do sujeito em alcançar seu objetivo, pode ser identificado de diversas formas, mediante o ator envolvido. Porém, seguindo-se a linha do actante objeto ser o fim do ciclo de sofrimento, entende-se Elizabeth como detentora deste papel. Pois para ela, que mais sofreu com qualquer que fosse a linha temporal, o maior benefício seria a paz. Na comparação com os pressupostos junguianos, entende-se que o arquétipo maior beneficiário com a individuação do Herói é o próprio “Eu”, ou seja, o ego. Pois como afirma Jung (1981, p.163) a individuação significa tornar-se si-mesmo “na realização melhor e mais completa das qualidades do ser humano”. Não há identificação deste actante com as funções arquetípicas de Vogler.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Seja pela estética gráfica decorrente da evolução das tecnologias, pela interdisciplinaridade, pela contribuição ao imaginário social ou pelas histórias complexas originando narrativas mais sofisticadas e estabelecendo personagens digitais como novos heróis contemporâneos, os games se tornaram a mídia desta geração. (SANTAELLA, 2004).

A busca por compreender as narrativas gamificadas é uma tarefa, mesmo que relativamente recente, que tem dado bons resultados e, a cada nova oportunidade de análise, aprimoram-se os estudos sobre games e seus suportes. Assim, elaborar uma análise narratológica com uma abordagem psicológica, visto que cada vez mais estão surgindo jogos com narrativas cinematográficas apresentando personagens complexos e intrigantes, pode gerar novos olhares para esta mídia contemporânea.

Sobre o objetivo aqui presente, que buscou identificar se os arquétipos podem contribuir para uma análise narratológica se consideradas como funções narrativas, acredita-se que o resultado se mostrou positivo. Considera-se que os conceitos característicos da persona, ego, sombra, animus/anima e self, identificados no jogo *Bioshock Infinite*, puderam ser comparados aos actantes do modelo de análise narrativa de Greimas, mediante algumas abordagens. A primeira abordagem correspondente à amplitude do modelo actancial, que define os actantes como classes de ações executadas por atores, não necessariamente personagens, o que flexibiliza a análise da narrativa ao permitir identificar como actantes identidades subjetivas,

como no caso dos arquétipos. A segunda abordagem é percebida pela comparação com os postulados de Joseph Campbell e Christopher Vogler que abordaram os estudos da individuação e dos arquétipos em diferentes áreas como a mitologia e o cinema corroborando com a possibilidade de existência, não só dos arquétipos junguianos, como o processo de individuação em si em narrativas.

Por fim, a percepção do foco relacional de confronto existente, tanto no modelo actancial quanto no processo de individuação, pois tanto Greimas quanto Jung demonstraram que o relevante não está no elemento em si, mas em sua ação funcional e nas suas decorrências, e que a ação mais característica em *Bioshock Infinite* é exatamente o conflito tanto físico, quanto emocional e psicológico.

REFERÊNCIAS

- AARSETH, E. Computer Game Studies, Year One. **Game Studies**, n. 1, 2001. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. Acesso em 29, mai. 2014.
- BARTHES, R. **Análise estrutural da narrativa**: pesquisas semiológicas. Petrópolis: Vozes, 2008.
- CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1997.
- GANCHÓ, C. V. **Como analisar narrativas**. Princípios. São Paulo: Ática, 2002.
- GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. São Paulo: Cultrix, 1973.
- JUNG, C. G. **Estudos sobre psicologia analítica**. Petrópolis: Vozes, 1981.
- LEVINE, K. **Bioshock Infinite**. Produção: Kem Levine. EUA: Irrational Games, 2013. 1 CD ROM de videogame. Sonoro. Color. Playstation 3 System.
- MAYRA, F. **An Introduction to game studies**: Games in culture. London: Sage, 2008.
- PROPP, V. I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Lisboa: Veja, 1983.
- RECTOR, M. **Para ler Greimas**. Rio de Janeiro: F. Alves, 1978.
- REIS, C.; LOPES, A.C.M. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1998.
- REUTER, Y. **A análise da narrativa**: O texto, a ficção e a narração. Rio de Janeiro: Difel, 2011.

SANTAELLA, L. **Games e comunidades virtuais**. Hiper-relações eletrodigitais. 2004. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>>. Acesso em 27 mai, 2014.

SCHULTZ, D. P., & SCHULTZ, S. E. **Teorias da Personalidade**. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

STEIN, M. **Jung - o mapa da alma**: Uma introdução. São Paulo: Cultrix, 2004.

TODOROV, T. **As estruturas narrativas**. Perspectiva, São Paulo, 2003.

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

VON FRANZ, M. L. **Jung**: Seu mito em nossa época. São Paulo: Cultrix, 1992.

O FLÂNEUR: O ACASO NA FOTOGRAFIA DE RUA, O NOVO FLÂNEUR E SUAS MANEIRAS DE REGISTRAR O COTIDIANO COM DISPOSITIVOS MÓVEIS¹

LUIS FERNANDO FRANDOLOSO ²

Onde estou se estou em toda parte?

Paul Virilio

INTRODUÇÃO

Existe uma figura muito curiosa e fascinante que dedica seu tempo a vagar pelas ruas, no intento de observar o que acontece ao seu redor, de captar algo de mais perene no cenário urbano. Este passante se locomove a pé e sem pressa, como requer um processo bem executado de análise e registro da vida cotidiana. Tal personagem atende pelo nome de *flâneur*. É um observador que caminha tranquilamente pelas ruas apreendendo cada detalhe sem ser notado, sem se inserir na paisagem e que busca uma nova percepção da cidade. Para situar a curiosa figura do *flâneur* no tempo é preciso entendê-lo, antes de tudo, como uma figura nascida na modernidade.

A multidão seria a usina de força do *flâneur*. A cidade é um cenário perfeito

1 Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual – Fotografia - do XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 8 a 10 de maio de 2014.

2 Mestrando do PPGCOM em Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná, email: lufffoto@gmail.com

para o aparecimento dessa figura que está em todos os lugares e ao mesmo tempo em nenhum lugar. Ele está entre todos, porém, sozinho. Perambular pelas ruas pelo simples prazer de observar o seu redor, sem dever satisfações a ninguém, nem mesmo ao tempo. Tem a rua como matéria prima e fonte de inspiração. Descrevendo essa figura que se encontra nos contos poéticos de Charles Baudelaire, vem à mente a imagem do fotógrafo de rua. Nomes como os célebres franceses Henri Cartier-Bresson, Robert Doisneau e Brassai, são alguns entre tantos que perambulavam pelas ruas e cidades atrás de imagens do inusitado e do cotidiano, por vezes construídas, por outras encontradas ao acaso com seus aparelhos fotográficos. Fotógrafos de rua são exímios *flâneurs* e caçadores de imagens, ficando evidente tal peculiaridade se lembrarmos quando Lucia Santaella diz que “o fotógrafo é um *voyeur*, sujeito pulsional, caçador e seletor, deslocado e movente.” (SANTAELLA, 2005, p. 304).

Flanar é passear ociosamente, sem objetivo ou direção certa: saiu sem rumo, flanando; é ter a distinção de perambular com inteligência. Estando esse observador em companhia de sua câmera fotográfica ou não, ele sempre observa, como se fotografasse mesmo sem nenhum suporte, somente com a retina. É um exercício do olhar.

Em seus estudos sobre Baudelaire e a modernidade, Walter Benjamin (1989) mostrou como a cidade criou, como tipo, o *flâneur*. Ele é o detetive da cidade, “detentor de todas as significações urbanas, do saber integral da cidade, do seu perto e do seu longe, do seu presente e do seu passado” (BENJAMIN, 1989, p. 38). Ainda segundo Benjamin, a cidade que o *flâneur* percorre é a das transformações urbanas que ocorrem no século XIX. Se a cidade é a paisagem do *flâneur*, a rua é sua moradia. É ela que conduz o flandador a um tempo desaparecido. Este não se alimenta apenas daquilo que lhe atinge o olhar, “com frequência também se apossa do simples saber, ou seja, de dados mortos.” (BENJAMIN, 1989, p. 42). Este caminhante é alguém que não se sente seguro em sua sociedade e busca refúgio na multidão. Abandonado, sem referências, o habitante da cidade grande procura uma compensação pelo desaparecimento da vida privada entre as quatro paredes. A moradia se torna uma espécie de cápsula; um estojo do ser humano. Eis que a cidade se converteria em um grande mercado a expor mercadorias para o *flâneur*. Como caminhante, o fotógrafo de rua se apropria muito bem dessa figura dos contos de Baudelaire, e ao perambular pelas cidades em busca de imagens para compor o “quadro em bran-

co” de seu próximo *frame* fotográfico, esse encontra-se muitas vezes diante de um componente a mais: o acaso.

Qualquer fenômeno casual que nos atinja significativamente nos parece um dado necessário dentro de nossa história. Quantas não são as coisas (nossos amigos, nossas paixões, nossas oportunidades de trabalho) que surgem a partir de encontros imprevisíveis? Aquilo que somos pode estar tão fortemente marcado por esse fenômeno que não podemos imaginá-lo como uma causa alheia: ele faz parte daquilo que parece ter sido nosso projeto de existência. Independentemente de explicações que possamos dar ao acaso, a observação de sua ocorrência já indica o valor subjetivo de um fenômeno. Saímos de casa e passamos por centenas de pessoa durante o dia, cada uma estando ali por motivos independentes. Ou seja, são encontros casuais que sequer chegam a existir em nossa percepção. Mas a partir do momento em que um elemento conhecido inesperadamente surge nesse cruzamento e altera nossos planos, aí sim o acaso pode ser denominado. “O acaso existe na medida em que a seletividade de nossa percepção permite enxergá-lo.” (ENTLER, 2005, p. 276).

Pensar o acaso é de fato mergulhar num ambiente nebuloso, onde muito facilmente tropeçaremos em crenças e convicções de nossos interlocutores, e nas nossas próprias possivelmente. Quantas vezes já escutamos dizer: nada é por acaso? Não há como discutir esse tema sem tocar em questões referentes à nossa subjetividade. Aceitar ou não o acaso independe da observação de certos comportamentos objetivos do fenômeno, mas de pressupostos que já estão incluídos ou excluídos numa concepção metafísica mais ampla, aceita pelo observador.

Digamos que de forma involuntária um pintor derrube tinta em sua tela e resolva incorporar ao trabalho o efeito do acontecido, ou então que ele descubra um novo caminho, sugerido pelo próprio acidente. Coisas desse tipo devem ter ocorrido inúmeras vezes na história de nossa arte, mas o artista tem seus motivos para não fazer disso alardes sobre o assunto. “Qual é o valor expressivo de um acidente, se a priori ele não responde à nenhuma determinação do artista?” (ENTLER, 2005, p. 278). Vaidades à parte, não há nenhum absurdo na possibilidade de um sujeito reconhecer-se em algo que está fora dele, transferindo ou moldando sua expressão no próprio ato da descoberta de um significado acidental.

O artista plástico e doutor em ciência e conhecimento, Michael Chapman, define o acaso como um “conjunto de causas imprevisíveis e independentes entre

si, que não se prendem a um encadeamento lógico ou racional, e que determinam um acontecimento qualquer” (CHAPMAN, 2007, p. 07). Ostrower (1999) complementa que, embora nunca os acasos possam ter um planejamento, serem programados ou controlados de maneira alguma, estes acontecem, porque de certo modo já eram esperados. Os acasos são imprevistos, mas não são de todo inesperados – ainda que numa expectativa inconsciente. De qualquer forma, o acaso está muito mais presente em nossas vidas do que podemos imaginar. Ele é antes a regra, e não a exceção.

O ACASO E A FOTOGRÁFICA

A fotografia é uma imagem técnica em parte produzida por processos físico-químicos e, em parte, produzida pela mão do homem, onde entram concepções socioculturais do fotógrafo e as da sociedade à qual ele pertence. Logo, a fotografia está passível de múltiplas problematizações e interpretações e se caracteriza por ser um recorte do real. Ela é um corte no fluxo do tempo, de um dado instante, separado da sucessão dos acontecimentos. É também um fragmento do real escolhido pelo fotógrafo, por meio de algumas variáveis como: enquadramento, foco, direção, luz, forma, tema e do encontro e assuntos a serem fotografados. Ela transforma a realidade tridimensional em superfície bidimensional.

Segundo Lillian Andreza dos Santos Souza e Roberto Berton de Ângelo, em seu artigo escrito para a revista *Discursos Fotográficos*, “para a imagem, pode-se dizer que a cidade e a fotografia andam juntas desde o surgimento da segunda.” (SOUZA, ANGELO, 2008, p. 162). E ainda, “quando Niépce escolheu a paisagem de sua janela para a primeira fotografia fixada da história, inaugurou aquela que seria um dos gestos mais naturais desde sua descoberta: registrar o ambiente em que se vive.” (SOUZA, ANGELO, 2008, p. 162).

Segundo Entler (2005, p. 279-80) para criar, o fotógrafo depende de alguns fatores que vão além das questões técnicas. Encontrar as circunstâncias externas que podem servir às suas necessidades é um deles, e aguardar que seus objetivos se cruzem com os que determinam as características materiais dos objetos. Por isso, não é incomum que um fotógrafo saia para fotografar sem saber ainda o quê. Ainda sobre isso Entler diz “que seu trabalho depende de um universo que está

em constante movimento, o fotógrafo aceita o jogo de tentar reconhecer a configuração que lhe interessa somente no instante em que depara com ela.” (ENTLER, 2005, p. 279–80).

A câmera organiza a luz segundo seu programa óptico, que pode ou não corresponder a uma expectativa predeterminada. E não há nada de absurdo, por exemplo, se um sujeito qualquer de olhos vendados conseguir realizar um boa fotografia, bem como se um profissional deixar inúmeros fracassos esquecidos nos contatos, elegendo como a totalidade de sua obra uma minoria entre as tomadas que efetuou, como podemos verificar no livro “Contatos”, da *Magnum Photos* – maior agência de fotógrafos cooperados do mundo – em que os vários “acazos” contidos nas películas de grandes nomes da fotografia estão revelados lá, sem nenhum mistério. Sobre esse aspecto, se faz relevante transcrever o trecho de Susan Sontag, na íntegra, quando diz que:

O fotógrafo de fato ambicioso habitualmente faz questão de deixar claro que essa visualização permissiva deve ser bastante rigorosa. “A fotografia não é acidente – mas sim conceito”, insiste Ansel Adams. [...] A necessidade de justificar a atividade fotográfica tem quase sempre impedido que se admita que a prática de tirar vários negativos de um mesmo assunto, principalmente se realizada por um fotógrafo de muita experiência, pode propiciar resultados perfeitamente satisfatórios. Contudo, apesar de sua relutância em admiti-lo, a maioria dos fotógrafos sempre depositou – e com razão – confiança quase supersticiosa no acaso bem-sucedido. (SONTAG, 1985, p. 113).

Continuando com os pensamentos de Entler, em que “ora nos impressionamos com a habilidade do fotógrafo, cujo olhar aguçado teria permitido domar a fugacidade do instante; ora desconfiamos de sua intenção de mostrar aquilo que se vê agora em sua foto.” (ENTLER, 2005, p. 274). Segundo o mesmo, qualquer de nós que esteja mais ou menos próximo ao universo da fotografia já deve ter ouvido, ou feito, a seguinte pergunta: “será que o fotógrafo realmente viu isso? Será uma questão de sorte ou competência? E a partir de então qual é o mérito do fotógrafo se o detalhe, exatamente aquilo que parece mais importante na foto, foi registrado por acaso?” (ENTLER, 2005, p. 274).

Existe uma enorme probabilidade de alguém que dispare sua câmera de forma aleatória e repetida conseguir fazer algumas boas imagens. Por isso hoje, cada vez mais se vê em concursos fotográficos a valorização dos ensaios – séries de fotogra-

fias - em detrimento de uma única imagem, que poderia ser feita aleatoriamente por qualquer indivíduo munido de um aparelho fotográfico (para isso) e contar com a centelha do acaso ou sorte. Entler, que se dedicou muito ao tema, diz que “controle e acaso já não são mais pólos definidores de qualidade, mas ferramentas que dialogam na busca de novas possibilidades estéticas.” (ENTLER, 2005, p. 275). E continua, dizendo que “o acaso nunca está dotado de objetivo e não se submete a nenhuma lógica.” (ENTLER, 2005, p. 277). Na fotografia os acasos surgem naturalmente de uma adequação entre as características técnicas do meio e da forma dinâmica de trabalhar do fotógrafo. Sendo assim, “o acúmulo de tomadas de uma mesma cena é um recurso da criação fotográfica que corresponde à sua possibilidade de ensaio. O fotógrafo tenta várias tomadas, assim como qualquer pintor pode tentar vários esboços de seu quadro, antes da versão definitiva.” (ENTLER, 2005, p. 283). Na era da fotografia digital e mais recentemente com os dispositivos móveis - celulares com câmeras fotográficas - isso está ocorrendo ainda com mais frequência, devido ao custo quase nulo na produção de imagens e nas inúmeras possibilidades de experimentação. Fica assim evidente que “negar o acaso é recusar uma infinidade de possibilidades que o mundo põe diante da câmera. Na fotografia sorte e competência não se opõem: poder-se-ia dizer que a sorte é uma das competências do fotógrafo.” (ENTLER, 2005, p. 284).

Um exemplo bastante intrigante é o do fotógrafo esloveno Evgen Bavcar (1946). Cego desde os dez anos de idade, tem hoje uma obra de grande originalidade. Bavcar, que começou a fotografar aos 19 anos, nos obriga a pensar o conceito de controle como aquilo que se submete à visão na tomada da foto. Seu trabalho decorre de um contato indireto entre as imagens e seu imaginário, feito por meio de outros sentidos, como toque, temperatura, sons e lembranças de sua infância, tema constante no seu trabalho. (Figura 1). Experiências como essa, em que os outros sentidos fazem a função do olhar, podem ser experimentadas por “sujeitos dotados de “sensibilidade” - de uma aptidão para sentir, e, portanto, de uma *competência estética*” (LANDOWSKI, 2005, p. 18) ou ainda “[...] diferenças profundas em termos de modos de estar-no-mundo e, ao mesmo tempo, de estar presente para o outro.” (LANDOWSKI, 2005, p. 24).

Esse não é o único exemplo para pensarmos o acaso como produção de fotografias. Podemos investigar e questionar trabalhos com a técnica de *pinhole* - termo em inglês que significa buraco de agulha - com a qual é possível conseguir imagens

com um certo acaso controlado, onde não existe a possibilidade de ajustes técnicos como exposição à luz ou enquadramento. Com esses dois exemplos podemos citar Louis Quéré quando coloca que “pode-se descrever o conteúdo de uma vivência por meio de uma imagem” (QUÉRÉ, 2010, p. 26) ou ainda quando diz que “apropriar-se da experiência é dizê-la e fazê-la sua.” (QUÉRÉ, 2010, p. 32). Conclui-se então que “a experiência é um composto de passividade e atividade.” (QUÉRÉ, 2010, p. 34).

É inegável que o fato de apertamos o botão disparador de uma câmera num momento qualquer gere uma grande probabilidade de se chegar a uma imagem. Uma chance em um milhão, por exemplo, representa algo pouco provável, mas aí mesmo já está a proporção em que se espera encontrar um tal evento num acúmulo de tentativas. Ou seja, algo pouco provável é também algo possível.

O acaso não se submete às regras e é avesso a todo e qualquer objetivo construtivo ou não. O que quer dizer que, em princípio, ele não é nem bom e nem ruim. Mas é uma fonte de diversidade e também de formas de renovação. “Para o fotógrafo do instantâneo [...] uma jornada de trabalho, de vagabundo pelas ruas, é uma domesticação do acaso: a imagem não chega instantaneamente, ela foi esperada, preparada, ela é um acaso provocado, calculado.” (CHEVRIER, 1980, p. 06). Isso pode significar algumas dores ou prazeres, mas em ambos os casos, significa uma possibilidade de ter novas experiências diversificadas.



Figura 1 – foto Evgen Bavcar

Fonte: Google imagens

O FLÂNEUR DO SÉCULO XXI E O USO DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS NA REPRESENTAÇÃO DAS IMAGENS NO COTIDIANO

O sujeito pós-moderno não se fixa em um determinado centro. Ele muda todo o tempo e tem uma identidade fragmentada. Nas análises da imagem das multidões modernas o indivíduo, ainda hoje, é capaz de estar em grupo e potencialmente solitário, disperso, carente, fragmentado. Segundo José de Melo Rocha “o fato de transformarmos tudo e todos em imagens – em imagens visíveis e tecnologicamente mediadas, diga-se de passagem – contribuiria para que perdêssemos o pé da realidade tangível ou mais diretamente aferida através de nossos sentidos.” (ROCHA, 2007, p. 101). E Rocha (2007, p. 101) segue dizendo que as pessoas, os acontecimentos, as paisagens, tudo estaria tomando parte, até de forma involuntária, de um processo muito singular e no mínimo intrigante. Nele, não só praticamente qualquer coisa pode se transformar em representação (fotográfica, videográfica, infográfica), bem como “a submissão das imagens à condição de porta-vozes de uma ideologia: a ideologia do entretenimento a todo custo.” (ROCHA, 2007, p. 102). No raciocínio de Rocha, “as sociedades que atribuem às imagens o caráter de atestados de existência convidam, necessariamente, cada um de nós a nos transformar em imagens espetacularmente visíveis.” (ROCHA, 2007, p. 105).

O pesquisador brasileiro Norval Baitello Junior, citado por Rocha (2007, p.105), coloca que mais do que devoradores e colecionadores de imagens, somos devorados por elas hoje. É também comum nessa nova era da reprodutibilidade de imagens técnicas, feitas com dispositivos móveis – aparelhos celulares munidos de câmera fotográfica e acesso a internet – o prazer com que os proprietários de tais dispositivos registram, a seu bel prazer, pessoas que as cercam, sejam estas amigas ou mesmo absolutamente desconhecidas. Um parecer interessante para refletir sobre tais fatos é o que diz José de Melo Rocha:

São máquinas que nos acompanham, são máquinas que nos protegem de nós e dos outros, são máquinas que nos colocam em relação conosco e com os outros, consentida ou compulsoriamente e, o que agora nos interessa, são máquinas que nos fazem ver, que nos fazem ser vistos e que nos permitem vermo-nos sendo vistos. Mas, afinal, quem observa quem? (ROCHA, 2007, p. 107).

Nesse novo horizonte da espetacularização, o sujeito romântico, despreocu-

pado com o tempo e observador do cotidiano das cidades – o *flâneur* – teve que se adaptar às novas tecnologias, às novas formas e velocidades midiáticas da era da eletrônica e das redes sociais. Por onde andaria então esse sujeito em meio à babilônia das grandes cidades?

Na pós-modernidade o ritmo de vida tornou-se ainda mais acelerado em relação ao que parecia ser no século XIX. Pessoas trabalhando o dia inteiro e, com isso, o setor de serviços passou a oferecer uma gama de opções para suprir às 24 horas do dia, que já não parecem mais serem suficientes. Academias funcionando de madrugada, farmácias vendendo medicamentos a qualquer hora, videolocadoras, supermercados e todos os serviços possíveis para esse novo cidadão. As pessoas não dispõem mais de tempo, ou mesmo de paciência para sair às ruas, sem destino, apenas observando o que se passa ao redor. Segundo a psicóloga Eliane Salles, numa sociedade em que o carro é o sonho de consumo e caminhar é um negócio arriscado para muitos, com as inquietações, a violência urbana, o *flâneur*, tal como foi definido na modernidade, parece sucumbir.

Alguns estudiosos apontam que o *flâneur* contemporâneo passou a frequentar os *shoppings centers*, com a movimentação diária de pessoas que vão ao local para consumir, mas também para verem e serem vistos. Agora o *flâneur* contracena com cidadãos consumidores num cenário de réplicas e ilusões. Por que não flunar pela internet e redes sociais? Todos com suas câmeras fotográficas embutidas em seus dispositivos móveis com acesso às redes para poderem postar tudo de forma imediata, sendo assim “aceitos” pelas novas tribos urbanas do imediatismo. Há a aparição de um novo tipo de *flâneur*, que transforma a noite em uma categoria fundamentalmente espacial. Sem lugar fixo, a noite de hoje é nômade. Há um eterno deslocamento. O importante é a circulação que fazem por vários lugares. Estes grupos de jovens estão criando uma nova geografia para as cidades, que é muito transitória. Estes grupos não se reúnem mais por razões ideológicas, políticas ou culturais, como na década de 60. O que interessa para eles é experimentar as relações com os membros do grupo e se possível postarem nas redes imagens desses momentos para serem vistas pelos outros membros. Para isso tem sempre em mãos seus celulares munidos de câmeras fotográficas.

Segundo Priscila Arantes “vivemos em um “mundo flutuante”, em constante fluxo [...]. Em um mundo de fluxos, as certezas parecem cair por terra, instaurando uma realidade, nômade, flutuante, em que nada parece estar sólido.” (ARANTES,

2008, p. 22). Em contrapartida a esse novo *flâneur* do século XXI, Benjamin descreve o antigo e preferido dos românticos fotógrafos de rua de meados do século XX como um ser que:

Sente-se em casa entre as fachadas dos prédios, tanto quanto o burguês entre suas quatro paredes. Para ele, os letreiros esmaltados e brilhantes das firmas são um adorno de parede tão bom ou melhor que a pintura à óleo no salão do burguês; muros são a escrivaninha onde apóia o bloco de apontamentos; bancas de jornais são suas bibliotecas, e os terraços dos cafés, as sacadas de onde, após o trabalho, observa o ambiente. (BENJAMIN, 1989, p. 35).

Para tentar entender como está se relacionando o caminhante das cidades no presente momento, e a maneira como se comunica com o mundo e com os outros através de imagens, devemos lembrar que o homem sempre teve, desde o advento da fotografia, a necessidade do instantâneo fotográfico como desejo de se ver representado. Grande estudiosa da fotografia, Susan Sontag diz que “o resultado mais extraordinário da atividade fotográfica é nos dar a sensação de que podemos reter o mundo inteiro em nossa cabeça – como uma antologia de imagens.” (SONTAG, 2004, p. 13).

Com o surgimento da Polaroid Corporation, empresa de fotografia dos Estados Unidos, fundada em 1937 por Edwin H. Land (1909-1991), tornou-se possível, em 1948, se obter uma imagem em papel 60 segundos após a tomada da foto, devido ao surgimento da primeira câmera instantânea criada por ela. Isso proporcionou uma nova maneira de se relacionar com o ato fotográfico e a partir disso colecionar fotos passou a ser colecionar o mundo, no conceito de Sontag (2004, p. 13).

As tecnologias no segmento de obtenção de imagens feitas por aparelhos fotográficos seguiu seu curso, e hoje “com a fotografia eletrônica, alteram-se não só os modos de fazer, mas especialmente os modos de pensar.” (VICENTE, 2005, p. 320). O que poderia ser feito com câmeras *Polaroid* passou a ser feito com dispositivos móveis, onde a possibilidade não apenas de ver a foto no mesmo instante, além de poder apagar, refazer e compartilhar com outras pessoas de forma imediata tais imagens, com o uso da internet e das redes sociais como *Instagram* e *Facebook*. Com isso, no que diz Marialva Barbosa (2012, p. 150), as tecnologias passaram a permitirem a multiplicação das possibilidades da comunicação, mas, sobretudo, modificaram a dimensão espaço-temporal na qual estamos imersos.

Sobre essa obsessão pelo instantâneo, Jean-Marie Schaeffer diz que “foi um dos mais poderosos motores da inovação tecnológica na área da fotografia.” (SCHAEFFER, 1996, p.183). O novo *flâneur* tem feito uso intenso das novas tecnologias móveis para obter fotografias, mas não mais com o mesmo intuito de seus antecessores, que iam de encontro ao acaso com paciência e “na dependência de um sujeito sensível, inclinado a viver intensamente os pequenos fatos da cotidianidade diante dos quais se posiciona em atitude de uma ‘espera esperada do inesperado’, conforme expressão de Greimas.” (CAETANO, 2012, p. 192).

Hoje o inesperado foi substituído pelo compartilhado, pelo comentado. Na máxima de Roland Barthes, quando diz que “toda fotografia é um certificado de presença” (BARTHES, 1984, p.129) significa dizer que estive lá, seja no restaurante com os amigos, seja na viagem para países novos ou em qualquer experiência que parece só ser vivida realmente se for vista pelo maior número possível de “seguidores virtuais”. Talvez por isso Stuart Hall coloca que “a fotografia nos faz sentir que o mundo é mais acessível do que é na realidade.” (HALL, 2006, p. 34).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *flâneur* que caminhava pelas ruas no século XIX com tranquilidade, sem preocupações com o tempo, apenas observado, contemplando as nuances das cidades já não é mais o mesmo. O que podemos ver hoje é que esse ser modificou-se juntamente com as novas tecnológicas e os novos rumos das cidades com suas centenas de opções e serviços que funcionam a todo momento. Com isso foi perdida em parte a essência de como os fotógrafos de rua se relacionam com as cidades e os acasos na fotografia. Com o novo *flâneur* cada dia mais submisso e amedrontado pelas questões socioculturais das cidades, deixamos para trás infinitas possibilidades de um agradável encontro com esses acasos, que são quase sempre encontrados por aqueles que sabem observar com paciência. O *flâneur* do século XXI parece mais preocupado com a possibilidade de ser visto do que a de ver. Não está mais em busca do inesperado, mas sim numa busca que parece ser a de abraçar o mundo e de forma imediata, expondo suas vidas: o que comem, o que vestem, pra onde viajam, com quem estão e pra onde vão, que horas vão e em qual dia. Tudo ali, nas redes sociais, como se a experiência vivida não fosse válida senão vista por todos.

Nas palavras de Vilém Flusser “se saio para conquistar o mundo, perco-me nele, e se me recolho para encontrar-me, perco o mundo.” (FLUSSER, 2008, p. 68). Para terminar e refletir um pouco sobre essas mudanças e os novos parâmetros no que diz respeito ao sujeito “midiático” atual consideramos o que retrata Wagner Souza e Silva sobre a tecnologia da fotografia em que “não mais se apontam câmeras para o mundo, apontam-se telas.” (SOUZA E SILVA, 2012).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARANTES, Priscila. Tudo que é sólido derrete: da estética da forma à estética do fluxo. In: **Estéticas Tecnológicas: novos meios de sentir**. Orgs. Lucia Santaella, Priscila Arantes. São Paulo: Edu, 2008.

BARBOSA, Marialva. **O presente e o passado como processo comunicacional**. Revista Matrizes (USP, Online). V. 5 n2, p. 150, 2012. Disponível em <http://www.matrizes.usp.br/index.php/matrizes/article/view/253>.

BARTHES, Roland. **A câmara clara: notas sobre a fotografia**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

BENJAMIN, Walter. **Charles Baudelaire: um lírico no auge do capitalismo**. São Paulo: Brasiliense, 1989. Obras escolhidas, v.3.

CAETANO, Kati E. O espectador integrado: modos de figuração da fotografia. In **Como pensam as imagens**. Organizador Etienne Samain. Editora Unicamp, Campinas, 2012.

CHAPMAN, Michael. **Entre a ciência e a intuição**. Rio Grande: UFRG, 2007.

CHEVRIER, Jean-François. **Approches de la Photographie**. Entrevista a Gilles Delavaud, em Education 2000. Audiovisuel – Communication – Pédagogie, n.17, Paris, 1980.

ENTLER, Ronaldo. Fotografia e acaso: a expressão pelos encontros e acidentes. In: **O fotográfico**. Etienne Samain (Org.). 2.ed. São Paulo: Hucitec/Senac, 2005.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. São Paulo: Annablume, 2008.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. DP&A Editora, Rio de Janeiro, 2006.

LANDOWSKI, Eric. **Aquém ou além das estratégias, a presença contagiosa**. Documentos de Estudo do Centro de Pesquisas Sociossemióticas 3. São Paulo: Edições CPS, 2005.

OSTROWER, Fayga. **Acasos e Criação Artística**. Rio de Janeiro: Elsevier, 1999.

QUÉRÉ, Louis. O caráter impessoal da experiência. In: **Entre o sensível e o comunicacional**. LEAL, Bruno Souza; GUIMARÃES, César; MENDONÇA, Carlos Camargos (Orgs.). Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.

ROCHA, Rose de Melo. **Imagens que encantam, mas também podem aterrorizar**: cultura da visualidade e discurso pós-moderno. Revista da ESPM, julho/agosto de 2007.

SANTAELLA, Lucia. Os três paradigmas da imagem. In: **O fotográfico**. Etienne Samain (Org.). 2.ed. São Paulo: Hucitec/Senac, 2005.

SCHAEFFER, Jean-Marie. **A imagem precária**: sobre o dispositivo fotográfico. Campinas, SP: Papirus, 1996.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

SONTAG, Susan. **Ensaio sobre a fotografia**. São Paulo: Arbor, 1985.

SOUZA, Lillian Andreza dos Santos; ANGELO, Roberto Berton de. **Revista discursos fotográficos**, Londrina, v.4, n.5, p.159-178, jul/dez de 2008.

SOUZA E SILVA, Wagner. **Antes da imagem**: a técnica e a tecnologia da fotografia. Revista Ícone. v. 14, n.1, agosto 2012.

VICENTE, Carlos Fadon. Fotografia: a questão eletrônica. In: **O fotográfico**. Organizador Etienne Samain. 2.ed. São Paulo: Hucitec/Senac, 2005.

A HEGEMONIA DO EFÊMERO: DAS FOTOGRAFIAS DE FANNY VOLK AOS ÁLBUNS NAS REDES SOCIAIS

ANA MARIA DE SOUZA MELECH¹

A relação do indivíduo com a fotografia nasce da necessidade de perpetuar-se. O medo da morte, da finitude, transformou a fotografia em suporte imagético para a eternização da memória familiar e coletiva. A fixidez do papel fotográfico trouxe às famílias do final do século XIX e início do século XX a possibilidade de repassar aos seus descendentes, suas memórias. Nessa época, ir a um estúdio fotográfico transformava-se em um evento de grande importância.

A ânsia em perpetuar-se sempre foi uma constante no comportamento humano. Das pinturas nas cavernas que fixavam a arte da caça às pinturas dos grandes artistas, a relação com a eternização pela imagem tornou-se presente na história da humanidade. O surgimento da fotografia transforma a relação com a imagem. A possibilidade de perpetuação, até então apenas possível para a nobreza ou ricos mercadores que podiam utilizar os serviços de pintores para retratar a si próprios ou suas famílias, passa também para classes menos abastadas.

Os primeiros fotógrafos espalharam-se por boa parte do mundo retratando pessoas, cidades e paisagens, tornando visível um mundo até então invisível. A memória fixada no tempo pela fotografia volta à vida ao ser contemplada, observada neste ato rememorativo. Susan Sontag (2004) soube muito bem interpretar esses sentimentos surgidos após o advento da fotografia, quando diz que o fotógrafo saqueia e ao mesmo tempo conserva e consagra.

¹ Ana Maria de Souza Melech, é jornalista, professora universitária, mestre pela Universidade Federal de Santa Catarina e doutoranda na Universidade Tuiuti do Paraná. contato: ana.melech@hotmail.com

Na cidade de Curitiba, no final do século XIX, surge um estúdio fotográfico que perdurará por mais de vinte anos, no início montado por Adolfo Volk, alemão radicado no Paraná, transforma-se em referência na produção fotográfica. O estúdio Fotografia H.A.Volk prima pela qualidade do espaço, como também pela tecnologia de equipamentos disponíveis na época. Após 13 anos de trabalho Adolfo Volk decide retornar para a Alemanha, mas sua mulher, Fanny Volk, continua com o trabalho transformando-se em uma exímia fotógrafa. Os retratos individuais e de família são as principais produções de Fanny. O álbum de família, produzido com esmero e guardado como uma relíquia imortaliza pessoas e momentos preciosos. Neste universo, ainda perplexo com a possibilidade de fixar o mundo visível, a relação de manusear, olhar, recordar essas imagens transforma-se em um ato ritualístico.

Susan Sontag (2004, p.19) afirma que: “Por meio das fotos, cada família constrói uma crônica visual de si mesma – um conjunto portátil de imagens que dá testemunho de sua coesão. Pouco importam as atividades fotografadas, contanto que as fotos tiradas e estimadas.”

Por outro lado não é só o barateamento na produção fotográfica que muda este cenário, mas, principalmente, a relação de valoração entre a fotografia e o objeto fotografado. Hoje, a ação **devastadora e desintegradora da rapidez contemporânea** deixa pouco tempo para a construção da memória (BAITELLO, 2005). O ato ritualístico que possibilitava a presentificação pelo olhar altera-se com a profusão exagerada na produção fotográfica na atualidade. O encantamento dá lugar à instantaneidade na divulgação do objeto fotografado.

A eternidade passa a ter outro sentido, ela é momentânea, fotos se alternam e são substituídas tão rapidamente que poucos têm a chance de fixá-las na memória. Instantaneamente são recolocadas e empurradas para um passado virtual, onde o registro perde-se em meio às inúmeras páginas, postagens, comentários que se sucedem freneticamente. Vivemos na hegemonia do efêmero, não há mais lugar para a memória.

O comportamento cultural vigente em muito pouco se assemelha ao vivido no final do século XIX, no entanto a fotografia permanece, mas seu significado como registro e suporte para imortalidade ainda existe? As fotografias de Fanny Volk retratavam uma época em que as relações sociais baseavam-se na família e a comunicação entre os indivíduos dava-se, basicamente, pelo contato pessoal. As imagens arquivadas em redes sociais reprocessaram o álbum de família?

O presente trabalho objetiva utilizar algumas fotografias produzidas pela fotógrafa curitibana Fanny Volk, e analisar como se dá a construção da memória imagética familiar em relação à representação e valorização da fotografia no início do século XX; e como a efemeridade na produção e transmutação da fotografia acontece nas redes sociais. A abordagem leva em consideração que há um ponto de tensionamento entre os dois momentos fotográficos.

A FOTOGRAFIA E A REPRESENTAÇÃO

A fotografia trouxe com seu surgimento a possibilidade de registrar e documentar as relações da família de uma forma mais ampla, aos poucos os fotógrafos, em seus estúdios, foram galgando espaço de penetração nesse universo “fechado” que era a família nuclear dos fins do século XIX. A exposição e a representatividade do núcleo familiar tornam-se visíveis, também para as famílias menos abastadas. Até então, o ato de perpetuar a história familiar era poder apenas da nobreza ou das famílias de mercadores, fato que ocorria pela produção de quadros que buscavam imortalizar o cotidiano destas pessoas.

A busca em perpetuar-se e registrar sua história é uma prática ancestral da humanidade. Segundo Baitello (1999, p.18), esse fato pode estar ligado ao medo do esquecimento e ao seu destino inevitável: a morte. Neste sentido o homem tenta vencer a morte e o tempo afirmando que a cultura, como campo amplo, recebe as contribuições e descobertas de cada indivíduo, de cada grupo social, de cada época, e as perpetua, transmitido as informações de geração a geração, de grupo para grupo de época a época. Em um primeiro momento, a fotografia é analisada como obra tecnológica, isto é, produzida a partir de um aparato técnico-maquínico, o que torna a produção destes retratos mais baratos e ao alcance de um número maior de interessados. A consolidação da fotografia deu-se num período que compreende meados do século XIX e metade do século XX, fase que ainda dependia do fotógrafo profissional. Susan Sontag (2004, p.18) aborda o início como sendo o ato de fotografar um aparato caro e complicado – o passatempo dos hábeis, dos ricos e dos obsessivos.

Mas com a evolução tecnológica a fotografia passa a fazer parte do cotidiano familiar. Neste primeiro momento registrando apenas as cerimônias e eventos considerados como mais importantes e dignos de registro. Durante mais de um

século a fotografia de casamento foi parte relevante da cerimônia, tanto quanto a própria celebração religiosa. Em meados do século XX, após a cerimônia de casamento, casais menos abastados seguiam até o estúdio fotográfico para tirar “a foto do casamento”, aquela que seria emoldurada e colocada na parede da sala. Sontag (2004, p.19) afirma que:

Por meio de fotos, cada família constrói uma crônica visual de si mesma – um conjunto portátil de imagens que dá testemunho de sua coesão. Pouco importam as atividades fotografadas, contanto que as fotos sejam tiradas e estimadas. A fotografia se torna um rito da vida em família [...].

Estas primeiras experiências fotográficas familiares servem como um documento que atesta, pela fixidez temporal, a característica do ato fotográfico, o momento que define a sua representação social. Com o crescimento das cidades e as transformações comportamentais e sociais, resultado da atuação capitalista a partir do século XIX, a burguesia procura formas de representação tão rápidas e dinâmicas que referendam sua própria ascensão.

A situação da fotografia no século XIX foi realmente invulgar. A natureza transformava-se constantemente, impulsionada pela necessidade de expansão do capital. A fotografia referendou internamente essa dinâmica, na medida em que o projeto de desenvolvimento da perspectiva, subjacente ao código fotográfico, encontrou identidade nos rumos impostos à natureza (COSTA; SILVA 1995, p. 19).

Rouillé (2009, p.62) comenta que a fotografia surge a partir de um contexto de profunda crise pela verdade, que atingiu os modos de representação em vigor. Assim, ela vem para renovar a crença na imitação e na representação, legitimando-se com possíveis funções documentais. Este é um dos motivos que levaram à crença durante o século XX, da prática e das características do que conceitua-se como fotografia-documento.

A fotografia, que inicialmente, surge como uma proposta científica torna-se rapidamente objeto de massificação, no momento em que, não só duplica a realidade, mas dissemina conteúdos internos, individuais e familiares, de forma frenética, reduplicando em um comportamento infinito que mais tarde veremos como a característica mais intrínseca da internet.

A utilização da máquina como mediadora dessa tarefa marcou o aparecimento da fotografia e favoreceu a realização de seu propósito, de maneira até então nunca imaginada, uma vez que a sociedade capitalista do século XIX a máquina era sinônimo de imparcialidade e precisão científica. (COSTA; SILVA, 1995, p.17)

Com o avanço tecnológico e a possibilidade de uma produção fotográfica massiva, isto é, a popularização do processo fotográfico, há também outros critérios que devem ser levados em consideração nas análises para se entender os novos sentidos da imagem. Philippe Dubois (1993, p. 53) propõe três posições epistemológicas que cabem nesta reflexão:

A primeira dessas posições é que se vê uma reprodução mimética do real; a verossimilhança: as noções de similaridade e de realidade, de verdade e de autenticidade recobrem-se bem exatamente segundo essa perspectiva; a foto é concebida como espelho do mundo, é um ícone no sentido de Ch. S. Pierce.

A segunda atitude consiste em denunciar essa faculdade da imagem de se fazer cópia exata do real. Qualquer imagem é analisada como uma interpretação-transformação do real, como uma formação arbitrária, cultural, ideológica e perceptualmente codificada. Segundo essa concepção, a imagem não pode representar o real empírico (cuja existência é, aliás, recolocada em questão pelo pressuposto sustentado por tal concepção: não haveria realidade fora dos discursos que falam dela), mas apenas uma espécie de realidade interna transcendente. A foto é aqui um conjunto de códigos, um símbolo nos termos peircianos.

Finalmente a terceira maneira de se abordar a questão do realismo em foto marca um certo retorno ao referente, mas livre da obsessão do ilusionismo mimético. Essa referencialização da fotografia inscreve o meio no campo de uma pragmática irreduzível: a imagem foto torna-se inseparável de sua experiência referencial, do ato que a funda. Sua realidade primordial nada diz além de uma afirmação de existência. A foto é em primeiro lugar índice. Só depois ela pode tornar-se parecida (ícone) e adquirir sentido (símbolo).

A REPRESENTAÇÃO DO SER DIGITAL

A evolução das tecnologias digitais, a partir do surgimento da internet, trouxe

novos parâmetros em relação ao papel do indivíduo social. A facilidade de exposição e de intercâmbio de informações pessoais levou ao cidadão médio um poder até então dominado pelos grandes meios de comunicação. Da mesma forma que a fotografia trouxe uma nova postura para este indivíduo, com a possibilidade de fixar e reter momentos pessoais em um suporte concreto e imutável, as tecnologias digitais aproximam novamente este indivíduo de uma nova possibilidade, aquela em que ele passa a produzir informação sobre si próprio. Castells (1999, p. 59) analisa este início:

Os primeiros passos históricos das sociedades informacionais parecem caracterizá-las pela preeminência da identidade como seu princípio organizacional. Por identidade, entendo o processo pelo qual um ator social se reconhece e constrói significados principalmente com base em determinado atributo cultural ou conjunto de atributos, a ponto de excluir uma referência mais ampla a outras estruturas sociais.

Este ser que se reconhece como parte desta tecnologia, criando expressões como “mundo virtual”, entendendo como um espaço paralelo ao seu mundo “real” passa a desenvolver uma nova forma de comportamento social onde a amplitude e diversificação de caminhos da informação, comunicação e dados, tornam-se realidade em um curto espaço de tempo. Castells (1999, p.113) enfatiza que o paradigma da tecnologia da informação não evolui para seu fechamento como um sistema, mas rumo à abertura como uma rede de acessos múltiplos. É forte e impositivo em sua materialidade, mas adaptável e aberto em seu desenvolvimento histórico.

Para Pierre Levy (1999, p.219) o ciberespaço não vai mudar ou resolver os problemas econômicos e sociais, mas possibilita novos planos de existência:

Nos modos de relação: comunicação interativa e comunitária de todos como todos no centro de espaços informacionais coletivamente e continuamente reconstruídos. Nos modos de conhecimento, de aprendizagem e de pensamento: simulações, navegações transversais em espaços de informação abertos, inteligência coletiva. Nos gêneros literários e artísticos; hiperdocumentos, obras interativas, ambientes virtuais, criação coletiva distribuída.

As novas tecnologias digitais trazem uma nova proposta de contato, uma possibilidade da construção de uma “Aldeia Global” como previa McLuhan, onde não só a territorialidade desaparece, mas o indivíduo tem poderes até então inimagináveis. As formas de inter-relacionamento se transformam rapidamente e

transformam a ideia até então aceita sobre fluxo de comunicação. Lemos (2008, p.192) diz que “Se a modernidade criou o imaginário da técnica infalível e positiva, a maçã mordida do Macintosh é o símbolo do outono do homem individualista, emancipado, racional e objetivo.”

As redes sociais são o ápice desta comunicação mediada pelo computador, é o espaço que o indivíduo utiliza para construir, ou melhor, reconstruir sua identidade, seja pelas palavras ou pela imagem. Raquel Recuero (2009, p.31) cita Parsons e Shill para explicar que a interação compreende sempre o alter e o ego como elementos fundamentais, onde um constitui-se em elemento de orientação para o outro. As relações desenvolvidas a partir das redes sociais acabaram substituindo formas tradicionais de comunicação, que tinham como base a comunicação face a face. Fato facilmente perceptível quando analisamos a relação pessoal e familiar, que passa a ser reproduzida também na rede.

Nesse sentido, a fotografia passa a ter um papel importante na construção de significados que definam este sujeito como pertencente a determinado grupo, nas relações sociais na rede. Recuero (2009, p.40) diz que trata-se de um pertencimento associativo, decorrente da interação social reativa. Os pertencimentos não são mutuamente excludentes, e podem existir ao mesmo tempo, no mesmo grupo. Alguns fatores estão relacionados às redes sociais, onde o indivíduo mede sua popularidade e visibilidade pelos números de amigos cadastrados, acessos, comentários, compartilhamentos, curtidas, etc. Segundo dados do site do *Facebook* em 2012, a rede social contava com mais de 750 milhões de usuários ativos, dos quais metade conectava-se frequentemente. Os membros que mantêm perfil nesta rede têm na fotografia a principal fonte de informação entre seus usuários. Dentro desta perspectiva a imagem fotográfica torna-se um importante elemento de socialização. A partir das imagens utilizadas, as fotografias são armazenadas em álbuns que ficam disponíveis para que amigos possam vê-los e revê-los. Bruno Rodrigues (2014, p.117) diz que Rede Social é lugar de informação flutuante e não estruturada. A informação não permanece; ela passa, é consumida instantaneamente pelo usuário.

ÁLBUM DE FAMÍLIA

São poucos os dados e documentos sobre a fotógrafa Fanny Volk. Algumas

informações são obtidas a partir de anúncios publicados no jornal “Dezenove de Dezembro”, onde o estúdio fotográfico montado pelo seu marido, Adolpho Volk, divulga o trabalho realizado pelo estúdio Photographica H.A.Volk, inaugurado em 1881:

O abaixo assinado tem a honra de participar ao respeitável público, que abriu a sua bem montada oficina de fotografia artística, recomendando-se para todo e qualquer serviço de sua arte, que seja nos mais finos de apurado gosto, à moda de Berlim, Viena e Paris, de todos os tamanhos até natural e coloridos, vistas de paisagens, edifícios em todas as proporções. E como esse laboratório está provido de tudo o que é necessário a satisfazer os mais exigentes, convido a sociedade, corporações e famílias honrarem-me com suas visitas, a persuadirem-se que com os meus aparelhos e fundo de paisagem de 8 metros posso produzir o trabalho do mais perfeito neste gênero. Estabelecimento em frente ao hotel união, travessa da rua da Carioca. Adolfo Volk. (JORNAL DEZENOVE DE DEZEMBRO, 19 DE NOVEMBRO DE 1881, P. 4)

Em 1904 Volk retorna para a Alemanha, mas Fanny Volk continua com o estúdio (SANTOS, 2010). Anúncio do Jornal Dezenove de Dezembro atesta o trabalho da fotógrafa:

Photographia Volk

RUA QUINZE DE NOVEMBRO, 72

Curitiba – Paraná – Brazil

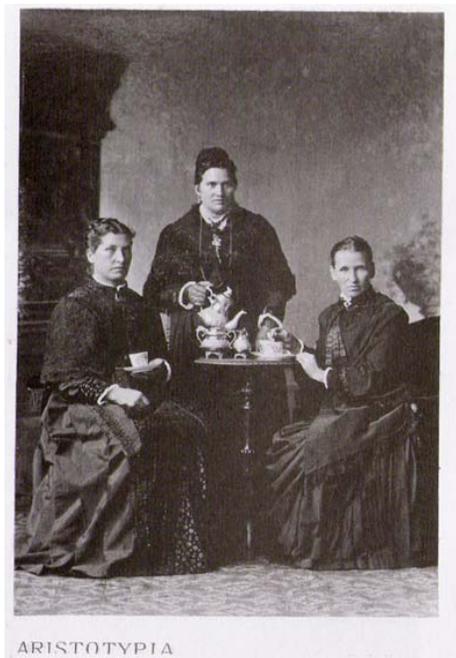
Esta photographia, o mais antigo estabelecimento deste gênero neste Estado, tira photographias e retratos de todos os gêneros e por todos os processos até hoje conhecidos, como sejam: Aristotypia, Platinotypia, Pigment, Bruomo, Contact, etc., em todas as dimesões, desde mignon até tamanho natural.

Retratos em porcellana próprios para túmulos. Estes retratos resistem eternamente à acção do tempo. Retratos em esmalte para broches, alfinetes, abotoaduras, etc., etc.

PREÇOS SEM COMPETENCIA

(Almanach do Paraná para 1908, idem 1909; Cinema, 16 de Janeiro de 1909)
Acervo Casa da Memória (in Santos, Laércio Ribeiro dos O estúdio Volk e a representação da sociedade curitibana)

A seguir, fotografias produzidas pelo estúdio Volk:



ARISTOTYPIA

Foto 1 - Fotografias produzidas pelo estúdio Volk. Apesar das fotos serem produzidas nas dependências do estúdio, havia um interesse em reproduzir cenas do cotidiano.



Foto 2 - A foto retrata a Adolfo Volk a mulher Fanny e a filha Adolphine.

Fonte: Laércio Ribeiro dos Santos. *O estúdio Volk e a representação da sociedade curitibana.*

PESQUISA, TIPO QUESTIONÁRIO, REALIZADA SOBRE A UTILIZAÇÃO DE IMAGENS NO FACEBOOK, VIA GOOGLE DOCS

Para corroborar as discussões aqui apresentadas, foi realizada uma pesquisa qualitativa usando como instrumento de disseminação a rede social “*Facebook*”. Um link foi disponibilizado para acesso ao questionário produzido no “*Google Docs*” e postado no dia 11 de setembro de 2012. São nove questões que buscaram avaliar a utilização das fotografias nesta rede social. Quanto à postagem de fotografias no *Facebook*, quatro dos entrevistados dizem que não postam fotos, sendo que um deles opinou na questão aberta:

“Não sou favorável à postagem de imagens na internet porque entendo que a exposição pode ser prejudicial em alguns aspectos. Por isso ainda utilizo a revelação de fotos e dessa maneira posso mostrá-las apenas para quem desejo. Também entendo que a prática de álbuns na internet, em alguns casos, leva ao exibicionismo.”

Outra resposta:

“Acho que há variações bem distintas do uso de fotos no Facebook, ah os que querem se promover, os que querem divulgar sua arte, os que estão a procura de sexo, os carentes, e etc... realmente um holograma de possibilidades sem fim.”

Dos 52 candidatos que afirmaram divulgar fotos na rede social, 23 não tem o hábito de organizar as imagens e 29 possuem algum tipo de organização; destes, 10 afirmaram que organizam em álbuns separando família, eventos e relações com trabalho. Quanto à impressão de fotos, 24 imprimem raramente, 21 não imprimem e um dos questionados afirma ter o hábito de imprimir regularmente. Em resposta à questão aberta foi colocada a seguinte opinião:

“Os álbuns fotográficos estão perdendo espaço para o armazenamento digital, pois este traz diversas vantagens como economia, garantia de que esta foto estará lá para sempre (mesmo que não esteja na página, inúmeras vezes elas são replicadas). Outro ponto é que as pessoas, para quem os álbuns eram mostrados, podem ter acesso a ele antes do que na era do revelado, quando era preciso um deslocamento do álbum ou do visualizador.”

E ainda:

“Acredito que assim como eu, muitas pessoas da minha geração sentem falta das fotos ao alcance das mãos, no entanto, a rapidez e facilidade que nos proporciona a tecnologia, nos faz deixar de lado esse prazer, que era comum entre as famílias, quando reuniam-se para olhar os álbuns de fotografia que corriam de mão em mão. Infelizmente as fotos recentes, desde a aquisição da maquina digital, ficam armazenadas no pc, no pendrive ou no dvd.”

Deve-se levar em consideração que a pesquisa partiu do endereço no *Facebook* da autora deste artigo; são 1.038 amigos, sendo que a maioria é formada por alunos e ex-alunos dos cursos de jornalismo e publicidade, jornalistas e publicitários.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A fotografia não é uma cópia do real. Mesmo quando retratava as famílias do início do século. A fotógrafa Fanny Volk produzia e retocava suas imagens, da mesma forma os personagens retratados preparavam-se, isto é, pousavam para as fotografias. Mas havia uma perenidade em relação ao suporte em que essa imagem permaneceria, este era imutável. Fixada no papel esta cena seria imortalizada. Outro fator está relacionado com a própria questão que envolve o processo fotográfico. A produção em menor escala e a partir de um processo mais complexo, quando o acesso às imagens acontecia após a revelação e ampliação para o papel, desenvolvia uma relação de maior expectativa e impacto entre o fotografado e a imagem reproduzida.

Já a fotografia digital transforma o processo, tornando-o mais fácil e barato. A profusão na produção imagética toma outros contornos, as imagens são produzidas em larga escala. Não se utilizam 12,24 ou 36 fotos por filme, criam-se centenas de imagens. A interferência é instantânea, a câmara fotográfica possibilita alteração cor, iluminação, forma e composição. Se antes ela não era um reflexo do real, hoje é parte integrante do próprio processo de representação, materializando uma cultura na qual os indivíduos pensam e agem fotograficamente e, portanto, reflexo de uma dinâmica social que transcende o congelamento de um momento específico.

As evoluções tecnológicas sempre tiveram, dentro da história da fotografia, um papel importante, não só na apresentação técnica destas imagens, mas também uma interferência em seu significado social. Se, no passado ela representava a imortalidade e eternização de um momento, hoje ela representa o frenesi da contemporaneidade, a rapidez das relações sociais, a fluidez do momento e a alteração da noção temporal, ligado hoje ao milésimo de segundo.

O resultado da pesquisa demonstra a relação perene entre o fotógrafo e o objeto fotografado. A maioria das pessoas que responderam ao questionário observou que mantem algum tipo de organização das suas imagens, mas que as mantém digitalizadas e armazenadas em notebooks, computadores e drivers, mas não tem o hábito de imprimi-las.

Algumas considerações devem servir para reflexão: se nos primeiros tempos da fotografia existia uma intenção de imortalizar a história daquelas pessoas retratadas em momentos considerados relevantes, como o casamento ou o retrato da família, hoje ainda podemos observar que as fotos produzidas e armazenadas em

redes sociais, também procuram capturar aquele momento e congelá-lo, mas o que se altera é o sentido desta imagem, em poucos minutos é substituída.

Em uma rede social a velocidade de postagem se sucede de forma tal que alterou o conceito de tempo: o presente, ou melhor, o agora, dá lugar ao passado em uma fração de segundos. Talvez seja esta uma das justificativas para a falta de interesse em imprimir fotografias e mesmo organizá-las em álbuns. A reprodução desmedida criou outro sentido para a fotografia, da importância das imagens eternizadas nos álbuns fotográficos para a relevância momentânea da imagem estampada nas redes sociais. Onde a sucessão frenética sobrepõe as imagens umas às outras, numa infinita substituição de valores e sentidos.

REFERÊNCIAS

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia**. Ensaios de comunicação e cultura. – São Paulo: Hacker Editores, 2005.

BAITELLO JUNIOR, Norval. **O animal que parou os relógios**: ensaios de comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.

BOLETIM DA CASA ROMARIO MARTINS. **Fotos de estúdio**: imagens construídas. Curitiba: Fundação Cultural de Curitiba, v 29, n.27, jul. 2005.

COSTA, Heloíse; SILVA, Renato Rodrigues da. **A Fotografia Moderna no Brasil**, São Paulo Cosac Naify, 1995.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

DUBOIS, Phelippe. **O ato fotográfico e outros ensaios**. Campinas, SP: Papiros, 1993.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo. Editora 34, 1999.

LEMOIS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RODRIGUES, Bruno. **Webwriting**: redação para a mídia digital. São Paulo. Ed. Atlas, 2014.

ROUILLE, André. **A fotografia**: entre documento e arte contemporânea. São Paulo: Editora Senac. São Paulo, 2009

SANTOS, Laércio Ribeiro dos. **O estúdio Volk e a representação da sociedade curitibana**. V Ciclo de Investigação do PPGAV (UDESC) - nov. de 2010.

SONTAG, Susan. **Sobre fotografia**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CONTEMPORANEIDADE E ARTE DIGITAL

ADRIANE ROBERTA RIBEIRO DE MACEDO¹

Arte é conhecimento, e partindo deste princípio, pode-se dizer que é uma das primeiras manifestações da humanidade, pois serve como forma do ser humano marcar sua presença criando objetos e formas que representam sua vivência no mundo, o seu expressar de ideias, sensações e sentimentos e uma forma de comunicação. A arte surgiu com os primórdios da humanidade, se revelou com suas primeiras ações, principalmente através de seu trabalho, condição necessária para sua sobrevivência, em que o homem utiliza a natureza transformando-a. “As pinturas rupestres, também caracterizavam essa primeiras formas de ação, demonstrando que o homem da caverna, naquele tempo, já interesse em se expressar de maneira diferente (FISCHER, 1983).”

A arte digital, por sua vez, designa as investigações poéticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria cultural, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas estéticas. São ações efêmeras e desmaterializadas, obras em processo, construídas coletivamente, que conseguem, muitas vezes, a árdua tarefa de conciliar o circuito da arte ao ambiente das mídias e das tecnologias informacionais. São criações que se manifestam no embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço, gerando estratégias que subvertem, recriam, ampliam e desconstroem o sentido muitas vezes previsto pelo contexto digital. O presente artigo tem como objetivo lançar um olhar sobre os possíveis conceitos estéticos colocados em voga no contexto da contemporaneidade.

Ao assistir a um filme ou propaganda, poucos espectadores param para pensar

¹ Adriane Roberta Ribeiro de Macedo, Doutoranda de Comunicação e Linguagens da Universidade Tuiuti do Paraná. Professora da área de Tecnologia e Linguagens do IFPR.

como é feita a manipulação de imagens e sons como conhecemos hoje. Esses recursos só foram possíveis com o surgimento da Arte Digital. Diferente de tudo que aconteceu até meados do século passado, ela traz novas inspirações ao artista, que também é cientista, pois envolve áreas de conhecimento como a Nanotecnologia, Vida Artificial, Mecatrônica e outras.

A arte digital engloba todas as formas de criação em linguagem digital, em que a tecnologia é predominante. Às vezes, a mídia digital substitui a criação como tal, mas, na arte digital, trata-se mais da criação a partir de máquinas, computadores, tecnologias digitais do que de suportes. Pode-se afirmar então que a arte digital é toda e qualquer manifestação artística produzida através de processos virtuais e em ambiente gráfico computacional. As primeiras experimentações datam da década de 1960 e deram início a um longo processo de aprendizagem para os artistas, que passaram do material convencional para as simulações criadas a partir de ordens numéricas de 0 e 1.

Segundo Arantes (2005) entende-se então que com o digital pode-se lançar mão de processos de simulação, baseados somente na programação e no cálculo matemático. A partir daí é possível criar mundos simulados, que não tenham nenhuma referência com o real. Isso em termos processuais introduz uma grande diferença no que é o conceito de arte no mundo ocidental e como esse conceito foi construído desde o Renascimento.

Essa mudança no conceito da arte se relaciona diretamente com o modo de fazê-la, uma vez que o digital provocou uma aproximação e cisão muito maior com a ciência. O artista agora precisa de uma equipe, de alguém que saiba programação, que tenha conhecimento avançado em determinado software, etc. Assim, cai por terra essa ideia modernista do ser de exceção, do artista ser um indivíduo diferenciado dos outros.

As formas de finalização são diversas. A arte digital pode existir como projeção, coexistir com outros objetos em um determinado ambiente, ficar na web ou se materializar de forma física, como em uma impressão. Na arte tradicional se trabalha com o objetivo de desenvolver um produto final, e o digital rompe com isso, porque se pode ter inúmeros produtos finais.

Reconhece-se que existiu – e ainda existe – resistência do mercado em aceitar a arte digital. Até os anos 90 esse tipo de arte era marginal, então a forma que os artistas tinham para se fazer reconhecer era se unindo em grupos e criando eventos

paralelos. Este tipo de manifestação só começou a surgir em bienais e festivais de arte contemporânea com a chegada dos anos 2000, mas como se fosse uma grande concessão, alguma coisa a parte.

Outra curiosidade acerca da aceitação da arte digital foi sua crítica, que começou a ser feita pelos próprios artistas. Isso é um diferencial bem significativo no sistema das artes. Para se criticar esse tipo de arte, é preciso conhecer o seu desenvolvimento, que não se dá pela simples contemplação. É preciso entender como os programas são feitos, e como se dá o processo no computador. Até então os artistas não analisavam o próprio trabalho, a não ser no campo da teoria, em um sentido mais pedagógico. A partir do digital, no entanto, vários artistas começaram a refletir e teorizar sobre esse tipo de arte, pois os críticos da arte contemporânea não tinham ferramentas técnicas ou conceituais para desenvolver esse pensamento.

Principalmente no decorrer da última década, a arte digital se fortaleceu no campo da arte e com seus públicos, sendo hoje bem melhor recebida. Para Suzete Venturelli, artista digital e de web, “a arte computacional é a nova arte popular.”

A amostragem da arte digital se dá tanto pelo ambiente gráfico virtual quanto pelas formas impressas. E envolve alguns conceitos novos em relação a arte tradicional, tais como: a interatividade, a desmaterialização, a unibiquidade, a interatividade e a replicabilidade. É deles que trataremos a seguir.

DESMATERIALIZAÇÃO

Tudo fica mais claro em relação à desmaterialização da arte quando compreendemos as modificações ocorridas na abordagem pelos artistas contemporâneos, referindo-se ao conceito da desmaterialização na arte está ligado à mudança que se dá do eixo dos objetos para o âmbito das relações, nesse sentido, percebem a arte não como a representação pura e simples ou ainda o objeto em sua materialidade e passam a abordá-la como o conjunto de interações.

O ato criativo a partir daí caminha por procedimentos diferentes ao da adição ou acumulação já conhecido e alça voo num procedimento contrário de subtração. Essa é uma outra concepção que se começa a esboçar nos primeiros anos da década de 60 e que associa o ato criativo. Assim o conceito de desmaterialização pode ser relacionado à falta ou ainda ao extravio. Isso tornou-se primordial no séc. XX e nos

últimos 40 anos. Não é possível deslocar dessa nova forma de fazer e ver arte a ideia de ausência, fragmentação, dissolução. Na direção que a mesma se estabelece mais na falta do que na presença física de um objeto.

Esta perda é uma perda da materialidade do objeto. Há menos objetos materiais nas exposições, menos matéria, e a matéria que existe é mais sintética e menos analiticamente acumulada. Pode-se afirmar então, que a arte e o próprio artista passam por uma desmaterialização, colocando de lado a materialidade, a concreitude. A arte, nessa concepção, pode também abandonar sua tradicional condição de eternidade para tornar-se efêmera. As manifestações artísticas se expandem de múltiplas maneiras. Muitas não são comercializáveis, nem reproduzíveis, nem mesmo podem ser guardadas em museus. São exemplos disso muitas performances, intervenções, instalações, arte tecnológica, entre outras. O processo criativo passa a ter tanta ou mais importância que o resultado.

No entanto isso não se dá do dia para a noite. Esse conceito de desmaterialização, que configura como um dos mais importantes em relação à estética digital aparece em 1965 aproximadamente e é anterior às manifestações em arte digital. Seus defensores e ou criadores faziam parte da esfera de críticos da arte contemporânea. Eles o utilizaram para definir manifestações que de alguma maneira questionavam ou rompiam com o conceito de obra de arte como objeto único e inatingível. Conceito esse arraigado pelos renascentistas. Esta arte da ausência surge em favor de uma crescente importância de uma figura de estilo, de um recurso que é o conceito. E é nesse mesmo período também aparece a Arte Conceitual, tida como uma vanguarda que aparece na Europa e nos Estados Unidos no fim da década de 1960 e meados dos anos 1970. Seus fundamentos baseiam-se na defesa que o conceito ou a atitude mental tem prioridade em relação à aparência da obra.

O termo arte conceitual é usado pela primeira vez num texto de Henry Flynt, em 1961, entre as atividades do Grupo Fluxus. Nesse manifesto o artista coloca que os conceitos são a matéria da arte e por isso ela estaria vinculada à linguagem. O mais importante para a arte conceitual são as ideias, a execução da obra fica em segundo plano e tem pouca relevância. Além disso, caso o projeto venha a ser realizado, não há exigência de que a obra seja construída pelas mãos do artista. Ele pode muitas vezes delegar o trabalho físico a uma pessoa que tenha habilidade técnica específica. O que importa é a invenção da obra, o conceito, que é elaborado antes de sua materialização.

Pode-se dizer que a arte conceitual é uma tentativa de revisão da noção de obra de arte arraigada na cultura ocidental. A arte deixa de ser primordialmente visual, feita para ser olhada, e passa a ser considerada como ideia e pensamento. Muitos trabalhos que usam a fotografia, xerox, filmes ou vídeo como documento de ações e processos, geralmente em recusa à noção tradicional de objeto de arte, são designados como arte conceitual. Além da crítica ao formalismo, artistas conceituais atacam ferozmente as instituições, o sistema de seleção de obras e o mercado de arte.

Assim, “a proposta era promover a “queda” do pensamento da arte como estética primordialmente visual, para priorizar a ideia e o conceito por trás de uma obra. A obra, então, de fechada passa a ser aberta” (UMBERTO ECO, 1962), há também mudanças em relação à autoria que pode ser compartilhada e o receptor pode também ser agora participativo.

Em relação a desmaterialização pode-se dizer ainda que foi além do objeto de arte pois romperam-se os liames entre real e ficção. As regras para se produzir e para se considerar um produto artístico foram se dissolvendo. Essas transformações pelas quais a arte foi passando levou muitos críticos a declarar sua morte como podemos constatar através do trecho do texto de Giulio Carlo Argan de 1964:

[...] é importante saber qual é o significado e a função da arte que se faz na condição atual da vida do mundo e, antes de mais nada, se faz arte, sendo ponto pacífico que se faz arte, existe uma função da arte e que, se não se faz arte ou se se faz arte cada vez mais fracamente, foi alcançado, ou está para ser, o ponto em que a arte nega a si mesma (e justamente com as obras que continuam a ser chamadas de artísticas), isto é, desmente e destrói a própria artisticidade (ARGAN, 2000, p.07).

A afirmação exposta acima mostra as inquietações de um determinado tempo em que reproduzir a técnica artística era estabelecer uma situação de ameaça ao caráter artístico da obra. Para muitos a arte tinha perdido sua essência. No entanto, “em épocas de mudanças é essencial que se estabeleçam novas formas de pensamento e maneiras de assimilar e analisar os fenômenos contemporâneos” (GIANNETTI, 2006)

A partir disso, aponta-se para a desmaterialização como uma das características da contemporaneidade. A mesma se revela como um dos componentes que conferem à arte contemporânea significado e sentido. Está presente desde o aparecimento dessas manifestações até as ações atuais em arte digital.

No que se refere à desmaterialização no âmbito digital deve-se considerar algumas questões, em especial, a perda da imagem de síntese. É que a desmaterialização abandona seu caráter conceitual e assume o físico, isso porque não há um suporte representando essas imagens, trata-se de códigos, bits de informação. A constituição de uma imagem digitalizada envolve esse aspecto específico da desmaterialização, pois, a conversão da forma original em um mapa de *bits*, ou combinações numéricas, ocorre com a reconstrução matemática, eliminando qualquer relação analógica anterior.

É inegável que a tecnologia digital, rompeu com diversos dogmas artísticos e transformou conceitos. O fato de efetivar, por meio de um equipamento, o trânsito e a interação de dados deu ao fazer artístico um terreno fértil à criação. É a “era da ausência”, segundo Paul Virilio e Peter Weibel (1997) isso porque corpo e objeto são desmaterializados e caberá às relações entre o homem e a máquina substituí-los. Esse escambo de mensagens, imagens e sons que ocorrem no ambiente digital é o próprio eu representado agindo nesse espaço e ou ciberespaço. Peter Weibel observa:

O espaço imaterial da telecomunicação, o espaço virtual desmaterializado da era tecnológica, não é somente um espaço da ausência, um espaço da falta, mas é também um novo espaço da presença, da telepresença, um novo espaço situado além do visível, que sempre esteve ali, mas que nunca pôde ser visto. O tecnoespaço e o tecnotempo se situam além da experiência física; são espaços que se tornaram experimentáveis por meio de máquinas telemáticas, espaços de tempo invisíveis. (WEIBEL, 1997, p. 110)

Nessa direção pode-se afirmar que no meio digital, nesse “tecnoespaço” a relação entre o autor a obra e seu público é mais complexa. Já que as posições passaram mudanças, pois abre-se a possibilidade de participação do público tanto performance, trazendo à obra um caráter contínuo de recriação e atualização. Considerando essa interação primordial pode-se afirmar que a arte com a desmaterialização não perdeu sua essência e está longe da morte é acima de tudo um jeito diferente de produzir, sentir e apreciar a arte soma-se a esses o interagir com a mesma.

UBIQUIDADE

A ubiquidade do latim, *ubique*, que pode ter diversas localizações. Etimologicamente, imortal, que está ao mesmo tempo em toda parte, onipresente; que pode dividir-se ou existir em muitos pontos ao mesmo tempo, cuja projeção pode ser capturada de vários e diferentes lugares. Do inglês, *Ubiquity*, que descreve o fenômeno de propagação da tecnologia digital e o acesso a diversos dispositivos da Internet. A ubiquidade, termo utilizado originalmente nas teorias das redes telemáticas, vai além da Internet alargando a questão de tempo e espaço, contrariando a acepção de estética calcada no objeto, bem como na sua existência material e permanente. A partir dos anos 70 projetos artísticos por satélite adicionaram as tentativas de transformar o meio televisivo em um metameio para a arte, possibilitando a ubiquidade espaço-temporal.

Possibilitando assim se fazer presente em vários locais, independente do tempo cronológico. Conceito esse que distancia a acepção tradicional de objeto. Pois a arte contemporânea busca romper com as noções clássicas de tempo e espaço que está radicada na premissa do objeto único.

Ela é parte construtiva dessas concepções artísticas inovadoras que colocam em xeque as tradicionais noções de presentificação, unicidade, permanência e autoria em relação à obra discutindo a sua própria forma de existência.

Os *Satellite Art* e *Nam June Paik* são considerados os fundadores de projetos de arte por satélite que trataram diretamente da ubiquidade. Na década de 70 também ocorreram as primeiras explorações da *Computer Art*. Nesse movimento era recorrente que temas como telecomunicações e arte estivessem associados ao conceito de ubiquidade. Isso porque a obra deveria e podia ser transportada para qualquer lugar, pois era no meio digital que acontecia o processo criativo.

No Brasil pode-se apontar Waldemar Cordeiro como um dos primeiros participantes da *Computer Art* ele percebeu a possibilidade de fazer arte por meio da telecomunicação e se utilizou para tanto das noções de ubiquidade e participação coletiva. Além dessa coletividade, a ubiquidade de centra-se também na relação existente entre a arte e ciência e a tecnologia. A integração entre as já referidas áreas proporcionaram a criação de obras calcadas no próprio fazer artístico e na exploração técnica para isso. Objetivavam com isso refletir sobre as mais diversas possibilidades sinestésicas pode-se criar tendo em vista os meios de comunicação.

Nessa direção, ocorre uma guinada no que se refere à imagem que rompe a exclusividade de vínculo com apenas um meio para integrar-se a outros tantos quanto forem possíveis.

Dois eventos facilitaram a nova definição de imagem. O primeiro foi o advento da fotografia, resultante do encontro entre imagem e meios tecnológicos, o nascimento do visual em substituição à imagem. No visual há novos contextos, materiais distintos e técnicas que romperam com a noção de imagem absoluta e única, priorizando a sensação visual. O segundo foi a separação entre mensagem e meio, com a invenção, inicialmente, do telégrafo. Com a tecnologia digital os meios estão em inter-relacionamento, e abre-se espaço para a exploração de uma nova linguagem, de pós-imagem. (PETER WEIBEL, 1998)

A partir da constatação de que a imaterialidade constitui o mundo digital, é nele que ubiquidade se torna possível. E a partir dela a obra digitalizada não tem endereço certo, caminhará pelos inúmeros canais da Web. Essas imagens não precisam de uma localização serão compartilhadas, atualizadas e poderão servir para outros fins, inclusive como matéria prima para uma nova arte.

Além da ubiquidade outros termos bastante utilizado no que se refere a esse jeito novo de ver, sentir e fazer arte são conceitos fundamentais para a compreensão dos processos artísticos da Artemídia: interatividade e interface e replicabilidade, os mesmos são primordiais para o entendimento das manifestações artísticas que ocorrem em espaços híbridos. Também chamada de ciberarte, caracteriza-se por ser uma arte coletiva e essencialmente interativa, onde a obra só é considerada acabada quando tocada, e cuja participação conforme Lévy:

Daqueles que a experimentam, as interpretam, as exploram ou as leem. Não se trata somente de uma participação na construção do sentido, mas realmente na coprodução da obra, desde que o “espectador” é chamado a intervir diretamente, a fazer a obra acontecer (a materialização, o aparecimento das imagens, a edição, o desenvolvimento efetivo naquele momento e lugar) de uma sequência de sinais ou de acontecimentos. (LÉVY, 1997)

Essa ânsia para estabelecer níveis inovadores de interatividade foi se potencializando devidos às diferentes possibilidades de diluição das fronteiras entre receptor e obra, fusão desses dois componentes, que se relacionam num espaço dinâmico que se dá pela conexão do corpo com os dispositivos interativos. Assim

ocorre um processo de interdependência dos agentes envolvidos, obra e o receptor que pode se deslocar no espaço da obra e agir e até modificar a estrutura artística.

O público agirá de maneira recorrente já que este universo artístico não é estruturado na mera disposição da imagem narrativa, mas como programas que precisam ser executados e assim atualizados pelo público. Dessa forma, as limitações e a estaticidade da superfície envolvida numa construção visual é extinta. O que se tem são imagens dentro de dinamicidade que possibilita atualizações as mesmas podem ser modificadas constantemente. Nisso está embutido o desenvolvimento da experimentação de realidades destituídas de aspectos da materialidade e a tona realidades efêmeras.

Lévy (1999) considera que a interatividade não se refere somente à participação ativa do público no processo de “transação de informação”, ela é uma qualidade técnica que investe máquinas “inteligentes”, possibilitando a transformação dos envolvidos na comunicação, ao mesmo tempo, em emissores e receptores de mensagem. Considerando o que coloca o autor, a cognição é possibilitada pela interatividade. Ou seja, trata-se de um ambiente multissensorial em que se desenvolve uma série de atividades que ocorrem por meio da manipulação de uma interface. E segundo Domingues (1997, p. 25): o que suscita no agente (público) a sensação de expansão de seu universo cognitivo e de suas capacidades sensorio-motoras, proporcionando ao corpo um “curto-circuito plurissensorial”.

Segundo Ascott (1999):

A arte interativa designa um amplo espectro de experiências inovadoras ao utilizar diversos meios sob a forma de performances e experiências individuais em um fluxo de dados (imagens, textos, sons), no qual o espectador possa agir sobre o fluxo, modificando a estrutura, interagindo com o ambiente, percorrendo a rede, participando, assim, dos atos de transformação e criação.

Couchot (2003) ressalta que as práticas artísticas que utilizam recursos computacionais dividem-se em duas grandes tendências, a primeira refere-se aos trabalhos que destinam suas pesquisas aos resultados fixados sobre a tela do monitor, como a *computer* arte as animações cinematográficas e a segunda compreende o grupo de artistas atentos à Teoria Cibernética e às possibilidades de *feedback* proporcionadas pelas tecnologias informacionais, explorando o campo da interatividade e da interface.

A interdisciplinaridade e o hibridismo caracterizam as obras, destaca-se o processo de análise em torno do espaço e do tempo. Esses dois componentes estão inter-relacionados com outros componentes relacionados à obra. Desde a troca entre sistemas e ambientes até a exploração do caráter multissensorial das obras. Sem deixar de lado a função do público bem como o processo de criação.

A interatividade prevê em relação ao público a possibilidade de transformador e recriador da obra, “cujas capacidades imaginativas e criativas podem se revelar de uma complexidade, de uma riqueza notável, sem lhe proibir nem a contemplação nem a mediação.” (ibid, p.142). Manovich (2009) considera que a era da computadorização fez com que as imagens funcionassem de várias maneiras e que por trás de suas abstrações operadas por softwares surge um paradigma da diversidade visual, o qual denomina de Estética da Complexidade.

Nessa direção, as práticas artísticas envolvem além da produção com tecnologias digitais uma reflexão sobre o processo. A arte, levando em conta a interatividade se utiliza de diversos materiais mais precisamente o computador e seus periféricos como câmera, gravadores de CD-ROM, microfones, placas de captura, *scanners*, interfaces de acesso: mouses, teclados ou outro dispositivo. Toda essa parafernália permite criar imagens e as mesmas podem passar por uma série de transformações não somente referentes ela mesma, mas sons podendo criar inúmeras possibilidades para o criador e em extensão para o público. A obra então é aberta e atemporal. Assim o artista pode também travar diálogos com público e manipular novas informações.

REPLICABILIDADE

Esse conceito diz respeito da relação entre obra e cópia. Considerando que o processo de criação é agora é aberto e contínuo pode-se afirmar que a replicabilidade trata da relação entre original e cópia. Walter Benjamin, no ensaio “*A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica*”, publicado em 1936, coloca sobre enfraquecimento do conceito de obra como objeto único. A evolução tecnológica abre espaço e facilita as reproduções tanto de clássicas imagens artísticas como de uma fotografia. As mídias eletrônicas acirraram essa relação e a reprodução passa a ser mais que uma possibilidade técnica, torna-se uma condição básica da própria produção.

Nesse sentido, o termo reprodução perde aquele sentido pejorativo, até porque na tecnologia digital inexistente a cópia literal. Segundo Mello (2007, p. 103): “com a cultura digital há a ruptura da noção de original e matriz da obra de arte, na medida em que no meio digital tudo é original e matriz, portanto, tudo é cópia também”.

Toda essa questão suscita ainda discussões, mas justamente essa característica de reproduzir tão rapidamente é que faz do sistema digital revolucionário no meio artístico. Ou seja, a imagem disponibilizada no ambiente em rede, torna-se propriedade do sujeito que a recebeu por meio da internet ou de um aparelho celular, e não daquele que a disponibilizou, atribuindo à imagem digital um caráter de multicriação e de multisujeitos.

Entretanto não se trata da cópia pela cópia, a que se compreender que se leva em conta aqui uma cultura de participação que ocorre a partir da circulação da obra. Não é simplesmente se apropriar da obra ou ainda compartilhá-la. Estamos na cultura do *sampler* e do *remix*: “o *remix* é a verdadeira natureza do digital” (Gibson *apud* Lemos, 2005, p. 03). Um bom exemplo é o que os *DJs* fizeram com as músicas. Algumas já antigas receberam uma nova versão na sonoridade ou ainda passaram a fazer parte de outra. Criando uma nova obra, uma identidade sonora. A convergência das demais mídias, e o *sampler* e o *remix* podem ser consideradas atitudes cotidianas, não apenas na colagem e montagem dos materiais, mas também na reciclagem das mídias-fontes, tudo proporcionado pela tecnologia digital.

Para Mello (2007), “é possível perceber – nesse universo contemporâneo de convergência generalizada entre mídias – que as linguagens maquínicas participam hoje dessa nova realidade como um tipo de experiência estética capaz de reconfigurar cada vez mais as apropriações ocorridas entre matriz e cópia”.

A tecnologia digital proporcionou uma certa independência no que diz respeito à detenção e transmissão de conhecimentos. Com ela é possível que todos possam criar e disponibilizar seu trabalho, sem necessariamente contar com um espaço para mostrá-lo ou ainda provar seu valor artístico. De acordo com Lemos (2005, p. 02):

A nova dinâmica técnico-social da cibercultura instaura assim, não uma novidade, mas uma radicalidade: uma estrutura midiática ímpar na história da humanidade onde, pela primeira vez, qualquer indivíduo pode, a priori, emitir e receber informação em tempo real, sob diversos formatos e modulações, para qualquer lugar do planeta e alterar, adicionar e colaborar com pedaços

de informação criados por outros. Tudo comunica e tudo está em rede: pessoas, máquinas, objetos, monumentos, cidades.

Toda essa liberdade está disponível para a multiplicação, divisão, discussão de saberes. As obras expostas podem ser criticadas, manipuladas e recriadas. Essas ações fazem da replicabilidade uma das características da cultura digital. Para Manovich (2001) o *remix* é a melhor metáfora para entendermos as novas mídias, ou seja, a replicabilidade não é apenas uma possibilidade técnica dos meios digitais, é o próprio pensamento e ação digitais. Pode-se dizer então levar que a diferença significativa entre essa mobilidade informacional em relação à obra como bem durável está na replicabilidade. Ou seja, a obra não é uma quantidade conservada. Se eu lhe dou informação, você a tem e eu também. Passa-se aí da posse para o acesso. Este difere da posse porque o acesso vasculha padrões em lugar de presenças. É por essa razão que a era digital vem sendo também chamada de cultura de acesso.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hoje, as informações sobre Arte tornam-se acessíveis à grande parte da população através da tecnologia digital e da rede mundial de computadores. Graças a esses novos processos de lidar com as informações, a Arte ganha novas formas de desenvolvimento e armazenamento.

Arte digital é a forma de arte que envolve, de algum modo, a participação do espectador. Alguns conseguem isso fazendo o espectador andar pela obra, como grandes esculturas ou instalações, ou mesmo fazendo o espectador literalmente vestir a obra como uma peça de roupa. Outros trabalhos incluem computadores e sensores para responder a movimento, sons, calor ou outros tipos de estímulo. Muitas obras de arte na Internet ou arte eletrônica são altamente interativas, fazendo o visitante navegar por hipertextos, aceitando que a participação ou a influência da audiência local ou remota altere o curso da obra.

De uma forma geral, os avanços tecnológicos do final do século XX têm provocado na sociedade um afastamento progressivo dos indivíduos (isolando-os cada vez mais) e das referências que se prendem quer com o tempo, quer com o espaço. Pois quando se fala de ciberespaço a primeira noção que nos ascende à consci-

ência caracteriza-se pelo fato de remeter a noção deste para a ausência, arrastando consigo a ideia de algo que não é físico/real, algo que é em si a constituição imaterial, um lugar distante da realidade palpável, onde relações sociais, culturais etc., ao serem estabelecidas nos remetem para a imaterialidade, para uma concepção subjetiva, virtual do espaço e do tempo. Onde o virtual não se opõe ao real, é uma extensão do real, onde, sobretudo as imagens fazem a mediação da realidade, transformando a concepção de espaço, que antes era concreto, material, numa grandeza imaterial provocando a consciência de outra realidade - o que nos torna inevitavelmente dependentes da tecnologia para compreender a “nova realidade”.

A arte digital (computadorizada) tem infinitas possibilidades de reprodução, remodelagem de imagens e criação de novos significados, porém; feita no computador e disponibilizada na internet, ela não tem um referencial material. A sociedade como um todo caminha para novos padrões existenciais devido à incorporação do mundo virtual. Porém ainda estamos em fase de adaptação, o que gera alguns conflitos sobre a compreensão e importância da Arte nesse novo contexto. Mas sabemos que o homem necessita da Arte para seu autoconhecimento, expressão e compreensão de seus sentimentos e emoções, de sua cultura, história e estética.

As novas formas de produção artística possibilitaram o surgimento dos apreciadores de arte interativos, consumidores de um tipo de Arte que depende da participação dos espectadores para se concretizar. Percebemos que na sociedade atual a Arte passa a se integrar cada vez mais ao nosso cotidiano. Estamos imersos em um mundo de imagens, tanto dentro quanto forma do computador, cheias de criatividade e significado.

A Arte digital, bastante explorada pelos artistas contemporâneos, foca-se nesses novos conceitos e valores e fornecem ao público não apenas objetos de Arte, mas sim, experiências artísticas. Estas se aproximam cada vez mais das experiências de Realidade virtual, que usa a tecnologia do computador para criar um mundo tridimensional simulado onde o usuário manipula e explora o espaço virtual enquanto tem a impressão de que estar nele, num processo de imersão (estimulações sensoriais que produz a sensação de vivência real). A arte digital não é um campo à parte do contexto da arte. Na verdade, o que está em questão é a arte contemporânea e a diversidade das suas formas de expressão. A arte digital só pode ser compreendida no âmbito da arte contemporânea. A Arte atual busca se integrar ao mundo virtual, acompanhando sempre a evolução do homem e da sociedade.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia no Brasil**: perspectivas da estética digital. ARS (São Paulo) vol.3 no.6. São Paulo, 2005.

ARGAN, Giulio Carlo. **Projeto e destino**. São Paulo: Ática, 2000.

ASCOTT, Roy. Arte Emergente: Interativa, Tecnóética e Úmida. in: SZTURM, Elyeser. **1º Congresso Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília: UNB, 1999, p. 19 – 29.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutividade técnica. In: **Obras escolhidas I**: magia e técnica, arte e política. Ed Brasiliense, São Paulo, 1987.

COUCHOT, Edmond. **A Tecnologia na Arte**: da fotografia à realidade virtual. Rio Grande do Sul, Neamp Aurora, 6: 2014 www.pucsp.br/revistaaurora Ed. da UFRGS, 2003.

DOMINGUES, Diana (Org.). **A arte no século XXI**: A humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

ECO, Umberto. **Obra aberta**. São Paulo. Editora Perspectiva, 1962.

FISCHER, Ernst. **A Necessidade da Arte**. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

GIANNETTI, Cláudia. **Estética Digital**: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

LEMO, André. **Ciber-Cultura-Remix**. 2005. Disponível em www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf (acesso junho de 2014).

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad. Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999, Cap. 4 A Interatividade, p. 77 – 84.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1997.

MANOVICH, Lev. Abstração e Complexidade. In: DOMINGUES, Diana (org). **Arte, Ciência e Tecnologias**: Passados, Presente e Desafios. São Paulo: UNESP, 2009, p.407 – 421.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts, MIT Press, 2001.

MELLO, Christine. Poéticas digitais: analógico, digital e sampler. In 15º Encontro Nacional da ANPAP, **Anais do evento**, volume 01, Salvador, 2007.

WEIBEL, Peter. **The Unreasonable Effectiveness of the Methodological Convergence of Art and Science**. Art@science. New York, Springer, 1998.

WEIBEL, Peter. La Era de la Ausência. In GIANNETTI, Claudia. **Arte en la era eletrônica**. Perspectivas de una nueva estética. L'Angelot / Goethe Institut, Barcelona, 1997.

CULTURA TERAPÉUTICA Y LITERATURA DE AUTOAYUDA: EL “CUIDADO DE SÍ-MISMO” EN TIEMPOS POSMODERNOS

VANINA BELÉN CANAVIRE ¹

Teniendo en cuenta que la cultura es comprensible a partir del estudio de sus componentes simbólicos, en nuestra tesis de doctorado (CANAVIRE, 2013) indagamos en una práctica cultural cuyo interés se renueva incesantemente resistiendo a los avatares del tiempo: la lectura. Acotamos el estudio a un género de la cultura de masas que ostenta una imponente presencia en el mercado editorial actual: la literatura de autoayuda², e intentamos responder a los siguientes interrogantes: ¿Qué mueve a una persona a consumir libros de autoayuda? ¿Por qué gustan? ¿Por qué se compran? ¿Por qué se leen?³ Asimismo, con la intención de dar una realidad

1 Doctora en Estudios Sociales de América Latina (Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba), Especialista en Investigación de la Comunicación (UNC). Profesora e investigadora de la Universidad Nacional de Jujuy, Argentina. belencanavire@hotmail.com.

2 En Brasil, según el informe del Instituto Pró-Livro desarrollado en el período junio-julio del año 2011, en la lista de los “géneros leídos frecuentemente”, la literatura de autoayuda se ubica en el sexto lugar. Así también, entre los 25 libros más destacados para el mismo período, figuran *O alquimista* (COELHO, P., 2008), *O segredo* (BYRNE, R., 2007) y *O monge e o executivo* (HUNTER, J., 2004). En Colombia, según los registros de la Librería Nacional, *Los Cuatro Acuerdos* (RUIZ, M., 1998) y *Descubre tu Don* (SHAJEN, J., 2011) figuran entre los más vendidos. En México, *Los 7 hábitos de la gente altamente efectiva* (COVEY, S., 2010) se ubica entre las primeras posiciones. Mientras que, en España, *El secreto* (BYRNE, R., 2007) se encuentra en el ranking de los más solicitados. A nivel local, según los registros del Grupo ILHSA (líder en la venta de libros en Argentina) tres de los diez libros más vendidos en el año 2011 pertenecen al género de autoayuda: *Corriéndose al interior* (PALUCH, A., 2011); *Lecciones de Seducción* (SORDO, P., 2010); *Sé tu propio héroe* (DOMÍNGUEZ, C., 2011).

3 Para esta investigación se realizaron cincuenta entrevistas en profundidad a lectores asiduos de autoayuda. Brevemente, diremos que la tesis doctoral estuvo compuesta de cuatro bloques: Planteo metodológico y campo de estudio; De libros y lecturas; Autopercepción de la práctica lectora; Representaciones, funciones y efectos de la lectura de autoayuda.

sociocultural a la figura del lector, abordamos un caso en particular: San Salvador de Jujuy (Argentina)⁴.

La **comunicación** como estrategia analítica nos permitió posicionar la mirada desde el vértice de la **recepción**. Así pues, evitando proyectar la propia relación con los textos (como “lector letrado”⁵), nos dispusimos a escuchar historias de lectura. En este sentido, indagamos en la pluralidad de usos, la multiplicidad de interpretaciones y la diversidad de comprensión de los textos, buscando conocer cómo se construye una manera de leer, un paradigma de lectura.

A partir de ello, en este artículo reflexionamos sobre las relaciones entre la psicología y el género de autoayuda, cuando los textos se proponen como un puente entre el diván y la lectura, e intentamos responder a un interrogante central ¿cómo se (re)construyen las subjetividades en tiempos de crisis?

LA PREOCUPACIÓN POR EL INDIVIDUO

Según describe Michel Foucault, el propósito de su investigación habría sido el de trazar una cronología de las diferentes maneras en que los hombres de la cultura occidental han desarrollado un “saber acerca de sí mismos” (1991, p. 47). Con este objetivo, propuso analizar ciencias como la economía, la biología, la psiquiatría o la medicina, no como un saber dado, sino en relación con técnicas específicas que los hombres utilizan para entenderse a sí mismos. Así pues, ofrece una clasificación de estas “tecnologías” en cuatro categorías:

Tecnologías de producción (que permiten producir, transformar o manipular cosas); tecnologías e sistemas de signos (que permiten utilizar signos, sentidos, símbolos); tecnologías de poder (que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación); y tecnologías del yo (que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta, o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcan-

4 Jujuy (San Salvador es su capital) es una de las provincias fundacionales de la República Argentina, situada en el extremo Norte limita con los países de Bolivia y Chile. En cuanto a su dimensión territorial es una de las más pequeñas del suelo argentino.

5 Como “comentador”, como “hermeneuta que busca el sentido” (Chartier et al., 1999, p. 146).

zar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad) (Foucault, 1991, p. 48; énfasis propio).

Pues bien, habiendo centrado particular interés en las tecnologías de la dominación individual –la historia del modo en que un individuo actúa sobre sí mismo–, Foucault (1991) planteó discutir la “hermenéutica del yo”, no sólo en la teoría, sino en relación con un grupo de prácticas del final de la Antigüedad: “el cuidado de sí”, “la preocupación por sí”, el “sentirse inquieto por sí”.

Por su parte, más acá en el tiempo, Martuccelli (2007) destaca la centralidad que ha recuperado el “individuo” en el campo de la sociología moderna. A propósito de esto, sugiere que hasta la llegada de los tiempos modernos, la sociología quiso imponer una representación según la cual la vida social estaba sólidamente encas-trada en la matriz de las relaciones comunitarias. En esta construcción intelectual los hombres, y más particularmente sus posiciones socio-profesionales, tenían una función determinante en la caracterización sociológica.

Esta correspondencia era analíticamente funcional a través de su profunda convertibilidad dentro de la sociedad industrial. En efecto, los individuos eran percibidos como el fruto de un entrecruzamiento de fuerzas que actuaban en función de la estructura de las relaciones sociales en acción. Esa fue durante mucho tiempo, la gramática específicamente sociológica del individuo.

Así pues, el individuo se encontraba atrapado, de una manera u otra, por el sesgo de la idea de “socialización” (concebida como un proceso gracias al cual se dotaba de las competencias necesarias para vivir en sociedad). Esta premisa se vio trastornada por la diversificación de las orientaciones culturales, y consecuentemente, tuvo lugar la crisis de esta idea de “personaje social” –de la existencia de una homología más o menos estricta entre un proceso colectivo, y una vivencia personal. Progresivamente, la sociología reconoció la singularización creciente de las trayectorias individuales, y lo que ayer se pensaba como dado por las instituciones y las formas sociales, fue en adelante concebido como producto de la reflexión de los propios individuos. Por lo tanto, el proceso de constitución de los individuos se reubicó como el elemento básico del análisis sociológico.

Antes, era la posición en el espacio social lo que explicaba las maneras del individuo de “tenerse”. Ahora, el desligamiento que caracteriza al individuo posmoderno, lo impulsa a encontrar en los objetos, en sostenes externos, en relaciones sociales, esa “solidez” que él ya no siente en sí mismo. De allí surge, entonces, una

pregunta central: “¿cómo es capaz el individuo de tenerse frente al mundo?” (MARTUCELLI, 2007, p. 37).

Siguiendo esta línea argumentativa, Martuccelli plantea una clasificación de esos soportes, de acuerdo al grado de visibilidad o legitimación. De este modo, la sobreactividad en cuanto signo ostensible y necesario de una posición social, se configura como un soporte “invisible”. En contraste, los soportes “estigmatizantes”, son aquellos demasiado visibles, no dominados y unilaterales, es el caso de la protección social. Por otra parte, la depresión concebida como una insuficiencia frente al ideal colectivo de acción (una orden constante de resultados, de éxito, de estar a la altura), constituye un soporte “patológico” contemporáneo. Por último, los soportes “relacionales” son aquellas dependencias confesables, cuanto se presentan como elementos que son, si no dominados, por lo menos recíprocos: en los lazos amorosos se revela esta forma de apertura dominada hacia los otros (2007, p. 51-55).

El “individuo” es a la vez, la raíz y la consecuencia, de una discusión intelectual de larga data. Pues bien, para dar cuenta del conocimiento del hombre sobre sí mismo, hacia finales del siglo XX, desde la filosofía, Foucault propuso el concepto de “tecnologías del yo”. En consonancia con esta preocupación, y ubicado desde la sociología contemporánea, Martuccelli adscribe al concepto de “soporte” para explicar el modo en que los individuos se tienen (o se sostienen) en la sociedad del siglo XXI. Como hemos visto, las preocupaciones centrales de estos tratados se resumen, respectivamente, en dos interrogantes: ¿cómo hace el hombre para construir un saber acerca de sí mismo? y ¿cómo hace el individuo para tenerse frente al mundo? Entonces, a partir de estas premisas fundacionales, nos preguntamos: ¿cómo se (re)construyen las nuevas subjetividades en la época contemporánea?

EL CARÁCTER INSTRUMENTAL DE LA LITERATURA DE AUTOAYUDA

Según plantea Rüdiger, a mediados del siglo XIX en la sociedad americana, la modernidad y la democracia, dieron origen a la figura del *self-made man* (el individuo capaz de hacerse por sí mismo, que debía descubrir y cultivar las facultades espirituales y el potencial creativo que yacía en su personalidad). Con el cambio de siglo, el desarrollo de la personalidad democrática que fuera el centro del proyecto original, cedió lugar a la preocupación por el interior del individuo y en su capaci-

dad para transformarse en persona de éxito. Así pues, el concepto de “autoayuda” en vías de suplantar el de *self-culture*, pasó a servir de matriz para el afianzamiento de la creencia en el poder de la mente, la llamada “nueva psicología”. En efecto, en el marco del “Nuevo Pensamiento”, la literatura destinada a la formación del yo adquirió un carácter esencialmente técnico, caracterizado por la recomendación de ejercicios de mentalización, meditación y relajamiento (1995, p. 48-51).

De esta forma, el sentimiento romántico de malestar en la sociedad fue sublimado al sentimiento psicológico de malestar consigo mismo, que se encontraba en la base de la moderna cultura terapéutica. Por consiguiente, la práctica “de autoayuda” era vista como terapia y no más como expresión de una revuelta del individuo contra la sociedad. Así pues, a diferencia de los catecismos populares del siglo XIX que predicaban la educación de la voluntad, cultivaban principios morales y buscaban la formación de un buen carácter; los *best-sellers* de autoayuda centraban su preocupación en el desarrollo de la personalidad y, a través de la enseñanza de principios psicotécnicos, se orientaban a confeccionar una personalidad agradable, construir el llamado “poder personal” y promover la formación de un individuo carismático (RÜDIGER, 1995, p. 72-78).

En ese estudio, el antropólogo hace énfasis en los modelos de subjetivación y principios de sociabilidad que engendra la literatura de autoayuda. En este sentido, los dispositivos textuales se caracterizan por un discurso prescriptivo, que tiene como principal objetivo proponer reglas de conducta y ofrecer consejos: “los libros constituyen manuales para ser empleados, y no para exponer una doctrina; constituyen textos técnicos, que son consumidos para ser objeto de aplicación práctica por parte del lector” (RÜDIGER, 1995, p. 21). Si bien los teóricos que versan sobre la literatura en foco, coinciden en el carácter instrumental de los libros, lo hacen desde diferentes perspectivas. Por su parte, Papalini habla de los libros de autoayuda como una “tecnología del yo”, en tanto “se orientan a la refiguración de la subjetividad y reclaman la presencia de un discurso legitimador –aún cuando éste no se apoye en el conocimiento científico–” (2008, p. 162).

Desde una óptica eliasiana, Ampudia de Haro los concibe como el soporte material de lo que denomina “código de la civilización reflexiva” (2006, p. 59). En líneas generales, el investigador señala que el propósito de la literatura de autoayuda es lograr que el lector adquiera una serie de rudimentos y herramientas cuya aplicación está dirigida a la consecución de su propio bienestar psíquico. A tal fin, las

publicaciones del género explicitan programas de actuación social y de gestión de la subjetividad que implican siempre el desarrollo de un ejercicio reflexivo de la persona sobre sí misma. En otras palabras, se trata de un procedimiento de auto-observación mediante el cual se conmina a la persona a que adquiera conciencia sobre su modo de actuar, pensamientos, y sentimientos (2006, pp. 51-55).

Por último, Reguillo ubica a la literatura de autoayuda en el marco de las atmósferas terapéuticas y ofertas de sentido que propicia la época neoliberal. La función principal de estos manuales sería la de “dotar de un nuevo sentido a ese mundo que ha perdido su condición de transformable; se trata, entonces, de transformar la propia biografía” (2007, p. 101).

“CONSEJOS” QUE SE PONEN EN PRÁCTICA

Pues bien, con el propósito de indagar en los motivos que pudiesen explicar el carácter masivo del fenómeno editorial en estudio, y las cualidades que lo diferencian de otros productos de la cultura de masas, abordamos a los lectores desde la siguiente pregunta: ¿Qué encuentra en los libros de autoayuda?

De entrada, las personas decían hallar en la lectura: “consejos”, “enseñanzas”, o “pautas de comportamiento”. Por lo que, a modo de ampliar estas categorías teóricas, los interrogamos acerca del modo en que esos consejos eran puestos en práctica y los efectos que consecuentemente generaban en las biografías particulares.

Las experiencias lectoras fueron evocadas bajo múltiples formas, sin embargo, subyace una idea en común: los libros enseñan, encaminan, orientan. De hecho, desde la óptica del lector, las recomendaciones difundidas en sus páginas funcionan como una “guía de pensamiento”, un “puntapié para iniciar un cambio”, o “herramientas prácticas” para la vida. Los lectores también mencionan que las consignas de autoayuda permiten “mejorar la autoestima y superar fobias”, “respetar y aceptar al otro”, y “cambiar la postura frente a la vida”. En efecto, las enseñanzas de los libros llevan fundamentalmente a un hacer: revisar y corregir actitudes, disfrutar de cosas placenteras, ocuparse de uno mismo, valorar lo que se tiene, y perdonar. Entretanto, como telón de fondo, aparece la idea de que la felicidad reside justamente en “cambiar y mejorar”. A continuación, analizamos algunas de estas complejas dimensiones.

PSICOLOGÍA Y AUTOAYUDA

El discurso terapéutico, según observa Illouz (2010), consiste en una serie de prácticas lingüísticas con una base institucional fuerte, que emana de la clase profesional de los psicólogos y que ha suscitado un gran impacto, sobre todo, en las clases medias; pero también refiere a una visión del mundo anónima y omnipresente, difundida en diversos lugares sociales y culturales (*talk shows* televisivos, Internet, la industria editorial, la consultoría para empresas). Así pues, esta matriz cultural se revela como un sistema de conocimiento formal y estructurado, a la vez que se presenta como un sistema cultural informal, presente en prácticas culturales corrientes. En este orden de ideas, los puentes que se tienden entre la costosa y meticulosa consulta terapéutica y el asesoramiento rápido y mercantilizado de la literatura de autoayuda, según Illouz, “revelan un estilo emocional común” (2010, p. 27).

En consonancia con este planteo, Ampudia de Haro destaca que el desarrollo de la literatura de autoayuda, se vincula estrechamente a la “revitalización de la psicología” que tuvo lugar durante la segunda mitad del siglo XX. Así pues, al amparo del discurso docto de la psicología, los manuales del género aluden a diferentes tipos de psicoterapia (ya sea en sus variantes gestalt, conductual, humanista, psicoanalítica o dinámica), de donde extraen vocablos, nociones y conceptos que serán debidamente adaptados a las temáticas tratadas (2006, p. 58).

LA PALABRA “TERAPÉUTICA”

En las declaraciones de los lectores el vínculo entre los libros de autoayuda y la psicoterapia⁶ se manifiesta de diferentes maneras. En algunos casos, los libros pueden funcionar como un estímulo que anima al lector a realizar una consulta terapéutica. Sobre esto, atendemos a la opinión de Cecilia: “me daban buenos consejos, sobre todo el tema de la ‘resignación’. Cuando falleció mi papá, hasta llegué a tenerle bronca... estaba muy enojada con él y con todo el entorno. Cuando leí estos libros me di cuenta de que otras personas pasan por las mismas instancias y cómo

6 Entendida como “todo método de tratamiento de los desórdenes psíquicos o corporales que utilice medios psicológicos” (Laplanche y Pontalis, 2005, p. 324).

superarlo. Entonces, comencé terapia, y entre Bucay⁷ y mi psicólogo me ayudaron a perdonarlo, a perdonar al resto, y perdonarme a mí” (Cecilia, 40 años, diseñadora gráfica, casada con dos hijos).

En *El camino de las lágrimas*⁸ (libro al que refiere la lectora), al igual que en otros ejemplares del género, se ofrece un decálogo de pautas y otras sugerencias didácticas para superar episodios críticos (en este caso, un duelo). En tiempos de crisis, cuando afloran sentimientos exacerbados de enojo y/o culpa, los textos de autoayuda subrayan que se trata de un proceso “común”, en el sentido de que personas en circunstancias similares, atraviesan las mismas etapas. Así, se manifiesta que la narrativa de los libros se adapta a una gran variedad de trastornos, y aunque es capaz de explicar la particularidad individual, también puede ser compartida con otros. Además, las reflexiones del escritor, no sólo reconfortan al lector, sino que también, en ocasiones, pueden incitarlo a realizar terapia.

En otros casos, si la persona se encuentra en tratamiento psicológico, los enunciados de los textos pueden asociarse a temas ya abordados durante las sesiones de terapia. A propósito de esto, rescatamos las palabras de Diego: “en los libros encontré algunas cuestiones que ya había hablado con mi terapeuta, entonces no era nada nuevo. Supongo que para las personas que nunca escucharon este tipo de cosas, es diferente” (Diego, 34 años, nutricionista, casado).

Tanto en la literatura de autoayuda como en la consulta psicológica, la palabra disruptiva de los expertos (escritor y psicólogo respectivamente) persigue el mismo fin: el saneamiento de los conflictos íntimos. Por ello, puede ocurrir que las temáticas tratadas en los libros, no resulten del todo novedosas si anteriormente fueron conversadas con un terapeuta. De este modo, se manifiesta la continuidad entre el conocimiento especializado de la psicología profesional y el conocimiento informal de las obras de “psicología popular”.

Así también, Pablo expresa: “me ayudaron a ver algunas situaciones desde otro punto de vista, a no sentirme ‘menos’ que otras personas. Lo que leía después lo conversaba con mi analista” (Pablo, 35 años, arquitecto, soltero).

Por lo tanto, cuando los lectores consideran que las recomendaciones de los libros aportan a la valoración de sí y al crecimiento personal (por ejemplo, pueden ayudar a sobrellevar un complejo de inferioridad), es decir, cuando la lectura se

7 Jorge Bucay, oriundo de Buenos Aires, es psicólogo y un reconocido escritor de *best-sellers* de autoayuda.

8 Bucay, J. (2006). *El camino de las lágrimas*. Barcelona: Debolsillo.

califica como una experiencia “positiva”, no sorprende que las ideas apprehendidas de los libros, posteriormente, se trasladen al consultorio terapéutico.

Finalmente, la opinión de Marcos señala cierta analogía entre la psicoterapia y la lectura de autoayuda: “creo que son buenas herramientas... las primeras herramientas que uno puede llegar a tener, sobre todo en la parte emocional. O por ahí hay gente que por razones económicas o falta de tiempo no puede hacer terapia, y en ese caso, los libros permiten ir conociéndote igual” (Marcos, odontólogo, 39 años, casado).

En no pocas ocasiones los libros se evocan como instrumentos de conocimiento que resultan útiles, particularmente, en la reflexión de la interioridad. En este sentido, permiten al lector, entre otras cosas, revisar las propias conductas e interpretar el dominio íntimo, a fin de domesticar un poco la violencia de las pulsiones. En vista de ello, puede ocurrir que los lectores les asignen una función cercana a la de una sesión psicoterapéutica, en tanto, la lectura y la consulta psicológica, permiten representarse, ubicarse, y pensarse.

DEL “DIVÁN” Y LA LECTURA

A partir de lo expuesto, deseamos señalar tres puntos fundamentales. En primer término, cabe destacar que, en numerosas ocasiones, el discurso legitimador de los libros encuentra sustento en la “psicología”. En segundo término, en la literatura de autoayuda, el discurso terapéutico, más que expresar un conjunto de conocimientos formal y especializado, constituye un lenguaje que pretende hacer asequible a los lectores la compleja “vida emocional”. De algún modo, los pasajes de los libros se proponen tocar la sensibilidad del lector, ese lugar íntimo en que se suscitan vaivenes entre cuerpo y pensamiento. Así pues, la persona se ve animada a convertirse en su propio centro de interés y reflexión.

En tercer término, la narrativa con finalidad terapéutica (en que se inscribe la literatura de autoayuda) explota simultáneamente al sujeto como un paciente y como un consumidor, como alguien que necesita ser cuidado y que puede, si se lo ayuda, poseer el control sobre sus acciones. De allí que se presenten numerosas similitudes entre la práctica lectora y el encuentro psicoterapéutico. Por lo tanto, es posible plantear que en los libros de autoayuda encuentra eco una dimensión parti-

cular del amplio campo de la psicología: se erigen como una plataforma de difusión de la “psicología popular”.

NUEVOS SOPORTES: LA BIBLIOTERAPIA

Algunos especialistas han insistido en la función terapéutica que los libros de autoayuda cumplen en tiempos de crisis. Así, los textos procuran numerosas “estrategias sanadoras” en procura de aplacar las dolencias o remediar las aflicciones que los sujetos viven a diario, cuya eficacia se verá reflejada (y al mismo tiempo condicionada) en la capacidad de resiliencia individual.

En su estudio, Papalini alude a los libros de autoayuda como una “biblioterapia” (2008, p. 66), que cumple las funciones de prescribir soluciones y atenuar los efectos que producen el infortunio, el desasosiego y la infelicidad a nivel físico y psíquico. Por su parte, Abraham coincide en que esta literatura es una “biblioterapia” que induce a una relación diferente con el autor, “abrir un libro de autoestima, no es una operación intelectual, sino emocional o sentimental o, en última instancia, religiosa” (2008, p. 396).

Por último, Reguillo denomina “decálogos para el buen vivir” (2007, p. 101) al inventario de textos que van desde las recetas para el éxito personal, hasta los consejos para volverse una persona carismática. En estas propuestas teóricas, la idea de la utilización del material de lectura como herramienta terapéutica, se vincula estrechamente a las nociones de “auto-transformación”, “cambio”, y “entrega personal”.

Entonces, si toda reconstrucción psíquica supone un acompañamiento, una lógica relacional, en nuestro caso, creemos que ese acompañamiento terapéutico está mediado por los dispositivos textuales. Los libros de autoayuda transportan la voz del autor, para que sea oída por quienes la requieran. De este modo, los escritores de *best-sellers* –a veces devenidos en terapeutas holísticos– ostentan saber mucho sobre los lectores, sus deseos, sus temores, sus dolencias, y así como en el psicoanálisis (donde la palabra del terapeuta puede llevar al sujeto a que modifique sus representaciones o a que las viva de distinta manera), pretenden orientar a los lectores en terrenos que ellos no habían explorado o sabido explorar. Pues bien, con el fin de indagar en la función terapéutica de la lectura de autoayuda, recurrimos nuevamente a las declaraciones de nuestros interlocutores.

LOS LIBROS COMO “GUÍAS”

Desde la percepción del lector, los libros cumplen diversas funciones: actúan como una “guía de pensamiento”, “renuevan energías”, o “disparan un proceso de cambio”. Al respecto, Andrea señala: “creo que te dan pautas, que inconscientemente vas incorporando, te van formando. Son un granito de arena más, un libro o una frase te pueden hacer ‘click’, y empezás un proceso de cambio” (Andrea, 26 años, estudiante universitaria, soltera).

Por su parte, Rafael también destaca los beneficios de la lectura: “cada uno interpreta los consejos a su manera, yo creo que te hacen reflexionar y ver los problemas desde otro lado. Te ponen pilas, te generan ganas de hacer cosas distintas, los libros son como un ‘energizante’” (Rafael, comerciante, 40 años, casado).

Teniendo en cuenta que el cambio llevado a cabo por uno mismo es la piedra basal del género en foco, los “consejos” difundidos giran en torno a las prácticas de la intimidad: la introspección representa el primer paso hacia la mejora personal. Esta experiencia, puede dar lugar a cambios de perspectiva o al inicio de nuevas actividades (distintas de las cotidianas). Y no sólo esto, los textos también pueden cumplir una función regeneradora, en el sentido de que “dispensan energía” e inhiben, aunque sea de forma temporal, la fatiga diaria.

Así pues, los libros persuaden al lector hacia una actuación sobre sí mismo (dicen qué hacer, y cómo hacer cosas con uno mismo). De allí que la apropiación lectora implica poner en práctica los enunciados del libro: consiste en un hacer y hacer-hacer sobre sí. Por su lado, Eugenia también considera “positiva” la lectura: “creo que tienen *tips*... tal vez son más como una guía, no sólo de conducta sino de pensamiento. Hay un libro que se llama *Gratitud*⁹, y te aporta un montón, en el sentido de empezar a ver qué es lo que se tiene, con qué se cuenta, o por qué solemos fijarnos en el ‘vaso vacío’: nunca te alcanza el dinero, nunca la felicidad es completa” (Eugenia, 45 años, empleada estatal, casada con dos hijos).

Desde el psicoanálisis, se postula que las personas se encuentran permanentemente en una suerte de errancia, falta o decepción (tanto en la esfera material como espiritual): “en lo cotidiano, el placer es inalcanzable y el displacer, inevitable” (ANSERMET Y MAGISTRETTI, 2012, p. 31). Frente a ese estado de displacer prominente, las recomendaciones de los textos orientan a recapturar el significado

9 Hay, L. (1997). *Gratitud: dar gracias por lo que tienes transformará tu vida*. Barcelona: Urano.

y el sentimiento en un mundo inasible: valorar la singularidad individual (lo que se es), y encontrar satisfacción en los placeres cotidianos. Entonces, de manera amplia, se puede pensar a las lecturas de autoayuda como quiebres en los recorridos biográficos que ayudan a “sobrevivir” diariamente.

Por último, Natalia señala: “en *Mujeres que aman demasiado*¹⁰ al final hay una descripción de los pasos a seguir para superar esa situación. No eran cuestiones nuevas, tenían que ver con cosas que venía reflexionando y que de hecho me hicieron terminar la relación. La lectura me permitió completar la versión de las cosas que ya pensaba, y ver hasta qué punto estaba equivocada”.

Los escritores de autoayuda brindan escenarios y metáforas para otorgarle sentido a los problemas, e incluso ayudan a ponerle nombre a los estados de ánimo por los que atraviesan los lectores. En virtud de ello, los textos pueden cumplir distintas funciones: permiten reorganizar ideas previas y/o evaluar el comportamiento personal. Así pues, en algunos casos, los criterios ofrecidos en los textos funcionan como un parámetro de los aciertos y desaciertos que se cometen en las distintas esferas de la vida. De hecho, la narrativa con propósito terapéutico sólo funciona concibiendo a los acontecimientos de la vida como indicadores de oportunidades fallidas del propio desarrollo.

SOPORTES “TERAPÉUTICOS”

Retomando la propuesta de Martuccelli, en Occidente, “el proyecto del individuo como dueño y señor de sí mismo apunta a producir individuos capaces de tenerse desde el interior” (2007, p. 38). Se trataría, pues, de un sujeto autónomo, independiente, expresivo y dotado de una gran capacidad de autocontrol personal. Así, frente a un mundo descrito como carente ya de estabilidad institucional, sería al individuo a quien volvería a incumbir aclarar el sentido de su conducta y de su trayectoria personal: debe lograr adaptarse, demostrando dominio de sí, agilidad psíquica y afectiva, y enfrentar pruebas de flexibilidad, facilidad de cambio y rapidez. Sin embargo, a medida que la complejidad psíquica de los individuos se acrecienta, se hace cada vez más necesario descargar la propia estabilidad sobre sostenes externos.

10 Norwood, R. (1999). *Las Mujeres que aman demasiado*. Buenos Aires: Vergara.

Entre estos últimos, ubicamos a los libros de autoayuda. Los denominaremos soportes terapéuticos, en tanto, propician conocimientos con los que las personas van configurando un tejido elástico que puede hacer las veces de malla protectora frente a los golpes recibidos en la vida. Según hemos visto, ante el advenimiento de episodios críticos, los lectores pueden desplegar estrategias apoyándose en los preceptos impartidos en los libros, y en este sentido, se representan como sostenes de la “supervivencia” diaria.

Asimismo, los libros permiten reflexionar acerca de los aciertos o desaciertos del pasado, promueven el disfrute de los placeres cotidianos en el día a día y, en una dimensión proyectiva, ofrecen herramientas (indicaciones para cambiar de perspectiva o modificar comportamientos) que redituarán en beneficios al porvenir individual. De esta forma, se hace visible un procedimiento por el cual las personas intentan tenerse frente al mundo: la lectura de autoayuda.

Los libros de autoayuda, desde la óptica del lector, permiten entender las contradicciones y ambivalencias por las que atraviesa, dan luz a las zonas interiores en penumbra (o las que fueron veladas), dan un orden a las sensaciones controvertidas, o son el sostén de las definiciones incompletas. En vista de ello, se desarticula la creencia de que el individuo “es tenido desde el interior”, cuando de hecho, se encuentra sostenido desde el exterior.

LECTURAS DE CRISIS

En nuestra investigación, nos propusimos insistir en la construcción situacional del sentido de la lectura, es decir, que sus modalidades varían según las expectativas, motivaciones o necesidades del lector, en circunstancias biográficas específicas. En vista de ello, fue posible dar cuenta de las diversas representaciones que un grupo de lectores (que comparten condiciones espacio-temporales específicas) construye a propósito de la lectura de autoayuda.

Una actividad que suele quedar relegada al plano cognitivo, ahora encuentra anclaje en el campo empírico: los textos ofrecen consejos para ser puestos en práctica. Así pues, el lector extrae del texto los preceptos que le resultan útiles, los matiza con su experiencia y los adapta a sus circunstancias biográficas. La utilidad de la lectura reside en traducir los consejos “de autoayuda” a cuestiones de la vida cotidiana. Se revela, de este modo, una lectura práctica.

Especialmente, en momentos de crisis, el lector puede descubrir –en forma de identificación o proyección– que otros han atravesado experiencias similares a las propias y lograron dominar aflicciones semejantes a las que lo aquejan. En vista de ello, se modifica el carácter de “excepcionalidad” de la vivencia personal: el lector descubre que su vida interior refleja una experiencia común con otras personas. Así, en tanto, se hacen equivaler las escenas del libro y las escenas de la vida cotidiana, los textos actúan como un filtro que permite darle sentido a la experiencia, y por lo tanto, definirla, darle forma.

En efecto, antes que la veridicción del discurso, el valor de la literatura reside en que expone –en forma de relatos, cuasibiografías, o testimonios– problemas y conflictos reales que involucran íntimamente al lector: éste puede leer en el texto los rasgos de su propia vida. De este modo, lo trascendental de la lectura es el “aprendizaje” personal a partir de lo que otros han vivido. Así pues, esta dimensión proyectiva de la lectura, puede contribuir a entenderse mejor a sí mismo, y a liberarse de las dudas o ansiedades personales.

Asimismo podemos hablar de una lectura intensa. Más allá de la cantidad de libros leídos, según hemos visto, el encuentro con un solo libro puede ser significativo, y el lector puede conocer en toda su amplitud la experiencia de la lectura. Teniendo en cuenta que el cambio llevado a cabo por uno mismo es la piedra basal del género en foco, los “consejos” difundidos giran en torno a las prácticas de la intimidad: la “introspección” representa el primer paso hacia la mejora personal. En este sentido, la lectura se describe como una instancia de reflexión sobre los deseos y metas individuales (que suele quedar relegada en la vorágine de las actividades diarias). Pues bien, esta experiencia puede dar lugar a cambios de perspectiva, de comportamientos, o al inicio de nuevas actividades (distintas de las cotidianas). Se desarrolla, entonces, una lectura de descubrimiento.

Hemos observado que la lectura en estudio se realiza con diversos objetivos: superar rupturas de pareja, encontrar salidas a situaciones asfixiantes, cambiar la postura frente a la vida, curar heridas emocionales, superar pérdidas, reinventarse luego de una enfermedad, o alcanzar el desarrollo personal. En efecto, es posible plantear que la lectura se lleva a cabo con fines específicos, y aún cuando estos sean inconscientes para el lector, se lee para algo. Entonces, más que tratarse de una lectura per se, asistimos a una lectura instrumental.

En este sentido, la lectura de autoayuda puede enseñar a expresar los senti-

mientos propios, desligarse de la culpa, vivir el presente sin miramientos y convivir con la soledad (aún cuando se está acompañado): da, al parecer, nueva coherencia a las experiencias de vida. Así también, los libros se consideran una guía práctica que ofrece técnicas destinadas a resolver problemas específicos. De allí que las lecturas pueden alentar cambios en el aspecto físico, la valoración de sí y el estilo de vida del lector. En escenarios donde las responsabilidades (familiares, laborales, etc.) se sienten con agudeza, los textos presentan alternativas para modificar el modo de actuar habitual: pueden representar una salida a los caminos ya trazados, un escape a las demandas constantes, un atajo hacia el bienestar personal.

Quienes leen son aquellos para quienes la lectura, de una manera u otra, adquiere sentido en una situación y en un momento dados de su vida. Durante crisis emocionales que afectan la autoestima y el sentimiento de continuidad propia, la lectura puede ir más allá del olvido momentáneo de las penas, tiene que ver con la voluntad de hacerse cargo de sí mismo, con la recomposición de la imagen de sí. De este modo, puede representar una vía de acceso privilegiada para sostener el sentimiento de individualidad y resistir a las adversidades. Los libros de autoayuda, lejos de promover el alejamiento de la realidad, insertan al lector en ella de una manera diferente: lo animan a retomar las riendas de su vida y afrontar sus tragedias íntimas.

Ahora bien, los textos extienden su dominio más allá de la esfera del pensamiento: explicitan pautas que se insertan en el terreno de la conducta individual. Por lo tanto, apropiación lectora implica poner en práctica los enunciados del libro: consiste en un hacer-hacer sobre sí. Se trata, pues, de ejercer una acción sobre sí mismo, técnicas del sí que apuntan a reparar los sentimientos deteriorados, rearmar lo fragmentado, reconstruir lo hecho trizas. Así pues, en tanto se inserta en un terreno silenciado, en el espacio de la interioridad humana donde el dolor deja sus huellas, la lectura se carga de un valor simbólico especial, se representa como una lectura reparadora. Y no sólo esto, cuando un libro puede modificar la trayectoria del lector, se revela también una lectura liberadora. Cuando efectivamente las palabras del texto alteran a los lectores, es posible el “(re)encuentro” con uno mismo, es posible recuperar la libertad. Libertad para “reinventarse”. Libertad para relatar el modo en que salieron de los callejones que parecían no tener salida. Libertad para superar las pérdidas del pasado y pensar en un futuro de oportunidades. Libertad para pensarse “autosuficientes”.

Entonces, ya sea que se busquen estrategias para afrontar situaciones problemáticas (decepciones amorosas, trastornos psicofísicos), respuestas a preguntas existenciales, o plenitud espiritual, los lectores comparten una necesidad: dar orden y sentido a la historia personal. Frente a estas expectativas, la lectura permite dar nombre a los sentimientos confusos y lidiar con los temores, ofrece pautas de acción para afrontar los episodios críticos, y en muchas ocasiones, hasta brinda alivio. La lectura permite distinguir (y “trabajar”) los sentimientos, y de este modo, contribuye a la reconstrucción de la interioridad. De allí que puede aparecer como un hecho trascendental en la biografía del lector, se manifiesta, principalmente, como una lectura de crisis.

No se trata aquí de idealizar a la lectura de autoayuda, sin embargo, atendiendo a las representaciones que de ella se ofrecen, hemos visto de qué modo la lectura incita o acompaña cambios radicales en la vida de los lectores, y en este sentido, va más allá de una mera lectura “de distracción” (como se la califica desde la institución literaria). El encuentro con los libros permite desplazarse en el universo simbólico, inspeccionar las experiencias vividas, reorganizar el punto de vista, y rasgar la opacidad de lo rutinario. En fin, la lectura representa una vía privilegiada para que las personas puedan pensarse, redefinirse, y actuar, lanzándose en búsqueda de eso que está allí, en algún lugar... eso que la realidad mezquina del mundo sólo ofrece a destellos.

REFERENCIAS

ABRAHAM, T. **La empresa de vivir**. Buenos Aires: Sudamericana, 2000.

AMPUDIA DE HARO, F. Administrar el yo: literatura de autoayuda y gestión del comportamiento y los afectos. **Revista Española de Sociología**, n° 113, 2006, p. 49-72.

ANSERMET, F.; MAGISTRETTI, P. **Los enigmas del placer**. Buenos Aires: Katz, 2012.

CANAVIRE, V. **Cuando leer llena el alma**: representaciones, funciones y efectos de la lectura de autoayuda: el caso de San Salvador de Jujuy. Disertación doctoral no publicada, Centro de Estudios Avanzados, Universidad Nacional de Córdoba, Córdoba, Argentina, 2013.

CHARTIER, R., AGUIRRE, C., ANAYA J., GOLDIN, D., SABORIT, A. **Cultura escrita, literatura e historia**: conversaciones con Roger Chartier. México: Fondo de Cultura Económica, 1999.

FOUCAULT, M. **Tecnologías del yo y otros textos afines**. Barcelona: Paidós, 1991.

ILLOUZ, E. **La salvación del alma moderna**. Buenos Aires: Katz, 2010.

LAPLANCHE, J.; PONTALIS, J. **Diccionario de psicoanálisis**. Buenos Aires: Paidós, 2005.

MARTUCCELLI, D. **Gramáticas del individuo**. Buenos Aires: Losada, 2007.

PAPALINI, V. **La formación de subjetividades en la cultura contemporánea**: el caso de los libros de autoayuda. Disertación doctoral no publicada, Universidad de Buenos Aires- Universidad de París 8, Buenos Aires, Argentina, 2008.

REGUILLO, R. Formas del saber. Narrativas y poderes diferenciales en el paisaje neoliberal. En **Cultura y neoliberalismo** (p. 91-110). Buenos Aires: CLACSO, 2007.

RÜDIGER, F. **Literatura de autoayuda e Individualismo**. Porto Alegre: Ed. Universidade, UFRGS, 1995.

VICISSITUDES ENTRE O SAGRADO E O PROFANO: O MITO EM *THERMASILK – MEDUSA*, DE BRUNO AVEILLAN

GABRIELI BORGES DOS SANTOS¹

HERTZ WENDEL DE CAMARGO²

RAFAELI FRANCINI LUNKES³

CONJURAÇÕES

Ainda que, em pleno século XXI, a ciência tenha alcançado um alto grau de desenvolvimento, oferecendo explicações a quase todos os fenômenos e trabalhando em hipóteses para fatos não entendidos por completo, os mitos, narrativas gênicas do ser humano e do mundo, continuam a se fazer presentes. Parafraseando Barthes (2001), o mito está no âmago da linguagem e, assim sendo, circula por todos os campos da ação humana.

O termo *mito*, em sua concepção mais comum, refere às narrativas ancestrais utilizadas para explicar a origem do mundo, do homem e de acontecimentos decorrentes da ação da natureza, que até então eram obscuros à razão. Por essa perspec-

1 Docente do curso de Letras da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). Mestre em Letras pela UNICENTRO.

2 Doutor em Estudos da Linguagem (UEL), professor adjunto do departamento de Comunicação Social (UFPR). Professor do Mestrado em Comunicação (UFPR) e do Mestrado em Letras (UNICENTRO). E-mail: hertzwendel@yahoo.com.br

3 Publicitária, docente do curso de Comunicação Social da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). Mestre em Letras pela UNICENTRO.

tiva, a figura dos deuses, dos heróis, de aparições do sobrenatural e do simbólico afloram, atrelando-se aos fatos históricos. Na celebração mítica evocam-se os rituais, as cerimônias, as danças, os sacrifícios, entre outros.

Ademais, a figuração do mito possui traços simbólicos ou de caráter explicativo, relacionando-se, além do já exposto, às datas importantes ora a uma religião, assim como alude às personagens históricas que se consagraram como mitos (Eva Perón, por exemplo), remontando, muitas vezes, às histórias sagradas.

Como mencionado anteriormente, o mito permeia a linguagem humana, sendo que, por essa perspectiva, ele também pode ser vislumbrado nos textos. Não se direcionando apenas as produções textuais escritas ou orais, Bystrina (1995) amplia o conceito de texto ao campo dos estudos sógnicos. A tessitura, de tal modo, traz à baila textos racionais, matemáticos e lógicos, além dos imaginativos. Considerando estes últimos, os imaginativos, referentes à imaginação, ao *imago*, seriam cruciais a manutenção psíquica do ser humano.

Tomando que a noção de texto pode ser estendida às produções imagéticas, pretendemos, ao longo do presente trabalho, observar o diálogo estabelecido com o mito em uma narrativa audiovisual contemporânea, a qual foi produzida por Bruno Aveillan, em 2001, intitulada *Thermasilk – Medusa*.

Bruno Aveillan, francês, é um dos mais renomados diretores no âmbito da publicidade, destaca-se na indústria internacional de anúncios publicitários. Sua atuação se estende ao cinema, à fotografia e às multimídias, recebendo vários prêmios por suas obras. Dirigiu filmes experimentais e comerciais para marcas como: *Louis Vuitton, Shangri-La Hotels and Resorts, Audi, Nike, Paco Rabanne, Jaguar, Cartier, Samsung, Nissan, Chanel, Volvo, Coca-Cola, Toyota, Peugeot*, entre outros.

Considerando a produção de Aveillan, vislumbramos o diálogo com a construção narrativa literária, bem como o uso do recurso da intertextualidade. A intertextualidade entendida a partir de Julia Kristeva (1974), que, ao tecer considerações a respeito da teoria dialógica de Mikhail Bakhtin, definiu o texto como um mosaico de citações que resulta da inscrição de textos anteriores.

Ao empregar a intertextualidade em seus comerciais, sobretudo considerando o *corpus* em questão, *Thermasilk – Medusa* (2001), Bruno Aveillan retoma elementos pertencentes à mitologia grega. A partir de um cenário Olímpico, o humano, subsequente à Medusa, obtido com o uso do produto anunciado (um *shampoo* termo-ativado), relaciona-se com os deuses, o qual, em certa medida,

também é humanizado por meio do ritual da dança presente no filme em questão. Dada a extensão e importância das discussões ao redor da concepção mítica, dedicaremos uma sessão para contemplarmos, ainda que de modo sucinto, algumas ponderações à esse respeito.

MITO: ALGUNS CONCEITOS

As correntes antropológicas e da Semiótica da Cultura estão de acordo que o mito é uma narrativa. O mito é uma narrativa fantástica, ele referencia as imagens e lugares maravilhosos que permanecem no imaginário cultural, existentes nas culturas, fazendo parte do cotidiano das pessoas. Portanto, o mito pode ser considerado um texto imaginativo. Bystrina comenta que os textos, que não se restringem aos textos verbais ou escritos, subdividem-se em instrumentais, racionais, matemáticos e lógicos, e por fim, imaginativos. Estes últimos são essenciais para a sobrevivência psíquica do homem, como os mitos, a religião e todas as manifestações artísticas (BYSTRINA, 1995).

O mito (juntamente com os sonhos, as variantes psicopatológicas e os estados alterados de consciência) é considerado fonte básica a partir da qual os textos/tramas da cultura são tecidos. Um tecer que tem um movimento contínuo que entendemos aqui como sendo comunicação viva no seio da cultura – uma constante reciclagem e elaboração de conteúdos fundantes da condição humana (CONTRERA, 1996, p.18).

A cultura é constituída pelo conjunto de textos produzidos pelo ser humano, não apenas construções da linguagem verbal, mas também mitos, rituais, gestos, ritmos, jogos, entre outros. Os textos da cultura são considerados, também, sistemas comunicativos que obedecem às regras e normas preconizadas pela cultura vigente. O que não impede de culturas diferentes se comunicarem. A cultura é o macrossistema comunicativo que perpassa todas as manifestações e como tal deve ser compreendido para que se possam compreender assim as manifestações culturais individualizadas (BAITELLO JÚNIOR, 1999). No filme publicitário *Thermasilk – Medusa*, podemos perceber que a linguagem obedece a uma certa universalidade que propicia o entendimento em diversas culturas.

Para Rocha (2008, p. 9), o mito é uma narrativa que participa do conjunto de fe-

nômenos culturais e, por manter uma forma alegórica, seu sentido é difuso, pouco claro e múltiplo. Para o autor, “o mito carrega consigo uma mensagem que não está dita diretamente, uma mensagem cifrada”. Na concepção do autor, o mito sempre esconde alguma coisa. Segundo Rocha (2010), assim como a produção do mito, a criação publicitária nasce da articulação de textos de diversas origens, como uma bricolagem cultural.

Eliade (2008) explica que o mito conta uma história sagrada, relata um acontecimento ocorrido em um tempo primitivo, o tempo fabuloso do princípio de tudo; e que, portanto, os mitos revelam as atividades criadoras divinas e desvendam a sacralidade (ou a sobrenaturalidade) de suas obras. Em outros termos, o mito narra a criação do universo, de como algo que não existia passou a existir – o mundo, o homem, as atividades humanas, os elementos e os seres da natureza. Dessa maneira, o uso do mito, baseia-se em fornecer uma significação ao mundo e à existência humana.

Nas aproximações com as produções midiáticas, há uma apropriação de linguagem pelo mito, como apontou Barthes (2001, p.152). Para o autor, a função do mito é transformar um sentido em forma e, sendo assim, o mito é sempre um roubo de linguagem, nada foge dele que busca desenvolver o seu esquema a partir de qualquer linguagem. Na acepção barthesiana, “o mito é um sistema semiológico que pretende superar-se para se tornar um sistema factual” (BARTHES, 2001, p.154-155).

Para Propp (2001), na linguagem, bem como no mito, ocorre uma transposição simbólica do conteúdo sensível em uma conformação objetiva. As metáforas, tanto linguísticas quanto míticas, nascem do mesmo esforço de concentração da percepção sensorial, peculiar a toda informação. São as imagens e os símbolos que condensam as narrativas míticas. Os mitos primitivos, que dizem respeito à humanidade e à origem, reduzem-se a imagens individuais que se relacionam com o imaginário coletivo. Assim, são essas imagens e símbolos, presentes no sonho, na literatura e, hoje, na mídia, que revelam a permanência do pensamento mítico.

INVOCANDO MEDUSA

Segundo o antropólogo Everardo Rocha, os anúncios publicitários são utilizados como representações do que acontece habitualmente na vida das pessoas. A interpretação do anúncio cria a sensação, para o receptor, de fuga do mundo real-histórico, como se deslocasse para outra realidade.

Essa intervenção do anúncio, colocando o consumidor diante de um enunciado, um episódio ou acontecimento contido no seu interior, cria um sentido de ilusão. Nela, o receptor passa a viver e experimentar algo que se encontrava fora dele. Nessa relação, o mundo dentro do anúncio passa a existir enquanto ‘realidade’ adquirindo concretude num fato – a recepção – que envolve a ambos. Nessa espécie de envolvimento, nessa alternância de ‘realidades’ que se instaura no espaço da recepção é criado um tipo de relação particular entre anúncios e consumidores. Essa relação possui determinadas características que definem um espaço de ritualização no sentido que a noção de ‘ritual’ tem adquirido na teoria antropológica. (ROCHA, 2010, p.163)

Os anúncios publicitários não são cópias do cotidiano, são interpretações que o tornam mais mágico, encantado, fabuloso, como acontece nos contos de fadas. Desse modo, o anúncio é uma narrativa idealizada em códigos, palavras e imagens que viabiliza um conjunto de feitos encantados. É um mito. A publicidade torna o impossível, possível, fazendo o consumidor acreditar naquela nova realidade.

Na esteira do exposto está o filme publicitário *Thermasilk – Medusa* (2001), que tem como plano de fundo o Olimpo, a morada dos deuses na cultura grega. O diálogo com os gregos se desenvolve em outros momentos, principalmente na figura dos deuses que estão presentes durante a possível festa que ocorre na narrativa fílmica. Outro elemento mitológico apresentado é Medusa, personagem destituída da beleza como um castigo imposto.

Medusa, inicialmente reconhecida por sua exuberante beleza, era considerada um monstro. Filha de divindades marítimas, Fórcis e Ceto, era uma das três Górgonas, a única mortal e observável por humanos. A partir do que pressupõe a mitologia grega, Medusa incidiu de divindade primordial à vítima de uma mutação: de bela passou a detenção do poder de petrificar quem a olhasse nos olhos, transparecendo uma aparência horrenda.

Segundo uma das vertentes acerca do mito, Poseidon, encantado pela beleza de Medusa, corporifica-se em pássaro objetivando atraí-la e possui-la. Como consequência disso, o templo de Atena foi profanado, visto que este funcionou como cenário para Poseidon realizar seu plano, o que foi tido como um sacrilégio. Com seu templo maculado, Atena, irritada, transformou os cabelos de Medusa em serpentes, incidindo nela o poder/fardo da petrificação.

Já outras narrações mencionam que Medusa atreveu-se à tomar-se como mais

bela do que Atena, exibindo grande ostentação por seu cabelo. Medusa, após sua transformação, passou a habitar uma caverna, perto do reino dos mortos, local no qual Perseu foi com o intuito de matá-la. Segundo a lenda, Perseu, foi até o local no qual Medusa se escondia; empregando-se de sandálias aladas, dadas por Hermes, alçou-se no ar e, sem olhar para o monstro, empunhou-a pelos cabelos e ceifou a sua cabeça, enquanto o ser monstruoso dormia. Perseu, então, brindou à Atena com a cabeça de Medusa, a qual a empregou como ornamento de um escudo. Ademais, enuncia-se que um fragmento do cabelo de Medusa era o suficiente para afastar um exército. De acordo com outras variantes, Perseu enterrou a sua cabeça no centro de uma praça em Argos, sendo que uma mecha dos cabelos do monstro foi dada à Hércules, funcionando como um amuleto de saúde à cidade.

Já filme de Bruno Aveillan, Medusa é incorporada imagetivamente do seguinte modo:



Figura 1 - Representação de Medusa no filme publicitário da Thermasilk.

Ela atraía a atenção do Deus do Fogo, dança com ele, seus cabelos de serpente, durante a dança, tornam-se humanos e, posteriormente, ela sopra o Deus do fogo, o qual se torna homem e deixa o ambiente do Olimpo ao seu lado. O vento, sopra que apaga o fogo, simbolicamente refere “manifestações sobrenaturais que revelam as intenções dos deuses” (BIERDERMAN, 1993, p. 383-384).

Medusa é invocada por meio do contraste do belo, do claro, constante na cor

de sua pele, e o escuro, de seus olhos, boca, nuances do cabelo e vestido. Suas serpentes, dinâmicas em seus cabelos, descem até o pescoço, ornando-a como joias, sendo que sua imagem se completa, como já citado, com um vestido preto contendo uma fenda, remetendo à efígie das dançarinas de tango.

Medusa, por meio de um gesto simbiótico, ritualizado na dança, associa-se ao Deus do Fogo, mesmo sendo um monstro e estando, assim, oposta ao cosmos. O calor, contraposto à frieza das cores de sua representação, sela as serpentes, de igual maneira faz o secador de cabelo com o uso do produto anunciado, *Thermasilk*, trazendo-a até a dimensão humana. O feio torna-se belo. Outro elemento presente no processo de simbiose é o Deus do Fogo.

INVOCANDO O DEUS DO FOGO

Conhecido como Hefesto na mitologia grega e Vulcano na mitologia romana, era filho de Zeus e Hera na mitologia grega. Acredita-se que o Deus do Fogo nasceu muito feio, com problemas na perna e aspecto de um anão. E, por essa razão sua mãe encabulada o jogou ao mar. Mas ele foi recebido pela deusa Tétis. Durante nove anos cresceu e adquiriu o conhecimento de fazer joias e trabalhar com metal. Sua mãe, tempo depois se deparou com uma de suas joias. Ficou encantada e quis saber quem as fazia, descobrindo que era de seu filho negado, e quis que ele voltasse ao Olimpo, porém o mesmo recusou o convite. Mas ela não desistiu da volta de seu filho, mandando o deus Dionísio buscá-lo.

Antes de voltar, o Hefesto vingava-se de sua mãe, fabricando um trono de ouro e o dando de presente. Sua mãe muito feliz senta-se nele e fica presa. Somente o Deus do Fogo conseguiu libertá-la e disse que voltaria ao Olimpo se ela lhe desse a mão da mulher mais bela, Afrodite. O pedido do filho foi atendido e ele casou-se com a mulher mais bela, no entanto, ela acaba o traindo com Ares. Ele se separa e depois casa-se com a deusa da graça e da primavera. Fisicamente, Hefesto aproximava-se do considerado como feio, além de ser manco. Imagetivamente, ele transporta vasos pintados e um bastão, em outras imagens, seus pés estão na posição contrária, ele pode ser observado também trabalhando em uma bigorna, com a barba por fazer e suado e cabelo desgrenhado.

Segundo o dicionário de símbolos, o fogo traz luz e calor, “mas também pode

causar dor e morte, é simbolicamente ambivalente [...]. Por ser entre os ‘elementos’ o único que o homem pode produzir, o fogo torna-se uma prova de sua semelhança com os deuses” (BIERDERMAN, 1993, p.162), ainda “o fogo pode ter a característica da ‘chama purificadora’, que destrói o mal e que pode eliminar qualquer traço de corporeidade em bruxas [...], é considerado sagrado” (*ibidem*).

Para Jung, arquétipo é uma espécie de imagem ancestral incrustada profundamente no inconsciente coletivo da humanidade, refletindo-se (projetando-se) em diversos aspectos da vida humana, como mitos, sonhos e as narrativas midiáticas. Ele explica que no concernente aos conteúdos do inconsciente coletivo, estamos tratando de tipos arcaicos - ou melhor - *primordiais*, isto é, de imagens universais que existiram desde os tempos mais remotos (JUNG, 2000, p.16).

Hesfesto foi rejeitado pelos pais e expulso do Olimpo. O fogo que o representa é o fogo subterrâneo que vem da vala do vulcão, está ligado a profundos sentimentos de erotismo e sexualidade, expressos de modo repentino. Ele é representado pelo arquétipo do artesão e inventor que não consegue separar a criatividade de seu sofrimento.

Já no filme publicitário de Bruno Aveillan, o Deus do fogo é incorporado imageticamente do seguinte modo:



Figura 2 - Representação imagética do fogo Hefesto.

Distintamente de todos os elementos trazidos pela mitologia, Aveillan assimila a figura do Hefesto enquanto elemento. Ele é representado como um homem aparentemente jovem, com um capacete na cabeça e com o corpo em chamas, sem corroborar com a feiura. Hefesto, “deus quente”, chega à festa cativando a atenção de todos; dança com a Medusa, transformando as serpentes de sua cabeça, pen-

teadas ordenadamente para traz, em cabelos soltos e lisos; abstraíndo-a da figura mitificadamente feia e transfigurando-a em humana e bela.

A DANÇA ENTRE O SAGRADO E O PROFANO



Figura 3 - A dança no filme publicitário de Bruno Aveillan

A dança, componente que pode ser observado entre Medusa e o Hesfesto no filme publicitário da *Thermasilk*, pode ter diferentes atribuições de sentido. Desde a Grécia, a dança formava parte das principais formas de arte, ao lado do teatro e da música, sua associação também se estendia aos jogos. Denominada como expressão artística, coreografada ou livre, a dança igualmente esteve agregada às cerimônias ou rituais. Em várias religiões, sobretudo de origem africana, a dança possui caráter sagrado e essencial. Ela representaria a comunhão entre o humano e os deuses, cenário este que a natureza ocuparia local central.

Nesse sentido, com relação à dança no contexto de *Thermasilk – Medusa* (2001), vislumbramos a dimensão ritual, marcando o enlaçando do monstro com o deus, em uma simbiose humanizadora.

O diálogo com a dança estabelecido refere, ainda, à cultura espanhola, sobretudo as bailarinas de flamenco. Como menciona Carlos Fuentes, referindo as espanholas dançando flamenco “sus cabelleras sin duda se enredarán y se soltarán

y saltarán hacia adelante como la cabeza de una Medusa durante el baile. Rainer Maria Rilke vino a verlas en Ronda y dijo que levantaban los brazos ‘como serpientes asustada.’ (2010, p. 32). Ainda que Medusa e Hefesto estivessem dançando algo parecido com o tango (de origem argentina) a palma final, dada pelo Deus do Oceano, Poseidon, (figura 4) alinha-se à expressão do Flamenco.



Figura 4 - Poseidon, Deus do Oceano, comemora a dança do casal.

Como mencionado pelo escritor mexicano Carlos Fuentes (2010), o tablado do flamenco é um dos lugares comuns da cultura espanhola. Ademais, este espaço se corporifica no híbrido do quase sagrado, no qual a endeusada Carmen pode ser representada. Esse é o único ambiente espanhol onde uma dupla assimilação ocorre, pelo jogo, oscila-se o erótico e o sacro.

A esse respeito, novamente Fuentes nos menciona que as dançarinas flamencas “también establece un complemento a otro rasgo español e hispanoamericano: la turbulencia sexual ataviada en anhelos de santidad, tal y como la exhiben las figuras de las vírgenes paseadas por las calles de Sevilla durante la Semana Santa” (2010, p. 32). O momento do jogo, no qual, incluso, as santas podem ser chamadas de “guas-pas”, corporifica as duplas significações dos espaços da dança e de seus dançarinos. E o baile entre o erótico e o profano continua. O idílico e o mítico conectam a sensualidade refreada pela fé, o ser humano e os deuses, o monstro e o belo.

ENCERRANDO A INVOCAÇÃO

O filme publicitário *Thermasilk – Medusa* (2001), dirigido por Bruno Aveillan dialoga com a construção própria do cinema e da literatura, empregando-se de elementos próprios da mitologia grega e de arquétipos para sua composição. Neste filme publicitário, temos um anúncio publicitário de um xampu com ativação térmica, no qual Medusa, com seus cabelos de serpentes, ao dançar com Hefesto tem o produto ativado em seus cabelos – devido ao calor que provém do fogo em seu corpo – seus cabelos tornam-se belos repentinamente.

A partir do cenário Olímpico, o humano, subsequente à Medusa, obtido com o uso do produto anunciado relaciona-se com os deuses, o qual, em certa medida, também é humanizado pela dança. Distintamente dos anúncios comuns, Bruno Aveillan cria um universo imaginativo, mítico, a partir da ênfase nos efeitos “mágicos” do produto, de transformação do feio em belo. Não é à toa que na raiz da palavra *cosmético* está *cosmos*, a morada dos deuses, talvez uma referência arquetípica de que todo produto cosmético promete a beleza dos deuses a partir da narrativa fantástica da publicidade.

REFERÊNCIAS

- AVEILLAN, B. **Thermasilk “Medusa”**. Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=VJ9w1VRNm7I >. Acesso em 05 de julho 2013.
- BAITELLO JUNIOR, N. **O animal que parou os relógios**: ensaios sobre comunicação, cultura e mídia. São Paulo: Annablume, 1999.
- BARTHES, R. **Mitologias**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.
- BIERDERMAN, H. **Dicionário ilustrado de símbolos**. São Paulo: Companhia Melhoramentos, 1993.
- BYSTRINA, I. **Tópicos de semiótica da cultura**. São Paulo: CISC, 1995.
- CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia**. São Paulo: Annablume, 1996.
- ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- ELIADE, Mircea. **O sagrado e o profano: a essência das religiões**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FUENTES, C. La virgen y el toro. FUENTES, C. In: **El Espejo Enterrado**. Alfabara, México, 2010. p. 31-32.

JUNG, C. G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo** / CG. Jung ; [tradução Maria Luíza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva]. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KRISTEVA, J. **Introdução à semanálise**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1974.

ROCHA, Everardo. **Magia e capitalismo**: um estudo antropológico da publicidade. São Paulo: Brasiliense, 2010.

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo: Brasiliense, 2008.

PROPP, V. I. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. Editora: CopyMarket.com, 2001.

JOGOS DIGITAIS: LINGUAGENS E ESTRUTURAS CONVERGENTES PARA O ENTRETENIMENTO NA CONTEMPORANEIDADE *

POLLYANA NOTARGIACOMO MUSTARO ¹

Jenkins (2009) conceitua convergência a partir de múltiplas plataformas midiáticas por onde fluem conteúdos que estabelecem uma “transformação cultural” ao levar os consumidores a não só buscar informações como estabelecer relações entre tais elementos disseminados. “Talvez, num conceito mais amplo, a convergência se refira a uma situação em que múltiplos sistemas de mídia coexistem em que o conteúdo passa por eles fluidamente” (JENKINS, 2009, p. 377). Por isso, Pellanda (2001) coloca que a presença concomitante de duas ou mais mídias, vinculadas por meio do conteúdo, caracteriza a convergência. As tecnologias digitais de informação e comunicação convergentes estabelecem formas diferenciadas de apresentação e utilização de linguagens a partir de suportes digitais (JORENTE, 2012), sendo que “a hibridização dos meios e linguagens determina uma negociação e incorporação mútua dos elementos de uma mídia à outra” (FERREIRA; OSWALD, 2009, p. 10).

Cabe destacar, ainda, que cada suporte midiático comporta uma forma diferenciada, ou combinação de linguagens, contudo, devido às tecnologias digitais, atualmente “as linguagens se mostram em seu caráter múltiplo e em sua possibili-

* Este capítulo constitui uma homenagem àquele que sempre me incentivou a estudar e buscar compreender como as coisas funcionam, além de ter sido, ao longo dos anos, um grande parceiro em partidas de videogame: meu pai.

1 **Pollyana Notargiacomo Mustaro.** FCI / PPGEEC. Universidade Presbiteriana Mackenzie, UPM. São Paulo, Brasil. E-mail: pollyana.mustaro@mackenzie.br

dade de coabitação” (RODRIGUES; SOARES, 2010, p. 45). Assim, por meio da

[...] natureza de seu suporte, as linguagens se mostram em várias terminologias: visuais, verbais, audiovisuais, imagéticas, gestuais, sonoras, numéricas, etc. [...] essas classificações oscilam entre serem definidas pelo meio que as realiza e pelos aparelhos sensórios, ou dispositivos cerebrais, que permitem tanto sua elaboração quanto sua captação (RODRIGUES; SOARES, 2010, p. 44).

Segundo Plaza (2001), o surgimento de uma tecnologia nova implica na tradução e inclusão de linguagens precedentes; assim, o suporte determina os recursos normativos que regem a transposição da mensagem, requerendo sua adaptação. Tal premissa também se aplica ao contexto dos jogos digitais. A referida transposição exige, então, no caso de jogos digitais, alterações que consideram, sobretudo, a plataforma (tecnologia) em que os mesmos serão disponibilizados e na mecânica, sendo que a parte estética e o enredo, geralmente, sofrem alterações em menor escala. Cabe destacar, conforme colocado por McLuhan (1965), que caso não seja realizada a devida adaptação de uma mídia para outra ocorrerá a subutilização e problemas de interpretação.

Para Pereira (2005), inclusive, o processo comunicacional no âmbito cultural pode ser trabalhado a partir de uma “ecologia” em que se encontram presentes três sistemas: biológico, tecnológico (mídias) e entretenimento (jogos digitais – *games*). Assim, o usuário se familiariza e se apropria de códigos presentes no âmbito do jogo, o caracterizando como “ambiente de conhecimento da cultura” (PEREIRA, 2005). Destaca-se ainda que o autor ao estabelecer um sistema cultural relacionado ao entretenimento está, também, configurando “linguagens do entretenimento”. Neste contexto é fundamental estabelecer o conceito de jogo.

JOGO COMO UMA MANIFESTAÇÃO DA CULTURA E LINGUAGEM DO ENTRETENIMENTO

Jogo é um elemento da cultura e pode ser caracterizado como uma “atividade voluntária” que, ao se distinguir da “vida cotidiana”, estabelece um espaço com regras, sendo que os participantes concordam com as mesmas (HUIZINGA, 1971). Inclusive, Hall (2005) coloca que o jogo pode ser compreendido como um produto cultural dotado de identidade.

Assim, jogos são

[...] linguagens manifestas na cultura [...] Sendo a tendência da linguagem se proliferar na cultura, a tendência dos games parece ser igualmente alimentar a cultura com outras e outras formas comunicacionais; [...] os games expressam o estado da arte da cultura em termos de conhecimento tecnológico (PEREIRA, 2005, p. 2).

Como a definição de jogos digitais é multifacetada, também é possível analisar o conceito a partir de outros enfoques. Um deles caracteriza os jogos digitais como máquinas de estado², ou seja, sistemas que podem assumir diferentes estados de acordo com as funções de entrada/saída, as quais determinarão o estado seguinte (JUUL, 2005) conforme o jogador soluciona desafios, problema e toma decisões, além de agir por reflexo. Assim, jogos digitais constituem sistemas complexos dotados de história/enredo voltados ao entretenimento por meio de tecnologias interativas e de simulação com o uso de diferentes mídias e tecnologias (NARAYANASAMY et al., 2006). Para compreender os jogos digitais é fundamental caracterizar suas partes constitutivas, ou seja, as regras, objetivos, componentes, procedimentos, ambientes, tema, interface e desafios.

De forma geral, as regras definem o jogo (PALETT, 1991), assim os princípios estabelecidos por estas pautam-se no que o jogador pode/deve ou não fazer.

As regras possuem várias funções, sendo que possibilitam o estabelecimento de rejogabilidade, ou seja, que se possa interagir com o jogo mais de uma vez, substituindo seu início, desenvolvimento e término, antecipando os estados possíveis na máquina de estados, bem como configurando a margem de erro do jogador, testando suas habilidades e definindo os limites de desempenho. Além disso, as regras instauram uma estrutura para a manutenção do interesse e diversão por meio de uma forma de comunicação que transcende seus criadores, o que inclui a combinação de regras contextuais distintas para formar um conjunto específico de regras denominado de *ruleset* (JÄRVINEN, 2003). Ou seja, “as regras dos jogos têm a intenção de direcionar a energia psíquica em padrões que são agradáveis” (CSIKSZENTMIHALYI, p. 76).

Os objetivos, por sua vez, são requisitos a serem cumpridos pelos jogadores para atingir determinados resultados (FULLERTON, 2008), sendo que se diferen-

2 Modelo matemático utilizado para a representação de programas.

ciam das metas, já que os primeiros são requeridos dos jogadores (em decorrência das interações realizadas) que permitem avaliar o desempenho e as últimas correspondem ao que estes desejam fazer (BARRY, 2010).

Já os componentes são objetos manipuláveis pelo jogador no decurso da interação com o jogo, podendo assumir diferentes atribuições e valores (ou seja, alterar sua quantidade e disponibilidade ao longo do jogo, dispondo de novos ou subtraindo existentes), apresentando comportamentos determinados por regras que levam a atingir os objetivos propostos. Ao se tratar de jogos digitais, os componentes podem ser personagens, ferramentas, recursos, meios de transporte, bem como adversários, elementos a serem conquistados, obstáculos, etc. – instituindo uma forma sistemática de ação. Quando o objeto corresponde ao personagem manipulado durante a interação se denomina de personagem do jogador (JÄRVINEN, 2003).

Os procedimentos envolvem as ações/métodos possíveis no jogo segundo as regras, o que estabelece as interações e define o comportamento do jogador (FULLERTON, 2008). Desta forma, os procedimentos constituem determinadas operações (decorrentes das ações realizadas pelos jogadores segundo as regras do jogo) que permitem ao sistema do jogo habilitar elementos específicos para os jogadores interagirem no ambiente do jogo, estabelecer estados do jogo implicando em premiações ou penalidades e instituir uma governança dos componentes (JÄRVINEN, 2003).

Em relação ao ambiente do jogo digital, este se refere ao espaço (interface) em que estão os componentes e onde se manifestam as restrições físicas pertinentes ao *gameplay*. É possível categorizar o ambiente como tabuleiro/campo (espaço confinado em que estão os componentes e procedimentos) ou mundo (simulando ecossistemas ou ambientes urbanos). Destaca-se ainda que os ambientes comunicam diretamente o tema do jogo digital (JÄRVINEN, 2003). Portanto, de acordo com Murray (2003), este ambiente digital é procedural (governado por regras) e representa um “espaço navegável”.

O tema do jogo, por sua vez, é o assunto que contextualiza de forma significativa o grupo de regras, procedimentos e mecânicas existentes. Assim, o tema pode ser usado para diferenciar jogos com mecânicas semelhantes. Do ponto de vista da comunicação, uma retórica é usada para nomear e descrever ações no contexto do jogo e uma narrativa pode ser aplicada para estabelecer o seu progresso e compor sua “coerência diegética” (JÄRVINEN, 2003).

A interface, então, assume a função de porta de entrada e mediadora para a

realização de procedimentos no jogo segundo sua mecânica (JÄRVINEN, 2003). Por isso, torna-se fundamental atentar aos problemas que podem prejudicar a experiência do jogador, como, por exemplo, a ausência de informações relevantes, dificuldade de interpretação de representações visuais, além de problemas com controles (hipersensibilidade, abordagem não natural, etc.) (PINELLE; WONG; STACH, 2008), ou mesmo a sobrecarga informacional, responsável pela frustração do jogador (sobretudo se este for iniciante) (ROUSE III, 2005).

Outros casos particulares relacionados à interface relacionam-se aos periféricos de controle (SODOWSKI JR.; STANNEY, 2002), seus tipos de interação (direta, ou seja, por Interface de Toque ou Interface Natural, e indireta, pelo uso de dispositivo de controle como mouse, *joystick*, etc.) (KUSTERNIG; SEMANEK, 2006) e suas formas de representação (em duas dimensões – 2D, isométrica – 2D em perspectiva com ângulos idênticos gerando uma visão em 2,5D, três dimensões – 3D, realidade virtual – RV³ e realidade aumentada – RA⁴).

Por último, os desafios constituem a motivação para os jogadores (ROUSE III, 2005), sendo que podem ser classificados como implícitos (configuração e/ou combinação determinando a trajetória do jogo para resultar em vitória ou derrota) e explícitos (dispostos intencionalmente no jogo para causar efeito instantâneo). Inclusive, é necessário ressaltar a hibridização dos desafios, já que geralmente não se encontram numa forma pura, bem como estabelecer uma tipologia (ADAMS, 2010) formada por: Coordenação física (rapidez e tempo de reação, acurácia e precisão, movimentos combinados, ritmo, compreensão intuitiva da física do universo do jogo); Reconhecimento de Padrões (estáticos ou móveis); Lógica e Matemática (*puzzle* de lógica Formal envolvendo dedução e decodificação, desafios matemáticos com emprego de probabilidade); Conhecimento factual (*quiz* – perguntas e respostas, trivias); Memória (capacidade de recordação); Corrida e Tempo Restrito (realização de ações em tempo restrito ou cumprimento de tarefa antes de outros jogadores); Exploração (identificação de relações espaciais, localização de passagens ocultas e chaves, bem como de armadilhas, labirintos, etc.); Economia (reunião de riquezas, instauração de sistema produtivo, balanceamento sistêmico); Conflito (defesa de vulnerabilidade, sobrevivência, estratégias, táticas, logística, tornar-se

3 Realidade Virtual (RV) pode ser caracterizada como uma mídia que utiliza sistemas computacionais sensíveis ao rastreamento do usuário (posição espacial) para permitir não só sua interação no espaço como a obtenção de feedback sensorial de forma a estabelecer imersão (SHERMAN; CRAIG, 2003).

4 A Realidade Aumentada (RA) acrescenta ao mundo real objetos virtuais (AZUMA et al., 2001).

invisível, diminuição de inimigos); Construção/Criação (estética e/ou funcionalidade); Raciocínio Conceitual (criatividade, resolução de problemas a partir de pistas, compreensão de relações sociais).

Além dos tópicos detalhados anteriormente é preciso, também, compreender dois outros conceitos: *gameplay* e jogabilidade.

Quando se trata do *gameplay*, se trata da interatividade do jogar, isto é, no processo pertinente ao ato de jogar, ou seja, às ações realizadas no âmbito do jogo segundo regras acordadas que permitem atingir as metas (LINDLEY, 2002), instituindo o encontro entre o jogo e jogador, bem como suas ações/reações (ARSENAULT; PERRON, 2009). Assim, o

[...] *gameplay* emerge das interações do jogador com uma determinada construção lúdica, a partir de seu desenvolvimento com as regras e da manipulação de suas mecânicas, por meio de estratégias e táticas que constroem a experiência do jogar (SANTOS, 2010).

Já a jogabilidade refere-se à intuitividade e facilidade de interação do jogador tanto com as regras quanto com o universo do jogo, contribuindo (ou não) para agilizar a curva de aprendizagem do jogador e sua adaptação aos comandos utilizados (SANTOS, 2010). Assim, pode-se dizer que a jogabilidade permite o estabelecimento de uma gradação para análise dos jogos digitais (ASSIS, 2006).

Contudo, como ocorre na linguagem, para que estes elementos se combinem de forma adequada, e comuniquem as mensagens para propiciar o entretenimento, é preciso compreender como seus elementos se integram numa proposta sistêmica, representada pelo modelo disposto a seguir.

JOGOS DIGITAIS COMO SISTEMAS INTERATIVOS

Quando se trata da questão da interatividade no âmbito dos jogos digitais, esta é caracterizada pelo grau de liberdade do usuário para controlar o sistema (SÁ; ALBUQUERQUE, 2000), sendo que conforme sua gradação a linearidade é alterada, instituindo uma experiência singular para o jogador (SANTAELLA, 2007).

Por isso, os jogos digitais, segundo Schell (2008), podem ser caracterizados por um modelo que constitui uma abstração e possui quatro partes: tecnologia, narra-

tiva, estética e mecânica. Tais elementos objetivam a instituição de uma determinada experiência para o jogador. De acordo com o autor, a estética é visualizada pelo meio em que o jogo digital é apresentado, sendo que por esta também se manifesta a mecânica e se faz presente a história. Assim, pode-se dizer que os jogos constituem sistemas regidos por regras consistentes de interação que instituem uma mecânica interna (DUNCAN, 2010).

Barry (2010, p. 70) coloca que “mecânicas (mecânicas de jogos) são sistemas de interação entre o jogador e o jogo”, impactando/afetando sua experiência. Consequentemente, a mecânica provê o “núcleo do game design” (TREFRY, 2010), configurando o universo em que o jogo se desenvolve, sua forma de progressão, além de instituir desafios e determinar os resultados das ações dos jogadores (vitória ou derrota), criando uma experiência desafiadora e agradável, bem como adequadamente balanceada do ponto de vista do *gameplay* (ADAMS; DORMANS, 2012). Assim, a mecânica do jogo diz respeito aos objetivos, regras, estrutura de pontuação e premiação, conflitos, ações do jogador, alterações que estas ocasionam no ambiente do jogo, forma de interação, etc., instituindo a jogabilidade e os parâmetros para cumprir os objetivos e suas consequências (ADAM; ROLLINGS, 2007). Para Schell (2008) a mecânica de jogo fundamental é constituída pelas regras, pois estas estruturam os objetivos e metas, espaço, ações e resultantes, e restrições.

Adams e Dormans (2012) colocam que a mecânica de jogo independe da mídia, podendo ser empregada em jogos de tabuleiro ou mesmo videogames e jogos que envolvem atividades físicas. Para estes autores um jogo pode ter versões para diferentes meios de comunicação ou instituírem propostas híbridas, ou seja, envolverem mais de uma mídia. Contudo, deve-se atentar para o fato de que, apesar da redução do tempo de desenvolvimento, é necessário observar as diferenças de cada mídia e como estas podem ser aproveitadas para que a mecânica do jogo colabore para ampliar a diversão, imersão e mesmo a rejogabilidade. Assim sendo, é necessário atentar para a facilidade de manipulação dos controles, tornando a mecânica do jogo eficiente, além de colaborar com o engajamento (GLINERT, 2008).

Neste contexto pode-se estabelecer cinco tipos de mecânica de jogo (ADAMS; DORMANS, 2012): física (envolve a forma de movimentação e força presentes, sendo que não há necessidade de ter correlação com o mundo real), economia interna (diz respeito a recursos monetários, munição, energia, saúde, poder, etc. envolvendo elementos tangíveis ou não), progressão (relacionado aos níveis do jogo e ao blo-

queio/aceso controlado a áreas específicas), manobras táticas (comumente vinculadas a jogos de estratégia, apesar de também estar presente em alguns *role-playing games*, ou seja, jogos de representação de personagens, e simuladores, caracterizam vantagens em relação à localizações específicas, sendo que geralmente não ficam aparentes devido à interface visual detalhada) e interação social (pode incluir recompensas, estrutura de organização de alianças e outros tipos de interação).

Sicart (2008, para. 6), inclusive, faz uso da metáfora de orientação à objetos, da área de engenharia de software, para colocar que a mecânica de jogos constitui “métodos chamados por agentes, projetados para interação com o estado do jogo” (tradução nossa). O autor ainda ressalta que esta definição da mecânica de jogo permite instaurar mecânicas em relação ao hardware utilizado, bem como ao sistema instituído enquanto jogo, além da própria experiência do jogador no que se refere aos seus procedimentos e emoções. Ou seja, definir uma mecânica de jogos envolve a determinação de regras e desafios para suscitar emoções. Cabe ainda ressaltar que o jogo digital é modificado conforme a tecnologia empregada para sua elaboração, o que altera, ainda, a estética e, sobretudo, sua mecânica.

Dentre os elementos que propiciam a instituição de uma mecânica diferenciada destacam-se a utilização de novas tecnologias ou métodos de design de interação (DUNNIWAY; NOVAK, 2005). Uma das abordagens possíveis é o emprego de técnicas de inteligência artificial (IA), pois estas podem atribuir maior dinamismo ao jogo digital. Dentre as metodologias existentes, destacam-se o emprego de agentes reflexivos (os quais agem segundo instruções condicionais para instituir o comportamento inteligente, sendo pertinente em situações com baixo grau de complexidade), agentes baseados em modelos (o agente realiza a monitoração do ambiente e elabora modelo para a tomada de decisões, sendo adequado para jogos em tempo real ou cooperativos), agentes baseados em metas (com base no modelo do ambiente desenvolve o agente desenvolve metas e planos para atingi-las), agentes baseados na utilidade (aprimora o anterior pelo gerenciamento de vários objetivos e contexto atual) (GUNN; CRAENEN; HART, 2009).

Outra metodologia de IA adotada na área de jogos é a de inteligência computacional. Esta pode ser classificada como sistemas *fuzzy* (lógica nebulosa pode contribuir no cálculo de valores/estratégias), redes neurais (permite em jogos com elevado ruído eliminar informações irrelevantes), computação evolutiva (pauta-se na evolução natural e poderia contribuir ao buscar o equilíbrio para maximizar

uma jogada) e inteligência de enxame (pode fornecer método de exploração e colaborar em jogos cooperativos).

Também é possível empregar técnicas clássicas de IA como algoritmo de busca por força bruta (extensa árvore de decisão com busca em profundidade), sistemas especialistas (que podem ser aplicados ao mundo do jogo), sistemas baseados em regras (contribuem no mundo do jogo inacessível, mas não são indicados para uso em jogos em tempo real devido ao elevado número de variáveis). Finalmente, ainda se pode citar agentes verossímeis (que assumem comportamentos semelhantes aos humanos), aprendizado de máquina (por meio de aprendizado supervisionado, ou seja, apresentação de um cenário e resultado esperado para treino; já o aprendizado não supervisionado se dá na própria interação buscando o comportamento ótimo, o que exige um conjunto de treinamento possivelmente não disponível) e processamento de linguagem natural, mais direcionada aos objetivos do presente capítulo, pois estabelece uma interface para linguagem, instaurando a comunicação entre a IA e o jogador, possibilitando a conversação (GUNN; CRAENEN; HART, 2009).

Em relação à avaliação da mecânica de jogos, esta também pode ser explorada a partir da Inteligência Artificial (IA). Neste caso, há trabalhos que exploram redes neurais, aprendizagem por reforço, algoritmos genéticos e otimização por partículas de enxame (SALGE; MAHLMANN, 2010). Inclusive, Salge e Mahlmann (2010) discutem o que leva à diversão (e o que dificulta a mesma) a partir de uma abordagem de teoria da informação, e mais especificamente da informação relevante, sendo esta uma propriedade da mecânica de jogos. Com isso os autores buscaram contribuir com uma estratégia adicional de avaliação qualitativa das regras do jogo, sobretudo em jogos de estratégia.

Porém, os jogos digitais enquanto sistemas interativos também dependem de outros artifícios comunicacionais para configurar experiências de entretenimento significativas, sendo que estes se encontram detalhados no próximo item.

SUSPENSÃO DA DESCRENÇA E IMERSÃO ASSOCIADAS À TEORIA DO FLUXO EM JOGOS DIGITAIS PARA A INSTITUIÇÃO DE TRANSE IMERSIVO

O termo “suspensão da descrença” ou “suspensão momentânea da descrença” foi estabelecido por Coleridge em 1817 em relação à fé poética na história fantásti-

ca, o que implica na renúncia voluntária de premissas da realidade para adoção de crenças ilusórias numa narrativa para a promoção do entretenimento (ENGELL; BATE, 1985). Várias áreas se apropriaram deste conceito, dentre as quais se destacam o cinema (METZ, 1982), a Realidade Virtual (LAUREL, 1991) e os jogos digitais (MATEAS, 2004; CASTRONOVA, 2005; ROUSE III, 2005).

A suspensão da descrença pode ser combinada à imersão com o intuito de estabelecer uma experiência de fluxo. A imersão institui uma realidade diferenciada, sendo que ocorre uma canalização dos sentimentos para o estabelecimento de um envolvimento da pessoa com o ambiente (MURRAY, 2003), ou seja, é possível que o indivíduo se sinta como se fosse, por exemplo, um personagem num livro, filme ou mesmo jogo digital. Inclusive, Sodowski Jr. e Stanney (2002) colocam que no caso de jogos digitais há uma transposição da presença psicológica para a virtualidade por meio do isolamento psicofísico e da identificação (DANSKY, 2006), sendo estes geralmente empreendidos por elementos visuais e de áudio (GOMES, 2005). Portanto, a imersão também depende do equilíbrio entre narrativa e jogabilidade, definida por meio de diversos caminhos para atingir um determinado objetivo no jogo digital e pelo dinamismo decorrente da interação e alteração da trajetória deste (WOYACH, 2004).

A imersão pode assumir seis aspectos (CALLEJA, 2007): tática (decisões para atingir objetivo específico), de desempenho (controle de personagem/avatar), afetiva (vínculo emocional jogo/jogador que pode repercutir nas emoções existentes no mundo real), compartilhada (interatividade do jogador com objetos, personagens e cenários), narrativa (história como determinante de imersão) e espacial (visualização do ambiente do jogo e formação de mapa mental). Pelo exposto anteriormente, pode-se dizer que a imersão nos jogos digitais (BROWN; CAIRNS, 2004) depende de engajamento (de tempo e energia), absorção (história, interface e desafios) e empatia (jogador se colocar como personagem e se transportar para a experiência), bem como da coerência e naturalidade do controle da interface (KUSTERNIG; SEMANEK, 2006).

Por último, cabe ressaltar que os desafios integram os artifícios do que se denomina de *GameFlow* (SWEETSER; WYETH, 2005), ou seja, o jogo institui uma tarefa que exige concentração e equilibra desafio e habilidade requerida de forma que o jogador recebe *feedback* imediato num contexto imersivo e de interação. Tal proposta se pauta no que Csikszentmihalyi (1990) denomina de Teoria do Fluxo (*Flow Theory*, muitas vezes denominada de Teoria do *Flow*), que se refere à satisfação durante a intera-

ção numa tarefa passível de conclusão, implicando em concentração (decorrente da clareza dos objetivos e *feedback* instantâneo), controle de ações, comprometimento, crescimento da auto percepção e mudança da percepção de tempo decorrido. Este arcabouço colabora para a manutenção do transe imersivo, ou seja, quando o usuário passa a considerar como real o que é apresentado, projetando seus sentimentos no contexto virtual (MURRAY, 2003), contudo este é inerentemente instável.

Finalmente, é fundamental atentar para as potencialidades das plataformas, sobretudo de consoles e de dispositivos móveis. A sétima geração de consoles de videogame é caracterizada pela captura de movimento por meio de acelerômetros presentes em *joysticks* (JONES; THIRUVATHUKAL, 2012) como o *Wii mote* da Nintendo ou o *PS Move* da Sony (*wireless motion-sensitive controller* – controle sem fio sensível ao movimento) e pela captura direta realizada por interfaces naturais como o *Kinnect* da Microsoft. Isso não só configurou novas possibilidades em relação às mecânicas de jogo, como também permitiu ampliar o público de jogadores, já que permitia reduzir a curva de aprendizagem e requeria, comparativamente com a geração anterior, menor habilidade para a manipulação de botões. Da mesma forma, se deu uma ampliação da imersão (MURRAY, 2003), devido à possibilidade de realizar movimentos semelhantes ou iguais aos existentes no mundo real, resultando em possibilidades de uso de número reduzido de botões e, com o avanço dos consoles para a oitava geração, do uso de RV por meio de óculos (como o *Oculus Rift* e o *Project Morpheus*) e diferentes tipos de sensores. Além disso, como consequência também ocorreu o desenvolvimento e popularização de *Exergames* (VAGHETTI; MUSTARO; BOTELHO, 2011), jogos digitais que fazem uso de interface de esforço, exigindo capacidade física (resistência, coordenação motora, força, equilíbrio, etc.).

Para completar o arcabouço desenvolvido no presente capítulo ainda se faz necessária uma análise da tipologia de jogos digitais, apresentada a seguir.

TIPOLOGIA DE JOGOS DIGITAIS: ABORDAGENS EM BUSCA DE UMA CARACTERIZAÇÃO CONTEMPORÂNEA CONVERGENTE

A literatura de estudos de jogos digitais apresenta, a partir do ponto de vista e da especificidade, diferentes tipologias de jogos. Do ponto de vista histórico a primeira tipologia foi estabelecida por Crawford (1982), sendo que postula duas

categorias principais:

A) Habilidade e Ação (voltada à percepção e habilidades motoras de jogos digitais em tempo real com ênfase na parte gráfica e sonora e uso de controle, *joystick* ou *paddle*⁵) – engloba jogos de combate, jogos de labirinto, jogos de esporte, jogos de *paddle* (sistema de jogo em que se controla um elemento que representa objeto que permite rebater bola, por exemplo, ou usar objeto para capturar peças, como ovos), jogos de corrida e jogos variados (que não se encaixam nas anteriores);

B) Estratégia (ênfases no esforço cognitivo, necessitando de maior tempo do que os de habilidade e ação, se aproximando dos *puzzles*) – que possui como subcategorias aventura (em que o jogador interage com mundo complexo adquirindo ferramentas para a superação de obstáculos até atingir o objetivo do jogo), que se desdobra em aventura gigante (mudança na magnitude da aventura) e *deadline* (aventura de detetive em tempo real com reviravoltas em busca da resolução de um assassinato), D&D (*Dungeons & Dragons*, jogo de representação de papéis no estilo fantasia que possui sistema complexo que possibilita derrotar inimigos), jogos de guerra (jogos complexos com regras que se voltam a estratégias de guerra), jogos de azar, educacionais e para crianças (voltados à aprendizagem de conteúdos), e jogos interpessoais (cujo cerne está no relacionamento dos jogadores ou grupos de jogadores).

Seguindo a cronologia, destaca-se a tipologia de Wolf (2001), sendo que é a mais extensa e com maior número de caracterizações devido ao enfoque ser estabelecido a partir do tipo de experiência interativa, bem como pelos objetivos e metas a serem atingidos, além da natureza do jogador-personagem e formas de controle⁶. As categorias propostas pelo autor, apresentadas a seguir em blocos (devido a sua extensão), podem se inter-relacionar, ou seja, um jogo pode satisfazer uma ou mais classificações: Abstrato (apresenta gráficos não representacionais e objetivos não orientados por narrativa, ex.: *Tetris*); Adaptação (atividades adaptadas de outros esportes ou mídias, ex.: *Paciência*, *Star Wars*, *PES – Pro Evolution Soccer*); Aventura (num determinado mundo é necessário cumprir objetivos complexos dividido em etapas e ocorrem, na maioria das vezes, um período histórico ou tema como fan-

5 Controle que possui um botão que pode ser girado no sentido horário ou anti-horário com angulação máxima de 330º e um ou dois botões de tiro ao longo do eixo (requer coordenação entre as mãos e olhos para reação ágil).

6 Destaca-se que, ao todo, Wolf (2001) categorizou os tipos de jogos digitais, mas alguns, devido à semelhança ou à falta de definição específica em relação às características intrínsecas dos jogos, não foram detalhados: Perseguição (relacionada a outras categorias: captura, recolhimento, condução, escape, voo, corrida), demo (demonstração de jogos digitais ou sistema de jogo para experimentação gratuita), diagnóstico (para testes de funcionamento do sistema), simulação (envolve simulação de gestão e simulação de treinamento).

tasia, ficção científica e espionagem, ex.: *Adventure, Tomb Raider, Assassin's Creed*); Vida Artificial (cuidados com criatura digital tendo em vista seu crescimento ou manutenção, ex.: *Creatures, Spore, Species*); Jogos de Tabuleiro (adaptações de jogos de tabuleiro reais ou que possuam a mesma abordagem, ex.: *Gamão, Banco Imobiliário*), Jogos de Carta (adaptações de jogos de carteados ou jogos que envolvem cartas, ex.: *Black Jack, Video Poker*), Jogos de azar (vinculados a apostas que podem ampliar ou reduzir os ativos do jogador para a próxima rodada, ex.: *Casino, Black Jack*), Jogos de Mesa (adaptação de jogos de mesa que requerem habilidade física, ex.: *Ping Pong, Bilhar*), Esportes (adaptações ou variações de jogos existentes, ex.: *Boliche, Golf, Tênis*), Lápis e Papel (adaptações de jogos que usam papel e lápis, ex.: *Jogo da Velha*), Ritmo e Dança (manutenção do ritmo musical por meio de diferentes tipos de controle, ex.: *Dance Dance Revolution*).

A abordagem de Wolf (2001) também possui Captura (de personagens ou objetos que buscam enganar/fugir do jogador, ex.: *Gopher, Take Money and Run*), Recolhimento (de objetos/personagens que não buscam intencionalmente fugir do jogador), Coleta (de objetos estáticos, ex.: *Pac-Man, SPY mouse, Spy vs Spy*), Esquiva (evitar objetos em movimento ou projéteis ou cruzamento de campo com objetos se movimentando, ex.: *Frogger, Crossy Road*), Fuga (escapar de perseguidores ou clausura, ex.: *The Room, Subway Surfers*), Percurso com obstáculos (travessia de caminho complexo de maneira linear, ex.: *Pitfall!*), Plataforma (possui visão lateral e exige movimentação por níveis ascendentes usando escadas, saltos, etc. e/ou evitar ser atingido por objetos que caem, ex.: *Donkey Kong*), Labirintos (navegação em espaços que configuram labirintos, permitindo visão aérea, lateral ou primeira pessoa, ex.: *DOOM*), Condução (requer habilidades motoras para dirigir, exigindo, muitas vezes, atenção para terminar o percurso no menor tempo, ex.: *Pole Position*), Corrida (vencer uma corrida ou percorrer maior percurso que o adversário, ex.: *Indy 500*), Voo (pilotagem de aviões ou naves, etc., ex.: *Flight Unlimited*).

Seguindo a proposta de Wolf (2001), ainda se tem Combate (requer dois ou mais jogadores ou o jogador versus jogador controlado por computador numa estrutura equilibrada em que projéteis são atirados enquanto o jogador evita ser atingido, ex.: *Battlezone*), Luta (personagens lutam corpo-a-corpo sem projéteis ou armas de fogo, ex.: *Mortal Kombat, Tekken*), Atirador (ataque a adversários sem a necessidade de igualdade de condições, sendo que pode ter movimentação horizontal com tiro ascendente, movimentação livre ao redor da tela ou apresentar visão em primeira

pessoa e não requer igualdade, ex.: *Asteroids*, *Space Invaders*, *Call of Duty*, *Kill Zone*), Alvo (atingir alvos estáticos ou em movimento, ex.: *Carnival*).

Outros elementos da tipologia de Wolf (2001) são: Estratégia (ressaltam estratégia em detrimento da agilidade, ex.: *Plants vs Zombies*), *Puzzle* (exige a busca de uma solução para um determinado problema, ex.: *Myst*), *Quiz* (baseados em perguntas e respostas, sendo que são atribuídas pontuações conforme o grau de acerto, ex.: *Sporcle*, *Sports Jeopardy*), Jogos de Programação (em que o jogador elabora códigos curtos de programação para controlar agentes, ex.: *Core War*), Educacional (cujo objetivo primário é mediar a aprendizagem de algum conteúdo, ex.: *Coelhinho Sabido*), Utilidades (programas com finalidade que transcende o entretenimento, ex.: jogos para soletrar palavras).

Seguindo a tipologia de Wolf (2001) também há: Filme interativo (composição do jogo digital é integrada por *game clips*, sendo que as ações dos jogadores determinam a sequência, exigindo tomada de decisão destes, ex.: *The Pandora Directive: A Tex Murphy Interactive Movie*, *Heavy Rain*), Aventura Narrativa (jogo estruturado essencialmente por interface de texto, ex.: *Zork*), *Role-Playing* (representação de papéis por meio de variáveis estatísticas que conferem ao jogador diferentes perfis, também se encontram nesta categoria os jogos massivos online, denominados de MMORPGs – *Massive Multiplayer Online Role Playing Games*, ex.: *Diablo*, *Ultima Online*, *World of Warcraft*), Fliperama (simula fliperama, ex.: *3D Pinball*), Simulação de Gestão (requer equilíbrio de recursos limitador para construção, gestão de império, comunidade, instituição, etc., ex.: *SimCity*, *Age of Empires*), Simulação de Treinamento (simulação de situação real para treinamento, ex.: *American Army*).

Uma abordagem diferenciada de tipologia, a partir do enfoque da área da inteligência artificial, foi elaborada por Gunn, Craenen e Hart (2009) com as seguintes denominações: Ação, Aventura, *Role-Playing*, Simulação Veicular, Estratégia, Gerenciamento, 4X (*eXploring*, *eXpanding*, *eXploiting* e *eXterminator* – Explorando, Expandindo, Aproveitando, Exterminando – sendo que se diferencia de jogos de estratégia pois o jogador exerce o papel de um líder mundial ao invés de comandante enviado por superiores), Simulação de Vida, *Puzzle*.

Finalmente, a quarta tipologia adotada no presente capítulo é a de Bakie (2010), que a estrutura conforme os itens: Aventura (que possui as subcategorias Aventura Baseada em Texto – ex.: *Zork* – e Aventura Gráfica – ex.: *King'd Quest*), Ação (envolve combate e movimentação acelerada; constitui macro conjunto de tipos de jogos:

Tiro em Primeira Pessoa), Ação-Aventura (incorpora ação aos estilos de aventura, ex.: *Legend of Zelda*, *Resident Evil 4*), Plataforma (corrida e salto num ambiente de deslocamento lateral; ex.: *Super Mario Bros.*, *Pitfall!*), Luta (luta entre jogadores ou com o computador por meio de artes marciais ou pelo uso de espadas; ex.: *Street Fighter*, *Mortal Kombat*), Tiro em Primeira Pessoa (*First Person Shooter – FPS*, em que o jogador se posiciona “por trás dos olhos” do personagem; ex.: *Doom*, *Call fo Duty*), Estratégia em Tempo Real (*Real Time Strategy*, envolve a coleta de recursos, construção de um exército para atacar inimigo; ex.: *Command and Conquer*; *Warcraft*), Estratégia baseada em turnos (*Turn-based Strategy*, precursora da estratégia em tempo real; os jogadores se revezam para realizar suas movimentações), Jogo de Representação de Papéis (*Role-Playing Game – RPG*, ex.: *Final Fantasy*), RPG Online Massivo *Multiplayer* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Game – MMORPG*; ex.: *Ultima Online*), Jogos Furtivos (*Stealth Games*, marcados pelo subterfúgio e saída planejada; ex.: *Metal Gear*), Sobrevivente de Horror (*Survivor Horror* é um subgênero de ação-aventura e de tiro em primeira pessoa, sendo que o jogador explora ambientes abandonados em que se encontram à espreita monstros ou mortos-vivos, sendo que os recursos nunca são suficientes, aumentando o stress do jogador, que é abalado pela experiência como ocorre ao com a mídia cinematográfica, ex.: *Alone in the Dark*, *Resident Evil*), Simulação (simulação de um sistema qualquer, ex.: *SimCity*, *Flight Simulator*), Corrida (competição entre veículos, motos, carros de corrida, etc., recriando uma atividade existente no mundo real, ex.: *Pole Position*), Esportes (engloba jogos que simulam a atividade desportiva, ex.: *Tiger Woods Golf*), Ritmo (habilidade para manipular controle na batida da música, ex.: *Dance Dance Revolution*), *Puzzle* (combina elementos de correspondência de padrões, estratégia, lógica, sorte oferecida por tempo determinado, ex.: *Tetris*), Mini-games (jogos curtos e simples, sendo que são disponibilizados algumas vezes após desbloquear ou resolver desafio), Jogos Tradicionais (versões computadorizadas de jogos de tabuleiro ou cartas, ex.: *Chessmaster*), Educacional (ensinar conceitos de maneira divertida, ex.: *Carmen Sandiego*) e *Serious Games* (volta-se à aprendizagem de processos ou eventos vinculados a treinamentos reais, incluindo simuladores de treinamento).

A partir das tipologias listadas anteriormente foi estruturada uma proposta que considera categorias primárias e subcategorias (sendo retiradas as sobreposições), e suas relações, integrando as abordagens dos autores, convergindo para a arquitetura visual presente na Figura 1.

ma sistêmica (segundo a téttrade de Schell, 2008). Contudo, sabe-se que, devido ao constante avanço tecnológico e cultural, uma tipologia sempre encontra-se em construção e passível de alterações, configurando o que Humberto Eco denomina de “Obra Aberta”. Da mesma forma, também destaca-se que os jogos digitais estabelecem obras abertas sistêmicas e complexas, integrando vários elementos que admitem combinações e/ou hibridações, constituindo expressões culturais contemporâneas para o entretenimento.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, E. **Fundamentals of Game Design**. 2. ed. Berkeley, CA: New Riders, 2010.
- ADAMS, E.; DORMANS, J. **Game Mechanics: Advanced Game Design**. Berkeley, CA: New Riders, 2012.
- ADAMS, E.; ROLLINGS, A. **Fundamentals of Game Design**. New Jersey: Pearson Prentice Hall, 2007.
- ARSENAULT, D.; PERRON, B. In the Frame of the Magic Cycle: The Circle(s) of Gameplay. In: PERRON, B.; WOLF, M. J. P. **The video game theory reader 2**. New York: Routledge, 2009. pp. 109-132.
- ASSIS, J. P. **Artes do Videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2006.
- AZUMA, R. et al. Recent Advances in Augmented Reality. **IEEE Computer Graphics and Applications**, v. 21, n. 6, 2001, p. 34-47.
- BAKIE, R. T. 1.1 A brief History of Video Games. In: RABIN, S. (Ed.). **Introduction to Game Development**. 2. ed. Boston: Course Technology Cengage Learning, 2010. pp.3-42.
- BARRY, I. 2.1 Game Design. In: RABIN, S. **Introduction to Game development**. 2. ed. Boston: COURSE TECHNOLOGY / CENGAGE Learning, 2010. pp. 61-138.
- BROWN, E.; CAIRNS, P. A Grounded Investigation of Game Immersion. In: **Proceedings of the CHI 2004**, Vienna, Austria, ACM, pp. 1297-1300, 2004.
- CALLEJA, G. Digital game involvement: A conceptual model. **Games and Culture**, v. 2, n. 3, pp. 236-260, 2007.
- CASTRONOVA, E. **Synthetic Worlds: The Business and Culture of Online Games**. USA: The University of Chicago Press, 2005.

CSIKSZENTMIHALYI, M. **FLOW**: The classic work on how to achieve happiness. 2. ed. Londres: Random House, 2002.

_____. **Flow**: The psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial, 1990.

CRAWFORD, C. **The Art of Computer Game Design**. Vancouver: Washington State University, 1982.

DANSKY, R. Introduction to game narrative. In: BATERMAN, C. (Ed.). **Game Writing: Narrative Skills for Videogames**. Boston: Charles River Media, 2006. cap. 1, pp. 1-23.

DUNNIWAY, T.; NOVAK, J. **Gameplay Mechanics**. Nova York: Cengage Learning, 2005.

ENGELL, J.; BATE, W. J. (Eds.) **Biographia Literaria**: The Collected Works of Samuel Taylor Coleridge. Ed. Reimp. Princeton New Jersey: University Press, 1985. (Bollingen Series LXXV)

FERREIRA, H. M. C.; OSWALD, M. L. M. B. Leitores das novas mídias: jovens e jogos eletrônicos. In: TRIVINHO, E.; KISHIMOTO, A. F.; LIMA, P. **Anais online do II Simpósio Nacional da ABCiber**. São Paulo: CENCIB/PUC-SP; CAPES, 2009. Disponível em <<http://www.cencib.org/simpósioabciber/PDFs/CC/Helenice%20Mirabelli%20Cassino%20Ferreira%20e%20Maria%20Luiza%20Magalhaes%20Bastos%20Oswald.pdf>>. Acesso em: 20 out. 2014.

FULLERTON, T. **Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games**. 2. ed. EUA: Elsevier, 2008.

GLINERT, E. M. **The Human Controller**: Usability and Accessibility in Video Game Interfaces. 48 f. 2008. Dissertation (Master of Engineering in Computer Science and Electrical Engineering) - Massachusetts Institute of Technology, Massachusetts, 2008.

JÄRVINEN, A. Making and Breaking Games: a Typology of Rules. In: **Proceedings of the 2003 DiGRA International Conference: Level Up**, pp. 68-79, Utrecht, 2003.

HALL, S. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 10. ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

GOMES, R. The design of narrative as an immersive simulation. In: **DiGRA 2005 Conference: changing Views - Worlds in Play**. Vancouver: Digital Games Research Association DiGRA, 2005. Disponível em: <http://www.digra.org/dl/order_by_author?publication=Changing%20Views%20Worlds%20in%20Play>. Acesso em: 04 fev. 2014.

GUNN, E. A. A.; CRAENEN, B. G. W.; HART, E. A Taxonomy of Video Games and AI. In: **Proceedings of the AISB 2009**, Edinburg, 2009.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JONES, S.; THRUVATHUKAL, G. K. **Codename Revolution: The Nintendo Wii Platform**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2012. (Platform Studies)

JORENTE, M. J. V. **Ciência da informação: mídias e convergência de linguagens na Web**. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2012.

JUUL, J. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

KOSMADOUDI, Z.; LIM, T.; RITCHIE, J. M.; LOUCHAR, S.; LIU, Y.; SUNG, R. Engineering design using game-enhanced CAD: The potential to augment the user experience with game elements. **Computer-Aided Design**, 45(3), 777-795, 2012.

LAUREL, B. **Computers as theatre**. Reading, MA: Addison-Wesley, 1991.

LINDLEY, C. A. The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling. In: **Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference**, Tampere, pp. 203-215, 2002.

MATEAS, M. A preliminary poetics for interactive drama and games. In: WARDRIP-FRUIIN, N. (Org.). **First Person: new media as story performance and game**. Massachusetts: MIT Press, 2004.

METZ, C. **Psychoanalysis and Cinema: the imaginary signifier**. Londres: MacMillan, 1982.

MURRAY, J. H. Imersão. In: _____. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003. cap. 4, p. 101-126.

NARAYANASAMY, V.; WONG, K. W.; FUNG, C. C.; RAI, S. Distinguishing games and simulation games from simulators. **Computers in Entertainment**, 4(2), 9, 2006.

O'LUANAIGH, P. **Game Design Complete**. Scottsdale: Paraglyph Press, 2005.

PALETT, D. **The Oxford History of Board Games**. Oxford: Oxford University Press, 1991.

PELLANDA, E. C. **A internet como ambiente de convergência de mídias e criação de linguagem própria**. 96 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2001.

PEREIRA, M. F. Games como ambiente de conhecimento da cultura. In: **XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, UERJ, 5 a 9 de Setembro de 2005, p. 1-8.

PINELLE, D.; WONG, N.; STACH, T. Heuristic Evaluation for Games: Usability

Principles for Video Game Design. In: **CHI 2008 Proceedings**, Florence, ACM, pp. 1453-1462, 2008.

PLAZA, J. **Tradução Intersemiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

RODRIGUES, M.; SOARES, R. L. Sobre a confluência das linguagens nas mídias digitais. **REVISTA USP**, São Paulo, n. 86, p. 40-53, junho/agosto 2010.

ROLLINGS, A.; ADAMS, E. **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**. USA: New Riders Publishing, 2003.

ROUSE III, R. **Game Design: Theory & Practice**. 2. Ed. Texas: Wordware, 2005.

SÁ, S. P.; ALBUQUERQUE, A. Hipertextos, jogos de computador e comunicação. **Famecos**, Porto Alegre, v. 13, p. 83-93, Dezembro 2000.

SALGE, C.; MAHLMANN, T. Relevant Information as a formalized approach to evaluate game mechanics. In: **2010 Symposium on Computational Intelligence and Games (CIG)**, pp.281,288, 18-21 Ago. 2010.

SANTAELLA, L. **Linguagem líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, H. V. A. **A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame**. 257 f. 2010. Tese (Doutorado em Poéticas Visuais - Multimeios) – Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

SHELL, J. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. EUA: Elsevier Inc., 2008.

SHERMAN, W.; CRAIG, A. B. **Understanding Virtual Reality: Interface, Application, and Design**. São Francisco: Morgan Kaufman, 2003.

SICART, M. Defining Game Mechanics. **Game Studies**, v. 8 n. 2, 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em: 20 out. 2014.

SODOWSKI JR., W.; STANNEY, K. Chapter 45: Measuring and Managing Presence in Virtual Environments [online] In: STANNEY, K (Ed.). **Handbook of virtual environments: Design, implementation, and applications**. 2002. Disponível em: <<http://vehand.engr.ucf.edu/handbook/>>. Acesso em: 18 abr. 2014.

SWEETSER, P.; WYETH, P. GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games. **ACM Computers in Entertainment**, v.3, n. 3, Article 3A, Julho 2005.

TREFRY, G. **Casual Game Design: Designing Play for the Gamer in All of Us**. USA: Elsevier, 2010.

VAGHETTI, C. A. O.; MUSTARO, P. N.; BOTELHO, S. S. C. Exergames no ci-

berespaço: uma possibilidade para Educação Física. **Revista Tecnologia Educacional**, ano 40, n.º. 192, pp. 32-44, jan-mar. 2011.

WOLF, M. J. P. 6. Genre and the Video Game. In: _____ (Ed.). **The Medium of the Video Game**. EUA: University of Texas Press, 2001.

WOYACH, S. Immersion through video games: Engineering the suspension of disbelief. **Illumin: A Review of Engineering in Everyday Life**, v. 5, n. 4, 2004.

Publique seu livro, revista científica,
e-book ou obra organizada.

www.syntagmaeditores.com.br

Contato:
atendimento@syntagmaeditores.com.br

Os organizadores



Ddo. Alexandre de Lara Torresani

Jornalista, mestre e doutorando em Comunicação e Linguagens pela Universidade Tuiuti do Paraná (2014). Professor assistente dos cursos de Comunicação Social da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO). Tem experiência na área de Comunicação, roteiro e dramaturgia (produção audiovisual, cinema e televisão) e documentário, com ênfase em Cibermídia e Meios digitais.



Dr. Hertz Wendel de Camargo

Jornalista e publicitário, doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). Mestre em Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte pela UNICAMP. Professor adjunto do curso de Comunicação Social, da UFPR. Professor do Programa de Mestrado em Letras, Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO) e professor permanente do Mestrado em Comunicação (UFPR). Autor do livro "Mito e filme publicitário: estruturas de significação", pela EDUEL - finalista do Prêmio Jabuti 2014, categoria comunicação.