

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO



Wagner Santos Araujo

A construção de identidades: da leitura para o roteiro e do roteiro para a leitura – um estudo analítico de projetos de adaptação de textos literários para jogos digitais

**São Paulo
2014**

Wagner Santos Araujo

A construção de identidades: da leitura para o roteiro e do roteiro para a leitura – um estudo analítico de projetos de adaptação de textos literários para jogos digitais

Tese apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de Doutor em Língua Portuguesa, sob a orientação do Professor Doutor João Hilton Sayeg de Siqueira.

**São Paulo
2014**

A663

Araujo, Wagner Santos

A construção de identidades: da leitura para o roteiro e do roteiro para a leitura – um estudo analítico de projetos de adaptação de textos literários para jogos digitais / Wagner Santos Araujo – São Paulo: s.n., 2014

190 p.; il. 30 cm.

Referências 71-77

Orientador: Prof. Dr. João Hilton Sayeg de Siqueira
Tese (Doutorado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo,
Programa de Pós-Graduação em Língua Portuguesa, 2014..

1. Identidade
2. Análise do Discurso - Roteiros
3. Jogos digitais I. Siqueira, João Hilton Sayeg de. II. Título

CDD 469

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

FICHA CATALOGRÁFICA
Elaborada pela Biblioteca PUC/SP

Banca Examinadora

*“Se os mundos ficcionais são tão confortáveis, por que não
ler o mundo real como se fosse uma obra de ficção?”*

Umberto Eco

*A meus alunos de Jogos Digitais, aos meus pais,
meus irmãos e, em especial, aos poucos e fiéis
amigos que sempre acreditaram em mim.
Com carinho.*

... existência...

O que eu sou?
a instância de onde não se pode atingir o seu julgamento...
quem eu sou?
a breve sensação do “conhecer”
o que eu represento?
o conceito indecifrável,
a razão emotiva...
o lugar onde jamais chegará a sua ignorância...
não quer ouvir?
não pergunte-me...
quer encontrar?
não me procure
onde estais?
... estou na poesia esquecida
e na sensibilidade jamais sentida...
estou no hoje e no ontem...
estou...porque ser me limita
sou porque estar me cansa...
turbulências...
navios em alto mar
medo?
muitos...de dizer para mil e somente um conseguir me escutar...
e se não o escutarem?
talvez esteja com os ouvidos tapados...
... o que fazer então?
... fechar os olhos para assim passar a enxergar...
a existência perdida,
o amor alcançado,
o rancor esquecido,
o estar ao meu lado...
... procuro um final para o início...
cíclico, modesto e único
procuro o reconhecimento do louco e o esquecimento de um burocrático...
personagens de uma narrativa
que ao longo se fecha
e na essência do “quase nada”
deixa uma pista...

Wagner Santos Araujo

Agradecimentos

A meu orientador, que me apoiou e compreendeu minhas escolhas metodológicas.

À CAPES, pela concessão da bolsa que permitiu que a pesquisa fosse realizada.

A meus poucos amigos que, nos momentos mais difíceis, tiveram sempre uma palavra de carinho e incentivo. Muito obrigado por me ouvir, me entender e compreender meu estado.

A meus alunos de Jogos Digitais, cujo apoio, incentivo e amizade, não me faltaram, principalmente aos alunos responsáveis pelos roteiros – corpus deste trabalho.

Gostaria de exaltar os momentos em que tive de me privar das alegrias efêmeras e do convívio social. Eles me proporcionaram, de modo verdadeiro, o sentir das descobertas, o despertar das relações e o resignificar das representações científicas - a justificativa mais sincera e leal da minha vida: o ser e estar em constante intermitência. Talvez seja essa a minha principal identidade, nunca ser, mas me permitir sempre estar...

Obrigado Universo, obrigado narrativas, obrigado noites mal dormidas e manhãs mal amanhecidas no sofá. Obrigado brigadeiro de madrugada e vinho de geladeira pela companhia... obrigado.

ARAUJO, Wagner Santos. **A construção de identidades: da leitura para o roteiro e do roteiro para a leitura – um estudo analítico de projetos de adaptação de textos literários para jogos digitais.** Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

Resumo

Os roteiros para jogos digitais possuem características que devem ser tratadas de modo a assegurar o desenvolvimento de produções que considerem aspectos relacionados à técnica e questões que evidenciem sua natureza social, psicológica, filosófica advindas de um olhar discursivo. Para isso, é necessário considerar o discurso presente no roteiro destinado a jogos digitais sob perspectivas multidisciplinares, capazes de compor um quadro de significações necessárias e relevantes à compreensão identitária existente na relação entre literatura e jogos digitais. Esta investigação, por meio da perspectiva da Análise do Discurso, evidencia aspectos que tornam esse gênero textual complexo e, ao mesmo tempo, constituído de identidade que se constrói mediante o movimento contínuo de adesão resultante de diferentes possibilidades de leitura e comportamentos leitores.

Palavras-chave: Análise do Discurso, jogos digitais, identidade, roteiro.

ARAUJO, Wagner Santos. **The construction of identities for reading the script and script for reading – an analytical study of adaptation projects of literary texts to digital games.** Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

Abstract

Roadmaps for digital games have characteristics that must be addressed in order to ensure the development of productions to consider the technical aspects and issues that demonstrate their social nature, psychological, philosophical arising from a discursive look. For this it is necessary to consider this in the roadmap to digital games in multidisciplinary teams capable of creating a picture of meanings relevant and necessary to the understanding necessary and relevant to understanding identity existing literature on the relationship between digital games and discourse perspectives. This research, through the perspective of discourse analysis, highlights aspects that make this complex textual genre and at the same time, constituted identity that is constructed by the continuous movement of adhesion resulting from different possibilities of reading and readers behaviors.

Keywords: Discourse analysis, digital games, identity, reading, script

ARAUJO, Wagner Santos. **La construction des identités pour lire le script et script pour la lecture - une étude analytique des projets d'adaptation des textes littéraires à des jeux numériques.** Tese (Doutorado). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2014.

Résumé

Feuilles de route pour les jeux numériques ont des caractéristiques qui doivent être abordés afin d'assurer le développement de productions d'examiner les aspects techniques et les questions qui démontrent leur nature sociale, psychologique, philosophique découlant d'un regard discursive. Pour cela, il est nécessaire d'en tenir compte dans la feuille de route pour les jeux numériques au sein d'équipes multidisciplinaires capables de créer une image de significations pertinentes et nécessaires à la compréhension nécessaires et pertinentes pour comprendre l'identité littérature existante sur la relation entre les jeux numériques et les perspectives de discours. Cette recherche, à travers le point de vue de l'analyse du discours, met en évidence les aspects qui font de ce genre textuel complexe et en même temps, constituaient l'identité qui se construit par le mouvement continu d'adhérence résultant de différentes possibilités d'habitudes de lecture et les lecteurs.

Mots-clés: analyse du discours, jeux numériques, identité, et l'écriture lecture.

Sumário

Considerações iniciais.....	12
1 Procedimentos metodológicos	32
1.1 Critérios para a constituição do corpus.....	32
1.2 Procedimentos metodológicos da pesquisa	33
2 Linguagem e discurso.....	40
2.1 Ideologia	43
2.2 Discurso.....	48
2.3 Concepção de leitura.....	51
2.3.1 Leitor contemplativo	54
2.3.2 Leitor movente (fragmentário)	55
2.3.3 Leitor imersivo (virtual)	55
2.4 Intertextualidade	57
2.4.1 Intertextualidade: conceito	58
2.5 Interdiscursividade.....	59
2.6 As redes sociais e os jogos digitais	62
2.6.1 As redes sociais	62
2.7 Narrativas em jogos digitais.....	66
3 Roteiro – gênero de discurso	72
3.1 Gênero do discurso	72
3.1.1 Importância do conceito de narrativa para compreensão dos gêneros discursivos.....	74
3.2 Gênero discursivo roteiro.....	78
3.3 Procedimento didático para criação de roteiro a partir da obra literária.....	80
3.3.1 Procedimentos didático-metodológicos.....	81
3.4 Desafio: problematização para criação do roteiro	87
3.5 Roteiros	89
3.5.1 Roteiro baseado na obra <i>O alienista</i>	89
3.5.2 Roteiro baseado na obra <i>Amor</i> de Clarice Lispector.....	92
3.6 Considerações sobre o conceito de roteiro	99
4 Avatares e a construção de identidades	104
4.1 Avatares e Análise do Discurso.....	109
4.2 Avatares: enunciação, signo e subjetividade	118
4.3 Análise dos avatares presentes nos roteiros produzidos.....	126
4.3.1 Avatares no roteiro <i>Casa Verde</i>	126
4.3.2 Avatares no roteiro <i>Sofia</i>	128
5 A identidade pela perspectiva literária	129
5.1 Análise da obra <i>O alienista</i>	129
5.1.1 Aspectos notacionais sobre a questão do gênero.....	130
5.1.2 Enredo.....	132
5.1.3 Estilo da época.....	138

5.1.4	Estilo machadiano	140
5.1.5	Estrutura da obra	142
5.1.6	Descrição das principais personagens:.....	142
5.1.7	Problemática apresentada	143
5.2	<i>Amor</i> – o conto – Análise literária	147
5.2.1	Tema: amor	151
5.3	Análise dos roteiros pela perspectiva da Análise do Discurso: índices de identidades	159
5.4	Em suma: A construção de identidade	163
	Conclusão: Identidade percebida e identidade construída	176
	Referências	186

Considerações iniciais

O processo de adaptação de obras literárias para outras mídias, no que concerne à intencionalidade, efeitos de sentido, transposição ideológica, caricata, crítica e de relevância social, durante seu desenvolvimento, deixa em evidência a distinção notória entre a literatura, considerada neste estudo como texto original, e as mídias que se valem dela para a realização de suas produções, sejam elas para o cinema, teatro, televisão ou mesmo para a produção de jogos digitais, objeto de estudo privilegiado nesta investigação.

Faz-se necessário compreender as distinções entre o texto literário e o texto adaptado para a mídia dos jogos digitais, para não se cometer o erro de avaliar negativamente uma produção cinematográfica, televisiva ou aplicada aos jogos digitais, cujo objetivo esteja circunscrito na exposição de determinados níveis de referência da obra literária de origem, evidenciando o diálogo existente entre a obra e o projeto de adaptação em outra mídia.

Assim, esse diálogo, levando em consideração os processos discursivos, linguísticos, textuais e de leitura com viés interpretativo e circunscrito ao conceito de produção de sentidos – promoverá à obra adaptada, por meio do roteiro, uma ou múltiplas identidades que não necessariamente negam ou desprestigiam a obra de origem, mas modos diferenciados de representar uma identidade já construída, proporcionando assim, por emulação ou mimese, a construção de uma ou outras identidades.

Pode-se afirmar que não há transposição plena entre a obra literária e sua adaptação – a representação direta e fidedigna do texto literário materializado em outra mídia – pois partimos da premissa segundo a qual a adaptação possibilita a inserção de outras vozes no discurso, orientadas por fatores externos que ultrapassam o gosto pessoal do adaptador – o roteirista.

Nesse percurso, por meio do processo de leitura, aspectos de subjetividade auxiliarão na construção de uma ou várias identidades vinculadas ao tipo de projeto e ao tipo de roteiro a ser produzido.

Diz-se “identidades”, no plural, porque partimos do pressuposto de que o roteiro traz consigo um conjunto de características que, embora levem em consideração os interlocutores, o contexto social, a formação econômica, aspectos relacionados ao gênero, entre outros, a relação generalizante, representativa da coletividade promoverá instâncias de adesão ao projeto, mas não garantirá a adesão de um sentido global e único.

Haverá diferentes manifestações de sentido nesse processo, marcadas pela individualidade leitora, logo, será projetada a identidade orientada pela ideia de estereótipos, capaz de considerar as diferentes percepções acerca das escolhas realizadas para o desenvolvimento do roteiro. O estereotípico conserva em si o poder de eternizar características avaliativas realizadas ao longo do tempo e que são ativadas na leitura.

Além desse aspecto, os estereótipos carregam consigo o caráter generalizante e, conseqüentemente, duplamente conservam e divulgam concepções pré-estabelecidas e orientadas na e pela sociedade, podendo promover a profusão de preconceitos também.

A leitura, na ótica dos roteiros construídos para projetos de jogos digitais, será orientada por duas perspectivas: a primeira, referente aos aspectos que circundam a relação entre a perpetuação de modelos referenciais de sentido, normas, ideias, ideologias marcadas pelos estereótipos e, a segunda, pelo caráter polissêmico e polifônico presentes no roteiro, capazes de garantir a convergência de sentido existente entre o roteirista e o leitor, bem como do leitor para o texto, e em relação ao próprio ato de jogar.

A adaptação, compreendida como processo de conversão entre diferentes mídias, implica em transformações, alterações de sentido resultantes do modo pelo qual o autor enxerga a obra literária em outro modelo de mídia, pois, ainda que as personagens permaneçam com os mesmos nomes, com as mesmas características, as narrativas jamais serão as mesmas. Serão narrativas condicionadas aos aparatos tecnológicos que caracterizam a mídia do jogo digital e que estarão previstos no roteiro, sob a perspectiva de orientação e procedimentos necessários para torná-lo materialmente viável.

Desse modo, devemos considerar que cada manifestação artística tem seu modelo específico de narrativa, legitimando-a como tal; a narrativa construída como roteiro para jogos digitais envolve a capacidade interpretativa da equipe de produção

que, interpretando como atividade leitora, buscará garantir no projeto que a intencionalidade autoral seja efetivamente alcançada. Esse processo acarreta a busca pelo estabelecimento de coesão e coerência entre os diferentes membros da equipe de produção, envolvendo aspectos referentes à mecânica, à intencionalidade autoral propriamente dita, bem como ao aspecto gráfico que deverá seguir e interpretar o argumento estético, além das orientações construídas no roteiro.

A narrativa, como representação inspiradora e verossímil da realidade possível, tratada na obra literária, seja dentro do gênero conto, romance, ou crônica, passa a ser materialmente possível na mídia cinematográfica que já tem tradição na prática de transposição e adaptação de obras literárias, em função do movimento das câmeras, do som, da luz, do jogo de sombras, da linguagem verbal, do tempo, do espaço, dentre outros elementos.

Todavia, essa representação de realidade possível e verossímil da vivência compartilhada pelo leitor, só será realista se houver a adesão da comunidade a que ela se destina. Trata-se de um olhar pessoal do roteirista que, necessariamente, precisa abordar estereótipos que caracterizam as relações humanas, a fim de expor grupos sociais de modo natural e, dessa forma, obter a aceitação do projeto pela própria sociedade. Em se tratando da modalidade dos jogos digitais, a adesão ao projeto também se faz necessária, à medida que essa mídia apresenta um diálogo muito próximo com a mídia cinematográfica, particularizando-se principalmente, pela capacidade de permitir à realidade do jogador, a cada dia, ser visível e possível, no que compreendemos como instância de imersão no universo do jogo em si.

Por isso, faz-se necessário projetar a necessidade ou a tolerância presente nas diferentes formas de comunicação e nas diferentes esferas sociais de identificação, a fim de construir o sentimento de pertencimento no projeto materializado em jogo. Esse processo é individual, mas se constitui por índices da coletividade. Nas representações, essa coletividade atesta modelos pré-estabelecidos, mas é pela escolha do autor que determinadas características são re combinadas, ressemantizadas e reconduzidas sistematicamente, a fim de promover no outro – o leitor-jogador – o status de novidade e o desejo de jogar e se fazer parte atuante da narrativa do jogo. Nesse sentido, a novidade será a leitura particular sob o que há no universo criativo da produção de roteiros para jogos digitais.

Podemos assim perceber que a transposição da obra literária para a mídia cinematográfica ou para a mídia digital se constrói de modo a não atender fielmente

aos modelos identitários e representativos pelos estereótipos construídos pela linguagem e pelas formas de interação social vinculados, ou construídos na esfera discursiva literária, pois tais representações serão construídas por meio do olhar coletivo registrado e compreendido por meio da leitura particular do roteirista e os aparatos tecnológicos das mídias em que serão vinculados.

Desse modo, a abordagem identitária existente durante esse processo deve conceber a literatura como lócus da representação identitária da leitura particular do autor sobre a realidade projetada em palavras e em suas multissignificações e imagens. Sob essa representação identitária se projetará outra, previamente avaliada como realidade possível e plausível de identificação entre os interlocutores na condição de produto final. Parte-se do pressuposto que a avaliação do autor sobre a realidade, inicialmente projetada pela literatura, carrega elementos fundamentais a sua materialidade na linguagem dos jogos digitais, trazendo-lhe uma abordagem mais figurativa e, conseqüentemente, mais poética sobre os fatos da realidade.

Tal identificação, advinda dos efeitos de sentidos propostos pela obra literária, se constrói mediante regras que contemplam o momento histórico, o pensamento da época e o estilo ou escola literária em que a obra se insere, como elementos de ativação e manutenção de ideologias e estereótipos que são revividos ao longo do tempo e são adquiridos como bens socioculturais. A literatura tem o poder de eternizar procedimentos, de promover a manutenção de conceitos e propagar bens culturais, ainda que seja mediante linguagem poética repleta de significações possíveis sobre a realidade narrada e projetada ao leitor.

É possível afirmar que as considerações acerca do fenômeno de adaptação de obras literárias para roteiros de jogos digitais evidenciam características significativas e particulares, bem como peculiares do gênero nessa esfera discursiva que se constrói via posicionamentos ideológicos, tanto na tentativa de estabelecer a manutenção de estereótipos, quanto na tentativa de se construir uma realidade paralela; por exemplo: durante muito tempo se pensou representar uma segunda vida em jogos digitais que reproduziam a realidade vivida pelo jogador na mídia digital - *second life*. Estilo de jogo de sucesso no contexto das mídias digitais por apresentar tais características.

Essa peculiaridade ocorre porque, embora não haja a reprodução plena entre as duas instâncias – a literária e o roteiro específico para jogos, para assim construir um modelo de jogo nos moldes do contexto digital capaz de reproduzir a

linguagem literária em sua totalidade, uma vez que a leitura do roteirista é apenas uma visão sobre o que a obra literária evidencia como signo aberto para diversas leituras e construção de sentidos possíveis, há uma relação dialógica e intertextual latente que poderá representar índices de convergência, mas não a reprodução plena da obra no contexto virtual, por serem universos de veiculação distintos e particulares. A literatura prejudica a interação leitora como parte significativa para a construção do imaginário literário particular do autor-leitor. A internet já traz esse universo, logo, a leitura do interlocutor será configurada pelo ato performativo do “jogar” sem considerar, necessariamente, o tipo de leitor que joga, ainda que seu comportamento esteja influenciado por experiências leitoras já realizadas.

Sob essa prerrogativa, é notório afirmar que os aspectos referentes à interdiscursividade entre a mídia digital e o texto literário, o diálogo existente entre essas duas abordagens representativas de uma realidade possível, no que concerne ao conceito de verdade trazido pela obra literária, em suas características particulares e em que tal conceito é capaz de projetar, são pautados em seus diferentes objetivos: humanizar, criticar, estabelecer mecanismos de manutenção dos marcos de cognição cultural e a materialidade proveniente do ambiente digitais. Observamos que jamais aqueles aspectos serão plenamente convergentes, ou podem mesmo divergir, pois muitos objetivos que moldam o discurso do texto literário poderão se perder no processo de adaptação, até podendo promover novos objetivos, quando materializados na linguagem dos jogos digitais.

A adaptação será sempre resultado ou produto da leitura particular e intencional do autor sobre a realidade projetada pelo texto de origem, nunca a mesma realidade, mas outra que pode transparecer ao interlocutor outro status de verdade já conhecido. Essa realidade pessoal e percebida pelo roteirista buscará a adesão de outros leitores e, assim sucessivamente, o que poderá promover a construção de uma comunidade discursiva constituída por mecanismos permanentes de busca de adesão referencial e performativa; em detrimento do modelo representativo de classe, personalidade ou ideais específicos, ou seja, a adaptação, ainda que considere a obra literária como locus de origem, poderá servir apenas como argumento para a propagação de um gosto particular, ideologia específica e ou atender a demanda do mercado de games pautado no estilo, na composição da personagem ou do gráfico do jogo propriamente dito.

Nesse movimento, o conceito de leitura passará a ser considerado como procedimento de ressignificação e retomada de conhecimentos prévios vinculados à projeção de identidade criada e particularmente planeada por mecanismos de estereotipação, mediados pela linguagem e suas diferentes formações discursivas, promovendo uma formação discursiva particular: aquela que contempla o universo dos jogadores virtuais e toda sua dinâmica interativa, ainda que seja uma adaptação de uma obra literária.

A estereotipação, quando pensamos nos papéis sociais que mobilizam os diferentes modos de ser e agir do homem e do mundo ao qual ele pertence, vista segundo outra realidade, construída por ancoragens e índices conhecidos pelos homens em suas ações naturais de interação em outros contextos, nos jogos digitais, poderá ter formações discursivas que ora dialogam e promovem a coerência discursiva propriamente dita entre os interlocutores que assumirão, no contexto virtual, avatares representativos das personagens das obras literárias, ou personagens construídos a partir deles. A estereotipação terá o poder de promover a divulgação de uma formação discursiva em particular que poderá ser aceita e assumida pelo leitor-jogador, na medida em que passar a conhecê-la e a se apropriar dela durante o desenrolar da narrativa do jogo.

Por essa perspectiva, podemos dizer que a identificação entre a realidade do jogo e a realidade vivida pelo jogador, ainda que estabeleça a convergência e o diálogo, jamais será plenamente assumida como verdade, mas o será como ficção, portanto, transitória, efêmera e particular.

Outro aspecto que devemos levar em consideração é que, de modo geral, os estereótipos são construções que fecham a significação em si; muitas vezes, promovendo ideia de preconceito e visão pejorativa para determinados papéis sociais, ainda que eles passem a ser conduzidos pela atmosfera de fantasia proveniente de superpoderes. Ao assumir determinado avatar, o jogador está ativando o conhecimento de mundo que tem sobre aquela representação fora do contexto do jogo para, assim, validar o próprio comportamento como jogador-leitor, interpretando suas escolhas, associando-as ao avatar assumido e assumindo assim nesse universo o caráter de fuga da realidade vivida pelo jogador fora do ambiente do jogo, atribuída tanto à literatura em sua composição formadora, quanto ao próprio conceito de avatar que traz consigo a possibilidade de ser outro e assim adquirir durante o ato de jogar poderes para realizar ações não possíveis em sua realidade vivida.

O leitor lerá o jogo sempre a partir de índices vividos e partilhados com sua leitura de mundo, no processo de fora para dentro da narrativa e em perspectiva de adesão construída no caminho inverso. Esse movimento de leitura criará novos sentidos, capazes de construir uma relação de identidade entre o leitor e o texto-roteiro e, depois, em relação ao jogador que assume esses estereótipos, na condição de avatares, em um processo de imersão na atmosfera do jogo: a apropriação dos elementos capazes de promover a construção de uma realidade possível, ainda que passageira e meramente circunstancial.

Ao nos referirmos a roteiros de jogos digitais baseados em obras literárias e à materialização gráfica do jogo em si, observamos que a transposição também será resultado da leitura pessoal do autor, aquela que projeta individualmente estereótipos já evidenciados na leitura da obra de origem (literária) com sua projeção na recepção dos jogadores em processo de interação, considerando o gráfico, o tema, a faixa etária, as sensações e os objetivos do jogo, como elementos necessários para atingir o público-alvo: o jogador-leitor.

Busca-se, dessa forma, a adesão da comunidade jogadora, por meio da avaliação provisória do que se pode e do que não se deve constar enquanto elementos identitários e temáticos para assim constituir o projeto em sua materialidade. Portanto, eis mais um modelo de leitura necessário à criação de roteiros para jogos digitais: a leitura antecipadora de adesão. Esse modelo de leitura, embora dialogue com estratégias de antecipação, inferência, apresenta a complexidade por estabelecer como necessária e fundamental a compreensão de como o público-alvo poderá receber tais informações no contexto do que ditará sua materialidade gráfica representativa capaz de promover a aceitabilidade e relevância no mercado de games.

Sob essa perspectiva, o ato de jogar será visto como procedimento ou etapa necessária ao processo de leitura realizado pelos jogadores que, considerando a intenção do roteirista e da equipe de desenvolvimento do jogo, compreenderá a narrativa, a importância das personagens, das missões, bem como a focalização e os diferentes níveis de interação.

Assim, observamos que a narrativa presente no contexto de jogos digitais pertence ao advir, pois se constrói durante o ato de jogar, diferentemente da narrativa do cinema que é observada, acompanhada e esperada mediante a relação próxima de causa e efeito, também percebida durante a leitura de romances, mesmo aqueles em que o narrador promove a interação com o leitor, convidando-o a realizar certas

ações durante a leitura da obra. Essas ações serão consideradas como provenientes de um estilo de linguagem que opera com mecanismos também fechados e previamente organizados pelo autor, a fim de criar determinados efeitos de sentido. Esses efeitos de sentido, assim como no jogo, trazem consigo o conceito do lúdico, mas não podem ser concebidos como instâncias semelhantes e pautadas no ato de jogar. São veículos diferentes com objetivos, embora convergentes, particulares.

Podemos afirmar dessa maneira que, no universo dos jogos digitais, a participação do leitor se converge na figura do jogador. Portanto, é necessário jogar para seguir e compreender as instâncias daquela narrativa que inspirou a criação do jogo, todavia, podendo ela ser alterada, revista e alcançada no tempo diferente do tempo da narrativa da obra literária, bem como do tempo da narrativa cinematográfica, aspecto bastante presente nas introduções dos jogos virtuais atuais, segmentos conhecidos como *cutscenes*: apresentação das personagens, das missões em forma de pequenos filmes introdutórios usados para estabelecer o diálogo com o leitor, bem como apresentar características e etapas importantes para o prosseguimento do jogo.

Tanto a narrativa da obra literária, quanto a narrativa cinematográfica, são naturalmente lineares, no sentido de estabelecer no leitor ou no espectador a passividade no aguardo do próximo acontecimento, a fim de estabelecer a ordem da apresentação das ações importantes a serem decifradas ou conhecidas pelo interlocutor ao longo do texto, para possibilitar a compreensão da trama. Em contrapartida, a narrativa do jogo dependerá da escolha do caminho e do êxito no cumprimento de uma etapa para que haja a compreensão da trama e do destino do jogador e dos elementos que circundam toda a narrativa.

Sob essas prerrogativas, é possível afirmar que, conhecida a narrativa da obra literária, os fatores determinantes da narrativa condicionarão o modelo de jogador, bem como o modelo específico de leitor. O desconhecimento da obra literária condicionará, do mesmo modo, outra forma de percepção e de identificação com a narrativa do jogo, pois informações desconhecidas sobre os estereótipos gerais – vilão, herói, vítima – darão ao jogador-leitor outra dimensão identificadora, ainda que, ao desenrolar do jogo, os aspectos primários de identificação presentes nas obras literárias sejam pontuados e percebidos pelo jogador-leitor.

Todavia, a sensação será sempre de descoberta e novidade, permitindo que os elementos ficcionais sejam interferidos e reconstruídos por meio da participação e da escolha dos interlocutores de determinado personagem e, automaticamente,

pelo ato de ter assumido determinado avatar, ter determinados poderes e uma biografia significativa capaz de mostrar sua função naquela narrativa.

A biografia das personagens, na perspectiva do roteiro, ganha relevo e importância, contrariamente ao modelo do texto literário que, muitas vezes, constrói um ou dois personagens fortes, com significativo apelo emocional, social capazes de promover a identificação com o leitor e conduzi-lo no entendimento do argumento principal da obra, bem como da trama e seus valores ideológico. Nesse mesmo contexto, outros personagens secundários os auxiliam, mas não ganham notoriedade; ainda que alguns leitores se identifiquem com eles, não haverá representação da projeção identitária criada pelo autor, eles são a minoria leitora que foge ao senso comum.

A biografia, no contexto do roteiro para jogos digitais, procura estabelecer número maior de identificações entre os interlocutores e as personagens, pois as narrativas particulares se farão determinantes para o desempenho da narrativa do jogo. Serão elas as responsáveis pela escolha das personagens (avatars) pelos jogadores e pela construção particular de identidades assumidas nas escolhas de características e, conseqüentemente, dos comportamentos atribuídos a cada personagem.

Outro aspecto necessário a se considerar nesse processo de construção de identidade, no sentido de se assumir os elementos necessários para poder evidenciá-la no contexto da relação literatura e o universo dos jogos digitais, é a condição ficcional necessária à produção desses jogos. Esse aspecto pode ser compreendido a partir do conceito de narrativa proveniente do contexto literário – a fábula e do contexto do roteiro – o enredo.

Segundo Umberto Eco (2008: 85), foram os formalistas russos os primeiros teóricos da narratologia a formular a oposição entre fábula e enredo, o que nos remete à compreensão da primeira como responsável pela caracterização, organização da narrativa e sequência das ações e a segunda corresponde ao ato de contar a história, adaptada ao gosto ou à necessidade de cada indivíduo.

Tal distinção se faz importante para o presente trabalho que visa analisar os aspectos identitários, objetivo geral dessa investigação, na concepção de roteiros baseados em obras literárias, a fim de compreender até que ponto a identidade construída e transmitida pelo roteiro posteriormente, como ato de leitura performativo – o jogar – são capazes de representar a identidade projetada pela narrativa na perspectiva dos gêneros literários e pela individuação presente na intencionalidade do roteirista.

A perspectiva adotada para a realização dessa tese é a de roteiro de jogos como gênero do discurso proveniente de particularidades que o diferenciam de outros modelos de roteiros, além de não ser visto como gênero literário, sendo, portanto, atribuído ao conceito de fabula teor literário e ao enredo a releitura pautada na referência da linguagem literária; o roteiro é visto não como gênero dessa esfera discursiva, mas da esfera multifuncional, plurissignificativa e, ao mesmo tempo, técnica.

Optou-se por essa postura porque partimos da premissa segundo a qual, na medida em que realizamos adaptações de textos literários, seja para o cinema, seja para a construção de jogos, estamos recontando velhas fábulas e, ao mesmo tempo, criando novos enredos, estabelecendo a junção de uma nova voz ao discurso que já foi literário, por sua originalidade e representação como signo aberto da realidade possível. Tais características apenas serão ecoadas no novo olhar, na nova narrativa criada pelo escritor-roteirista, permitindo o diálogo e a noção de alusão e intertextualidade.

Trata-se, portanto, de movimentos dialógicos que a linguística textual compreende como intertextualidade, ao passo que pode permitir a incorporação da mesma história, de modo superficial, estabelecendo relações de referência, analogias, empréstimo, manutenção temática, ou pode aproximar ao máximo de seus aspectos narrativos e de seus diálogos, em relação próxima ao conceito de transposição, compreendida nesse estudo como forma de promover a materialização do diálogo.

Entretanto, deve-se considerar que, ao passo que o tempo e o espaço se modificam, elementos pertinentes e significativos do discurso literário ganham novas significações e novos sentidos. Logo, a transposição jamais será plena, conforme já mencionado nas primeiras considerações desse estudo.

Dessa forma, devemos compreender que, aproximar ao máximo não significa transpor, mas, trazer à nova mídia muito do que o texto literário – em suas características particulares, modos de produção, representação e contexto histórico – é capaz de transmitir a cada leitor no momento enunciativo, da leitura propriamente dita.

É sobre os efeitos dessa leitura que o roteirista constrói a nova narrativa, sob o olhar já existente, compreendendo, sobretudo, que a transposição jamais será o espelho da obra literária, pois a literatura opera com signos abertos e a adaptação se vale dessa característica para estabelecer diferentes ancoragens, segundo seus próprios objetivos, tornando assim, na perspectiva do roteiro e da sua materialidade em signo fechado.

A literatura é capaz de promover, no momento da leitura, a ideia de individualidade construída por modelos preexistentes acerca de cenários, caracterização de personagens, comportamentos. Cada leitor, ainda que esteja em contato com narrativas simples e de linguagem pouco figurativa, criará os próprios modelos cognitivos de representação da história. Em contrapartida, o roteiro trará um plano possível de idealização do produto, seja ele na linguagem cinematográfica, teatral ou na perspectiva de jogos digitais.

Assim, esse caminho inverso visto tanto na mídia cinematográfica quanto na mídia dos jogos digitais potencializa aspectos intencionais. Guia-se o leitor a se familiarizar com determinadas cenas, diálogos ou personagens. A construção de sentido passa a seguir uma determinada linearidade que impede que haja o levantar do rosto sobre o que se leu, como forma de diálogo do que é enunciado com o que é sentido e construído em forma dialógica de pensamento.

Por conseguinte, observa-se a relação do geral para o individual, pois o que é representado na mídia cinematográfica, bem como na dos jogos digitais é resultado da leitura de mundo dada pelo diálogo com o texto literário e sua construção representativa das personagens, sendo elas fruto de estereótipos capazes de gerenciar representações de realidades possíveis, pois as demais mídias, assim como a literatura, operam com o conceito de verossímil, não com o real, mas com uma realidade possível e plausível, resultante da adesão da comunidade em que é vinculada.

A generalização se dá justamente por essa identificação particular que o roteiro foi capaz de projetar e esquematizar como realidade possível e aceitável pelos interlocutores. É nesse momento que a leitura passa a ser vista como procedimento de identificação particular do leitor com os aparatos processuais presentes no projeto de roteiro.

A obra literária, por meio dos aspectos totalizadores das representações da linguagem, do cenário e da narratividade, permite que o leitor crie imagens, ouça sua própria voz na condição de narrador e se sinta parte integrante da obra, pois a representação, ainda que marcada por estereótipos, modos de ser e agir no mundo, assim como circunscritos em procedimentos morais, comportamentais, psicossociais entre outros, será sempre uma construção individual do leitor que acontece quando tais informações, materializadas pelas palavras e em discurso, compõem a cena enunciativa em que o leitor se encontra.

Sob essa perspectiva participativa do leitor da obra literária no texto impresso, o virar da página poderá ser visto como uma construção dialógica, performativa e criativa, convergente entre o que é dito e o que é compreendido ou sentido como verdade possível durante o processo de leitura. A leitura conduzirá formas diferenciadas de se ler e de representação de realidades. Nesse mesmo sentido, a realidade visualizada e sentida passa a ter uma identificação particular. O leitor dá vida e ação ao texto, não na condição estática ou apenas pela efemeridade de assumir, naquele momento, o papel de narrador, personagem ou, simplesmente, observador da realidade projetada pelo autor. O leitor dialoga com a obra e se condiciona a estabelecer esse diálogo pelo simples ato de buscar elementos possíveis de adesão e identificação.

Entretanto, considerando os estudos literários, sobretudo aqueles circunscritos à crítica literária, dada a tradição em que esses estudos ganharam legitimidade no âmbito da ciência, durante muito tempo permitiram que a posição greimasiana sobre narrador e narratário fosse vista como a responsável por tratar dos aspectos geradores de interpretação e de compreensão dos atores da enunciação literária. O que se pensava como obra de cunho social, ideológico, bem como de exaltação da própria obra, com o rigor científico a que a literatura se submeteu, reduziu seu poder transformador e os leitores passaram a se preocupar em encontrar o tipo de narrador e a que tipo de narratário ele era dirigido.

Fiorin aborda alguns problemas teóricos na posição greimasiana sobre o narrador e narratário, pontuando a dificuldade em distinguir, diferenciar no nível do discurso o enunciador do narrador e o enunciatário do narratário, dada a complexidade discursiva e polissêmica a que o campo da literatura pertence, sendo apenas possível distingui-los se considerarmos que o enunciador e o enunciatário são o autor e o leitor reais e que o narrador e o narratário são seres do discurso. Na qualidade de seres do discurso, torna-se mais “palpável” a representação na dimensão do enredo e, automaticamente, no modo de representá-los na linguagem do roteiro propriamente dito.

Sob esse prisma, é possível compreender a complexidade da obra literária, na medida em que “entre as distintas instâncias enunciativas não está a do falante de carne e osso, ontologicamente definido,” mas o próprio autor mascarado em primeira ou terceira pessoa, não sendo real, mas um autor-implícito constituído pelo texto, segundo o teórico Booth (1980).

Para o teórico, esse autor implícito é diferente do homem real que ao criar sua obra, cria uma versão superior de si (BOOTH: 1980: 6).

Segundo Fiorin (1994),

O autor e o leitor reais pertencem não ao texto, mas ao mundo. O leitor abstrato é esse leitor ideal, implícito, que o texto programa, com o qual o escritor (a instância produtora no curso de sua escritura) dialogou ao longo de sua atividade de escritura. Trata-se de uma imagem do destinatário pressuposto, de um leitor que acederia ao(s) sentido(s) da obra (Adam, 1985:174). O texto constrói um tipo de leitor chamado a participar de seus valores. Assim, ele intervém indiretamente como filtro e produtor do texto.

A complexidade da obra literária também se configura por sua enunciação, pelo modo pelo qual os atores envolvidos no processo de interpretação constroem os valores, os sentidos e compõem representações de realidades pelas quais o leitor depreende desses elementos no processo de leitura e, posteriormente, no processo de escrita, mais especificamente no papel de roteirista.

Assim, observa-se que há a necessidade de se estabelecer diálogos possíveis entre os atores, sendo o leitor também um ator e parte significativa no processo de leitura, bem como de escrita no que rege o procedimento de adaptação.

Lintvelt (1989: 27) diz que

o narrador e o herói poderão, é verdade, servir de porta-voz ao autor abstrato e isso não impede que sejam eles que enunciem a ideologia e que só uma análise profunda da estrutura de conjunto permite afirmar que o autor abstrato partilha o sentido ideológico de seu discurso.

O autor implícito é, portanto, produto (da leitura) do texto literário. Ele é resultado da leitura da obra em sua totalidade, não das intervenções explícitas do narrador, à medida que está fundado numa rede de índices pontuais, atribuindo manutenção temática à narrativa espalhada esparsamente pelo discurso inteiro. Esse procedimento pode demarcar ideologias e findar crenças sobre as palavras e as coisas que estão presentes e representados no mundo.

Para Genette (1992), não é necessário estabelecer a distinção entre autor real e autor implícito, pois o autor implícito, para ele, é uma imagem do autor construída pelo texto e essa distinção só faria sentido se o autor real fosse diferente do autor

implícito, aspecto que podemos evidenciar no processo de adaptação. O autor real é o roteirista que carrega em seu texto o autor implícito – o autor da obra tida como original.

A psicanálise defende que a escritura contém projeções inconscientes do autor real. O autor implícito seria a imagem construída pelo texto que revelaria, de maneira involuntária, a personalidade inconsciente do autor. Essa percepção pode condicionar as escolhas do adaptador do texto literário com vistas à mídia de jogos digitais, mas não são determinantes para um procedimento que é tipicamente pessoal e particular, pois opera-se com a ideia de grupo e com objetivos visivelmente marcados e orientados pelo público-alvo.

Assim, nota-se a importância do outro para construção do olhar do roteirista sobre a sua própria leitura. As experiências de mundo e o tipo de leitor estabelecerão diálogos subjetivos na criação do roteiro, na busca constante de promover a adesão do grupo.

Percebemos que são contraditórias as posições sobre o fenômeno enunciativo presente nas obras literárias, naquilo que rege o papel do autor, suas escolhas, a narratividade e a relação existente com o leitor projetado e idealizado e o leitor fora dessa sistemática de compreensão do signo, das ações e da intenção da obra.

Quando compreendemos a problemática referente à enunciação, percebemos a problemática existente na materialização da obra sob o olhar de outra mídia. É notório afirmar que o escritor – aquele que faz a adaptação da obra literária para o cinema, ou para a mídia de jogos digitais – se posicionará como leitor e buscará extrair do texto aspectos que convirjam e dialoguem com a recepção da obra como produto, o filme, o jogo respectivamente.

Quando pensamos nas adaptações para a realização de jogos digitais, outros aspectos terão de ser levados em consideração, além desse tipicamente enunciativo. Tais quais: o tipo de público-alvo, a questão da jogabilidade, o conceito de lúdico, a linguagem gráfica e, principalmente, a adesão desse público – os jogadores propriamente ditos.

Assim, a compreensão da obra se dará pelo ato de jogar, ainda que por meio de múltiplas tentativas durante esse ato e a intenção seja terminar o jogo e atingir todos os objetivos ali propostos, ignorando aspectos de ordem conceitual e estritamente acadêmicos – a grandeza da obra de origem, a mudança na linguagem e os temas ali presentes, poderão ser compreendidos pelos leitores; e cada leitor, ao jogar,

se colocará como jogador-leitor, escolhendo os aspectos mais significativos e necessários para atingir seus objetivos presentes no ato de jogar, não compreendendo, necessariamente, a história que mobiliza esse mesmo jogar.

Assim, é possível afirmar que a adaptação para o cinema ou para jogos de obras literárias requer um posicionamento consciente do escritor-roteirista sobre o como evidenciar a complexidade da enunciação do texto literário, a fim de transpor a seu público a vida que é dada e projetada às personagens, bem como ao destino dado a elas naquele contexto figurativo e representativo de uma linguagem polissêmica que, naturalmente, apresentará diferenças, pois são mídias diferentes e o tratamento da linguagem obedecerá lógicas de produção de sentido diferenciadas.

Tal posicionamento está configurado e atrelado às escolhas realizadas pelo roteirista. Pois será por meio das escolhas realizadas por ele que será possível de perceber as possibilidades e instâncias de preservação, negação ou espelhamento dos aspectos por ele julgados importantes e necessários à produção da mídia cinematográfica ou de jogos digitais.

Nesse sentido, a dúvida sobre autor real e autor implícito desaparecerá e aparecerá a figura das personagens agindo, executando, falando e desenvolvendo a narrativa, como percebemos na mídia cinematográfica, ainda que haja o uso do narrador, esse também assume o papel de personagem, logo, não se questiona do dono daquela voz. No contexto de jogos digitais, a figura do jogador assume a voz por meio da performance do ato de jogar.

As instalações, a música, a luz, a linguagem utilizada pela equipe de produção, orientadas pelo roteiro, poderão traduzir o estilo do autor, o que, em determinadas situações, exigirá do leitor o conhecimento da obra literária a fim de promover a análise comparativa para uma possível compreensão acerca da permanência ou não dos estilos e das escolas literárias, a fim de averiguar se tais características ganharam relevo na adaptação. Conhecimentos que não precisam estar diretamente vinculados à obra literária, mas à história, a seu contexto histórico e representação do pensamento da época e suas manifestações artísticas.

A produção para o gráfico do jogo digital, ao mesmo tempo que estabelece a necessidade da realização de posicionamento acerca dos aspectos que viabilizam a intencionalidade do roteiro para jogos digitais, bem como a manutenção temática, das personagens, dos cenários – no âmbito da narratividade – estabelece a distinção

aparente entre o autor e o narrador, pois é possível, no gênero do jogo, operar diferentes focos narrativos, segundo a escolha de quem joga. Essa possibilidade, contrariamente à natureza literária, é construída estilisticamente pelo autor e essa focalização, ainda que alterada ao longo da narrativa, ocorre em momentos específicos e sob a determinação do autor, não do jogador-leitor.

Outro aspecto importante a se levar em consideração é o conceito de ficção, já apontado inicialmente como importante para se compreender a relação entre a obra literária e o roteiro para jogos digitais. Inicialmente, a ficção foi apontada pela distinção entre fábula e enredo. Nesse momento, o termo será orientado por outras instâncias e, a esse respeito, Eco em seu texto **Protocolos ficcionais** (1999), nos leva a refletir sobre o quanto de real existe em nossa ficção, e vice versa:

[...] somos compelidos a trocar a ficção pela vida – a ler a vida como se fosse ficção, a ler ficção como se fosse a vida. Algumas dessas confusões são agradáveis e inocentes, algumas absolutamente necessárias, algumas assustadoras (ECO, 1999: 124).

A partir dessa premissa: a relação íntima entre o real e o irreal, entre o verdadeiro e o falso, o possível e o impossível, se dará pela concepção de leitura. Será o ato de ler o responsável pela compreensão e a distinção entre a realidade vivida e a realidade projetada.

Desta feita, como adaptação, o texto será sempre aquele que visa projetar o que já foi projetado como linguagem e como representação possível da realidade aceitável, tornando-o tipicamente ficcional, pois segundo Eco (1999), os mundos ficcionais são pequenos e confortáveis, ao passo que o mundo real é complexo, contraditório, provocante. Ainda que alguns autores da literatura tentassem fazer as obras tão reais quanto a própria vida, caso o conseguissem, sem o teor poético e a essência literária, provavelmente não poderiam ser compreendidas como obras literárias.

Nesse momento, podemos, levantar a hipótese de que o roteiro de jogos digitais cria, por meio de seus constituintes, um mundo complexo na dimensão técnica, mas mais confortável e seguro que o mundo vivido pelos interlocutores antes e do ato de jogar, pois durante o jogo, assume-se uma nova identidade, constituída por um avatar assumido naquela instancia enunciativa que o permite enxergar certos conceitos por perspectivas não aceitáveis no mundo reais, tais como o conceito de violência, morte, superação etc. A lógica desses elementos, no contexto dos jogos digi-

tais é outra, o que permite ao jogador um maior nível de confortabilidade, pois é possível recomeçar, ressuscitar, parar. Fora desse contexto, a vida é constante e o parar representa um estado triste que muitas vezes não tem volta, a recuperação é mais demorada e a noção de tempo é outra.

Ainda sobre a questão da complexidade dos mundos, citando Barthes (1989) “Já que a ficção parece mais confortável que a vida, tentamos ler a vida como se fosse uma obra de ficção”. É sob essa perspectiva que o jogo é lido, ou seja, jogado, pautado em leituras tipicamente ficcionais de um mundo confortável e possível de ser controlado, e esse poder permite ao leitor, na condição de jogador, assumir uma ou várias identidades.

O roteiro, como projeto de jogo, deve considerar essa premissa para conseguir assim adesão de seu público. Essa adesão se dá pela persuasão do argumento do jogo, do gráfico e pela narrativa mista: composta pela mecânica e pelos procedimentos relacionados às orientações que devem ser seguidas para se estabelecer a materialidade do jogo. Assim, a adesão não é dada pelo roteiro em si, mas em sua materialidade gráfica e orientações acerca da jogabilidade.

Dessa forma, é possível afirmar que a leitura é responsável por dar vida a um ato ficcional, à medida que toma como referência a realidade possível em busca da realidade plausível de aceitação, de conforto e que atenda a seus objetivos individuais por meio de uma perspectiva global e compartilhada.

O roteiro para jogos digitais se insere nessa perspectiva e, no contexto ciberespacial, essa relação fica mais visível e possível, pois, assim como outras mídias, como a televisão e o cinema, a internet tem como objetivo dar conta de acontecimentos que se situam na contemporaneidade enunciativa, ativada, no mundo dos jogos, pelos avatares assumidos pelos jogadores, bem como, com os elementos que dialogam com a realidade vivida fora desse ambiente.

No intuito de compreender a relação existente entre o processo de adaptação de obras literárias para a construção de projetos de roteiros de jogos digitais, a tese visa responder os seguintes questionamentos:

- 1) Como se constrói a identidade discursiva no processo de adaptação de obras literárias para a criação de projetos de jogos digitais, dada sua formação discursiva e seu modelo de narrativa?

- 2) Como o processo de leitura é construído nessa busca de identidades se valendo de procedimentos ficcionais e particulares da mídia digital?

A partir desses questionamentos, surgiram os seguintes objetivos específicos:

- a) verificar os processos de criação de roteiros a partir de abordagens linguísticas, no que regem a intertextualidade e interdiscursividade;
- b) identificar as estratégias utilizadas na criação ou adaptação de projetos para jogos digitais baseados em obras literárias;
- c) descrever os aspectos de identidade provenientes desses processos a partir da perspectiva da leitura.

Assim, a tese defendida neste trabalho é de que a identidade construída nos processos de adaptação para a elaboração de roteiros destinados a projetos de jogos digitais baseados em obras literárias é resultado da avaliação antecipada e justificada pelos estereótipos representativos de nossa sociedade, como forma de leitura e percepção de um mundo polifônico em constante busca de adesão. A adesão a um ou vários sentidos presentes na obra condicionará a leitura como elemento norteador para a produção de narrativas para roteiros de jogos digitais, independentemente do público-alvo, prevalecendo, contudo, o caráter ficcional proveniente desse processo de leitura e seu teor efêmero.

Assim, a identidade construída nesse contexto é transitória e enunciativa, dura o período do jogo, ao mesmo tempo que se eternizam procedimentos provenientes de duplo espelhamento da realidade: o primeiro, proveniente da realidade evidenciada na obra possível e, o segundo, essa realidade que já é a leitura da realidade de mundo projetada aos moldes do texto literário.

Para comprovar tais informações que compõem essa tese, este trabalho analisará projetos de roteiros para jogos digitais baseados em obras literárias, considerando o fato de que o modo pelo qual o autor responsável pela adaptação enxerga os elementos existentes na narrativa literária e os avalia como significativos e plausíveis para se ganhar relevo como futuro projeto de jogo destinado ao mercado de games, partiu de um processo de leitura particular e, ao mesmo tempo, coletivo e estava inserido no contexto de produção pedagógico aplicado aos estudantes de Jogos Digitais da FATEC Carapicuíba.

A tese se estrutura em cinco capítulos e a conclusão. O capítulo 1 apresentará a metodologia de pesquisa que norteou o desenvolvimento dessa investigação, bem como apresentará, por meio da descrição do procedimento didático-pedagógico, os projetos de roteiros para jogos digitais baseados em obras literárias e como foram desenvolvidos, a fim de explicitar os procedimentos utilizados e as motivações acerca da realização desse trabalho, também, valendo-se da exposição acerca das características do gênero textual roteiro aplicado a projetos de jogos digitais.

No capítulo 2 teremos a fundamentação teórica sobre os principais aspectos que evidenciam e que serão capazes de elucidar as diferentes perspectivas da construção de identidade. Neste capítulo teremos uma abordagem que elucidará a importância da Análise do Discurso, sob a visão teórica-analítica e os elementos que envolvem o conceito de ideologia, sujeito, bem como o conceito de leitura e os tipos de leitores. Também trará a perspectiva adotada acerca do conceito de intertextualidade, interdiscursividade e dialogismo tão presente na construção da identidade na relação literatura e a linguagem inserida no contexto dos jogos digitais e a exposição do contexto em que esses aspectos foram observados: o ambiente das redes sociais e os principais aspectos que envolvem a narrativa característica dos jogos digitais.

O capítulo 3 tratará as nuances que envolvem a questão do Roteiro enquanto gênero discursivo, bem como a apresentação dos elementos que envolvem os aspectos analíticos utilizados e necessários para a compreensão do Roteiro enquanto gênero.

O capítulo 4 abordará a questão do conceito de avatar como processo necessário e presente na construção de identidades, valendo-se de aspectos linguísticos e da Análise do Discurso, associada à questão dos simulacros presentes em nossa sociedade.

No capítulo 5, será abordada a identidade pela perspectiva literária, tendo como procedimento análises tanto literárias, quanto sob a perspectiva da Análise do Discurso, a fim de elucidar os principais aspectos significativos e necessários à construção da identidade dos roteiros produzidos pelos alunos. Nesse capítulo para fechar o conceito de identidade observado ao longo da investigação, abordaremos também as principais contribuições do sociólogo Zygmunt Bauman a respeito do tema e traçaremos a identidade construída na relação literatura e roteiros para jogos digitais fora e dentro do espaço virtual.

Por fim, as conclusões provenientes das análises e o fechamento das reflexões realizadas ao longo do trabalho.

Todos os capítulos podem ser caracterizados como teórico-analíticos, em função do procedimento adotado para comprovação da tese, a fim de elucidar as contribuições da Análise do Discurso como norteadoras de toda a investigação dos parâmetros necessários à construção de identidade ou identidades na relação literatura e roteiros para jogos digitais.

Optou-se por um estudo capaz de contemplar a vertente da Análise do Discurso em suas diferentes acepções, bem como propor uma discussão acerca da complexidade do gênero do discurso roteiro no contexto de jogos digitais, a partir de fundamentos teóricos acerca do conceito de referenciação, intertextualidade, avatar, simulacros, a fim de elucidar os diferentes aspectos que permeiam a construção da identidade na produção de jogos digitais derivados de obras literárias.

1 **Procedimentos metodológicos**

Neste capítulo, apresentaremos a metodologia da pesquisa. Descreveremos, em primeiro momento, os critérios para a constituição do corpus e sua apresentação, bem como o contexto da pesquisa e o conceito de roteiro aplicado na linguagem de jogos digitais. Explicitaremos a justificativa que embasa nossa opção teórica e os critérios de análise dos dados.

1.1 **Crítérios para a constituição do corpus**

Para a comprovação de nossa tese, selecionamos dois projetos de roteiros para jogos digitais baseados na obra literária de Machado de Assis – **O alienista** e na obra de Clarice Lispector – **Amor**. Ambos são contos e foram escolhidos para fazer parte de um procedimento didático de produção de roteiros no curso de Jogos Digitais da FATEC Carapicuíba.

Consideramos que tais projetos escolhidos para análise são representativos e significativos, na medida em que o primeiro projeto foi realizado por toda a turma, sendo resultado, portanto, das diferentes tentativas de promover uma solução viável para o que se propunha como atividade final da disciplina de Língua Portuguesa. Essa atividade ocorreu no primeiro semestre de 2012 e, como produção coletiva de toda a turma; o roteiro a ser analisado se chamou **Casa verde** e foi resultado da análise e leitura da obra de Machado de Assis – **O alienista**.

O outro projeto a ser descrito ocorreu no segundo semestre do mesmo ano e a atividade foi realizada em grupos menores, possibilitando assim a produção de diferentes projetos ao longo do semestre. O roteiro escolhido para compor a análise desse estudo se chama **Sofia** e sua escolha se deu pelo fato de ele seguir os procedimentos teóricos advindos de Vogler (2006), aspecto que o diferencia do primeiro roteiro escolhido para compor o corpus dessa investigação. Esse roteiro também teve motivação didática: encontrar solução para o seguinte problema: como tornar uma obra com características de introspecção em projeto de roteiro para eventual jogo com caráter comercial?

São, portanto, dois tipos de projetos de roteiros para jogos distintos mobilizados pela percepção e leitura dos educandos durante o processo de criação.

1.2 Procedimentos metodológicos da pesquisa

Esta pesquisa teve como metodologia procedimentos etnográficos na análise do objeto de estudo, nesse caso, substanciados pelo discurso instaurado no ambiente virtual materializado nos projetos de roteiros para jogos digitais, a fim de encontrar matrizes de origens culturais, linguísticas e sociais que permitiram a observação e análise das formações discursivas, dos elementos que orientam o modo de ser e agir nessas formações evidenciados também pelos estereótipos e pela capacidade de propiciar escolhas pautadas em objetivos claros – no que rege a compreensão da realidade vivida e subjetivos, no que rege a formação de identidades, aspecto central desse estudo.

Há seis características presentes em trabalhos de vertente etnográfica, segundo André (2003):

1. Observação participante, entrevistas e análises de documentos;
2. Interação entre o pesquisador e o objeto pesquisado;
3. Ênfase no processo e não necessariamente no produto;
4. Preocupação com o significado;
5. Descrição e indução das situações, pessoas, ambientes, depoimentos;
6. Formulação de hipóteses, conceitos, abstrações e teorias.

A pesquisa etnográfica se distingue de outros procedimentos metodológicos pelo fato de se buscar construir uma descrição baseada e interpretada pela perspectiva cultural, bem como buscar categorias usadas pelos membros do grupo sob estudo para conceituar e codificar conhecimento e guiar seus próprios comportamentos. (WATSON-GEGEO, 1988: 580). Vale ressaltar que, ao pesquisador buscar o ponto de vista do participante, ele já está interpretando e apresentando seus pré-conceitos sobre o objeto de análise.

Nessa perspectiva, compreendemos que os envolvidos indiretos são os alunos do curso de Jogos Digitais da Faculdade de Tecnologia de SP e os envolvidos diretos suas produções – os roteiros desenvolvidos durante a disciplina de Redação Técnica Científica/ Língua Portuguesa I, ainda que tais documentos carreguem consigo aspectos determinantes de suas subjetividades.

Tal procedimento analítico corrobora os princípios de leitura e interpretação de texto, na medida em que fatores, além dos que estão presentes nos enunciados, promovem a compreensão e materializam intencionalidades, bem como evidenciam diferentes efeitos de sentido, segundo o tempo, espaço, contextos ocasionais e subjetivos e suas formações discursivas.

Segundo Orlandi (1996), é no deslizamento, próximo, porém distinto, que se instalam as formações discursivas e todo enunciado é linguisticamente descritível, porém, o que interessa ao analista são os pontos de deriva nos quais língua e ideologia se ligam pelo equívoco.

Pode-se dizer que esse equívoco corresponde aos efeitos de sentido compreendidos pelo processo de leitura metodologicamente aplicável ao objeto de análise. Cabe ao analista, portanto, diferentemente do sujeito leitor, alteridade de cientista apoiado no dispositivo teórico, a capacidade de se deslocar à posição do analista por meio da opacidade da linguagem, a não evidência, estabelecendo, assim, a relação do sujeito com a interpretação.

De tal modo, o sujeito leitor, não o analista do discurso, se inscreve na formação discursiva e se reconhece nos sentidos que produz, tomando-os como seus. Fato esse que nos faz compreender a mudança de paradigmas e de postura frente ao procedimento da análise e ao objeto que se pretende analisar durante o processo investigativo, bem como seus conhecimentos de mundo, ideologias. Afinal, se o espaço da interpretação no sujeito medieval dependia de Deus, a partir do século XVII, passa a depender da língua, o que confere ao analista o uso do dispositivo de interpretação, percebendo-se sujeito intérprete, bem como sujeito do equívoco marcado pela ideologia. Tal sujeito não está, portanto, indiferente a todos os aspectos do funcionamento da interpretação, ainda que se tenha consciência de que a verdade do sentido é construção materialmente linguística realizada por meio de escolhas, tanto de quem produz, quanto de quem busca decifrá-las por meio das atividades já conhecidas: a leitura e a interpretação.

Essa perspectiva é contrária ao que propunham os procedimentos pré estruturalistas acerca do estudo do texto literário, pois a compreensão de seus sentidos, bem como a tentativa de limitar o âmbito de contextos relevantes na atribuição de sentidos ou de fixar as instabilidades interminavelmente autodissolventes da escrita foi estigmatizada como “autoritária” – acusação essa que confirma a ideia descabível,

embora na tentativa de estabelecer critérios analíticos de obras literárias, de estabelecer o “significado”, no singular, da obra literária, seria objetivo legítimo do trabalho crítico dos especialistas e dos leitores proficientes de textos.

Em contrapartida, existiam aqueles que avaliavam tal posicionamento de recusa como “certeza” epistêmica. Por parte de Derrida (1995), estava ligada à tradição da filosofia pós-cartesiana, e não se deveria permitir que lançasse dúvidas sobre a possibilidade de estabelecer procedimentos e significados convencionados a todos os tipos de textos.

Umberto Eco, em seu trabalho mais contemporâneo, ainda que nas décadas de 1960 e 1970 tenha sido um dos principais estudiosos acerca do papel do leitor no processo de “produzir” significados, demonstrou-se favorável à corrente do pensamento crítico americana inspirada em Derrida denominada “Desconstrução” que defende a ideia de que o leitor é capaz de produzir um fluxo ilimitado e incontrolável de leituras. Eco explora formas de limitar o alcance de interpretações admissíveis e, por conseguinte, de identificar certas leituras como “superinterpretações”.

Culler (1997) defende o que Eco (2004, 2012) condena como “superinterpretação” e, para ele, não cabe ao texto determinar o alcance das questões universais e globais de sentido, pois sempre haverá questões interessantes sobre o que ele não diz e o alcance do que pode nos ocorrer achar interessante no texto não pode ser previsto, ser limitado antecipadamente.

Contrariamente ao ataque de Eco acerca da desconstrução que explora a noção de “semiótica ilimitada” (a prerrogativa de interpretações arbitrárias), Culler defende de que o significado está ligado ao contexto e, por isso, não pode em qualquer contexto dado, ser ilimitado, pois o contexto em si é ilimitado em princípio.

Os posicionamentos de Culler vão ao encontro da abordagem analítica dessa investigação, à medida que insiste em defender que a reflexão teórica sobre como os textos em geral funcionam, como as narrativas conseguem seus efeitos, ou como o gênero determina as expectativas, podem proporcionar riqueza no processo de compreensão e leitura do universo linguístico, pois ele não se limitará apenas a eles no processo de obtenção de sentidos, sendo contrário, dessa forma, ao posicionamento de Rorty (1997, 1999) de que deveríamos apenas continuar “usando” o texto com propriedade, sem nos preocuparmos muito com a mecânica de seu significado.

Devemos, entretanto, considerar que o posicionamento de Eco (2012) acerca do princípio *intentio operis*, de que se deve ter um limite à interpretação aceitável, é viável e relevante, pois faz parte da prática do trabalho do escritor pressupor de modo claro alguns dos limites em termos de interpretação; razão pela qual se justifica a obra ser escrita dessa e não de outra maneira, ter tido essa e não outra combinação de signos linguísticos. Esse posicionamento nos fez compreender a existência de diferentes tipos de leitores e que cada qual compreenderá, em sua proficiência leitora, a obra sob uma perspectiva possível e aceitável.

Haverá sempre um leitor mais atento, mais competente que o outro e essa qualidade não se reconhece por indícios do próprio texto, mas pelos contextos pelos quais essas informações condicionam o leitor ser ou não ser competente. Nesse sentido, podemos perceber convergência entre os teóricos, pois, tanto o contexto, quanto as interpretações possíveis, segundo a intenção do autor, serão necessárias para qualificar, bem como colocar o leitor dentro do universo da obra, nas diferentes esferas e estratos de sentido. Assim, a significação está fora e ao mesmo tempo dentro do universo textual.

Desse modo, valendo-se dos pressupostos da hermenêutica filosófica, a interpretação – e, portanto, a compreensão – são elementos pertencentes à construção que ocorre quando os pré-conceitos do intérprete encontram o estranho, ou avaliam contrariamente as escolhas linguísticas segundo suas bases moralizadoras, teóricas ou circunstanciais, sendo assim impossível representar as vozes dos participantes na pesquisa sem interpretação.

A etnografia é holística, pois considera os contextos em que o evento cultural se insere. Esses contextos podem ser a cultura da escola em que o estudo ocorre, a da comunidade onde a escola se situa, os processos políticos que envolvem as decisões que afetam a escola, a situação econômico-social do próprio país etc.

Segundo Erickson (1986: 128), todos participam de micro e macroculturas. Esses termos são relativos e dependem do foco da pesquisa. Para um pesquisador interessado na interação aluno-professor, a interação em si é a microcultura e a sala de aula, a macrocultura. Para um pesquisador de políticas educacionais, a sala de aula é uma microcultura e a sociedade é a macrocultura. O etnógrafo, ao fazer sua pesquisa, considera todos os atos, não isoladamente, mas de forma situada nos contextos socioculturais (DAVIS, 1995).

Para que haja estudo holístico, é preciso haver descrição densa e, por meio dela, é possível reconhecer as diferentes percepções advindas do mesmo objeto de análise. A descrição densa inclui toda a hierarquia de significação, desde aquela proveniente da intenção autoral àquela circunscrita ao contexto da leitura da obra e o comportamento do interlocutor sobre ela.

Nesse sentido, ela não é somente minuciosa por considerar todas as culturas, tanto micro, quanto macro que possam ser relevantes à pesquisa, mas por considerar o leitor também como parte da cultura.

Orientada por esses pressupostos metodológicos, vale ressaltar que a pesquisa também tem caráter qualitativo. Segundo Chizzotti (2003), a pesquisa qualitativa (outro procedimento metodológico) é uma forma de investigação, empregada inicialmente pela Antropologia e Sociologia, que ganhou espaço em outras áreas, como a Psicologia, a Educação, a Linguística, a Análise de Discurso e sua principal característica é a obtenção de dados descritivos no contato direto e interativo do pesquisador com o objeto de estudo: o pesquisador procura entender os fenômenos e, com base, neles situa sua interpretação.

Assim, na medida em que se procura compreender e descrever os processos de formação de identidades presentes na relação entre o discurso literário e a linguagem aplicada aos jogos digitais, mais especificamente nos projetos de roteiros adaptados de obras literárias, resultantes do processo de leitura, construídos e desenvolvidos no contexto da sala de aula, observa-se o valor analítico a ser aplicado, bem como o valor qualitativo aplicado a essa análise.

A pesquisa qualitativa, ao afirmar que a realidade é dinâmica e construída, postula a impossibilidade da objetividade, tornando mais viável esse tipo de procedimento metodológico a esse tipo de investigação. Trata-se de produções de teor subjetivo resultantes de leituras particulares do universo literário a que os alunos foram apresentados.

A subjetividade é considerada como fator integral de qualquer pesquisa humana. Ao se observar, de forma participativa, a dualidade cartesiana de “observador” e de “observado” é rompida. O investigador se torna parte do ambiente que está sendo investigado, por meio de suas nuances interpretativas que legitimam o linguístico por

meio do diálogo contextual e dialógico com os diferentes interlocutores em diferentes momentos.

Como a subjetividade faz parte dos trabalhos qualitativos, é preciso refletir sobre sua representação, ao permitir que as vozes, tanto do pesquisador-observador quanto dos participantes-observados, sejam ouvidas. Dessa maneira, pode-se afirmar que o pesquisador é impossibilitado de aprisionar a experiência vivida no relatório de pesquisa. Na verdade, ao escrever os textos da pesquisa (anotações de campo, diários, relatórios, artigos, teses), o pesquisador está inserido no ato de interpretação e de criação.

Vale ressaltar que a forma pela qual esse caminho de interpretação e criação é representado difere de pesquisador para pesquisador, tornando o processo menos estanque e mais subjetivo, sendo também consequência do posicionamento identitário sobre o objeto de análise e seus objetivos de pesquisa.

Razão importante para que se reflita sobre o desenvolvimento da interpretação é mostrar a maneira como a personalidade do pesquisador, ou sua identidade na situação, se entrelaça com seu objeto de investigação. Raramente, exceto em situações muito controladas ou consensualmente definidas, a pesquisa pode ser forma simples de manter registros e resumir.

A escolha do tema, as etapas para o desenvolvimento da pesquisa, em estruturas relativamente fechadas do campo científico, o modo pelo qual o pesquisador interage com a investigação, a ponto de se fazer parte dela, principalmente em pesquisas circunscritas à cultura, já que não se pode isolar sua cultura em detrimento de outras, bem como não se pode ignorar as diferentes culturas em detrimento daquela em que está situada a investigação, são aspectos significativos que serão levados em consideração para o desenvolvimento dessa investigação, marcada por modos de se enxergar as diferentes formas de representações de mundo – a literatura e o contexto ciberespacial dos jogos digitais.

Dentre as etapas que concernem ao “fazer” científico, observa-se também a necessidade de o investigador descrever como percorreu o caminho de sua interpretação. Esse tipo de descrição é “cheio, denso, metafórico, propositadamente aberto, não artificialmente unificado” (CHILDRESS, 1998: 3), possibilitando “descobertas” ao longo de seu desenvolvimento, ainda que sejam determinantes e motivadoras para mudanças dos objetivos inicialmente propostos.

Para compor a complexidade desse tipo pesquisa etnográfica, essa investigação se valerá de duas esferas linguísticas que determinam dois procedimentos distintos e, ao mesmo tempo, convergentes, a Análise teórico-literária e sob o procedimento da Análise do Discurso, os quais “têm a noção central de funcionamento, levando o analista a compreender pela observação dos processos e mecanismos de constituição de sentidos e de sujeitos” (ORLANDI, 2003: 77).

Partimos do pressuposto, a partir das considerações de Orlandi (2001), que para se compreender um discurso, a análise do texto deve se consistir na passagem da superfície linguística para o objeto discursivo e é na passagem do objeto discursivo que estão, tanto no enunciado, quanto no discurso – na qualidade de prática social – os elementos necessários para compreensão e interpretação dos dados presentes e situados no processo de leitura de mundo.

A Análise do Discurso, dada sua característica interdisciplinar, será capaz de estabelecer relações necessárias para compor um gráfico constituinte de procedimentos norteadores a fim de compreender as nuances que envolvem a construção de identidades por meio do olhar acerca dos conceitos de roteiro, avatar, estereótipos e os textos literários em questão: os contos **O alienista** e **Amor** respectivamente de Machado de Assis e Clarice Lispector.

2 Linguagem e discurso

Este trabalho está situado na perspectiva teórica que contempla a abordagem da Análise do Discurso como principal elemento, sendo norteadora, portanto, para a realização de todos os levantamentos realizados ao longo dessa investigação. Dessa forma, pontuar a Análise do Discurso como norteadora da fundamentação teórica adotada e escolhida é, sem dúvidas, considerá-la também como método aplicável e responsável pela análise que ditará o levantamento, ainda que reflexivo, dos resultados da pesquisa.

Sob essa perspectiva, o tema identidade, bem como o conceito de formação discursiva estão intimamente ligados, uma vez que observamos a tríade: realidade – discurso – e linguagem como aspectos necessários para a construção de identidade, ou identidades.

A Análise do Discurso busca tornar transparente e visível o que não é visível, pois considera a linguagem como uma manifestação não transparente e procura, dessa forma detectar num texto, como a linguagem significa. Sua abordagem metodológica surgiu pela tentativa de tornar o texto literário compreensível e por isso, seus métodos vinculados à leitura e interpretação, passaram a ser conferidos com o rigor que ciência exige.

A Análise do Discurso vê o discurso como detentor de materialidade simbólica própria e significativa que se manifesta, nos diferentes contextos, por meio de diferentes linguagens e, portanto, essas linguagens devem ser desvendadas e compreendidas. Com o estudo do discurso, objetiva-se apreender a prática da linguagem, o homem se expressando, dizendo e vivendo a língua como trabalho simbólico na manifestação da linguagem capaz de dar sentido, segundo o contexto que permite a ela poder dizer algo de modo a tornar real a combinatória de sentidos em dada situação comunicativa e, assim, promover o homem e, conseqüentemente, sua história.

Pode-se afirmar, assim, que é por meio da linguagem que o homem transforma a realidade, bem como a constrói, a partir de relações lógicas e discursivas; evidencia sua própria essência humana, logo, sua identidade, confere a si e aos elementos a seu redor um ou vários sentidos. E é por essa capacidade do homem de atribuir, constante e incessantemente, sentidos a si e às coisas que a Análise do Discurso se justifica como método e teoria, sendo natural, portanto, que sua aplicação

nos diferentes trabalhos, principalmente aqueles circunscritos à cultura e à etnografia, tenham como principal característica a abordagem teórico-analítica.

A Análise do Discurso leva em conta o homem e a língua em suas concretes, não como sistemas abstratos. Ainda que a linguagem projete identidade simbólica, a língua, dados os diferentes sistemas os quais a materializam como responsável pela manutenção da cultura linguística politicamente identitária – capaz de situar o homem e seu idioma no espaço nacional, circunscrita pela gramática e pelo dicionário – torna visível o homem e sua materialização comunicativa, portanto concreta, pois a linguagem se vale de procedimentos sistematicamente construídos pelo princípio da regularidade e normas.

Por outro lado, os sistemas concretos também são concebidos e ativados por meio de processos e de parâmetros contextuais, situacionais, pelos quais se produz a linguagem, inserindo o homem e a linguagem em sua exterioridade e historicidade.

Para visualizar o homem e seu discurso como influenciador e influenciado por sua história, esse campo teórico articula conhecimentos dos campos das Ciências Sociais e do domínio da Linguística, buscando transcendê-los e deslocá-los de seus lugares de saber, forçando-os a refletir sobre “[...] o sentido dimensionado no tempo e no espaço, das práticas do homem” (ORLANDI, 1999: 16). Podemos, dessa forma, por meio da reflexão, compreender como a identidade discursiva é construída e se é por meio dela que se constrói a identidade comunicativa nas diferentes instâncias e nas diferentes práticas de linguagem.

Observamos assim que a Análise do Discurso, ao articular conhecimentos dos campos de outras áreas do conhecimento, sobretudo àqueles das Ciências Sociais, relativiza a autonomia do objeto da Linguística: a língua como sistema abstrato. A gramática e o dicionário promovem e mantêm a identidade nacional, mas não são capazes de promover a identidade contextual, pragmática e dinâmica, não sendo capazes também de serem percebidas e construídas como principal instrumento do exercício da linguagem, tornando a Análise do Discurso um procedimento, um método interdisciplinar e eficiente para promover a atualização de sentidos.

Convém também afirmar que a Análise do Discurso impõe-lhe a “ideia” de discurso, que é um objeto sócio-histórico no qual está implícita a intervenção do aspecto linguístico, como responsável pela construção de procedimentos identitários culturalmente estabelecidos por sistemas linguísticos reguladores – a gramática – e, ao

mesmo tempo, pelas situações comunicativas, onde o discurso se coloca e se constrói como prática social.

Dessa forma, a Análise do Discurso busca conceber como a linguagem se materializa na ideologia e, como ela se manifesta na língua. A Análise do Discurso busca apreender como a ideologia se materializa no discurso e como o discurso se materializa na língua, de modo a entender como o sujeito, atravessado pela ideologia de seu tempo, de seu lugar social, lança mão da língua para significar(-se) – ainda que esse lançar mal esteja relacionado ao rigor sistemático direto e normativo da gramática e suas regularidades, não o abandono conceitual e identitário de língua – nos diferentes contextos – ainda que contextos virtuais e vinculados à ideia de enunciação e circunscritos na linguagem midiática dos jogos digitais. Como a Análise do Discurso inscreve-se em um quadro que articula o linguístico ao social e, ainda, devido à polissemia de que se investe o termo “discurso”, ela vê seu campo estender-se, como já foi mencionado, para outras áreas do conhecimento, tais como a psicologia, a sociologia, a filosofia entre outros campos. Tais áreas compõem as diferentes possibilidades de análise, havendo, todavia, diferentes combinatórias analíticas.

A Análise do Discurso, para definir seu campo de atuação,

[...] toma a linguagem como um fenômeno que deve ser estudado não só em relação ao seu sistema interno, enquanto formação linguística a exigir de seus usuários uma competência específica, mas também enquanto formação ideológica, quase manifesta através de uma competência sócio-ideológica [...] (Brandão, 1986: 18).

Disso, dois conceitos tornam-se nucleares: o de ideologia (tal como proposto por Althusser em seu trabalho sobre os **Aparelhos Ideológicos de Estado**) e o de discurso (tal como proposto por Foucault em **Arqueologia do Saber**, de onde extraíra a expressão “formação discursiva”, para a submeter a noção específica à Análise do Discurso).

Nesse sentido, com a centralidade do termo ideologia nas obras de Althusser é que delinearemos como o autor o concebe, pois, ao tratar sobre Os Aparelhos Ideológicos do Estado, ressaltou o papel fundamental da ideologia na manutenção da ordem estabelecida, seja na família, religião, política, sindicato, cultura, imprensa e que, naturalmente, são representados em diferentes manifestações da linguagem, como poderemos perceber na dinâmica do texto literário e no texto-projeto, o roteiro propriamente dito.

2.1 Ideologia

Cada grupo dispõe da ideologia que convém ao papel que ele deve preencher na sociedade de classe: papel de explorado (a consciência profissional, moral, cívica, nacional e apolítica altamente desenvolvida); papel de agente da exploração (saber comandar e dirigir-se aos operários: as relações humanas), de agentes de repressão (saber comandar, fazer-se obedecer sem discussão, ou saber manipular a demagogia da retórica dos dirigentes políticos), ou de profissionais da ideologia (saber tratar as consciências com o respeito, o desprezo, a chantagem, a demagogia que convêm, com as ênfases na moral, na virtude, na transcendência, na nação, no papel da França no mundo etc.) (ALTHUSSER, 1983: 79-80).

Para Althusser, cada aparelho ideológico do Estado transmite a ideologia da classe dominante dando coesão a sociedade. Ele chama atenção para a observação de que o aparelho repressivo é necessariamente centralizado (estatal), enquanto os AIEs são descentralizados, múltiplos, distintos e relativamente autônomos (ALTHUSSER, 1983:73).

Nesse sentido, Althusser enxerga a ideologia como um cimento na sociedade e até se remete à Marx ao frisar a importância da ideologia como elemento de análise:

Si nos representamos a la sociedad según la metáfora clásica de Marx, como un edificio, una construcción, o una superestructura jurídico-política, elevada sobre la infraestructura de la base, sobre fundamentos económicos, debemos dar a La ideología un lugar muy particular. Para comprender su eficacia es necesario situarla en la superestructura y darle una relativa autonomía con respecto al derecho y Estado. Pero al mismo tiempo, para comprender su forma de presencia más general, hay que considerar que La ideología se introducen todas las partes Del edificio y que constituye ese cemento de naturaliza particular que asegura el ajuste y la cohesión de los hombres en sus roles, en sus funciones y sus relaciones sociales (ALTHUSSER, 1972: 50)

Nessa perspectiva, nota-se que, na visão de Althusser, a ideologia norteia os sujeitos, suas funções e relações sociais. Na verdade, Althusser tenta aprofundar sua leitura de **A ideologia alemã**, identificando como Marx concebe a ideologia, pen-

sada como construção imaginária cujo estatuto é exatamente o mesmo estatuto teórico do sonho nos autores anteriores a Freud. Assim, a ideologia é então para Marx uma bricolagem imaginária, puro sonho, vazio e vão (ALTHUSSER, 1983: 83).

A proposta de Althusser se lança de forma distinta da apresentada por Marx. A Ideologia Alemã, uma vez que discorda da tese positivista historicista dela, afirmando que a ideologia é imutável em toda a história. De acordo com Vaisman (2006: 261) a tematização da ideologia em Althusser revela-se bastante distante das formulações próprias a Marx, aproximando-se, desse modo, a itinerários analíticos que nada têm a ver com os textos marxianos propriamente ditos.

Por conseguinte, Althusser (1983) descreve a relação imaginária como um elo entre os indivíduos e sua vida social. A ideologia representa a relação imaginária dos indivíduos com suas condições reais de existência ou, em outras palavras, os homens representam-se e a suas condições reais de existência de forma imaginária. Tais condições são recontextualizadas e compreendidas como pertencentes à essência natural do homem que se faz sujeito por meio do discurso. Esse procedimento discursivo é vivido e representado nas diferentes modalidades discursivas, inclusive na esfera digital e na perspectiva dos jogos digitais. Assim, o jogo é a representação imaginária desses arranjos discursivos que se constrói ideologicamente e que, como projeto, observa aspectos circunscritos às intencionalidades que também são ideológicas e representativas de grupos e comportamentos.

O pensamento de Althusser acerca dessa relação imaginária aponta para a noção de que a ideologia tem existência material. Essa afirmação do autor corresponde às muitas explanações sobre os aparelhos ideológicos do Estado, ao dizer que uma ideologia existe sempre em um aparelho e em sua prática ou práticas. Essa existência é material (ALTHUSSER, 1983: 89). As práticas materiais dos indivíduos são reflexos das suas ideologias, por isso representam relações reais da existência. Como afirma o autor:

Na ideologia os homens expressam, com efeito, não as suas relações nas suas condições de existência, o que supõe, ao mesmo tempo, relação real e relação vivida, imaginária [...]. Na ideologia, a relação real está inevitavelmente invertida na relação imaginária: relação que exprime mais uma vontade (conservadora, conformista, reformista ou revolucionária), uma esperança ou nostalgia que não descreve uma realidade “Marxismo e Humanismo”. (ALTHUSSER, 1973: 207).

Althusser (1967: 242) destaca a importante função atribuída à ideologia na sociedade, ela funciona para direcionar os indivíduos, uma vez que é indispensável a toda sociedade para formar os homens, transformá-los e pô-los em condições de responder às exigências de suas condições de existência.

Vale salientar que, o pensamento de Althusser (1983: 93) sobre os indivíduos, denominados em suas teorias por sujeitos, enfatiza a influência da ideologia sobre esses sujeitos, pois sua concepção de ideologia está intrinsecamente ligada à de sujeito delineando duas teses: só há prática por meio e sob a ideologia e só há ideologia pelo sujeito e para o sujeito, as quais levam à formulação central: a ideologia interpela os indivíduos como sujeitos.

A forma da ideologia pensada por Althusser (1983: 67-68) é realizada em cada aparelho ideológico de Estado, pois volta à ideia de Marx sobre a existência do aparelho de Estado (AE), constituído pelo governo, administração, exército, polícia, tribunais, prisões, e o renomeia como Aparelho Repressivo do Estado. O termo repressivo especifica que o AE vale-se da violência, física ou não.

Com isso, Althusser (1983: 68) identifica outros aparelhos que se manifestam junto ao Aparelho de Estado, que são os aparelhos ideológicos do Estado (AIE), definidos como um certo número de realidades que se apresentam ao observador imediato sob a forma de instituições distintas e especializadas. São exemplos de AIE: AIE religioso (o sistema das diferentes igrejas), AIE escolar (o sistema das diferentes escolas públicas e privadas), AIE jurídico, AIE político (o sistema político, os diferentes partidos). Hoje em dia, em função das diferentes nuances que envolvem o conceito de ideologia, o termo ainda é visto como confuso e controverso. Para os objetivos que permeiam a investigação e promoverão aspectos circunscritos à construção de identidade na relação entre o discurso literário e o discurso representado nas mídias digitais, adotaremos o conceito de ideologia trazido por Althusser, que mobiliza o olhar acerca das relações de poder necessárias para manter a dominação em que a classe dominante gera mecanismos de perpetuação ou de reprodução das condições materiais, ideológicas e políticas de exploração orientadas pelo papel do Estado como regulador das práticas exercidas pelo homem, sendo o próprio homem representado no poder do Estado.

A escolha se dá pelo fato de o autor também elucidar em seus estudos acerca dos aparelhos ideológicos do Estado, a ideia de que a ideologia não é representação mecânica e mimética da realidade, mas a maneira pela qual os homens

vivem sua relação com as condições reais de existência, e essa relação é necessariamente imaginária. Vale ressaltar que o autor acentua ao caráter imaginário, o aspecto, por assim dizer, “produtivo” da ideologia, pois o homem produz, cria formas simbólicas de representação de sua relação com a realidade concreta. O imaginário é, dessa forma, a maneira como o homem atua e se relaciona com as condições reais de vida.

As relações imaginárias são representadas simbolicamente, abstratamente e supõem um distanciamento da realidade capaz de causar a transposição para a deformação imaginária das condições de existência reais do homem, para a alienação no imaginário da representação das condições de existência do homem.

A relação entre ideologia e sua existência condicionada a um aparelho, segunda tese defendida por Althusser, se justifica porque, embora o sujeito vincule-se conscientemente a suas ideias e a seus atos e estes possam ter uma vertente espiritual que os justifique como prática, essas ideias deixam de ter existência ideal, espiritual e ganham materialidade na medida em que sua existência só é possível no seio de “um aparelho ideológico material que prescreve práticas materiais governadas por um ritual material, práticas que existem nas ações materiais de um sujeito” (McLENNAN *et al.*, 1977: 125).

Dessa forma, pode-se afirmar que a ideologia é, portanto, material, porque as relações vividas, nela representadas, envolvem a participação individual em determinadas práticas e rituais no interior de aparelhos ideológicos concretos, ela se materializa nos atos concretos, assumindo, com essa objetivação, um caráter moldador das ações, fazendo o autor concluir, assim, que a prática só existe na ideologia e por meio da ideologia.

Outro aspecto muito importante do posicionamento teórico do autor é que a ideologia interpela indivíduos como sujeitos, toda ideologia tem por função constituir indivíduos concretos em sujeitos e, nesse processo de constituição, a interpelação e o reconhecimento exercem importante papel no funcionamento de toda ideologia. É por meio desses mecanismos que a ideologia, agindo nos rituais materiais da vida cotidiana, opera a transformação dos indivíduos em sujeitos. Esse reconhecimento se dá quando o sujeito se insere, a si e suas ações, em práticas reguladas pelos aparelhos ideológicos. Esse movimento de inserção é avaliado, refletido e materializado em

diferentes condições comunicativas perpetuando comportamentos e práticas do homem nos mais diferentes processos de interação, não sendo diferentes, portanto, no discurso literário, muito menos no universo dos roteiros para jogos digitais.

Como aspecto teórico adotado para complementar a fundamentação desse trabalho que também envolve perspectivas relacionadas ao conceito de leitura, faz-se necessário considerar alguns procedimentos que podem ser, grosso modo, vistos como contraditórios, mas são convergentes do ponto de vista funcional. Trata-se da compreensão da concepção de ideologia ligada à tradição marxista, que a apresenta como fenômeno restrito e particular, entendendo-o como o mecanismo que leva ao escamoteamento da realidade social, apagando as contradições que lhe são, naturalmente, inerentes. Preconiza-se, dessa forma, a existência do discurso ideológico que, utilizando-se de várias manobras, serve para legitimar o poder de classe ou grupo social, quando a ideologia, na verdade, pensando no conceito de leitura, deve considerar também sua acepção mais ampla, concepção de mundo situada em determinada circunstância histórica.

Tal condição mais ampla acerca da ideologia não nos faz desacreditar que todos os discursos sejam naturalmente ideológicos, mas que seu fenômeno será compreendido pela relação estabelecida e construída pela linguagem. Assim, o caráter arbitrário do signo, se por um lado a linguagem leva à criação, à produtividade de sentido, por outro lado, representa risco na medida em que permite manipular a construção de referenciais simbólicos. Essa liberdade será capaz de produzir novos sentidos e sentidos novos, atenuar outros e eliminar aqueles que não se justificam no contexto histórico.

Assim, essa perspectiva de se pensar a ideologia vinculada à concepção de mundo, apresenta-se como forma legítima, verdadeira de pensar o mundo, bem como de se pensar, recortar o mundo atravessado pela subjetividade, ainda que se apresentem legítimos; os modos de organização dos dados fornecidos pela ideologia podem ser autônomos, imaginários, fictícios em relação aos modos de organização da realidade e essa incompatibilidade pode ser vivida de modo inconsciente e é nesse sentido que Ricoeur diz ser a ideologia operatória e não temática, porque “operando atrás de nós” é a partir dela que pensamos e agimos sem, muitas vezes, tematizá-la, trazê-la ao nível da consciência.

Faz-se necessário ressaltar que a ideologia pode ser produzida intencionalmente, como percebemos nos discursos políticos, religioso, da propaganda, em

todos aqueles que evidenciam e são marcados institucionalmente. Nesses, há o recorte da realidade, em mecanismo de manipulação no qual o real não se mostre na medida em que, intencionalmente, se omitam, atenuem ou falseiem dados, como as contradições que permeiam as relações sociais. É nesse momento que as duas concepções – a restrita e a ampla se cruzam e permitem o teor convergente.

2.2 Discurso

Foucault (1969) concebe os discursos como uma dispersão, como sendo formados por elementos que não estão ligados por nenhum princípio de unidade. Cabe a Análise do Discurso descrever essa dispersão, a fim de compor e reger regras capazes de reger a formação dos discursos. Tais regras são chamadas por Foucault de “regras de formação”, pois determinam os elementos que compõem o discurso, a saber: os objetivos que aparecem, coexistem e se transformam em “espaço comum” discursivo; os diferentes tipos de enunciação que podem permeiar o discurso, os conceitos em suas formas de aparecimento e transformação em campo discursivo, relacionados em um sistema comum; os temas e teorias, o sistema de relação entre diversas estratégias capazes de dar conta da formação discursiva, permitindo ou excluindo certos temas e teorias.

Essas regras que determinam a formação discursiva se apresentam sempre como sistema de relações entre objetos, tipos enunciativos, conceitos e estratégias. A partir do conceito de discurso como conjunto de enunciados que se remetem à mesma formação discursiva, o discurso é o conjunto de enunciados que tem seus princípios de regularidade na mesma formação discursiva; para Foucault, a análise de uma formação discursiva consistirá, então, na descrição dos enunciados que os compõem. Para ele, enunciado não é o conjunto de frases, mas a unidade elementar, básica, que forma o discurso. Assim, o discurso passa a ser concebido como família de enunciados pertencentes à mesma formação discursiva.

Para Foucault (1969), o enunciado apresenta quatro características constitutivas:

A primeira diz respeito a relação do enunciado e seu correlato, chamado por ele de referencial. O referencial é aquilo que o enunciado manifesta, a condição

de possibilidade do aparecimento, diferenciação e desaparecimento dos objetos e relações que são designados em frases. Por sua condição de existência, o enunciado relaciona as unidades de signos que podem ser proposições ou frases com um domínio ou campo de objetos, podendo assim, permitir o aparecimento de conteúdos concretos no tempo e no espaço.

A segunda característica é a relação do enunciado e seu sujeito. Foucault critica a concepção de sujeito como fundadora da linguagem. Segundo ele, o sujeito fundador está encarregado de animar diretamente, “com seu modo de ver”, as formas vazias da língua e sua relação com o sentido concerne à ideia de o sujeito fundador dispor de signos, de marcas, de traços de letras, mas não tem a necessidade, para que haja sua manifestação, de estar presente na instância do discurso.

Foucault rompe, portanto, com a ideia de continuidade evidente e presente na história e instaura a nova visão que se vale da ruptura e da descontinuidade, construindo-se uma série de mutações inaugurais nas quais não há lugar para projeto divino ou humano, pois a análise pautada na descontinuidade histórica não estabelece a referência a teologia ou a subjetividade fundadora, nem cabe a análise pautada na relação leitor e autor, descrevendo assim uma formulação como enunciado à finalidade de compreender a intencionalidade autoral, ou no que ele não quis dizer, dizendo, mas em determinar qual é a posição que pode e deve ocupar todo indivíduo, que o ocupará ao formular enunciado, evitando assim qualquer concepção unificante do sujeito.

O discurso não é atravessado pela unidade do sujeito, mas por sua dispersão decorrente das várias posições possíveis de serem assumidas por ele no discurso, “as diversas modalidades de enunciação em lugar de remeter à síntese ou à função unificante de um sujeito, manifestam sua dispersão” (FOUCAULT 1969: 69). Essa dispersão reflete a descontinuidade dos planos de onde fala o sujeito que pode, no interior do discurso, assumir diferentes estatutos. Esses planos “estão ligados por um sistema de relações, o qual não é estabelecido pela atividade sintética de uma consciência idêntica a si, muda ou prévia a qualquer palavra, mas pela especificidade de uma prática discursiva” (FOUCAULT 1969: 70)

Assim, o sujeito é visto como uma função vazia, um espaço a ser preenchido por diferentes indivíduos que o ocuparão, e a concepção de discurso como um campo de regularidades, em que diversas posições de subjetividades podem se manifestar, redimensiona o papel do sujeito no processo de organização da linguagem,

eliminando-o como fonte geradora de significações, não sendo, portanto, causa, origem ou ponto de partida do fenômeno de articulação escrita ou oral de um enunciado, nem a fonte ordenadora, móvel e constante das operações de significação que os enunciados viriam manifestar na superfície do discurso.

A terceira característica diz respeito à existência de um domínio, de um “campo adjacente” ou “espaço colateral”, associado ao enunciado integrando-o ao conjunto de enunciados, já que, ao contrário da frase ou proposição, não existe enunciado isoladamente. Não existem, portanto, tipos de enunciados, mas sempre um enunciado fazendo parte de uma série ou de um conjunto, desempenhando papel no meio de outros, apoiando-se neles e se distinguindo deles: ele se integra sempre no jogo enunciativo.

A quarta característica constitutiva do enunciado é aquela que o faz emergir como objeto: refere-se à condição material e para caracterizar essa materialidade, Foucault distingue enunciado de enunciação. O enunciado se dá toda vez que alguém emite um conjunto de signos; enquanto a enunciação se marca pela singularidade, pois jamais se repete, o enunciado pode ser repetido. Em perspectiva hipotética, enunciações diferentes podem encerrar o mesmo enunciado. Todavia, como a repetição de um enunciado depende de sua materialidade, que é de ordem institucional, depende de sua localização no campo institucional, pois uma frase dita no cotidiano, num romance ou inscrita em qualquer outro tipo de texto, jamais será o mesmo enunciado, pois, em cada um desses espaços, possui função enunciativa diferente e específica.

Foucault traz muitas contribuições para estabelecer diretrizes para a Análise do Discurso, mas verificar como se concretizam essas diretrizes, ele deixou sob a responsabilidade dos linguistas e o faz por seu objetivo não se enquadrar na esfera discursiva.

Vemos assim, no cerne do discurso, concepções ligadas ao signo, às representações, às instâncias de poder, marcadas pela ideologia e pela enunciação. Tais aspectos se relacionam ao presente estudo, à medida que todos os atos representados no gênero discursivo roteiro, que vinculam e orientam o fazer material do jogo. São, assim, justificados por esses elementos tão presentes na Análise do Discurso e que serão mais bem elucidados no decorrer do trabalho sob a perspectiva teórico-analítica. Todavia, além desses aspectos supracitados, convém pontuar alguns procedimentos referentes à prática da leitura e interpretação de texto, sobretudo

no que concerne à representação dos valores, comportamentos e da cultura vinculados à construção de roteiros baseados em obras literárias.

2.3 Concepção de leitura

Com o desenvolvimento científico e tecnológico, que é característica marcante da sociedade contemporânea, nota-se que a leitura cada vez mais tem se tornado elemento indispensável à inserção social do indivíduo e, conseqüentemente à formação da cidadania, uma vez que por meio dela é possível ter acesso à enorme gama de informações e novos conhecimentos que serão de fundamental importância para o desenvolvimento e nos processos de interação social.

Segundo Silva (1991), a leitura é ato de conhecimento, pois ler significa perceber e compreender as relações existentes no mundo. Nesse sentido, podemos definir leitura como “[...] um ato individual, voluntário e interior [...]”, (SANDRONI; MACHADO, 1998: 22), que se inicia com a decodificação dos signos linguísticos que compõem a linguagem escrita convencional, mas que não se restringe à mera decodificação desses signos. A leitura exige do sujeito leitor a capacidade de estabelecer vínculos de interação com o mundo que o cerca e, a partir dessa interação, não só compreende a representação, mas também estabelece relações com outros saberes, promove e atribui sentido ao texto, relacionando-o ao contexto e às experiências prévias do leitor. Ler é interagir, é desvendar mistérios e atribuir novas perspectivas de sentido a partir de instâncias dialógicas e de referenciação.

Para Kleiman (2002), a leitura é processo que se evidencia por meio da interação entre os diversos níveis de conhecimento do leitor: o conhecimento linguístico; o conhecimento textual e o conhecimento de mundo. Sendo assim, o ato de ler caracteriza-se como processo interativo e, pode-se dizer, interdisciplinar, à medida que mobilizar interações, estabelecer relações e construir proposições requer diferentes competências e saberes. Estes circunscritos em contextos circunstanciais, sociais e culturais, a leitura, assim como o discurso, se configura como prática social.

Pensar em leitura como prática social pressupõe pensar nas múltiplas relações que o sujeito-leitor exerce na interação com o universo sociocultural a sua volta; é pensar em um leitor apto a usar a leitura como fonte de informação e disseminação de cultura, pois:

Ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo, significa que certas respostas podem ser encontradas na escrita, significa poder ter acesso a essa escrita, significa construir uma resposta que integra parte das novas informações ao que já se é. (FOUCAMBERT, 1994: 5).

Para que o sujeito-leitor possa fazer uso social da leitura, não bastará que ele seja alfabetizado, no sentido de apenas ter adquirido as habilidades necessárias para saber decodificar a linguagem escrita, será necessário que, além de ser alfabetizado, seja também letrado e aprenda a se perceber no universo das diferentes formas de linguagem e combinações de signos que passam a significar o homem pelos sentidos que o próprio homem opera na condição de leitor.

Segundo Soares (1999), passamos a enfrentar uma nova realidade social em que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também fazer uso do ler e do escrever, para saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente, daí surge o termo letramento, ressignificando a ideia principal que se tinha do saber ler e escrever, buscando definir um novo padrão de usuário da língua, que se mostre apto a atender às demandas da sociedade contemporânea.

Não podemos, todavia, desconsiderar as diferentes formas de se estabelecer a leitura, ainda que ela represente posicionamento político, social, esteja em perspectiva meramente lúdica, ela sempre será ato enunciativo que poderá construir uma relação particular nem sempre prevista, por isso, devem-se levar em consideração as condições de leitura e o sujeito inserido nesse universo. Não podemos generalizar que todas as leituras promovem os mesmos efeitos de sentidos, ainda que se todos os leitores busquem interagir criticamente com o texto. Temos diferentes tipos de textos, para diferentes tipos e objetivos de leitura.

Embora o enfoque da pesquisa seja a construção de identidade na relação entre a literatura e o discurso dos jogos digitais, faz-se necessário pensar o papel do leitor nesse processo, pois a identidade, tratada nessa investigação, tem como premissa a leitura que o homem faz do mundo ao seu redor e como esse mundo pode ser transferido ou ressignificado em diferentes mídias e, para isso, faz-se necessário compreender as diferentes formas que esse leitor, nesse contexto dialógico, lê as representações e se comporta em relação a elas.

Fora e além do livro, há uma multiplicidade de modalidades de leitores. Há o leitor da imagem, desenho, pintura, gravura, fotografia e o leitor que joga, interage

reinventa a dinâmica leitora no contexto virtual do universo de jogos, que já foi ou ainda é o leitor do jornal, revistas, que também lê gráficos, mapas, sistemas de notações, a essa multiplicidade veio se somar, mais recentemente, o leitor das imagens evanescentes da computação gráfica, o leitor da escritura que, do papel, saltou para a superfície das telas eletrônicas. Na mesma linha de continuidade, mas com complexidade ainda maior, hoje, esse leitor das telas eletrônicas está transitando pelas infovias das redes, um novo tipo de leitor, imersivo, que navega nas arquiteturas líquidas da hipermídia no ciberespaço. (cf. SANTAELLA, 2004)

Dessa feita, somos levados a perceber que, por trás da multiplicidade aparente desse leitor que se constrói multileitor e inserido em novos espaços de leitura, há o surgimento de, pelo menos, três tipos ou modelos de leitores que podem interagir diretamente com essa perspectiva leitora: a do jogador.

Trata-se de uma tipologia que não tomou por base a diferenciação dos processos de leitura em função das distinções entre classes de linguagens ou signos ou classes de mensagens que estão sendo lidas, nem tomou por base as espécies de suportes, canais que veiculam as mensagens, ainda que sejam aspectos diferenciados e que orientam o comportamento leitor do homem. Consideramos por base de habilidades sensoriais e os estudos que orientam os processos e as condições de leitura que podem apresentar comportamento específico por se tratar de contexto de interação e que, automaticamente, exige do leitor posição ativa no processo, sendo, portanto, necessário que o usuário assuma essa posição leitora.

Dos três tipos de leitores que foram escolhidos para compor essa fundamentação, temos como primeiro tipo, o leitor contemplativo, meditativo da era pré-industrial, o leitor da era do livro e da imagem expositiva. Esse tipo de leitor nasce no Renascimento e perdura hegemonicamente até meados do século XIX.

O segundo é o leitor do mundo em movimento, dinâmico, mundo híbrido, de misturas sígnicas, um leitor filho da revolução industrial e do aparecimento dos grandes centros urbanos, o homem na multidão. Esse leitor, que nasce com a explosão do jornal e com o universo reprodutivo da fotografia e cinema, atravessa não só a era industrial, mas mantém suas características básicas quando se dá o advento da revolução eletrônica, era do apogeu da televisão.

O terceiro tipo de leitor é aquele que começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade. Vejamos cada um desses tipos em mais detalhes.

Antes disso, no entanto, vale dizer que, embora haja sequencialidade histórica no aparecimento de cada um desses tipos de leitores, isso não significa que um exclua o outro, que o aparecimento de um tipo de leitor leve ao desaparecimento do tipo anterior. Ao contrário, não parece haver nada mais cumulativo do que as conquistas da cultura humana. O que existe, assim, é uma convivência e reciprocidade entre os três tipos de leitores apresentados, embora cada tipo continue, de fato, sendo irreduzível ao outro, exigindo inclusive habilidades perceptivas, sensoriais motoras e cognitivas distintas.

Vale ressaltar que um tipo de leitor não exclui o outro, podendo ter valor cumulativo, não excludente.

2.3.1 Leitor contemplativo

O leitor contemplativo ou meditativo desprende de aptidões singulares, ele não precisa do auxílio do outro. Sua leitura é isolada, silenciosa e paulatina, pois depende dele a sequência de sua leitura. Ser responsável pela leitura proporciona a capacidade de ler e reler inúmeras vezes e da forma que melhor lhe agrada, sem restrições, sendo que, “a leitura silenciosa criou a possibilidade de ler textos mais complexos” (CHARTIER, 1999: 24).

Ao delinear esse tipo de leitor, Santaella (2004) volta seu olhar à leitura individual, solitária, de foro privado, silenciosa, leitura de numerosos textos lidos em uma relação de intimidade, de forma silenciosa e individual. Ainda segundo a autora, esse tipo de leitor nasce da relação íntima entre o leitor e o livro, leitura do manuseio, da intimidade, num espaço privado. Acredita-se que, durante a leitura, a concentração se volte completamente para essa prática, visto que envolve, necessariamente, movimentos complexos:

Envolve não apenas a visão e percepção, mas inferência, julgamento, memória, reconhecimento, conhecimento, experiência e prática”. “[...] Ler, então, não é um processo automático de capturar um texto como um papel fotossensível captura a luz, mas um processo de reconstrução desconcertante, labiríntico, comum e, contudo, pessoal (MANGUEL, 1996, pp. 49: 54)

2.3.2 Leitor movente (fragmentário)

Um novo cenário foi decisivo e, notavelmente, cúmplice do leitor fragmentário, um leitor capaz de compilar diversas imagens e novas formas de ler. Esse leitor, embora muitos relacionem ao comportamento dos jovens, motivados pela tecnologia a que estão expostos, não é determinado por faixa etária, mas pelo comportamento adquirido pela exposição a esse novo meio de produção leitora.

Todavia, vale ressaltar que foi com o surgimento, principalmente, do jornal impresso, ligado à nova conduta social de consumo e amparada na publicidade espalhada por toda a cidade que impulsionou outra óptica, outras formas de ler, porém nenhuma menor que a outra. Pode-se dizer que o texto foi reinventado pelo diálogo com novas possibilidades de construção de sentido, logo, o comportamento leitor sai da perspectiva contemplativa e assume posição mais performática e, portanto, movente.

Com o advento tecnológico em expansão, com a introdução dos cinemas e a instantaneidade da televisão, quebrou-se o paradigma e surgiu o leitor que acumula características do perfil anterior “contemplativo”, mas que passa a ser também movente; leitor de formas, volumes, massas, interações de forças, movimentos; leitor de direções, traços, cores; leitor de luzes que se acendem e se apagam; leitor cujo organismo mudou de marcha, sincronizando-se à aceleração do mundo.

É nesse ambiente que surge o nosso segundo tipo de leitor, aquele que nasce com o advento do jornal e das multidões nos centros urbanos habitados de signos. É o leitor que foi se ajustando a novos ritmos da atenção, ritmos que passam com igual velocidade de um estado fixo para um móvel. É o leitor treinado nas distrações fugazes e sensações evanescente cuja percepção se tornou uma atividade instável, de intensidades desiguais. (SANTAELLA, 2004).

Santaella, acredita que a flexibilidade desse segundo leitor abriu caminho ao tipo de leitor mais recente “o imersivo”, ele preparou a sensibilidade perceptiva humana para o surgimento do leitor imersivo, que navega “entre nós e conexões alíneas pelas arquiteturas líquidas dos espaços virtuais” (SANTAELLA, 2004: 11).

2.3.3 Leitor imersivo (virtual)

O leitor imersivo ou virtual, como citado anteriormente, surge da multiplicidade de imagens sígnicas e ambientes virtuais de comunicação imediata, rápida e em

constante transitividade. Esse novo tipo de leitor nasce dentro dos grandes centros urbanos, acostumados à linguagem efêmera e provido de sensibilidade perceptiva-cognitiva quase que instantânea.

De acordo com Santaella (2004), o leitor de hipermídia ou seu usuário coloca em ação mecanismos, ou melhor, habilidades de leitura muito distintas daquelas que são empregadas pelo leitor do texto impresso, como o livro. Por outro lado, são habilidades também distintas daquelas que são empregadas pelo leitor de imagens ou espectador de cinema, televisão. Essas habilidades de leitura multimídia ainda mais se acentuam, quando a hipermídia migra do suporte CD-ROM para transitar “nas potencialmente infinitas infovias do ciberespaço” (p. 11) e hoje atingiu os aparelhos celulares, notebooks; cada vez menos possibilita que o olhar do leitor deixe de ser periférico. A leitura, por esses suportes, rico em significações, em mecanismos variados de interação, promove o olhar para uma direção que antes era interrompida pelo erguer das páginas e o levantar do livro, para torna-la uma atividade interativa e imersiva. Hoje, o passar dos dedos, são os cliques que mobilizam a imersão hipertextual e plurissignificativa, em um processo de leitura cada vez menos individual e a cada dia mais coletivo em função da internet.

Com a proliferação crescente das redes de telecomunicação, especialmente da internet, que liga todos os pontos do globo, surge um leitor que possui novas formas de percepção e cognição que os atuais suportes eletrônicos e estruturas híbridas e alineares do texto escrito estão fazendo emergir.

Nessa medida, Santaella (2004) não vê muitas diferenças entres os três tipos de leitores, porém há habilidades que os diferem. A sua pesquisa consistiu exatamente em conhecer e delimitar esse novo leitor, o leitor imersivo, que relaciona diferentes partes, sob diferentes formas para representar o mundo de ideias pelo qual se situa, por meio também de suas transformações sensorias, perceptivas, cognitivas e, conseqüentemente, de sua sensibilidade.

Nessa perspectiva, pode-se dizer que o comportamento leitor, no contexto dos jogos digitais, pode apresentar a junção desses três tipos de leitores, pois ele precisará conhecer os procedimentos que precisa seguir para, então, se posicionar como jogador. Embora essa necessidade não garanta um olhar mais atencioso aos elementos, aos signos e sua significação de modo a apresentar essa gradação e transição leitora, é possível afirmar que essa transição carrega as três possibilidades leitoras como procedimentos acumulativos de um mesmo objetivo ao leitor-jogador: a

compreensão interpretativa que possibilitará maior imersão ao universo do jogo que já está presente em um universo imersivo que é a própria internet.

Não há a necessidade de se seguir essa ordem acumulativa para atingir o mesmo objetivo. O objetivo pode ser atingido pelo procedimento do jogar e a compreensão pode ser estabelecida jogando. Todavia, como já evidenciado, o jogador é um leitor que lerá os signos e interagirá com ele segundo modelos estabelecidos pela dinâmica social e que poderão ganhar menor ou maior prestígio, segundo o modo pelo qual estabelece vínculos e objetivos de interação.

Ainda que o suporte seja o proveniente do ambiente cibercultural, o comportamento do jogador pode ser mais contemplativo, dadas as escolhas realizadas ao longo do processo de jogar, mas isso também pode ser visto, hipoteticamente, como um olhar mais maduro do próprio ato de jogar: perceber as imagens, escolher o avatar que orienta um posicionamento mais clássico acerca da narrativa do jogo, seguir o caminho que rege essa narrativa sem buscar os atalhos ou os códigos que permitam acelerar o procedimento do jogo.

Assim, pode-se dizer que o conceito de leitor, inserido nessa dinâmica, é tratado como a identidade assumida durante o ato de jogar e que pode servir de parâmetro na construção dos roteiros, a fim de ampliar as possibilidades de atingir a adesão ao projeto e, conseqüentemente, sua materialidade.

Faz-se necessário ressaltar que, até o presente momento, se relacionaram os três tipos de leitores à dinâmica do jogo digital em sua materialidade. Todavia, quando, observado pela perspectiva do projeto, do roteiro propriamente dito, a abordagem leitora ganha uma nova perspectiva, ainda que esteja relacionada a esses tipos de leitores. Percebemos um olhar vinculado à escrita, à produção do texto a partir da leitura de outros textos e, para isso, haveremos de ter um olhar acerca dos conceitos de dialogismo, intertextualidade e interdiscursividade, pois será por meio dessa organização conceitual que a leitura realizada pelos roteiristas ganhará uma identidade material jogável que passará pelos processos de leitura e compreensão durante o ato de jogar.

2.4 Intertextualidade

A distinção entre discurso e texto é elemento importante para a compreensão dos conceitos de intertextualidade e interdiscursividade. Para Barros (1988: 7),

“[...] o discurso caracteriza-se por estruturas sintático-semânticas narrativas que o sustentam e organizam”. Greimas e Courtès (citados por FIORIN, 1994: 30) definem discurso como “[...] o patamar do percurso gerativo de sentido em que um enunciador assume as estruturas narrativas e, por meio de mecanismos de enunciação, atorializa-as, especializa-as, temporaliza-as e reveste-as de temas e/ou figuras”. Ambas as afirmações nos permitem compreender o discurso como a categoria semântica que sustenta o texto; é algo implícito. Sob essa perspectiva, o texto pode ser compreendido como a materialização do discurso, o lugar onde é possível “tocá-lo”. Nas palavras de Fiorin (1994: 30), “[...] é o lugar em que diferentes níveis (fundamental, narrativo e discursivo) do agenciamento do sentido se manifestam e se dão a ler.”

Interdiscursividade e intertextualidade começam com o prefixo *inter*, o que traz a ideia de posição intermediária, de reciprocidade, de relação entre elementos. Desse modo, é possível inferir que intertextualidade está para relação entre textos e interdiscursividade para a relação entre discursos.

Segundo Bakhtin (2003), o texto é repleto de tonalidades dialógicas, é ele que expressa as vivências humanas, constitui-se representante da visão de mundo do sujeito. No texto, estão presentes ao menos duas vozes: o sujeito que escreve e o outro que o autor parodia. Não há como existirem palavras nas quais o autor não ouve a voz do outro. Essa voz, no contexto do roteiro, é prevista e, em segundo momento, ela é revista pela forma de adesão-aceitação e identificação.

2.4.1 Intertextualidade: conceito

“A intertextualidade é o processo de incorporação de um texto em outro, seja para reproduzir o sentido incorporado, seja para transformá-lo. Há de haver três processos de intertextualidade: a citação, a alusão e a estilização” (FIORIN, 1994: 30). A citação pode confirmar ou modificar o sentido do texto citado; a alusão reproduz as construções sintáticas em que determinadas figuras são substituídas por outras, mas não cita as palavras (ou personagens, no caso dos filmes); a estilização é a reprodução do estilo – conjunto de recorrências formais – de outrem (FIORIN, 1994).

Segundo Maia (2008), a intertextualidade requer “um universo cultural muito amplo e complexo, pois implica a identificação / o reconhecimento de remissões a obras ou a textos / trechos mais, ou menos conhecidos, além de exigir do interlocutor a capacidade de interpretar a função daquela citação ou alusão em questão [grifo da autora]”.

2.5 Interdiscursividade

“A interdiscursividade é o processo em que se incorporam percursos temáticos e/ou percursos figurativos, temas e/ou figuras de um discurso em outro. Há dois processos interdiscursivos: a citação e a alusão” (FIORIN, 1994: 32). Quando um discurso repete percursos temáticos ou figurativos temos a citação. A alusão, por sua vez, ocorre quando temas ou figuras de um discurso são colocados para servir de ativação, seja conceitual, representação, referenciação ou estabelecer condições circunstanciais de fatos globais e generalizantes.

O roteiro, naturalmente compreende esses três aspectos supracitados e a relação conceitual desses tópicos, estará ora mais, ora menos evidente, segundo o estilo e os objetivos por eles apresentados. Nos dois roteiros escolhidos para estabelecer a comprovação da tese, defendida nesta pesquisa, observamos que a intertextualidade, bem como a interdiscursividade são elementos fundamentais para o estabelecimento do diálogo, entre a literatura e o roteiro para jogos digitais, bem como para a construção de uma ou várias identidades.

Dialógica porque há o diálogo intencional com o texto original – o literário e com o interdiscurso materializado pelos estereótipos construídos e evidenciados no projeto. Observa-se esse diálogo sob uma perspectiva mais generalizante, mas que no processo de compreensão, essa generalização passa a ser orientada por combinações atribuídas ao estilo do autor/roteirista, o que promoverá status de particularidade e inovação.

É com base nessas perspectivas teóricas que o presente trabalho se justifica e se constrói, pois evidenciam parâmetros identitários relacionados à interação, procedimentos referenciais motivados principalmente pelo conceito de estabelecer vínculos e possibilidades de escolhas.

Assim, a percepção identitária proveniente entre o discurso literário e o discurso das mídias dos jogos digitais será resultante da percepção do leitor sobre a realidade construída na medida em que é colocada em curso como conjunto de práticas sociais formalizadas pela linguagem. Serão essas regularidades que permitirão a compreensão intencional dos textos e o roteiro – como gênero textual – se vale dessa prerrogativa, pois instaura para advir, orientações, descrições, cenário que permitirão a adesão e vínculos relacionais, a saber:

Na obra literária, as personagens já trazem consigo um modelo vivido e que é reordenado para atingir determinados efeitos de sentido em seu leitor, pois os textos literários atendem a uma época em que tais práticas sociais condicionam o modo de ser e agir, vocabulário específico e procedimentos culturais necessários para justificá-los naquele dado contexto. Tais contextos podem ser retomados de modo a promover instâncias alusivas a comportamentos que ultrapassam épocas, mas que terão como base, como referência, combinatórias discursivas inseridas naquelas produções propriamente ditas.

Tanto o texto literário, quanto a materialidade desse texto sob a mídia dos jogos digitais podem dialogar ideologicamente comportamentos representativos de práticas sociais que espelham o comportamento humano e perpetuam bens culturais.

A mídia dos jogos digitais pode tentar ultrapassar a esfera do verossímil por meio de indicativos alusivos à monstros, heróis, seres mitológicos, bem como a literatura que se vale dessas construções e metáforas, para promover determinada leitura de mundo. Ambas estão mediadas por ideologias capazes de promover saberes referentes a dicotomias: certo e errado, bem e o mal, bonito e feio entre muitas outras, que são determinantes de ideologias. Tais aspectos orientam grupos, promovem e direcionam as relações de poder, controle e acesso. Sob esses efeitos, o homem se vê discursivamente tanto na literatura, quanto no jogo propriamente dito, por meio da ativação ideológica. Cabe ao roteiro promover essa relação entre a literatura, a ideologia e a projeção estabelecida pelas bases identitárias marcadas por formações discursivas.

A intertextualidade – diálogo entre os textos, como já postulado, tem seu caráter semântico na medida que o texto é compreendido como materialização do discurso e, assim sendo, essa materialização ocorre por indicadores alusivos a conceitos universais e, por vezes, pelo estilo que é retomado a fim de ser representado em novo contexto de produção, gerando, com isso, novos sentidos ou reafirmando os existentes.

A opção por conservar, no gênero textual roteiro, os nomes das personagens da obra literária, tem o valor citação, como observamos no jogo **Casa Verde**. Nesse roteiro, há a citação do nome do manicômio – onde eram colocados os “avaliados” como loucos por Simão Bacamarte. Os jogadores assumem as personagens do jogo que conservam os mesmos nomes das personagens da obra original – **O alienista**. Além desse aspecto, o jogo **Casa verde** conserva a temática da obra original –

avaliação indiscriminada e o julgamento de quem deveria permanecer dentro do manicômio, pois, na abordagem do jogo, todas as personagens colocadas na obra literária já estão presentes na casa. Cabe ao jogador encontrar estratégias para ser solto de lá.

Em contrapartida, o jogo **Sofia** não mantém o nome da personagem principal, Ana, mas faz alusão à obra pela percepção dos roteiristas acerca do tema: o amor como ato de autoconhecimento, logo, de sabedoria. Os cenários são mantidos e o percurso realizado pela personagem na obra literária são missões realizadas pelos jogadores que escolhem a melhor forma para cumpri-las.

Pela perspectiva da interdiscursividade, observamos diferentes índices para ativação do lugar de origem dos elementos que compõem o jogo que, em fase transitória foi, ilustrada pelos roteiros. Esses índices de ativação são resultado das leituras realizadas e operam dentro do jogo como elementos necessários para estabelecer o caráter temático proposto pelas obras.

No roteiro baseado na obra **Alienista** observamos a escolha do cenário, das personagens e suas biografias mais bem desenhadas e fazem alusão à obra literária propriamente dita. Tal procedimento apresentou um duplo valor: o primeiro, de promover a curiosidade e, conseqüentemente, a leitura e valorização da obra literária e, o segundo, de promover o interesse pela obra literária, pois quem conhece a obra, automaticamente, desempenhará melhor performance durante a atividade do jogo. Baseado nessa leitura que o roteiro **Casa verde** foi desenvolvido.

A interdiscursividade proveniente da obra **Amor** e o roteiro **Sofia** também se dá mediante índices de retomada temática. Nesse roteiro, os ambientes ganham vida e crescem, assim como o sentido de Ana e sua visão aumentada sobre as coisas, sobre sua condição e sua rotina.

Assim, os procedimentos adotados para estabelecer nuances identitárias entre os tipos de discurso: o literário e do da mídia de jogos digitais estão marcados por estratégias leitoras capazes de orientar a construção de roteiros e, posteriormente, a produção de jogos que atenderão níveis diferenciados de identificação, marcados por ideologias e formações discursivas.

2.6 As redes sociais e os jogos digitais

Após esse panorama teórico que possibilitou o desenvolvimento do caráter analítico que a presente investigação se situa, faz-se necessário apresentar alguns aspectos norteadores acerca do lugar onde o modelo de roteiro para jogos digitais ganha materialidade enquanto possibilidade de produto: as redes sociais.

2.6.1 As redes sociais

As redes sociais surgiram na década de 90, mais precisamente em 1997, e desde então começaram a ser utilizadas por internautas no Brasil e no mundo. Inicialmente as pessoas utilizavam as redes sociais apenas para se comunicarem com amigos, família e aumentar sua rede de contatos. Atualmente, com a popularização das redes sociais, esta nova forma de disseminação de informações está sendo desfrutada não só para uso pessoal, mas também como ferramenta presente nas esferas corporativa e educacional.

Rede social é gente, é interação, é troca social. É um grupo de pessoas, compreendido através de uma metáfora de estrutura, a estrutura de rede. Os nós da rede representam cada indivíduo e suas conexões, os laços sociais que compõem os grupos. Esses laços são ampliados, complexificados e modificados a cada nova pessoa que conhecemos e interagimos. (RECUERO, 2009, p. 29).

A rede social é compreendida como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos) e suas conexões. (WASSERMAN; FAUST, 1994, DEGENNE; FORSÉ, 1999). Essas conexões são entendidas como os laços e relações sociais que ligam as pessoas por meio da interação social. A abordagem de rede é importante porque enfatiza as conexões entre os indivíduos no ciberespaço, como explica Garton, Haythornthwaite e Wellman (1997, p. 1): “quando uma rede de computadores conecta pessoas e organizações, é uma rede social”.

RECUERO (2000, p. 26) ainda enfatiza que as redes sociais consistem nas associações voluntárias que compreendem a base do desenvolvimento da confiança e da reciprocidade. Essas associações estimulariam a cooperação entre os indivíduos e a emergência dos valores sociais, pois os indivíduos agem com maior confiança naquilo em que os demais farão.

As pessoas adaptaram-se aos novos tempos utilizando a rede para formar novos padrões de interação, criando novas formas de sociabilidade e novas organizações sociais. Como essas formas de adaptação e auto-organização são baseadas em interação e comunicação, é preciso que exista circularidade nessas informações, para que os processos sociais coletivos possam manter a estrutura social e as interações possam continuar acontecendo. (RECUERO, 2000, p. 88).

Segundo McLuhan (1999), os meios de comunicação atuam como extensões das capacidades naturais dos seres humanos. E a Internet, por meio da Comunicação Mediada por Computador, proporcionou a extensão dessas várias capacidades naturais. Fundamentalmente, podemos interagir com o que quisermos e podemos dizer que um dos pontos mais importantes seja a reorganização dos hábitos de socialização que a Internet proporciona.

A Internet propicia uma comunicação entre muitos e para muitos e Pierre Lèvy (1999) vê na Internet um futuro democrático para a humanidade. Todavia, se de um lado a rede oferece efetivamente a chance ao cidadão comum de articular-se com outras pessoas por meio de seus campos de interesse, de outro, este acesso ainda é um tanto quanto restrito, mas o seu futuro nos leva a acreditar na mudança do modo de encarar os aspectos que permeiam a democratização dos bens culturais, pois surge um novo modelo de democracia - a tecnocracia - que seria a forma mais pura e resultante da interação entre o humano e o ciberespaço, orientado sobretudo, pela tecnologia e seus mais diferentes dispositivos. (MCLUHAN, 1999 apud RECUERO, 2000, p. 1)

Telles (2010) afirma que as pessoas confundem os termos redes sociais e mídias sociais e, comumente, os utilizam de maneira indistinta. Embora relacionados, eles possuem significados diferentes, o primeiro está contido no segundo. Assim, pautado nessa distinção sutil, podemos dizer que as mídias sociais são sites na internet construídos para permitir a criação colaborativa de conteúdo, a interação social e o compartilhamento de informações em diversos formatos (TELLES, 2010, p. 19). Deste modo, não há como existir uma rede social online sem que ela também seja uma mídia social.

Para Recuero (2010), rede e mídia social também são diferentes, o que caracteriza, hoje, o que chamamos de mídia social são as dinâmicas de criação de conteúdo, difusão de informação e trocas dentro dos grupos sociais estabelecidos nas plataformas online (como sites de rede social), são as ações que emergem dentro das redes sociais, pela interação entre as pessoas que vão iniciar movimentos de difusão de informações, construção e compartilhamento de conteúdo, mobilização e ação social.

Conforme Recuero (2009), Telles (2010) e Altermann (2010), as redes sociais, sites de relacionamentos, estão inclusas num conjunto maior que é o das mídias sociais; contudo, nestas existem outras diversas subcategorias e grande parte delas até permite uma interação social, mas não é o principal foco. Todavia, as comunidades de jogos online permitem que interações ocorram com o propósito lúdico do ato de jogar, bem como compartilhar material de orientação, divulgação e desenvolvimento de jogos.

Telles (2010) e Zarella (2009) trazem como tipos de mídias sociais, os blogs, os sites de compartilhamento de mídia (vídeos, fotos, apresentações, áudio), os microblogs, as redes sociais (sites de relacionamento), os fóruns, os agregadores, os jogos sociais (social games), os marcadores sociais (social bookmarking), Lifecasting (transmissões ao vivo) entre outros.

A cada dia surgem novas ferramentas sociais apresentando novas características, assim, muitas vezes, não se enquadram em nenhuma das classificações anteriores ou mesclam características, conduzindo a um modelo híbrido de interações. Esse modelo híbrido é característico da mídia a que o homem na atualidade interage e nesse universo ciberespacial, cada mídia funciona como uma peça de quebra cabeças e a junção de todas as peças mobilizam a percepção que constitui a ideia do todo, o que permite com que também haja maior entendimento sobre os assuntos que circulam na rede. Trata-se de um modelo transmidiático, em que se abrem possibilidades de as pessoas escolherem se querem ou não se envolver mais com determinadas narrativas do que sobre outras, em que o conceito e a percepção dos elementos da narrativa se configuram em outros ambientes da web, não necessariamente na comunidade onde produz e compartilha aqueles conteúdos.

Na última década do século XX esta realidade transformou-se em tempo recorde: além da construção do conceito contemporâneo da internet como meio de comunicação, a quantidade de opções de conteúdo disponível ganhou um crescimento exponencial. A visão de Adler (2002) sobre o processo que ele definiu como “fragmentação da atenção” já era clara no início deste século, ao descrever que o mosaico midiático que estava sendo criado representava um desafio extremo para uma indústria que desenvolveu-se calcada na atenção absoluta do usuário com o meio e o conteúdo. Trata-se de um modelo de leitor que se configura pela perspectiva das partes em busca do todo durante a navegação no ciberespaço. Nesta perspectiva, hábitos como mudar de canal durante o intervalo comercial da TV aberta ou simplesmente interagir via web enquanto programas são exibidos em outros meios são hábitos invisíveis às estatísticas originalmente criadas para qualificar estes meios como suporte para a propaganda, bem como condizentes para determinar o grau de atenção dispensado àquele modelo de mídia. A atenção passou a ser um ato performativo, assim como a leitura que os olhos do usuário são capazes de realizar nos diferentes ambientes ao mesmo tempo que tecla, ouve música e joga.

Olhando para esta nova fenomenologia do consumo de mídia, o conteúdo passou a ser mais interessante do ponto de vista estratégico da comunicação persuasiva por dissolver parte das fronteiras entre a publicidade e a programação dos meios. Agora a comunicação publicitária se vincula a essa programação como parte integrante. Formatos especiais, *placement* de diversos tipos e campanhas transmidiáticas passaram a inaugurar uma busca de elementos qualitativos e quantitativos que não se concentram mais num esquadramento da audiência, mas no entendimento do olhar e dedicação deste público para os conteúdos midiáticos consumidos, quando inseridos no ambiente virtual. Neste cenário uma nova plataforma de *placement* passa a ser fundamental para a publicidade, com atenção dedicada e alta rentabilidade: a dos jogos digitais.

A indústria dos jogos digitais, surgida de forma ainda incipiente nos anos 70, experimentou um forte crescimento nas últimas décadas. (AMARAL,2009). Com a consolidação do setor, os desafios de se estabelecer paradigmas para a criação e

análise de narrativas em games deixa de ser um objeto de interesse apenas dos desenvolvedores e se torna um necessário objeto de interesse acadêmico e da indústria publicitária.

Neste novo cenário, a narrativa deixa de ser uma questão importante apenas para criação e migra para a dimensão do substrato, uma vez que é no processo narrativo que representamos elementos fundamentais da cultura humana. A arte de contar histórias está intrinsecamente relacionada à identidade do homem como tal e o contexto dos jogos digitais, inserido nesse novo modelo midiático não altera essa lógica, apenas lhe atribui novas ressignificações. Assim afirma o teórico francês Roland Barthes:

(...)a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está sempre presente, como a vida.”
(BARTHES, 2001, p. 103)

2.7 Narrativas em jogos digitais

Todo game, por mais elementar que seja sua estrutura, é formado pela junção de dois elementos estruturais: sistema ludológico e narrativa. É o que defendem Branco e Pinheiro (2006), para quem: “o ludema é a unidade mínima do jogo, ponte entre a ação do usuário e o resgate das regras do sistema ludológico.” Ou seja, o ludema consiste na junção entre o sistema ludológico do jogo (mecânica, regras, objetivos) e o aspecto narrativo, se efetivando apenas no momento em que o usuário ao tomar uma decisão executa um comando que irá interferir no desenrolar da trama do jogo. A partir dessa perspectiva é possível notar que o desenvolvimento da narrativa em um game está condicionado a dois elementos fundamentais: o sistema que o compõe, que deve ser compreendido como conjunto de regras, objetivos e procedimentos pré-definidos; e a ação do usuário final, importante para o desenvolvimento da estrutura narrativa da história.

Para um melhor entendimento do papel dos usuários nos games é importante considerar como contraponto a descrição do acadêmico russo Todorov e Ducrot a respeito do papel do narrador, que assim como na literatura, vista nesse trabalho como obra original, se configura como fator importante na narrativa do jogo:

O processo narrativo possui três protagonistas pelo menos: a personagem (ele), o narrador (eu) e o leitor (tu); ou ainda: aquele de que se fala, aquele que fala, aquele a quem se fala. (...) Em outros termos, tão logo o narrador é representado no texto, devemos postular a existência de um autor implícito ao texto, aquele que escreve e que não deve em caso algum confundir com a pessoa do autor, em carne e osso: apenas o primeiro está presente no próprio livro. (TODOROV et DUCROT, 1972)

Embora esta análise estivesse dedicada à realidade da literatura é possível vislumbrar caminhos para a elucidação do plano de desenvolvimento de narrativas de games, pois, diferentemente do ofício literário, depende diretamente da participação de vários atores entre eles estão: o game designer (responsável entre outras funções pela roteirização do jogo), a equipe de desenvolvimento e a equipe de arte. Ainda que essas funções sejam exercidas por um mesmo indivíduo, tais atribuições são didaticamente destrinchadas e contribuem para a construção do game enquanto estrutura heterogênea. Assim, a equipe de desenvolvimento do jogo poderia ocupar, em um exercício de imaginação, a posição do narrador descrita por Todorov, ao passo que o usuário exerceria a posição de “leitor” enquanto que as personagens do jogo mantêm seu papel original, tal como pode se esperar de um termo aplicado aos jogos que deriva das narrativas não virtuais.

A respeito do tema é relevante a análise de Schell (2011) a respeito da estrutura básica das narrativas em jogos. De forma complementar à estrutura proposta anteriormente, o autor propõe uma divisão didática dos jogos digitais em quatro elementos básicos. São eles: mecânica, narrativa, estética e tecnologia. Para uma compreensão mais aprofundada a respeito da estrutura proposta por Schell,, faz-se necessária a análise de cada um dos elementos propostos isoladamente. Assim, a mecânica seria um elemento particular dos games, em relação por exemplo aos livros e filmes, onde tecnologia, estética e narrativa se misturam, porém sem a necessidade

do estabelecimento de regras e de uma relação procedimental, característica dos computadores.

O aspecto procedimental dos games é uma característica que os jogos digitais herdam dos computadores, conforme sugere Janet Murray especialista em narrativas em meios digitais. A narrativa, embora tenha uma íntima relação com a mecânica do jogo, pode até certo ponto ser tratada de forma separada, e assim, obedece em grande parte aos princípios gerais que se aplicam aos demais meios comunicativos. No caso dos videogames porém, é evidente que tal relação entre mecânica, narrativa, tecnologia e estética compõem o tecido vital do produto, onde cada limitação em uma área inibe o desenvolvimento de outra. Pode-se considerar portanto, que as narrativas em jogos são limitadas ou impulsionadas de forma decisiva pelas restrições e avanços da indústria da computação.

Ainda segundo Schell a estética dos jogos está diretamente relacionada com seu aspecto sinestésico, onde cada estímulo pode contribuir para reforçar a experiência proposta pelo criador na história a ser contada pelo jogo. Assim, a estética seria um elemento fundamental para a narrativa do game. Conforme afirma o autor, se dirigindo ao um hipotético autor de game:

(...) você vai querer escolher a mecânica que faz os jogadores se sentirem como se estivessem no mundo em que a estética foi definida, e vai querer uma narrativa comum conjunto de eventos que permitam à sua estética emergir no ritmo certo e causar maior impacto.”
(SCHELL, 2011)

Enquanto último elemento relacionado por Schell está a tecnologia, instrumento sobre o qual se baseiam as escolhas que vão definir mecânica, estética e mesmo a narrativa do game. Assim, observa-se que os avanços na indústria dos jogos estão diretamente relacionados ao desenvolvimento paralelo da indústria da computação, que tem progressivamente viabilizado a construção de universos ludológicos mais complexos. A tecnologia, afinal, é a mola propulsora da criação nesta área uma vez que trata-se de uma indústria em processo de franco amadurecimento, onde novas possibilidades surgem em velocidade sem precedentes.

Ainda de acordo com o Schell (2011), as narrativas em jogos se subdividem em dois tipos: as “Fábrica de histórias” e as do tipo “Colar de pérolas”. Segundo essa

tipologia, nas narrativas “Colar de pérolas” todas as ações do usuário o levam a um ponto pré-estabelecido, a partir do qual a história encontra continuidade. Ou seja, a personagem segue uma trajetória que pode ou não ser linear, mas que necessariamente o conduz ao fio original por meio do qual é construída a narrativa. Em geral tais interações ocorrem dentro dos estágios ou níveis do jogo, ao fim dos quais a história é retomada ao ponto referencial estabelecido na criação da obra. Desta forma a narrativa oferece ao usuário um senso de movimento, ao passo que mantém o desenrolar da narrativa dentro de uma estrutura controlada. Tal recurso é amplamente utilizado no mercado de games e é possível constatar seu uso em jogos clássicos como: Super Mario Brothers, Lost Vikings, Sonic, entre outros clássicos do universo dos games.

Já nas narrativas do tipo “Fábrica de histórias”, o usuário possui uma maior liberdade para determinar o curso dos acontecimentos e chegar ao fim da experiência tendo efetivamente lançado mão de caminhos diversos. Aqui o usuário possui uma efetiva discricionariedade em relação às decisões possíveis e cada uma dessas decisões implica em uma diversidade de desdobramentos que seria inviável em uma estrutura “Colar de pérolas”. Esse recurso tem caracterizado diversos jogos de grande sucesso recente como, por exemplo: God of War, Red Dead Redemption entre outros. Tal modelo “Fábrica de histórias” tem encontrado maior repercussão nos dias atuais, promovendo o interesse tanto de jogadores, quanto de profissionais da área. Tal estrutura narrativa requer o uso de recursos tecnológicos mais avançados e uma maior dedicação aos desdobramentos da narrativa.

Para Murray (2011), as narrativas em jogos ainda estão em sua fase incubular, termo que segundo ela foi originalmente utilizado para descrever o formato dos livros em seu estágio embrionário. Ou seja, de acordo com a autora, os games ainda estariam em um momento rudimentar de sua maturação enquanto suporte midiático para uma narrativa. A ideia se justifica se considerarmos o tempo com que os livros, o cinema e a própria televisão precisaram para a composição cristalizada de seu desenvolvimento e chegassem a um formato que se pudesse considerar maduro. Ainda de acordo com a pesquisadora, foi durante as três primeiras décadas de sua história que o cinema desenvolveu suas principais características narrativas e promoveu uma identidade particular enquanto mídia cinematográfica. Tal desenvolvimento teria acontecido em função do esforço coletivo de vários cineastas que explorando as

propriedades físicas que lhe são peculiares criaram “os principais elementos da narração fílmica, incluindo o close-up, a cena de perseguição, e o comprimento de filme padrão”. (Murray,2003).

Assim, embora as estruturas narrativas propostas por Aristóteles, Propper, Campbell e demais teóricos ainda sejam absolutamente válidas e aplicáveis ao uso das narrativas em games, são necessárias adaptações pertinentes ao suporte midiático, o que justifica o fato das teorias de Campbell serem amplamente difundidas no cinema a partir da adaptação e releitura realizadas por Vogler(2006), o autor sistematiza o estudo com a finalidade de aplicá-lo de à realidade dos estúdios de animação Disney. É nesse sentido que se faz necessária uma teoria narrativa direcionada especificamente para o mundo eletrônico/digital dos videogames e jogos de computador. Para tanto, Murray propõe como ponto de partida a análise das características que considera como principais do meio. Segundo a autora, os computadores são um meio: procedimental, participativo, espacial e enciclopédico. Tais categorias são de grande valia para um estudo dos meios digitais, por conseguinte dos videogames e games digitais, e de dois de seus principais elementos: a imersão e a interatividade.

De acordo com a teoria apresentada, as características do computador ao ser “procedimental e participativo” corresponderiam ao que se conhece como interatividade, pois permite ao usuário participação e feedback. Já os aspectos enciclopédico e espacial permitem aos programadores a criação de ambientes virtuais muito parecidos com os reais que são capazes de criar uma forte sensação de realidade, ou mesmo mundos de fantasia tão convincentes que sejam capazes de manter o usuário entretido por horas a fio. Para essa sensação se dá o nome de imersão.

Os computadores, e conseqüentemente os videogames, possuem peculiaridades que tornam uma narrativa única. Desta forma, para ter validade, uma teoria acerca das narrativas em jogos digitais deve respeitar as características inerentes ao meio, previamente citadas. Se tais constatações configuram um ponto de partida significativo, não é possível porém, se construir um modelo narrativo lançando mão apenas de tais elementos. Aspectos relacionados a questões de cunho ideológico, verossimilhança, ficção entre outros, precisam compor esse cenário para assim, na relação com o público-alvo, estratégias de diálogo e adesão da comunidade sejam estabelecidos.

Sob esses aspectos caracterizadores da narrativa aplicada aos jogos digitais, podemos perceber que os roteiros analisados nessa investigação carregam consigo traços identitários que obedecem a dinâmica do meio no qual estão submetidos, sendo característico do projeto para a materialização do jogo **Casa Verde** a temática da narrativa Colar de Pérolas, pois todas as ações, motivadas por um esquema orientador, levam todas as ações a um só ponto: a **Casa verde** – destino e fuga – situação inicial e final. Percebemos maior complexidade no jogo **Sofia**, cuja característica principal se dá pelo desenrolar das ações mediadas por escolhas mais complexas e motivadas por duas ou mais alternativas válidas perante a ação do jogador que estão diretamente vinculadas ao direito (e não somente perante a lei), entre as várias hipóteses legais e constitucionalmente possíveis ao caso concreto, conforme o próprio conceito de discricionariedade propõe. Essas escolhas se fazem segundo critérios próprios, como oportunidade, conveniência, justiça, equidade, razoabilidade, interesse público, sintetizados no chamado mérito do ato administrativo. No roteiro **Sofia** esses aspectos ocorrem mediados e orientados pela escolha do jogador e serão capazes de promover ações de cunho imersivo e sensorial, dada a atmosfera tratada pela narrativa do jogo construída.

3 Roteiro – gênero de discurso

3.1 Gênero do discurso

Para Bakhtin, os gêneros do discurso resultam em formas-padrão “relativamente estáveis” de um enunciado, determinadas sócio-historicamente. O autor refere que só nos comunicamos, falamos e escrevemos, por meio de gêneros do discurso. Os sujeitos têm infundável repertório de gêneros e, muitas vezes, não se dão conta disso. Até na conversa mais informal, o discurso é moldado pelo gênero em uso. Tais gêneros nos são dados, conforme Bakhtin (2003: 282), “quase da mesma forma com que nos é nos é dada a língua materna, a qual dominamos livremente até começarmos o estudo da gramática”.

Os gêneros se caracterizam pelos seus conteúdos temáticos, por estruturas composicionais específicas e pelos recursos linguísticos (estilo) de que utilizam. Bakhtin propõe distinguir:

- a) Gêneros de discursos primários (ou livres) constituídos por aqueles da vida cotidiana, e que mantêm relação imediata com as situações nas quais são produzidos; temos conhecimento intuitivo deles, adquirido nas relações e experiências do dia a dia;
- b) Gêneros de discursos secundários (ou estandardizados) que “aparecem nas circunstâncias de troca cultural (principalmente escrita) – artística, científica, sócio-política – mais complexa e relativamente mais evoluída”. Esses discursos secundários (romance, teatro, discurso científico) repousam sobre instituições sociais e tendem a explorar e a recuperar os discursos primários que perdem, desde então, sua relação direta com o real para se tornarem leitura planejada e elaborada sobre o real. Dessa premissa surge sua relação direta com o campo das artes.

A diferença entre os tipos de gêneros – primários e secundários – é significativa para Bakhtin. Segundo o autor, existe a necessidade de que se faça a análise do enunciado para que se possa definir sua natureza. O estudo desta natureza e da diversidade dos gêneros é importante para as pesquisas em linguagem, pois, por meio

dessa análise, os pesquisadores poderão obter os dados de suas investigações, levando em conta a historicidade da informação. Ao contrário, qualquer dado de pesquisa corre o risco de cair em formalismo ou “abstração exagerada”.

Bakhtin considera que os gêneros secundários são formados a partir de reelaborações dos primários. Assim, o diálogo cotidiano relatado num romance perde seu caráter imediato e passa a incorporar, em sua forma, as características do universo narrativo – complexo – que lhe deu origem; nessa situação, o diálogo transforma-se em acontecimento literário e deixa de ser cotidiano.

Para fins de classificação do gênero discursivo, faz-se necessário que sejam considerados alguns aspectos definidos por Bakhtin, a saber: conteúdo temático (assunto), plano composicional (estrutura formal) e estilo (leva em conta a forma individual de escrever; vocabulário, composição frasal e gramatical).

Essas características estão totalmente relacionadas entre si e são determinadas em função das especificidades de cada esfera de comunicação, principalmente devido a sua construção composicional. O autor discrimina o “estilo” como algo absolutamente ligado aos gêneros do discurso, ressalta que, por ele a individualidade do falante ou escritor pode ser refletida; no entanto, coloca que nem sempre é possível ao sujeito representar sua individualidade estilística, pois alguns gêneros requerem forma padronizada de linguagem, como em documentos oficiais, por exemplo.

Observa também que o estilo é um “epifenômeno” do enunciado, não se planeja escrever com determinado estilo, o estilo acaba sendo o produto – consequência do escrito ou fala. Apesar de o estilo estar indissoluvelmente atrelado ao enunciado, não significa, segundo o autor, que não possa ser estudado separadamente.

A “estilística da língua”, então, é disciplina independente e autônoma. E, mais uma vez, Bakhtin afirma que o estudo da estilística só seria relevante se fosse baseado na natureza dos gêneros do discurso. Aliás, o autor é perseverante ao afirmar que, em qualquer estudo que se faça a respeito da língua, faz-se imprescindível abarcar o aprofundamento das modalidades dos gêneros, pois eles representam a língua viva, a linguagem em uso.

O autor expõe que os estudos têm desconsiderado as modalidades de gêneros do discurso, por isso, tais estudos são “pobres” e não diferenciados, inexistindo

classificação de estilos de linguagem reconhecida de modo pleno. Há que se considerar que a habilidade no uso dos gêneros está diretamente relacionada ao domínio que temos em relação a eles, quanto maior for esse domínio, mais facilidade teremos em empregá-los de forma usual e adequada nas situações comunicativas em que estivermos inseridos. Bakhtin (2003) afirma que grande número de pessoas que apresentam amplo conhecimento em relação a determinada língua sente-se pouco competente em algumas situações por não dominarem os gêneros de dadas esferas.

Para o autor, é a própria vivência em situações comunicativas e o contato com os diferentes gêneros do discurso que exercitam a competência linguística do produtor de enunciados. É essa competência dos interlocutores que auxilia no que é ou não aceitável em determinada prática social, sugerindo que, quanto mais experiente for o sujeito, mais hábil será na diferenciação dos gêneros e no reconhecimento do sentido e da estrutura que o compõe.

3.1.1 Importância do conceito de narrativa para compreensão dos gêneros discursivos

A narrativa é a base para a compreensão de muitos gêneros discursivos conhecidos e vivenciados pela sociedade (desde as conversas informais à leitura de bula de remédio) e não foi criada e nem inventada para atender essa contemporaneidade, mas para atender as necessidades do homem. Segundo Barthes (1988), ela sempre esteve presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades. A narrativa faz parte do homem, no homem e em prol do homem. Para compreender o conceito gênero do discurso, dentro dos objetivos que regem essa investigação, faz-se necessário compreender o conceito de narrativa.

A narrativa começa com a própria história da humanidade; não existe sociedade desprovida de narrativa, ao passo que não se pode admitir sociedade sem história, logo, as representações discursivas dos gêneros que operam a partir de narrativas, moldam em língua comportamentos representados pela linguagem por meio da própria experiência humana. Assim, os acontecimentos são registrados, as ações evidenciam feitos e tais feitos constituem e viabilizam a compreensão e a aceitação ideológica do ser forte – herói, do ser fraco – vítima e do ser mal – vilão. Todos esses

elementos estão situados dentro na relação espaço temporal em que os gêneros discursivos possam representar e resgatar, por meio da linguagem, comportamentos condizentes à herança e a bens culturais, mantidos e retomados sempre que nova história é criada e processada sob diferentes representações.

Por meio de narrativas, nossos antepassados inventaram cidades, políticas, leis, filosofia, bem como desempenharam finalidades lúdicas, nos momentos em que se sentiam seguros, se reuniam e contavam anedotas, aventuras e, a partir dessas narrativas construía heróis, vilões, mitos, crenças e religiões.

Murray (2003) reforça essa ideia, afirmando que a narrativa é um dos nossos mecanismos cognitivos primários para compreensão do mundo. É também um dos modos fundamentais pelos quais construímos comunidade, desde a tribo agrupada em volta da fogueira até a comunidade global reunida diante da televisão, computadores e aparelhos celulares. Segundo a autora, nós contamos uns aos outros histórias de heroísmo, traição, ódio, perda, triunfo. Nós nos compreendemos mutuamente por meio dessas histórias e, muitas vezes, vivemos ou morremos pela força que elas possuem.

Segundo Benjamin (1985), a narrativa nunca consistiu numa fala aleatória, mas sempre teve finalidade maior, utilidade para quem escutava, e é sobre essa relevância que os gêneros discursivos se justificam e se constroem das mais diferentes formas, pois a natureza da verdadeira narrativa é sua utilidade, assim como a natureza do discurso em ação. Ela tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja em ensinamento moral, seja em sugestão prática, seja em provérbio ou norma de vida – de qualquer maneira, o narrador é o homem que sabe dar conselhos, o leitor aquele que poderá segui-los.

A tradição oral nos faz entender a finalidade das narrativas antigas que a todo tempo possuía a função de comunicar, solidificar e, até mesmo, revolucionar os padrões sociais da comunidade. Durante muito tempo, essas narrativas foram responsáveis pela construção da ordem e das identidades culturais da humanidade. Essa tradição persiste nos dias de hoje, todavia, sob novas formas de representação.

Do oral à escrita a narrativa, como gênero do discurso, não só estabeleceu na sociedade sua importância e utilidade, como também propôs modelos necessários à manutenção dos bens culturais construídos em sociedade.

A migração da oralidade para outros espaços como livros, revistas, peças teatrais e jogos eletrônicos, inclusive, adotou estrutura formada por cinco elementos essenciais, sem os quais, a noção de narrativa inexistente: enredo (o tema, o assunto e a mensagem das histórias); tempo; espaço; personagens e narrador.

Podemos chamar de enredo, trama ou intriga o conjunto de acontecimentos ordenado na história. Trata-se do esqueleto da narrativa que não precisa ser “verdadeiro” no sentido de corresponder exatamente a fatos que realmente ocorreram ou à maneira como a realidade opera no mundo. Mas, sem dúvida, precisa respeitar a lógica interna do universo em que a história se desenvolve, entrelaçando possibilidades, verossimilhança e necessidades.

De acordo com Rosenfeld (2005), o termo “verdade”, quando usado como referência a obras de arte ou de ficção, possui significado diverso do usual, podendo ser designada, com frequência, qualquer coisa que se refere à genuinidade, sinceridade ou autenticidade.

No que tange a sua estrutura, o enredo pode ser dividido em três partes principais: introdução, desenvolvimento e conclusão que correspondem, respectivamente, ao início, meio e fim da história narrada; a apresentação da situação inicial marcada por elementos introdutórios e de representação do tempo e do espaço. O fazer transformador que opera na ruptura e mudança desse estágio inicial condicionando um conflito – a problematização e a situação final, quando, após viver o problema, permite que se estabeleça uma solução viável para o conflito, o desfecho.

O tempo e o espaço são elementos importantes para que os acontecimentos da história se organizem na narrativa. É importante compreender que o tempo é completado pelo espaço e por tudo aquilo que nele estiver presente. Sendo assim, pode-se definir o tempo como o elemento invisível que serve como base para organização dos acontecimentos da história na medida em que coopera para o entendimento dos estados que se transformam sucessivamente na ação, a transição entre a situação inicial – fazer transformador (conflito) e a situação final. O espaço corresponde ao lugar da ação e interação dos eventos e personagens, sendo fundamental para ambientação.

A narrativa pode ter um ou mais personagens, cada qual tem um papel a desempenhar, uma função a ser exercida, uma vontade a ser praticada ou um destino

a ser alcançado. Existem duas categorias de personagens: os protagonistas, também chamados de heróis ou personagens principais, geralmente estão no primeiro plano dos fatos; e os personagens secundários, que ajudam a sustentar a trama. O narrador tanto pode interpretar a realidade que está sendo narrada, como também participar dessa realidade, exercendo função específica. Decorre daí a distinção tradicional entre narrador na primeira pessoa (aquele que exerce função de ação) e narrador na terceira pessoa (aquele cuja função se restringe à interpretação dos fatos).

O narrador desempenha papel de extrema importância, pois é aquele que conduz a história, articulando os elementos estruturantes da narrativa de modo a apresentá-la, da melhor forma possível, seja em primeira ou em terceira pessoa, ao ouvinte, ao leitor ou espectador.

A princípio, alguns dos formatos narrativos como romances, peças teatrais, histórias de ficção, crônicas, séries, filmes eram completamente lineares. Com o aprimoramento da técnica e dos meios de comunicação a linearidade deu espaço ao surgimento de outros caminhos, nos quais o espectador passa a também ter voz e ser ouvido. Muitos escritores passaram a criar narrativas que possibilitam aos leitores o poder de decidir os rumos de seus protagonistas e de seus outros personagens na trama, adotando uma narrativa multiforme e participativa com o intuito de conquistar novos telespectadores, proporcionando ligeira sensação de participação.

Essa nova postura possibilita maior interação entre o “escritor” e “leitor”. Trata-se de transformação muito mais profunda do que as provocadas pelo rádio, pela televisão e tem em sua base conceitos de convergência e de interatividade.

Segundo Murray (2003), os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos, diferentes dos formatos lineares. “No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial tem se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador.” Pode-se dizer que os jogos eletrônicos, por possuírem a capacidade de contar histórias com a participação do usuário, são narrativas que permitem ao leitor deixar de ser passivo e se tornar participante ativo da trama, como já apresentado anteriormente sobre a narrativa dos jogos digitais.

Ainda que o tempo determine novas acepções acerca do conceito de narrativa, ela compõe estruturas flexíveis, todavia permanentes e que justificam os diferentes gêneros discursivos, marcados pela necessidade, função e condição de modelo a ser seguido no processo de criação e no comportamento do leitor. Ler a narrativa corresponde a assumir posicionamento da expectativa sobre a sucessão dos fatos. Trata-se do advir.

Ao longo dos anos, os jogos eletrônicos também conhecidos por *games*, videojogos, jogos digitais, ganharam destaque no cenário mundial devido ao melhoramento da qualidade dos gráficos, design de interface, técnicas de animação, jogabilidade, imersão, adoção de temáticas diferenciadas dada a sofisticação que as narrativas passaram a assumir em função da linguagem dos jogos.

3.2 Gênero discursivo roteiro

O gênero discursivo roteiro se insere na classificação proposta por Bakhtin, como sendo secundário, pois tenta, por meio de estrutura padronizada, estabelecer instruções para a realização material de um projeto possível. Pode ser visto como projeto em que as etapas deverão ser cumpridas para sua realização. Todavia, essa padronização varia de acordo com o tipo de roteiro.

O que se observa é que, para atividades culturais e artísticas como teatro, cinema e televisão, as informações presentes no roteiro seguem estruturas-base, como:

- a) Direcionamento ao modo de agir das personagens;
- b) Mudança de cenário, da luz, dos gestos em decorrência da fala assumida pelas personagens;
- c) Alto valor descritivo, logo, a narrativa presente nesse modelo de texto se configura pelo alto teor descritivo e de orientações que deverão ser cumpridas. Observa-se um modelo de descrição que procura elucidar, por meio do enunciado, sua materialidade como produto final.
- d) Presença de elementos notacionais representativos de tempo e espaço, bem como aqueles relacionados à adequação da linguagem para essa representação espaço-temporal, para o estabelecimento de coesão temática,

figurativa e conceitual. Procura-se, dessa forma, promover número significativo de instruções para o êxito do projeto. A descrição chega a ser visualizada por quem ler a ponto de não encontrar lacunas no processo de transposição material da obra instrutiva e o produto final: o jogo, o filme ou a peça de teatro.

O gênero discursivo roteiro, aplicado a jogos digitais segue essa mesma padronização, diferenciada apenas pelos aspectos técnicos que envolvem a dinâmica do jogo. Muitas estratégias criadas pela literatura e apropriadas a princípio pelo cinema e pela mídia de massa, agora são amplamente utilizadas nos jogos eletrônicos para seduzir e dirigir a percepção do público, inserindo-o no espaço da ficção e simulação. É importante destacar que os jogos eletrônicos apresentam suas histórias de maneira peculiar, com um tipo específico de narrativa que, por sua vez, pode manter relações com outras narrativas midiáticas, combinando ficção e não ficção.

Esse novo formato narrativo favorece a ruptura, muitas vezes, com a realidade imediata do sujeito, mas claro que, mesmo ele estando na narrativa fantástica, muitas das suas referências advêm do mundo vivido e conhecido pelos jogadores, do gênero (aventura, terror, RPG) do espaço, do tempo e do lugar que o jogador assume ao ato de jogar.

É fundamental acrescentar que o conceito de narrador pode ser, assim como a escolha do personagem a ser jogado, ato de escolha que melhor evidencie sua performance dentro do jogo. O jogador pode escolher interagir em primeiro plano – primeira pessoa, ou em terceiro plano – terceira pessoa, assumindo focalizações transitórias e, em alguns momentos, podendo ser mistas. Essas informações precisam estar presentes no roteiro para jogos digitais, pois, na materialidade do jogo, pode promover a ideia de livre escolha para o jogador, mas, fora previamente idealizada pelo responsável pelo roteiro.

Assim, pode-se compreender que o roteiro ganhe status de documento, pois traz consigo elementos que deverão ser seguidos para a efetivação e êxito do projeto proposto. A esfera discursiva, grosso modo, atende a um conjunto de elementos instrucionais e também de memória, pois poderá ser consultado a todo momento, ainda que o projeto já tenha sido realizado.

3.3 Procedimento didático para criação de roteiro a partir da obra literária

A ideia de promover a atividade de construção de roteiro a partir de uma obra literária surgiu durante a preparação de uma aula para os alunos do primeiro semestre de Jogos Digitais da FATEC de Carapicuíba. O gênero roteiro é familiar a eles, por se tratar de uma de suas ferramentas no processo de criação de jogos, independentemente da plataforma ou tipo de jogo (aventura, RPG, terror).

A sequência textual da narrativa já é procedimento conhecido e vivido por aqueles estudantes. Todavia, escrever um roteiro não corresponde apenas ao fato de saber contar a história ou simplesmente recontá-la com objetivos específicos, como escolher o melhor enredo, idealizar falas, ações, cenários mediados por gostos pessoais ou seguir um modelo de sucesso e aplicá-lo. Faz-se necessário compreender a complexidade da sequência textual, as diferentes linguagens que compõem o gênero para, assim, compreender e vivenciar sua dinâmica.

Dessa forma, a atividade começou a ser pensada na medida em que um dos assuntos a ser tratado pela disciplina de RTC – Redação Técnica Científica (atualmente Língua Portuguesa I) – passou a conduzir a produção escrita dessa modalidade textual, bem como a análise e compreensão de outros tipos de narrativas.

Antes da escrita desse gênero, os alunos tiveram aulas referentes à noção de gêneros discursivos, sequências textuais, intertextualidade. Durante a preparação da aula, esses assuntos vieram como base conceitual e contribuíram para a realização sistemática e assim possibilitaram colocar em prática o desafio de tornar as aulas de Redação Técnica Científica mais prática e contextualizada a suas competências e habilidades, bem como introduzi-los à área de jogos digitais pela perspectiva da criação.

Tratava-se não apenas de trabalhar a ementa do curso, mas estabelecer o diálogo da disciplina com a atividade que estará sempre presente em suas atividades profissionais e que requer deles competências e habilidades, como analisar, criar, corrigir, solucionar ou propor soluções para os mais diferentes tipos de roteiros – projetos para materialização de jogos digitais.

Inicialmente, foram tratados os seguintes tópicos, teoricamente: a noção de gêneros discursivos, modelos diferenciados de narrativas (conto, histórias em quadrinhos, música) e depois o debate acerca do tema intertextualidade e interdiscursividade. Foram seis aulas destinadas a trabalhar esses assuntos.

Após a exposição desses tópicos, foi solicitado que os alunos lessem a obra **O alienista**, de Machado de Assis – o conto – para discussão na aula subsequente.

3.3.1 Procedimentos didático-metodológicos

Inicialmente foram tratados aspectos referentes à teoria literária – teoria do conto, modelos de focos narrativos, construção de personagens, tipos de narradores e aspectos referentes à sequência textual da narrativa para discussão a respeito do cenário, descrição das personagens etc. Foram três aulas destinadas a essa atividade e, então, associando ao gênero discursivo “roteiro” foi lançado à turma o desafio de tornar a obra **O alienista** em um jogo, mais especificamente a criação do roteiro de jogo com apelo comercial capaz de ser jogado no ambiente ciberespacial, vale dizer: um espaço colaborativo, interativo e virtual – o Facebook®.

Lançado esse desafio, iniciou-se o processo de leitura e construção do roteiro. O roteiro passou a ser produção coletiva da turma, como projeto “interdisciplinar” – ainda que fossem realizadas apenas pela disciplina de RTC; pode-se dizer que a atividade teve esse caráter interdisciplinar, na medida em que os elementos presentes na composição desse gênero discursivo estavam vinculados a outros saberes, tais como: desenhar, programar etc.

A turma foi dividida em grupos e todos interagiam via Facebook. Por se tratar de atividade coletiva, optou-se por essa metodologia para garantir a interação e a participação da turma em outros momentos, além dos momentos de encontro em sala de aula.

Para cada etapa da discussão, determinado grupo era responsável para propor alternativas possíveis e lançá-las no fórum de discussão para avaliação e interferência de todos os alunos da sala.

Após a análise do que se fora discutido, o grupo responsável fazia uma síntese e trazia para composição do roteiro. Essas etapas estavam circunscritas na

solução do argumento do roteiro, bem como, para escolha do nome do jogo, composição das personagens, estilo de cenários, linguagem.

O grupo no Facebook, criado com a intenção de promover discussões pertinentes, no que concerne à melhor solução para cada problema lançado, buscou ao final solucionar o problema-desafio que norteou o projeto da sala: Como tornar uma obra clássica constituída de aspectos que envolvem a reflexão, compreensão de conhecimentos de cunho filosófico em um roteiro com apelo comercial e que se enquadrasse à temática interativa do ambiente das redes sociais – o Facebook, propriamente dito, sem deixar de estabelecer o diálogo com a obra?

As aulas subsequentes foram destinadas à discussão da obra, com essa finalidade, e a leitura seguiu o procedimento normal para esse tipo de atividade: compreender a temática da obra, a contextualização da época e a descrição das personagens em consonância com a intencionalidade do autor em descrevê-las daquele jeito, bem como, seu propósito com os elementos presentes no conto.

A discussão em sala de aula contemplou diferentes posicionamentos e foram apreendidos conceitos que poderiam ser vistos como pertinentes, em se tratando do trabalho que seria entregue ao final do semestre.

Dentre os conceitos analisados, foram escolhidos os conceitos de loucura e alienação como base do argumento do roteiro, tendo em vista a possibilidade de estabelecer um modelo de interação entre os jogadores a partir dessas temáticas: a loucura como justificativa e a alienação, um tipo de loucura não percebida: aquela vivida pela população de modo inconsciente.

Nessa perspectiva, surge o seguinte questionamento: será que estamos preparados para reconhecer a alienação presente nas instituições, ou é mais fácil compreender e avaliar a loucura visível do outro? Esse questionamento proporcionou o desenvolvimento do argumento que passou a ser compreendido e aceito pela sala: loucura e alienação – procedimentos de análise, julgamento e autocrítica.

Os alunos foram instigados a pesquisar esses conceitos e, durante a discussão, as veias do debate convergiram para o questionamento do tipo de sociedade em que vivemos e que ela é alienada por questões das mais variadas possíveis.

Dentre os aspectos tematizados durante as aulas, um aspecto levantado também em consideração foi a fraqueza discursiva do povo (caricaturalmente representado pelas personagens e seus papéis sociais) em perceber-se enganados, bem

como a despreocupação com o papel dos líderes e suas obrigações frente à sociedade que a defende e lhe dá créditos de poder, manipulação e aparências.

No contexto acadêmico, um ponto discutido e que também ganhou destaque foi o da cientificidade. A principal personagem, Simão Bacamarte, foi configurada pela discussão como proveniente de um poder advindo da ciência, logo, esse poderia ser a chave para a compreensão da força argumentativa evidenciada por ele e sua aceitação pela sociedade. Ele tinha o status do papel social que lhe competia: cientista, logo seu discurso era constituído por afirmações efetivamente respeitáveis e de grande prestígio para sociedade.

Assim, questões relativas sobre o papel da ciência, do cientista em relação ao trabalho de pesquisa também foram levantadas e alguns pontos foram apreendidos da leitura e da discussão realizadas pelos alunos, tais como: o distanciamento que o cientista deve ter quando está evidenciando suas descobertas e o paradoxo que esse distanciamento provoca, dada a dedicação que se espera do pesquisador no desenvolvimento da pesquisa e na análise dos dados que se dispõe a seguir em seu projeto.

Tais aspectos serviram para compreender algumas atitudes de Simão Bacamarte, dentre elas o de prender a própria esposa na Casa Verde: a neutralidade do sujeito e a valorização da descoberta em si. A ciência ganha destaque e as relações humanas ficam em segundo plano.

Sob esse panorama, dadas as discussões realizadas em aula e durante os fóruns de discussões realizadas no ambiente virtual, o roteiro passou a ganhar identidade. Essa identidade foi consequência das experiências de leitura, aceitabilidade e conhecimentos que foram trocados a cada discussão, bem como do modelo de roteiro de jogo que os alunos queriam desenvolver coletivamente.

Convém salientar que não existe, um modelo de criação de roteiro específico para jogos digitais. O que ocorre são trocas de experiências de especialistas, profissionais da área de jogos que desenvolvem roteiros para execução de seus projetos de jogos.

Para contemplar a disciplina de RTC, com base no estudo teórico e prático das teorias de linguagem, o professor se vale da adaptação e do diálogo entre as diferentes características e possibilidades de construção do gênero textual roteiro para realizar seu trabalho. Para tanto, esse gênero, após a leitura de diferentes documentos encontrados na internet, ganhou a seguinte perspectiva, considerando, todavia, o

aspecto linguístico-textual: o roteiro por si é um projeto que dita e elucida os diferentes procedimentos para sua execução, para torná-lo um produto – um jogo-produto. Ele é composto das seguintes etapas:

- a) **Resumo executivo:** esse resumo tem como objetivo contar uma história atraente e original e deve contar a história completa, da cena de abertura (por meio dos passos mais importantes por todo o caminho) até a conclusão do jogo.

Segundo os desenvolvedores de jogos, é o cartão de visita, o que é usado para estabelecer o contato inicial com possíveis empresas desenvolvedoras de jogos e seus investimentos.

Além desse caráter prático, ele é composto por diferentes sequências textuais – de base descritiva, à medida que, por meio de ancoragens estabelecem relações pontuais e partitivas do todo, para a representação nas diferentes instâncias das personagens, sejam elas mediadas pela descrição superficial, seja pela descrição psicológica e de cunho social.

A sequência narrativa que é justificada pela composição do gênero como todo e justificada como tipo de texto provido de situação inicial, um fazer transformador, ou fazeres transformadores, segundo o tipo de roteiro a ser desenvolvido e a situação final. Vale ressaltar que a situação final também está vinculada aos princípios de jogabilidade atribuídos a esse gênero na esfera dos jogos digitais, até porque, embora ela esteja presente na qualidade de projeto, os diferentes arranjos combinatórios, de modo geral, criam no interlocutor a sensação de coautoria, à medida que suas escolhas ao longo do jogo poderão guiá-lo a diferentes finais, prevalecendo o ato de escolha como chave para comprovação de um ou vários destinos vinculados às personagens jogáveis ou não.

- b) **A representação dos mundos:** os videogames são mundos completos e os projetistas de jogos precisam saber como é o mundo e que tipo de história ele tem. Isto ajuda os projetistas a visualizarem qual será a aparência do mundo e como esse mundo será recebido pelos jogadores.

Nota-se um teor descritivo-narrativo, não desvinculado da argumentatividade presente em todas as etapas desse gênero, pois o ato de escolha é procedimento também argumentativo e criará, em seus interlocutores, diferentes efeitos de sentido e leituras sobre os acontecimentos, fatos, atitudes.

Trata-se do modelo de gênero desenvolvido para ser apreciado e avaliado pelo outro. Sua relevância se justifica pela aceitação e desenvolvimento do projeto propriamente dito, deverá existir adesão para que sua materialidade ocorra e possa, portanto, servir como mundo ficcional possível e plausível de se jogar.

- c) **Sub-jornadas e resumo em prosa de cada jornada:** as sub-jornadas são ramificações da história central. Correspondem aos nós que podem ser simples ou complexos, mas para cada sub-jornada, há uma história em si e é necessário que se conte cada história, para compreender a narrativa em sua totalidade. Ela se configura como simples, se representar um momento da narrativa central, e complexa se esse momento determinar o desenrolar da narrativa como um todo.

Essas sub-jornadas são fortemente afetadas pelas escolhas que o jogador faz no jogo e o fluxograma será muito importante para o desenvolvimento das missões, dependendo do tipo de jogo e do tipo de roteiro criado.

Se o roteiro for desenvolvido segundo o processo de interação pautado nas escolhas, ele terá diferentes missões e sub-jornadas, conduzindo assim o jogador (uma espécie de leitor) a assumir o poder de ter diferentes desfechos para história, ou pode apresentar-se como elemento complementar da narrativa, ainda que sua matriz não fuja de um elemento central, que justifique a história como um todo significativo – o texto sob a forma do gênero discursivo roteiro propriamente dito, e preserve o argumento do jogo: batalha, cumprimento de missões, sequenciamento de ações etc.

Então, questões referentes a narrativas são de grande valia para o desenvolvimento dessa etapa. São essas questões que nortearão a produção do roteiro, grosso modo: será que o jogador completará todas ou algumas destas jornadas? Existem sub-jornadas que são absolutamente necessárias para mover a história do jogo para frente, ou todas apresentam o mesmo valor de importância? Quais elementos da história central justificam tais jornadas? As jornadas são criações de escolhas ou elas são consecutivas? Dentre outros questionamentos acerca das personagens: todos se moverão? Quais serão os poderes ou recompensas destinadas para cada etapa cumprida?

- d) **Descrição e biografia das personagens:** os projetistas de jogos precisam de uma imagem completa das personagens do jogo.

É necessário dar uma descrição escrita de como o roteirista os imagina, mesmo que seja uma descrição básica. Isto é necessário também para os modeladores e artistas de design gráfico, à medida que, linguisticamente, esses textos ajudam a trazer vida aos personagens que inicialmente têm vida no contexto da literatura ou na ideia em processo, seja na dimensão do debate propriamente dito (*brainstorms*), ou nos rascunhos e pesquisas realizadas sobre o tema central.

A biografia – gênero textual dentro do gênero discursivo central roteiro – torna-se uma espécie de DNA da leitura realizada pelo roteirista. Nela aspectos sociais, psicológicos, estéticos e conceituais servirão como base para a materialização da leitura produto final, realizada após o reconhecimento de relevância, aceitabilidade e intencionalidades manifestadas tanto no argumento, quanto no objetivo de se atender a determinado público-alvo.

A biografia deixa de ter o caráter único e exclusivo de expor os grandes feitos e sua importância no meio social e passa a ter característica de expor as peculiaridades que circundam as personagens, principalmente as protagonistas.

- e) **Interações com personagens não jogadores:** O roteirista, provavelmente, enxerga o jogo pelo olhar da interação, logo os diálogos farão parte de seu texto.

Todavia, esse diálogo ocorre também com personagens não-jogadores (NPCs – do inglês, *Non-Player Characters*). Deve-se escrever o diálogo e o fluxograma das escolhas que o jogador pode fazer durante a interação. Essas interações são, frequentemente, fundamentais para a história e pode levar o jogador a caminhos bem diferentes rumo à conclusão do jogo.

- f) **Cenas de transição:** ou *cutscenes*, são animações curtas ou filmes que vêm antes ou depois dos principais pontos de virada da história.

Uma cena de transição deve sempre ser escrita para realçar ou descrever a história e também serve como recompensa dada ao jogador por atingir um marco importante no jogo e, portanto, deve ser redigido a fim de mostrar a razão de ser da narrativa. Não só o sequenciamento das ações deve ser projetado, mas o momento em que ele promoverá um fazer transformador significativo e relevante para o jogador e para a narrativa a que ele interage. A cena de transição deve ser prevista, ainda

que, na maioria das vezes, elas não sejam fundamentais para a tomada de decisão do jogador.

- g) **Storybord**: esse é o passo final em todo o processo de escrita de roteiro de videogame e é o mais detalhado.

Deve-se fazê-lo por último, porque o Storybord precisará de todo material de apoio para compreender as intenções descritas no roteiro e para efetivamente cumprir a sua materialidade. Essa etapa é muito semelhante àquela de um roteiro de filme. Avança-se por meio de cada cena da história com detalhamento de todas as informações necessárias, para promover, assim, a compreensão da atmosfera pensada pelo idealizador, pelo roteirista propriamente dito.

Traçadas essas etapas, fruto de pesquisa e do debate em sala de aula, foi possível compreender com os alunos a razão pela qual o roteiro tem esse caráter interdisciplinar e o questionamento, o desafio para atividade percorreu o caminho em busca de uma ou várias soluções.

3.4 Desafio: problematização para criação do roteiro

Como tornar a linguagem literária presente no conto **O alienista**, com tantas particularidades, em um jogo com considerável apelo comercial? Quais personagens participariam da história e quais aspectos estariam presentes na narrativa do jogo, do roteiro propriamente dito, uma vez que o usuário – tido nesse trabalho como sujeito-usuário (o internauta), também se valeria da apropriação de um personagem no processo interativo do jogo? Ele teria esse poder de escolha?

Quais conceitos poderiam ser considerados eficazes e quais poderiam ser tratados na temática do jogo? Qual seria o foco narrativo adotado? O mesmo da narrativa original? Caberia manter o mesmo foco, uma vez que o projeto de roteiro do jogo está circunscrito em um ambiente interativo e de cooperação? Como as personagens seriam construídas? Atenderiam a época? Seriam recontextualizadas, ressemantizadas? Como tratar temas tão sérios e de matrizes filosóficas, como alienação e loucura, em uma linguagem de jogo, acessível à comunidade ciberespacial da rede social Facebook?

Tais perguntas foram respondidas ao longo do desenvolvimento do roteiro pela turma.

Em grupos, os alunos foram orientados a experimentar as diferentes possibilidades de construção de narrativas, atendendo, sobretudo, as características do gênero roteiro que é o resultado da junção de diferentes sequências textuais – narrativa, descritiva, e argumentativa. Tais sequências já haviam sido tratadas e foram atreladas ao gênero roteiro durante os procedimentos didáticos realizados em aula.

Podemos perceber, pelo desenvolvimento do trabalho, que os alunos tiveram escolhas pontuais a fim de atender ao desafio da atividade. A questão era estabelecer a resolução do desafio lançado conservando as nuances do texto literário por meio de suas escolhas e pelo modo pelo qual enxergavam a obra, por meio da leitura realizada por eles – leitura como construção e atribuição de sentidos.

Antes de apresentar o processo de construção de sentido ou ressemantização dos aspectos fundamentais da obra **O alienista**, pela perspectiva do roteiro de um jogo digital, faz-se necessário estabelecer a compreensão de alguns princípios teóricos. Para isso, com base nos estudos de Maingueneau, tais elementos serão tratados a fim de ilustrar e descrever o caminho da leitura utilizada pelos alunos.

Por se tratar de um gênero textual – roteiro de jogo digital – gênero que carrega consigo particularidades distintas de outros modelos clássicos de roteiros destinados ao teatro, cinema e televisão, a questão da jogabilidade, aspectos técnicos e a permanente enunciação precisava ser compreendida, inicialmente pela distinção entre enunciado e enunciação. A necessidade se dá por considerarmos a estrutura pragmática do discurso ficcional tão presente nesse modelo de texto.

A esse respeito, Warning (1979) postula que o discurso ficcional se define por meio da relação de simultaneidade de duas situações: a interna – de enunciação entre locutor e ouvinte ficcionais e a externa de enunciador real, na qualidade de autor e do destinatário, na qualidade de leitor. Assim, o diálogo estabelecido entre falante e ouvinte ficcionais pode guiar a interação mais ampla que se concretiza no plano do mundo empírico entre autor-leitor, uma vez que as estratégias de leitura se inscrevem na própria organização do texto, o que possibilita interação constante entre o plano interno de enunciação e o plano externo: o texto na condição de produto.

Assim, o processo de narratividade é resultante do diálogo instaurado pelo contrato de cumplicidade dada pela representação do falante real (autor) que finge ser falante substituto (narrador) e a efetiva cumplicidade com o ouvinte real (leitor), sendo este convidado a aceitar o papel de ouvinte substituto (narratário) que no contexto de jogos digitais se instaura a cada momento que o sujeito-usuário se faz presente com

a finalidade de jogar, assumindo assim as características conhecidas ou não atribuídas às personagens do jogo.

3.5 Roteiros

3.5.1 Roteiro baseado na obra *O alienista*

O roteiro baseado na obra *O alienista* ganhou, grosso modo, a seguinte identidade, respondendo às perguntas que nortearam o desenvolvimento do projeto:

3.5.1.1 *Jogo desenvolvido a partir do conto O alienista*

- a) **Nome do jogo:** Casa Verde – inicialmente provisório, mas ganhou adesão, à medida que proporcionava maior aceitabilidade pelos jogadores – inicialmente os próprios estudantes.
- b) **Gênero:** Action RPG.
- c) **Plataforma:** PC (jogo desenvolvido para redes sociais).
- d) **Faixa etária:** +14 anos.
- e) **Enredo:** A história do jogo toma como base a busca pelo conhecimento da mente humana pelo alienista Simão Bacamarte, que tranca algumas pessoas que são tidas como “loucas” em um sanatório chamado Casa Verde para observar suas patologias e sua possível cura.
- f) **Personagens:** Simão Bacamarte (jogador), todos os jogadores assumem esse avatar, NPCs principais (*non playable characters*): Crispim, D. Evarista, Padre, Barbeiro, Prefeito. No modo *cooperativo*, um dos jogadores será um assistente na Casa Verde, e no modo *versus*, será outro pesquisador. Há também o povo da cidade, espalhado por todos os cenários.
- g) **Cenários:** Rua Principal, Casa do Bacamarte, Casa do Boticário, Casa Verde, Praça, Câmara, Barbearia.
- h) **Objetivo:** Prender pessoas na Casa Verde com base nos diálogos, aumentar conhecimento da mente humana sem causar revolta popular.

3.5.1.2 *Etapas do desenvolvimento*

- a) **Construção do jogo:** Foi pensado em criar um jogo didático, porém divertido, baseado no conto **O alienista**, de Machado de Assis. O próprio jogo se ambienta na esfera literária do conto e também dispõe dos personagens originais, porém usa de vocabulário mais leve, datado da época atual.
- b) **Descrição das personagens:** A aparência das personagens será descrita quando o *concept art* for avaliado e aceito. Quanto à psiquê da personagem principal, é fiel ao conto; fazendo-se distante de sentimentos humanos pelo seu amor à ciência e questionamento de tudo.
- c) **Cenários:** Existem sete cenários disponíveis para interação. Em cada um, o jogador encontrará NPCs (*non playable characters*), onde se darão os diálogos, e onde estarão as possíveis “vítimas” de Bacamarte, bem como os que estão contrários à experiência.
- d) **Interação com os cenários:** A interação com o cenário se dá por cliques onde se informa o nome do lugar, como **Casa Verde**. Os cenários estão interligados pela Rua Principal e há um mapa onde o jogador pode conferir sua localização.
- e) **Ação/luta:** Dependendo das escolhas que o jogador fizer, ocorrerão algumas lutas entre as personagens. A principal delas é a Revolta dos Canjicas e o jogador deve evitar ao máximo que ela ocorra. Para atacar, o jogador utiliza o mouse e é mostrada uma barra de pontos de vida do jogador e do oponente, indicando o status de dano.
O jogador deve tomar cuidado com três barras que mostram o nível de raiva, uma do padre, uma do barbeiro e uma da população. O padre não tem nenhuma influência das outras, porém influencia o povo em 25%; o barbeiro sofre influência das outras pessoas (5% do povo e 10% do padre) e influencia na influência do povo em 10%; o povo: a barra de revolta é influenciada por todas as outras, sofrendo 25% da influência do padre e 10% da do barbeiro. Caso uma das barras chegue a 100% temos uma revolta popular (Revolta dos Canjicas) e um possível *game over*.
A escolha da matriz norteadora da barra de influência, presente no jogo, foi a alternativa para tratar o conceito de alienação, controle, sem chocar dire-

tamente os jogadores, com o termo tratado como níveis ou grau de alienação presentes nas diferentes configurações de formação discursiva, pautadas nos papéis sociais que cada personagem representa.

3.5.1.3 Menu

O menu é composto das opções “novo jogo”, “continuar”, “salvar” e, depois que o jogador termina o jogo, aparece a opção “bônus”, que mostra as artes do jogo. O menu é acessível pela barra de espaço.

3.5.1.4 Modos de jogo

- a) **Modo cooperativo:** Dois jogadores jogam juntos e tentam achar “pacientes” para a Casa Verde.
- b) **Modo *single player*** (história): A mesma temática do modo cooperativo, porém como o próprio modo diz é *single player*. Segue a história do conto, faz a reprodução contextualizada da obra literária aos moldes da narrativa aceitável dos jogos digitais.
- c) **Modo versus:** Ambos os jogadores conectados à internet tentam descobrir quem é o sujeito, provido de deficiências avaliadas por Simão Bacamarte como louco na cidade e quem o encontrar primeiro vence.

3.5.1.5 Comandos

- a) **Clicar uma vez** – seleciona opções escolhidas pelo jogador.
- b) **Clicar duas vezes** –seleciona NPCs ou jogadores se estiver no modo online e ataca se estiver no momento de ação / barra de espaço – abre o menu com as opções do jogo.

3.5.1.6 Objetivo

O jogo foi desenvolvido visando atrair a atenção do público para a questão da leitura de obras clássicas, usando a interface dos jogos para ativar a curiosidade e promover maior conhecimento sobre elas. A interação do jogador é dinâmica, de forma que prende a atenção pelas escolhas que ele faz sobre as personagens, sobre os cenários e outros componentes do jogo, e que o leva a buscar mais sobre o conto original e a conhecer outras obras literárias do mesmo autor. Como é desenvolvido

para ser um jogo integrado a redes sociais, visa alcançar grande número de jogadores simultaneamente.

A exposição anterior do roteiro desenvolvido pelos alunos do curso de Jogos Digitais foi adaptada a fim de compor os objetivos do presente trabalho, que é descrever como se deu a construção de identidade ou identidades por meio do processo de leitura. As adaptações ocorrerão apenas para atender a estrutura da tese. Em termos conceituais, não há nenhuma alteração.

3.5.2 Roteiro baseado na obra *Amor de Clarice Lispector*

O roteiro chamado **Sofia** seguiu outra abordagem: a história do enredo e as ações das personagens foram construídas em forma de prefácio, contendo informações que não estavam presentes na história original e se basearam no princípio teórico da jornada do herói.

A jornada do herói para jogos é dividida em 12 passos que não possuem uma definição concreta e nem todos os 12 passos precisam estar presentes, são eles:

- 1) mundo comum,
- 2) chamado da aventura,
- 3) recusa do chamado,
- 4) encontro com o mentor/ajuda sobrenatural,
- 5) cruzamento do primeiro limiar,
- 6) ventre da baleia,
- 7) aproximação,
- 8) provação suprema,
- 9) recompensa,
- 10) caminho de volta,
- 11) ressurreição,
- 12) retorno com o elixir.

Cada parte da jornada do herói desempenha uma função no jogo e, dependendo do estilo e gênero buscados pelos roteiristas, essas partes são alteradas, fundidas ou até então exageradas, buscando o melhor resultado para o projeto.

3.5.2.1 *Personagens*

Sofia não possui personagens muito definidos, apesar de todos representarem algo que a personagem principal (Sofia) precisa descobrir ou entender dentro da história. Observa-se a personagem feminina como principal – mudança da focalização direta e representativa dos estereótipos, ainda que os predicativos retomem a instância do gênero masculino na composição, como é possível notar:

- a) **Sofia:** Personagem principal. Possui pele pálida, estatura mediana, olhos cor de mel e cabelos na altura da nuca. Mentalmente muito confusa, tudo a sua volta parece estranho. Ela tem essa característica por sempre ter visto o lado negativo das coisas – geralmente quem questiona tudo é o homem. A mulher precisa da inocência velada para ser e estar nas relações sociais, segundo as experiências de cunho social
- b) **Pai:** Primeiro boss do jogo. Homem alto, muito branco e cabelos grisalhos. Muito religioso e machista. Sua história não foi contada para preservar uma eventual continuação do projeto.
- c) **Sofia (criança):** Criação de Michiko para ajudar Sofia. É um dos elementos principais do jogo, fazendo que a história se desenrole. Possui as mesmas características de Sofia, exceto por ser criança e possuir cabelos longos, além de trajar um vestido vermelho.
- d) **Sombras:** Elementos que personificam o passado de Sofia de forma confusa. Não foram feitos para serem entendidos, mas para serem sentidos. Fazem que o jogador e a personagem se questionem sobre a origem daquilo e a integridade dos acontecimentos. As sombras como último boss, tentam seduzir Sofia para o mundo paralelo.
- e) **Michiko:** Elemento criador do insight de Sofia. Michiko é uma Kitsune: seres inteligentes e com capacidades mágicas que aumentam com sua idade e sabedoria. Entre estes poderes mágicos, há a habilidade de assumir a forma humana (normalmente na forma de uma mulher bonita, uma jovem ou uma velha). Muitas vezes, são retratadas como enganadoras em contos folclóricos, mas em outras histórias são retratadas como guardiãs fiéis, amigas, amantes e esposas. Além da habilidade de assumir a forma humana, elas possuem os poderes de possessão, conseguem gerar fogo de suas caudas e da boca, de aparecer nos sonhos e o de criar ilusões.

3.5.2.2 *História*

- f) **Mundo comum:** Sofia está dirigindo seu carro em uma estrada cheia de neve, com fúria e lágrimas em seus olhos. Após a curva, Sofia vê uma garota aparecer de repente, faz com que o carro capote. Sofia fica desacordada.

Introdução da noção de QTE (*quick time event*) e conceito de filme jogável.

g) **Chamado da aventura**

Sofia desperta no meio dos destroços do carro, que estava pegando fogo e de cabeça para baixo, após ouvir o sussurro: “Papai não vai te machucar”. Apenas com pequenos cortes pelo corpo, Sofia percebe que sofreu um acidente e começa a gritar por ajuda em meio a forte nevasca que caía. Ela então olha a seu redor e vê espelhos que estão por toda sua volta, fechando-a em um círculo refletor.

Primeiro contato do jogador com a mecânica semiaberta e linear do jogo. Eventos de QTE.

h) **Recusa do chamado** (frustrada)

Sofia se pergunta o que seria aquilo. Ela não sabia seu nome, não sabia onde estava, mas sabia que tinha sofrido um acidente de carro e estava em um local cheio de espelhos. Ela queria fugir, mas não podia. Ela se aproxima do espelho e fica se olhando, perguntando-se o que está havendo, desejando sair dali.

Interação total da personagem com objetos do cenário.

i) **Ajuda sobrenatural ou mentor**

Sofia começa a se aproximar do espelho, e quando estava quase encostando percebe que havia um objeto refletido: uma boneca de porcelana. Por algum motivo, sentiu-se tentada a pegar a boneca, que não estava no mundo real, apenas no espelho. A boneca lhe deu uma sensação de melancolia, e sem qualquer motivo, Sofia encosta-se ao espelho, que começa a se despedaçar e a boneca some de seu campo de visão.

Mescla de interação e QTE, proporcionando dinamismo à experiência.

j) **Cruzamento do primeiro limiar**

O céu torna-se escuro e profundamente azul, como um oceano em fúria. Raios iluminam a escuridão, a cada flash de luz, imagens no céu remetem à voz que a fizera despertar. Sofia ficou extremamente instigada e abalada, pois as imagens mostravam cenas de agressão. Ela, então, sem forças, cai.

Os flashes de luz tornam-se sombras que ora gritam, ora sussurram com palavras de sedução e aversão. Os vultos começam a atacá-la e, sem saber o que fazer, Sofia passa a correr até chegar a uma casa simples de madeira, no meio de uma floresta de pinheiros. Ao entrar na casa, Sofia vê um porta-retrato quebrado sobre a mesa de vidro. Lá havia o retrato de uma criança que achava conhecer, ao levantar o porta-retrato observa uma folha atrás da foto que lhe parece uma página de diário [21-11-2012].

A foto na porta retrato trouxe lembranças que a fizeram sofrer. Nesse instante começa a chover, Sofia se aproxima da janela e vê que não caía água do céu (tristeza de Sofia). Ela ouve uma voz: “Não fuja de mim, Abelhinha!”. Reconheceu de imediato e viu que a garota a quem o homem dirigia a palavra era a mesma que estava na foto. Sofia ligou os fatos e percebeu que o tal homem espancaria a menina novamente, então se sentiu na responsabilidade de defendê-la, para isso Sofia o distrai.

O homem começa a se transformar em uma figura medonha, ela então o golpeia e em meio à luta, tira sua vida. Ao ouvir um grito, Sofia olha e percebe que a garotinha está sendo levada por inúmeras mãos negras, nesse momento, Sofia passa a ter vertigens, fica muito tonta e começa a chorar. A cada lágrima de raiva que escorria de seus olhos, o cenário a seu redor se alterava.

Interação entre todas as propostas de jogo e aumento parcial da dificuldade do jogo.

k) **O ventre da baleia**

l) **Transição** (a raiva)

A cada lágrima de raiva que escorria de seus olhos, o que estava a seu redor se alterava. Conforme caminhava, o cenário ia se transformando em uma floresta de pedra. Prédios iam sendo erguidos e, quando suas lágrimas se esgotaram, tudo ficou estático e ela se viu em uma grande avenida vazia.

Mescla interativa entre cenas em computação gráfica e QTS.

m) **Grande avenida**

Enquanto caminhava pela avenida e as coisas ficavam cada vez mais confusas; Sofia pensava como aquilo poderia acontecer. O céu mudava de cor, como se tudo estivesse em *fast forward*. Ela ouvia vozes, barulhos e sentia cheiros, mas não conseguia ver nada além da grande avenida vazia.

Entretanto, ela ouviu um barulho diferente que não parecia apenas um burburinho, era um som muito mais claro. Olhou para os dois lados e nada viu. Nesse momento, uma forma humana passa correndo por ela muito rápido e ela mal conseguiu ver. Sofia passou a gritar à forma que se movia rapidamente pela grande Avenida em estilo europeu e que, em seguida, entrou em um edifício, o único que parecia realmente decadente em todo seu campo de visão.

Ela correu para dentro do prédio.

O *hall* de entrada não era de todo feio, mas havia grandes rachaduras e um líquido viscoso e vermelho escorria pelas paredes em alguns pontos. O cheiro ferroso invadia o ar e isso fez com que Sofia cogitasse se aquilo seria sangue. Ela ficou extremamente assustada com tudo e pensou em fugir dali, mas não podia. Aquela pessoa poderia ser a única chance de ajudá-la, sua única chance de sair daquele lugar horrendo, sendo um sonho ou não.

Ela ouviu um som e a porta do elevador que se encontrava no *hall* abriu. A música ambiente antiga soou em seus ouvidos. Entra no elevador, encontra outra daquelas folhas de diário [23-11-2012] e, percebendo não ser coincidência, guarda consigo. Ao olhar-se no espelho, observa que a imagem refletida tinha uma aparência mais jovem dela; entre lágrimas e soluços, a garota do espelho murmurava “por quê?” a todo tempo, mas Sofia não conseguia entender o que aquilo queria dizer e ela queria descobrir. Decidiu se aproximar novamente do espelho e tocou-o. A expressão da garota mudou da tristeza para o pavor, olhou para os olhos de Sofia e gritou. Nesse momento, tudo voltou ao normal e Sofia se viu dentro do elevador parado com a porta meio aberta, exatamente no andar de número 13.

Sofia pula para fora do elevador, com um pouco de dificuldade para abrir a porta, e percebe que está em um longuíssimo corredor acarpetado, com vários quadros e portas de madeira. Logo reconheceu aquele lugar. Mas por que chegou ali? E por que sua imagem estava chorando tanto dentro do elevador? Nessa hora, ouviu um choro fraco vindo do fim do corredor. Corre até lá, porém tropeça em algo no chão.

Era uma caixa dourada muito pesada em que, dentro, havia dois papéis dobrados: um com a frase escrita: “Nenhum esforço é válido, se não há capacidade para interpretar os sinais” e o outro era mais uma página do diário [25-11-2012]. Aquela mensagem fez Sofia perceber que, realmente, as páginas do diário lhe trariam alguma resposta.

Correu pela escuridão, enquanto o som ficava cada vez mais alto, até que se tornou ensurdecedor. Sofia, protegendo os ouvidos com as mãos, não conseguia mais se aproximar até que, com ódio, decidiu gritar: “QUEM ESTÁ AÍ?!” O choro cessou e passos leves começaram a vir em sua direção. Até que uma linda garotinha, a mesma que apanhava, apareceu em sua frente com os olhos molhados e cheia de equimoses.

Permissão ao jogador de explorar com um pouco mais de calma todo o cenário abordado. Perda parcial da linearidade em prol da imersão do usuário para com o mundo. Elementos de QTS. Cenas interativas.

n) **Aproximação**

Sofia encara a garotinha e percebe algo estranho. A menina oscila entre sua personificação entre humana e uma raposa de três rabos. Essa criatura lhe responderá três perguntas.

1. Quem é você?
2. Quem sou eu?
3. O que eu faço aqui?

Porém antes, terá que desvendar alguns quebra cabeças.

(Nessa parte não é mais possível falar com Kitsune e ela deve ir em direção às portas.)

Inserção de puzzles. Interação total com o ambiente. Ausência de QTS.

o) **Ambientação do 13° andar**

De cada lado, seis portas e uma no fundo, atrás da kitsune (garota).

Dentre essas doze portas, quatro estão trancadas (delimitação de espaço).

Das abertas:

- **Porta 1:** Trancada por código, por ser uma porta-chave para o progresso do game. A chave desta porta se encontra na porta 3. Apartamento onde

Sofia morou e que a faz lembrar coisas logo que consegue abrir a porta. Lá dentro, mais uma página do diário [26-11-2012-1], fotos, receitas, números de telefone.

- **Porta 2:** Sala cheia de arquivos, num deles haverá outra página do diário [26-11-2012-2]. Que dará a dica para a questão da boneca.
- **Porta 3:** Puzzle para abrir outra porta. Dentro dessa porta ela encontrará a boneca quebrada, com apenas uma lasca de seu rosto de porcelana. Ela terá que procurar as peças e montá-la, para assim encaixar dentro do buraco da porta 1.
- **Porta 4:** Um grande gramado e a peça estará perto de um arbusto de *blueberries*. E haverá uma página do diário no topo da colina, fixada a um carvalho.
- **Portas 5, 6, 7 e 8:** Portas sem nada. Apenas com apartamentos comuns.
- **Porta 13:** Depois de reunir pedaços do passado, a kitsune responde às perguntas.

Respostas das questões de Michiko:

- 1 Eu sou Michiko, a kitsune. E eu te trouxe aqui.
- 2 Você é o que você está a procurar.
- 3 Isso você terá que descobrir sozinha, garota. Ao fim, Michiko entrega à Sofia a última página do diário [29-11-2012] e a deixa prosseguir.

Inserção de mecanismos de escolhas que influenciarão diretamente na continuidade da história. Exploração de cenários e interação com objetos. Ausência de QTS.

p) **Provação suprema:** Porta 13

Quando a personagem for passar pelo boss, ao atravessar a porta 13, Sofia vai olhar para cima e se deparar com uma gigantesca escada em caracol toda em ruínas. Nessa hora, Sofia descobrirá seu nome. Ouvirá sussurros chamando seu nome. Em sua subida, encontrará no caminho letras que, ao serem ordenadas dão-lhe o nome: S.O.F.I.A.

Após Sofia descobrir seu nome, passa a ouvir sussurros que se tornam cada vez mais altos. Sem saber como agir, pega as folhas colecionadas e começa a ler. Assim, a câmera foca na face de Sofia e começa a voltar nos dias antes do aci-

dente, mostrando tudo o que as páginas diziam. O baque foi tão forte que Sofia desequilibra e quase cai [jogador deve manipular a personagem]. Continua subindo cambaleando as escadas onde, ao final, uma porta se abre com as letras de seu nome.

Agora Sofia se lembrava de toda sua vida antes de acordar naquela estranha floresta de espelhos. Ela sabia que era uma pessoa que nunca tinha sido realmente amada por alguém, nunca tivesse boas oportunidades e nunca fora capaz de amar alguém, nem ela mesma. Passou a pensar na experiência que teve; pensar em tudo o que passou e na grande afeição que ela teve por aquela menina, que, no final, descobrira que era ela mesma mais jovem. Ela sabia que o único amor que poderia encontrar seria o amor próprio.

O mundo é um lugar cruel para as pessoas sensíveis de coração e essas pessoas precisam proteger-se de todas as injúrias, amando-se. Fazendo o bem para si e não necessitar do amor do próximo.

Observa-se que, nesse ponto, a narrativa estabelece um diálogo direto com a intencionalidade da obra original: o autoconhecimento, bem como o questionamento de que a personagem – Ana (conto original), Sofia (no roteiro – obra adaptada) realmente era feliz com aquela vida que a sociedade lhe impunha – mãe, esposa, fiel e feliz.

No roteiro desenvolvido pelos alunos, o conceito de sabedoria é instaurado pela designação do nome da personagem principal, que, diferentemente do outro roteiro, assume o papel de protagonista e dita as regras do jogo atreladas à noção do gênero e ao tipo de jogo proposto pelo referido projeto de roteiro.

3.6 Considerações sobre o conceito de roteiro

Como já apresentado no início desse estudo, o objeto de pesquisa é o gênero discursivo roteiro compreendido como processo intencional de referenciação e construção de realidades paralelas e possíveis. Para entender deste modo, faz-se necessário compreender o conceito de referenciação e progressão referencial tratado por Koch (2006: 60) como sendo o elemento responsável pela construção e reconstrução de objetos de discurso, representando, assim, por meio da linguagem e do uso que o enunciador e enunciatário fazem dela, a realidade no mundo, não sendo, todavia, a própria realidade, nem o próprio mundo.

Assim, a linguagem é responsável pela representação particular que os interlocutores fazem da realidade vivida e compartilhada, bem como da realidade projetada pela obra literária, em um movimento contínuo de construção e reconstrução de sentidos.

O roteiro baseado em uma obra literária, sob essa perspectiva, promove o diálogo entre a realidade proposta pela obra, como representação possível da verdade, de valores e de um conjunto de elementos capazes de compor uma realidade possível e a realidade vivida fora desse mundo-cenário literário – a realidade vivida e compartilhada pelos interlocutores na perspectiva leitores.

Assim, o gênero roteiro para jogos digitais, além de ser um modelo de texto que contempla as três sequências textuais: narrativa, descritiva e argumentativa e, embora apresente semelhança ao modelo de roteiro utilizado para o cinema e para o teatro, apresenta particularidades que determinam aspectos decisivos para sua distinção, resultando um modo diferenciado de estabelecer práticas de leitura.

Tal fato se dá porque a adesão (aceitação pelo leitor da leitura realizada da obra e seu projeto de materialização em outra mídia – a do jogo digital pelo leitor – jogador) se dá pela negação da realidade em alguns aspectos, a fim de promover uma linguagem tipicamente ficcional, no sentido de que aquele cenário, aquelas personagens e aquela história tem caráter catártico, lúdico, de fantasia, ainda que promova a reflexão e um posicionamento crítico sobre temas gerais da realidade.

Essa necessidade de conceber a realidade como representação alegórica e fantasiosa é dada tanto pelos gráficos do jogo – que permitem estabelecer o limite existente entre os elementos referenciais e o plano da realidade em que o jogador se encontra, quanto pela narrativa presente no roteiro – que possibilita a adição de outros mundos, portais e de personagens com características marcadas e estereotipadas de herói e vilão, bem como a ideia de o jogador-leitor se conceber dono do destino, ser capaz de interferir e ou determinar o destino e o desenrolar da história jogada.

Na literatura, embora alguns autores permitam que a conclusão seja tomada pelo leitor, no jogo, a conclusão é projetada por seu idealizador, mas pode ser conduzida de diferentes maneiras, pois ela será construção colaborativa, isso é, a narrativa apresenta um plano possível, mas é o ato de jogar e a busca decifrar um

mistério, seguir pistas ou atingir um determinado objetivo que orientarão o desenrolar da história e a identificação do leitor com o jogo.

Sendo o roteiro para jogos digitais um modelo de projeto referencial e produtor de novas linguagens, fruto de uma narrativa semiaberta – pois os idealizadores projetam jornadas e sub-jornadas possíveis e cabe ao jogador desvendar e se identificar com o melhor caminho de leitura – como gênero, pode-se perceber um grau de instabilidade tipológica, as características e procedimentos que o determinam como tal, não são determinantes para sua materialização, como se observa nos dois modelos de roteiros utilizados para análise e comprovação da tese. São portanto, projetos cuja materialização não depende apenas da intencionalidade de seus idealizadores, mas do modo como os demais membros da equipe o interpretarão, a fim de atender o gosto pessoal do roteirista, bem como as projeções antecipadas acerca de como receberão o projeto em sua materialidade.

Outro aspecto importante sobre esse gênero é justamente a necessidade de compreendê-lo distintamente dos roteiros utilizados para projetos de filmes e teatro. Existe o diálogo, mas a dinâmica e a importância da mecânica do jogo se faz necessária para obtenção do objetivo do projeto de jogo. A clareza das intencionalidades deve passar pela fase intertextual, conceitual em consonância com mecânica do jogo que envolve aspecto fundamental para o design do jogo e sua identidade com público a ele destinado. Trata-se de uma etapa de leitura e interpretação de intencionalidades. Tais intencionalidades estão circunscritas ao processo

Compreende-se por mecânica o conjunto de elementos que envolvem o gráfico do jogo e a jogabilidade. Segundo os especialistas de jogos, a jogabilidade e mecânica do jogo são tão importantes quanto a história pelas quais estão vinculados. Existem jogos em que a jogabilidade é traço mais marcante que a própria narrativa. A mecânica demonstra os objetivos do jogo, dos mais básicos aos que incluem sua finalização. Como os jogadores devem fazer para alcançar os objetivos primários para conquistar o objetivo central do jogo e seguir as etapas.

Há diferentes formas de estabelecer a mecânica de jogos e ela está relacionada às formas de entretenimento lineares (livros, filmes, músicas). Atualmente há casos de livros, filmes e músicas que não são lineares e que fazem uso de uma mecânica de interação diferente, mas isso os tiraria de suas definições e estilo padrão de

experiência (leitura, percepção e escrita) e os colocariam numa dinâmica relacionada à funcionalidade, grosso modo, do cumprimento de fases, regras para se atingir um determinado objetivo. Jogos muitas vezes são definidos como jogos por conterem a mecânica. Assim, os roteiros destinados aos jogos digitais precisam considerar esse aspecto para compor e justificar o modelo de interação proposto por seus idealizadores, os roteiristas propriamente ditos.

Outro aspecto relacionado à mecânica do jogo é a estética associada à tecnologia capaz de suportar as intencionalidades do projeto, a fim de possibilitar a imersão do jogador ao mundo criado e seu conjunto de regras de existência. Incluem-se nessa categoria: aparência, cheiros, sons, sabores e sensações.

Todavia, pode-se afirmar que ainda não existe tecnologia acessível ao grande público que apresente todas os planos sensoriais, e a alternativa para tornar essa realidade projetada mais próxima possível do jogador e criar o valor ficcional mais próximo da realidade, recai a estética que consegue brincar com a sinestesia e ampliar os índices de imersão. Por exemplo, dando sentimentos de frio a um jogador pelas cores que vê, fazer o jogador sentir o local fétido que está ao ver o feedback de personagens e ouvir o som de carne sendo esmagada, ossos quebrados, bem como da sensação de sentir a batida do carro, a tristeza da perda de um aliado.

Assim, o que é visível compete à estética do jogo em busca de tornar aparente o enredo. O que não está visível recai à mecânica do jogo. Dois aspectos importantes para a materialização do roteiro e conseqüentemente para a criação do jogo. Esse aspecto é fundamental para a adesão do público destinado.

Assim, é possível afirmar que o roteiro para jogos digitais, dadas suas características como gênero textual específico, apresenta particularidades discursivas que mobilizam o processo de leitura, a escrita como projeto vinculado a uma atividade multi e transdisciplinar, bem como o teor dialógico e polifônico, fatores fundamentais e pertinentes na construção de identidades. Portanto, a identidade jamais será construção orientada e desvinculada do discurso, muito menos o resultado proveniente dele e por ele, mas pelo caráter intra e interdiscursivo que o gênero, pautado pela adaptação, é capaz de elucidar.

Por se tratar de estudo que considera a tríade leitura – formações textuais-discursivas e as características específicas do gênero roteiro aplicado aos jogos digitais, a compreensão acerca do processo de construção de identidades na relação literatura e jogo se faz relevante e norteadora nos processos criativos identitários. Esses projetos evidenciam a relação entre os idealizadores do projeto para jogos e a sociedade conhecedora e desconhecedora de obras literárias. Ambas promoverão formas distintas de leitura de mundo e a identidade e ou identidades serão sempre transitórias, ainda que os avatares, presentes nos jogos, contemplem e vinculem a ideia de perpertualidade.

4 **Avatares e a construção de identidades**

Este capítulo apresentará um panorama analítico acerca da noção de avatar, a fim de promover nuances sobre o conceito de identidade tendo em vista os procedimentos históricos, mitológicos e linguístico em torno do avatar e a identidade a partir dele estabelecida.

O termo avatar tem sua origem no contexto religioso, mas é sobre o espaço virtual que o termo ganhou relevância, sobretudo no ambiente dos jogos digitais. Ele foi popularizado no campo dos jogos eletrônicos, por meio da sugestão feita no livro **Snow Crash**, de Neal Stephenson (1992/2000). Na ficção, o escritor trata de um ambiente virtual tridimensional em rede onde os usuários poderiam adotar personalidades, viver outra vida ou apenas estender sua existência.

Segundo as ideias de Stephenson sobre o conceito de avatar:

As pessoas são pedaços de *software* chamados avatares. Eles são os corpos audiovisuais que as pessoas utilizam para se comunicarem umas com as outras no metaverso. (...) Seu avatar pode ter a aparência que você quiser, limitada somente por seu equipamento. Se você é feio, pode tornar seu avatar bonito. Se você acabou de sair da cama, seu avatar pode estar vestindo roupas bonitas ou com maquiagem profissional (STEPHENSON, 1992: 33-34).

O termo avatar é de origem sânscrita: *avatāra*, conceito advindo do Hinduísmo que significa “descida de uma divindade do paraíso (à Terra)”.

Segundo o hinduísmo, Vishnu vem ao mundo de diversas formas, e essas formas são chamadas de avatares, que podem ser humanas, animais ou uma combinação dos dois. Esse conceito data de cerca de 500 a. C e esteve presente por anos na tradição oral, antes de ser transcrito em um antigo texto Hindu conhecido como **Garuda Purana**, que trata dos dez avatares usados pelo deus Vishnu para realizar trabalhos especiais na esfera humana. Todos esses avatares aparecem ao mundo quando um grande mal ameaça a Terra. Os avatares de Vishnu são:

- a) Matsya, que se configura como Peixe;
- b) Kurma, representado pela Tartaruga;
- c) Varaha, o Javali;

- d) Narasimha, o Homem-Leão;
- e) Vamana, o Anão;
- f) Parashurama, o Homem com o machado;
- g) Rama, o arqueiro;
- h) Críxena (Krishna)
- i) Buda, o Iluminado Sidarta Gautama
- j) Kalki, o espadachim montado a cavalo.

Segundo os preceitos religiosos do Hinduísmo, que permeiam o conceito de avatar, nove desses avatares já estiveram presentes na Terra, restando apenas um a ser conhecido – o Kalki – o espadachim montado a cavalo. Sob essa perspectiva, pode-se dizer que o avatar, dada sua representação simbólica e justificativa amparada no contexto religioso, traz consigo argumentos para sua representação em determinada história, em determinado tempo e em determinado espaço, sendo, portanto, contextual, circunstancial e aplicável a dada situação.

Tal argumento é justificativa para o uso de determinado avatar, tem relação muito próxima aos Mitos instaurados nas diferentes civilizações, pois, pelo teor de representatividade, bem como de perpetuação simbólica e explicativa, no sentido moralizador, sua identidade será sempre um processo de retomada histórica. Assim, faz-se necessário compreendê-lo por essa perspectiva estabelecendo com isso uma relação identitária permanente, ainda que seja mutável e circunstancial.

A palavra mito é grega e significa contar, narrar algo para alguém que reconhece o proferidor do discurso como autoridade sobre aquilo que foi dito. Assim, Homero (**Ilíada** e **Odisseia**) e Hesíodo (**Teogonia** e **Dos trabalhos e dos dias**) são considerados os educadores da Hélade (como se chamava a Grécia) por excelência, bem como os rapsodos (uma espécie de ator, cantor, recitador) eram tidos como portadores de uma verdade fundamental sobre a origem do universo, das leis, por reproduzirem as narrativas contidas nas obras daqueles autores.

Todavia, com o surgimento de tecnologias e por necessidade do homem, o conceito de mito passou a ganhar outras características para poder, assim, confirmar seus argumentos de narrativa da verdade.

A filosofia passa a ganhar importância e o pensamento acerca de “crenças” passa a dar lugar aos questionamentos sobre os fenômenos, sobre a origem do universo. Todavia, apesar da razão, da racionalidade sobre os fenômenos, bem como sobre a religião e sobre conceitos universais como verdade, justiça, passam a dar status de inferioridade ao mito; a Grécia jamais o ignorou, ou o substituiu por pensamentos filosóficos ou correntes filosóficas em sua totalidade. Autores como Platão eram lidos ainda sobre a temática do mito.

Sob essa perspectiva, é possível afirmar que o *logos* (discurso, razão, palavra) não conseguia atingir seu objeto, todavia, o mito – aquilo que era apenas visto como fantasioso, imaginário, consegue manter sua importância por seu valor prático na formação do homem e essa significativa importância está intimamente relacionada à composição da identidade necessária na composição das personagens presentes nos roteiros de jogos digitais.

O mito, configurado e orientado sobre modelos de narrativas “surpreendentes”, “fantasiosas”, com teor moralizante (no sentido de educativo e figurativo dado o valor atribuído às imagens e à linguagem construída), na maioria das vezes, coloca o homem em posição de fraqueza e, conseqüentemente, dependente de um ser de força superior que possa livrá-lo dos males vividos, podendo ser eles seus próprios vícios e/ou desvios de conduta.

Cada civilização criará histórias e personagens que poderão justificar a necessidade de se acreditar em algo ou mesmo para tentar responder questões de ordem religiosa, fenomenológicas, cujas respostas nem a ciência é capaz de responder de forma imediata e objetivamente.

Ainda que a Filosofia promova a reflexão, a construção de saberes sobre tais fenômenos, a Ciência, sob a perspectiva da tecnologia, tem dificuldade em encontrar respostas segundo procedimentos e métodos desvinculados da história. Em suma, desvinculados da gênese da questão, e quando as encontram, são concebidos de modo subjetivos e com raízes ainda nos mitos e na Filosofia.

Embora o conceito de mito, vinculado à narrativa, seja importante para compreensão do conceito de avatar, uma vez que as implicações terminológicas pressupõem a narratividade como elemento em comum, é sobre o conceito de mito trabalhado por Assmann, que adota os pressupostos teóricos e metodológicos a partir dos trabalhos de Blumenberg, que essa relação mito, avatar e identidade estará mais evidenciada ao longo dessa exposição.

Assmann assume de Blumenberg o conceito da “constância icônica” (*ikonische Konstanz*) que é responsável pela identidade do mito. Esta constância icônica, a permanência constante de elementos recorrentes ao longo dos séculos, pautados na representação imagética, em contextos e gêneros literários variados, são articulados por Assmann com o conceito da “constelação”.

Para identificar a essência do mítico, Assmann prefere não destacar a “narratividade” de um tema, mas sua “iconicidade”. Nesse sentido, ele considera insuficiente e simplista o conceito que define o mito como uma “história + *differentia specifica*” (por exemplo, “um mito é uma história dos deuses”). Para o autor, para considerar o mito em toda sua abrangência histórica é preciso perceber a presença dos elementos recorrentes que Assmann chama de “constelação” ou “ícon” (plural “ícons”; em alemão: *das Ikon, die Ikone*).

O termo “constelação” considera o fato de que, por trás de textos que aparentemente falam na linguagem do mito, mas não desdobram contextos narrativos, não é necessário resgatar o mito sendo representação de um contexto, fechado por suas características tipicamente universais, senão algo como complexos de sentido pré-míticos que se desdobram em mitos completos apenas em alguns casos, ao longo da história. Isso é muito comum em roteiros de jogos, quando são analisadas as escolhas linguísticas de representação das personagens.

Alguns nomes dados às personagens retomam o mito, por esse mito ser algo culturalmente marcado e designador de modos, condutas e ações, independentemente da relação que esse mito tenha com a história do jogo. O contrário também ocorre, pois, muitas vezes, a escolha do nome de determinada personagem procura estabelecer a relação do mito com a narrativa em que ela esteja vinculada, ainda que a narrativa ocorra sob outras combinações temáticas. Essa retomada, no tempo presente pode ser compreendida também como intertextualidade e pode compor, direta ou indiretamente a biografia da personagem.

Todavia, nesta concepção de mito, as “constelações” ou os “ícons” que estão na base da história não são funções cujo significado reside naquilo que atribuem ao enredo da história.

Desta feita, a constelação tem sua vida mitológica própria e a iconografia e fraseologia mitológica da cultura são perpassadas pelas imagens e constelações fundamentais de determinado mito sem que se pensasse nele no sentido de citação ou alusão, cada vez que aparece determinada constelação, determinado *ícon*. Cada mito

refere-se a um universo de imaginários, de maneira muito concreta, elaborado em imagens, mas também fora dele, em abundância de imagens, ritos e textos.

Nesse sentido, a premissa é que as constelações têm seus significados em si e podem ser separados por completo do enredo, como podemos perceber no uso dos avatares. Eles podem ter suas matrizes na história, representar um modo de ser vinculado a aspectos constitutivos da identidade de poder, influência sobre os outros ou representação de valores, atitudes, etnias, beleza e mesmo vícios e ações negativas, sem estarem submersos, necessariamente, a narrativas que os justifiquem como tais.

Assim, o mito está presente na imagem que o avatar projeta sobre quem o escolheu, ou sobre quem os cria, não somente nos elementos tipicamente presentes na narrativa, ainda que eles sejam retomados consciente ou inconscientemente por quem os assume em processo de interação.

Sob essa perspectiva, a narrativa do mito pode ser assumida por diferentes pessoas, em diferentes contextos enunciativos, mantendo descrições mais ou menos fechadas em si. Pode-se dizer, que o conceito de avatar trabalhado nesta tese prevê pelo menos dois aspectos significativos, além de sua base dialogal com o conceito de mito.

O primeiro de que sua construção é sempre relacional e justificada por uma necessidade representativa por um “eu” assumido pelo avatar, por um “tu”, justificado pela necessidade e pela forma pela qual o “eu na condição de avatar” por ele é visto e por um “ele” – a história que justifica sua representação nas diferentes manifestações. Logo, o primeiro aspecto a ser considerado é o da enunciação configurando elemento auxiliar na caracterização do avatar, seja ela instância de manutenção e divulgação de constelações, seja vertente de recontextualizações e referências.

O segundo aspecto, muito vinculado ao primeiro, a ser considerado é seu papel generalizante e representativo de modelos estereotipados de descrição, atuação (ação) e formação discursivo-ideológica, aspectos esses que serão tratados pela Análise do Discurso de linha francesa.

Segundo Benveniste: “É na linguagem e pela linguagem que o homem se constitui como sujeito” (1989: 286). Essa afirmação nos faz pensar em dois elementos fundamentais da relação – linguagem e subjetividade: a primeira da linguagem na qualidade de bem material e de essência do homem, algo imanente e a segunda se refere à relação dessa linguagem construída pela interação com o outro.

Considerando que a subjetividade tratada por Benveniste elucida a enunciação como ato individual marcado por jogo interlocucional entre um “eu” e um “tu” no tempo e no espaço, surge o questionamento acerca da concretude desse jogo de atores e suas “subjetividades” no ambiente do ciberespaço, sobretudo no que se refere à formação e a apropriação de avatares no ambiente virtual.

Assim, é possível responder a indagação de como as marcas de sujeito são expressas nesse ambiente, uma vez que os avatares, pela relação de alteridade já expressa em sua gênese, lhe garante o papel de sujeito, pelas relações de tempo e espaço – instâncias capazes de representar fidedignamente esse “aqui e agora” criado e, por veze, eternizado pelo ambiente virtual, o que tornaria essa enunciação um ato único no contexto de apropriação de avatares, se também são qualificados como elementos estereotipados e representativos de grupos pela individualidade proveniente da escolha do interlocutor no processo de interação, que já foi fruto da avaliação dos comportamentos coletivos.

A enunciação, o conceito de avatar e seu valor mítico são nuances que determinam e respondem tais questionamentos, a medida que a apropriação de determinado avatar requer essa enunciação e a identificação provisória entre o jogador leitor e seu avatar escolhido naquele ambiente.

4.1 Avatares e Análise do Discurso

Como já postulado, as formações discursivas são aquelas que em determinada formação ideológica, levando em consideração a relação de classe, determinam o que pode e o que não pode ser dito a partir de determinada posição ou dada conjectura (BRANDÃO, 2004).

Nessa perspectiva, o avatares, dadas suas características, evidenciam esse movimento da formação discursiva em que eles se encontram. Pois determinam um conjunto de enunciados, bem como ações que são condizentes em suas características de armadura a ser assumida pelo jogador, durante determinado jogo. Os avatares, são elementos representativos e resultantes dessa formação discursiva composta por uma biografia e, no roteiro, constituído de elementos descritivos bem articulados, bem como condizentes das imagens da personagem assumida pelo jogador.

No contexto virtual, o perfil por ele concebido, permite-lhe executar determinadas ações e, ao mesmo tempo, o impede de realizar outras, ainda que a avaliação seja de quem escolheu esse ou aquele avatar, com essa ou aquela característica.

A questão é que, ao assumir determinado avatar, tais impedimentos já são conhecidos e relativamente aceitos pelos usuários, estando eles ou não em ambientes cuja interação é motivada por jogos online. Os avatares estarão vinculados a práticas sociais específicas, bem como formações discursivas determinantes e capazes de evidenciar suas ações, vale dizer: do jogador – o leitor usuário.

No âmbito de jogos digitais online, tais preceitos são evidenciados como aspectos importantes para o andamento do jogo, pois estão vinculados a sua jogabilidade, ao gênero do jogo (aventura, suspense, terror) e à narrativa propriamente dita. A narrativa, nesse contexto, leva em consideração a mecânica e os movimentos vinculados aos aparatos gráficos e técnicos.

Pêcheux é um dos responsáveis por essa noção de formação discursiva de que temos conhecimento nos dias de hoje. Ela é decorrente de proposições de Foucault e apresenta dois tipos de funcionamentos presentes também no universo digital e vivenciado linguisticamente por seus usuários.

O primeiro funcionamento é conhecido como paráfrase – a formação discursiva vista como sistema de paráfrases, de constante retomada e reformulações de enunciados: procedimento de preservação de dada identidade.

Nesse sentido, os avatares são representações parafrásicas de um, ou vários modelos externos ao ambiente virtual, logo, a partir de características estereotipadas, preservam aspectos socialmente construídos e aceitos. O ambiente virtual seria apenas mais um ambiente onde essa prática, dado o tipo de roteiro, de narrativa mobiliza uma releitura de modos de ser e agir assumidos por outra identidade, a identidade vivida e representada pelo avatar.

Dessa forma é possível afirmar, que quando os avatares são utilizados por determinada pessoa, esses traços compõem a formação discursiva prevista e atestada por suas características e estão mobilizadas por estereótipos. Pode-se dizer que, nesse ambiente, o usuário assume, por intermédio do avatar, determinada condição de sujeito ideal – no sentido de garantir, naquele espaço, o papel constitutivo e marcado por elementos que o determinam como representação do outro “ser”, este capaz de representar, naquele contexto de condições favoráveis, as ações de determinada

identidade assumida, todavia provisória e condicionada ao tempo da narrativa decorrente ao ato de jogar.

Embora esse movimento também possa ser visto na literatura e nos romances, principalmente do período pós-moderno, representados pelo conceito de herói, e do anti-herói, a dinâmica do ambiente virtual instaurada no jogo e nas redes sociais, possibilita a adesão direta dos interlocutores ao se apropriarem de narrativas fragmentadas que são construídas coletivamente na e pela interação, por meio do diálogo e das diferentes formas de reprodução de realidades, de acordo com as diferentes formações discursivas.

Convém salientar que, nesse espaço, não é a verdade que é defendida, mas o que é verossímil e sendo verossímil, no contexto virtual, tudo é e tudo pode ser considerado realidade, no entanto, provisória, contextual, relativizada e efêmera.

O segundo diz respeito ao pré-construído, as construções anteriores e exteriores que se diferenciam do que é construído pelo enunciado. O enunciado projetado e assumido pelo avatar nunca será o enunciado materializado por um processo de interação inédito. Será sempre a construção baseada em construções já estabelecidas.

Fazendo referência a Nietzsche, Pêcheux (2002), diz que “todo fato já é uma interpretação”, elucidando dessa forma, a mediação na qualidade de elemento base para as relações, sejam elas entre um contato e um objeto, ou com o outro. Seja qual for a relação, a linguagem não poderá ser compreendida como sistema significativo fechado, sem sua relação, sem o contato com o exterior, devendo ser compreendida, portanto, a partir do contexto histórico-ideológico dos sujeitos que a produzem e que a interpretam.

Pêcheux (2002, p.32) diz, ainda, que é necessário “suspender a posição do espectador universal como fonte da homogeneidade e interrogar o sujeito paradigmático, no sentido kantiano e também no sentido contemporâneo do termo”, tudo pode ser relativizado, contextualizado e compreendido a partir de determinado lugar e sob condições específicas de interação.

O duplo sentido – representativo e contextual – evidencia duas perspectivas de caráter simbólico e funcional que poderão ser assumidas como instâncias presentes ao processo interpretativo do sujeito provido de escolhas e leituras de mundo particulares ou puramente factual.

Ainda a respeito dessa relação fato e interpretação, podemos associar as reflexões de Baudrillard a respeito da condição do avatar que é assumida conscientemente quando o ambiente virtual é acessado, podendo ser visto sendo algo cuja criação ou associação está pautada em escolhas e são motivadas por diferentes aspectos da vida, da concepção de sujeito e das relações e intervenções que são feitas em diferentes mundos e realidades criadas, portanto, são simulacros. Para Baudrillard, a realidade pós-moderna é simples reflexo e simulação daquilo que outrora pôde ser chamado de real (verdade).

Sob essa perspectiva inicial, o autor não nega o passado, mas denota que ele configura ato de simulação, logo as bases da realidade são condicionadas a modos de representação de mundo. Baudrillard compara o real momento a uma múmia que é puramente um objeto empanado de algo que já fora do humano.

A partir desse pensamento, questiona-se se os avatares teriam essas mesmas características, mas em condição atrelada às escolhas conscientes que o sujeito-usuário faz para se transpor a outro mundo, também idealizado, e interagir, assim, com outros avatares e outras representações, tendo como premissa o retorno a esse mundo concebido e orientado por simulacros, que seria o mundo externo ao mundo virtual e ao mundo representado ficcionalmente da narrativa do jogo.

Segundo seus estudos, o que se vê é apenas um esboço representativo de um povo, de um tempo e de um lugar já perdido. Ou seja, o que é atualmente apresentado como verdade é apenas simulação de algo que foi real, não muito diferente do conceito de verossímil, muito utilizado para justificar as representações de mundo trazidas pela literatura e que, conseqüentemente, também são trazidas para o universo virtual, ainda para que seja concebido em tal qualidade, a realidade deva ser garantida como ponto de partida, antes mesmo da descoberta da múmia que, metaforicamente, representa a manutenção das características do ser “vivo” após sua morte, sendo o símbolo, portanto, da perpertualidade da realidade possível.

Para aprofundar a questão e, ao mesmo tempo, torná-la mais compreensível, o sociólogo estabelece diferentes definições para os atos de fingir e simular. Na concepção de Baudrillard, o ato de fingir não altera a realidade, logo, o avatar, na condição de elemento ficto ou representante dessa ficção, constitui a farsa na qual o ator principal está consciente de sua encenação – tida como o ato de simular situações, representar ocasiões previamente conhecidas.

Nesse contexto, ao eu-usuário simula a realidade que pode ser concebida no ambiente virtual e, conseqüentemente, para isso se vale de atos linguisticamente capazes de compor um conjunto de ações e modelos de interação possíveis e plausíveis de encenações, ainda que tais representações não sejam efetivamente vividas pelo eu-usuário, mas que podem ser acionadas e criadas em função de experiências construídas e vividas por outros sujeitos em situações “reais”. Trata-se, dessa forma, de uma forma de apropriação de um ou vários atos já vividos socialmente, mas não sua própria realidade, somente uma realidade aparente.

Para ele, pode-se fingir estar doente se comportando de forma que induza ao estado débil de saúde. “[...] Cria-se a geração de um real sem origem e sem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991, p. 76).

Sob essa temática, os avatares são simulacros e, segundo o autor, simulacros são experiências, formas, códigos, digitalidades e objetos sem referência que se apresentam mais reais do que a própria realidade, são “hiper-reais”. Conforme o autor “[...] a simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (BAUDRILLARD, 1991: 8).

Assim, Baudrillard entende nossa condição como a de uma ordem social na qual os simulacros e os sinais estão, de forma crescente, constituindo o mundo contemporâneo, de modo que qualquer distinção entre “real” e “irreal” torna-se impossível.

Essa indistinção entre o real e o irreal ou o real projetado pode ter, na concepção dos avatares, perspectiva ora positiva – se considerarmos o aspecto literário e do bem que a literatura causa nas pessoas ao simular efeitos, conceitos e modos de ser e de agir a partir de olhares metafóricos providos de linguagens. Ora negativa – ao reconhecermos seu valor representativo.

Assim ao atrelarmos à literatura o jogo intencional de simulacros, podemos dizer que a representação pode ser vista como formadora. Sob esse aspecto, Baudrillard (1991: 45) destaca como força constitutiva do jogo de simulacros, por excelência, os meios de comunicação. Ele enfatiza que “[...] temos que pensar na mídia como se fosse, na órbita externa, uma espécie de código genético que comanda a mutação do real em hiper-real”.

A criação deste hiper-real se dá pela ausência de referente, o que torna possível a constituição da sociedade que tem como base algo denominado. Segundo

Baudrillard, “já não se trata de imitações, nem de dobragem, nem mesmo de paródia. Mas de uma substituição no real dos signos do real”.

Antes, as referências eram baseadas em algo concreto, elementos de um mundo tangível. Ao contrário da atual realidade. Aqui o signo não é uma extensão do real, mas, a substituição a ele.

Por outro lado, em se tratando do ambiente virtual, onde se vinculam os jogos digitais, as histórias concebidas a partir da origem ou criadas pela interação, desprovidas de passado, podem gerar distorções no processo de retomada à realidade do mundo que situa o eu-usuário, dadas as escolhas possíveis realizadas pelos jogadores.

Cabe ressaltar que, nessa perspectiva atrelada ao conceito de simulacro, apenas alguns aspectos foram levados em consideração, à medida que socialmente vivenciam-se realidades construídas a partir de simulacros e pouco se questiona a respeito, pois a publicidade e a televisão são ativadores de simulacros no dia a dia; a reflexão sobre o que é real e o que não é real nem sempre está na pauta das discussões entre as pessoas, trata-se, pois, de uma sessão desse trabalho de cunho mais reflexivo, nas matrizes da filosofia.

Ainda a esse respeito, a linguagem da publicidade aborda de modo bem articulado esses simulacros, independentemente da entrada no mundo virtual (internet, o ciberespaço em si). Ela é vivida e transmitida por artifícios representativos de modos de ser e agir, segundo padrões estabelecidos por formadores de opinião, por autoridades intelectuais ou pelo sentimento de dor, de alegria, ou parâmetros doutrinários da igreja, da escola, dos sindicatos e das instituições em geral. Tais elementos, pela análise do discurso e seu caráter ideológico, constituem formações discursivas representativas que validam o que pode ser dito e em quais condições podem compor-se em forma de discurso.

Sob esse prisma, a Análise do Discurso de linha francesa é capaz de permear as representações e, a partir disso, promover reflexões acerca do modo pelo qual as coisas e as pessoas podem interagir, tanto na relação do ato do fingir, quanto na relação do ato de simular, a fim de estabelecer características e a construção de modelos fechados discursivamente, por meio de formações discursivas marcadas e orientadas por contextos específicos de uso.

Portanto, pode-se afirmar que vivemos em nova fase do tempo contemporâneo, em novo mundo organizado em torno de simulacros e simulações, no qual somos alcançados, ininterruptamente, pelo jogo de simulacros, o que transforma radicalmente nossas experiências de vida, podendo destruir os sentidos e esvaziar as significações completamente, bem como relativizar para atender determinados objetivos e, com isso, construir um conceito de realidade possível e plausível de adesão no ambiente virtual.

A internet, esse novo território ocupado, nada mais é que a retomada desses simulacros, na perspectiva da referência e da não referência que se tem do passado – como conjunto de experiências vividas e transmitidas a outras gerações – dado o fato de que, nesse contexto, nem sempre as novas experiências são adquiridas dentro do ambiente, elas podem ser projetadas do ambiente externo e ganharem novas significações, bem como as trocas de experiências nem sempre geram conhecimentos ou reflexões acerca dos próprios acontecimentos ali vividos.

A internet, na dimensão do jogo, pode permitir a materialização controlada do sonho. O sonho, representando instância da imaginação, também é um conjunto de simulacros, e os jogos digitais lidam com esse princípio, a diferença é que ele é controlado e os jogadores estão acordados enxergando e controlando suas ações, em relação de tempo e espaço marcada e determinada pela narrativa do jogo, sempre finita.

Assim, o conceito de tempo e espaço nesse ambiente é diferente do conceito de tempo e espaço da realidade vivida pelo jogador. Tempo e espaço são alienares virtualmente e as narrativas podem encontrar motivações temáticas, a partir da própria interação, sem precedente ou justificativa histórica, contrariamente ao que se é vivido pelo eu-usuário fora da instância do jogo, pois a lógica, ainda que pautada por simulacros e representações, é mais lenta e ocorre por um conjunto de ações linearmente articuladas e ordenadas em cronologia temática, muitas vezes, recorrente da relação direta de causa e consequência, ação e reação, de certo e errado.

Pode-se dizer, nesse sentido, que há tentativa de sobrepor um modelo a outro, ainda que provisoriamente e de forma consciente, seja na busca de aceitabilidade social mais condizente com o que se vive em sua subjetividade marcada por seus pensamentos particulares, seja pela própria representação do sujeito que está preso em si e que, nesse ambiente, ganha maturidade e notoriedade discursiva perante os outros, ainda que sejam ações conscientemente avaliadas como fingimento,

provisório ou simulação irreal do que se é em relação a outros sujeitos-avatars contextuais.

Vale ressaltar que o termo “fingimento” nem sempre é visto pela lógica atribuída positivamente ao ato de simular, pois, o que se parece pela análise e pela observação dos processos de interação no ambiente da cibercultura, mais propriamente da rede social Facebook, que o que eles representam como avatares dizem respeito à extensão do sujeito-usuário, o que é compreensível, uma vez que não se apegam a esses conceitos para estabelecer a comunicação nessa rede social propriamente dita.

Convém salientar que simulacro significa, originalmente, um objeto material que representa algo (como um ídolo que representa uma divindade, ou uma natureza morta pintada, ou uma bacia de frutas). Nesse sentido, o eu-usuário busca representar-se na concepção de eu-avatar, seja na interação entre jogadores online, seja motivado pelo simples processo de interação nas redes sociais.

A partir da reflexão pautada nos estudos de Baudrillard (1991), faz-se necessário compreender três ordens de simulacros presentes nos diferentes processos de interação social:

- a) **Simulacros naturais**, naturalistas: com a imagem, imitação e contrafação. Eles são harmoniosos, otimistas, e têm como objetivo a reconstituição, ou a instituição ideal, da natureza à imagem de Deus; logo os jogos carregam em seus roteiros essa ideia mítica;
- b) **Simulacros produtivistas**: com base na energia e força, materializada pela máquina e todo o sistema de produção. Seu objetivo é prometiano, aplicação à escala mundial, a expansão contínua, liberação de energia indeterminada (o desejo é parte das utopias que pertencem a esta ordem de simulacros); a representação a partir de vertentes não especificamente físicas.
- c) **Simulacros de simulação**: com base nas informações, o modelo, o jogo cibernético. Seu objetivo é a operacionalidade máxima, hiper-realidade, o controle total marcado, principalmente, pelos jogos digitais interativos.

Não existe um real e um não imaginário, exceto a certa distância. Atualmente, a partir de uma ordem de simulacros para outra, estamos assistindo à redução e absorção dessa distância, dessa separação que permite um espaço ideal para a projeção ou para a crítica.

Sob esse panorama estabelecido acerca do conceito de avatar, é possível afirmar as seguintes considerações acerca de sua constituição:

1. Trata-se de um modelo verbal e não verbal de representação que carrega consigo uma história, podendo ela ser orientada por motivações do próprio avatar. Trata-se de elemento representativo de identidades construídas socialmente e ativadas por enunciações instauradas a cada momento que o ambiente virtual é visitado, dessa forma, salientando a premissa de que a identidade no contexto dos jogos digitais é transitória e efêmera.
2. O avatar traz a verdade contextual, assim como os mitos, mas sem necessidade de promover a relação direta com os elementos que os rodeiam ou necessidade de promover a perpertualidade do ensinamento ou da explicação acerca dos feitos ou do caráter heroico que pode ser assumido. A percepção é a mesma em se tratando de anti-herói ou vilão.
3. O avatar tem dimensão dupla, por se tratar de signo que é orientado por formações ideológicas e discursivas, conseqüentemente, além de lidar de modo intencional com os simulacros, tencionam tanto promover a interação propriamente dita, quanto constituir-se referência dela.
4. A instância da identidade promovida pelo avatar pode ser do conceito para a materialidade subjetiva – composição de sujeitos providos de história, logo, dentro da narrativa, como partir da narrativa para formação identitária e conceitual.
5. Paradoxalmente, pode-se afirmar que os avatares não precisam ter passado para se constituir como tal. A ideia de passado estará intimamente ligada aos princípios de referência. O passado pode ser ativado por essa estratégia de retomada, logo, o avatar ativa esse passado quando sua interação se torna fruto de uma ou várias escolhas associadas aos papéis sociais, tipo de linguagem, características.

Os avatares compõem uma faceta presente no processo de formação de identidade à medida que trazem consigo aspectos enunciativos e de formações discursivas e ideológicas, como serão vistos na análise das personagens presentes nas obras literárias que passarão a ser concebidos além de personagens como avatares por meio do princípio de escolha assumido pelos jogadores.

4.2 Avatares: enunciação, signo e subjetividade

Antes de estabelecer a relação entre avatar, enunciação e subjetividade de modo analítico, faz-se necessário salientar que se pretende discutir os aspectos que os determinam em sua instância material, discursiva e representativa do sujeito no ambiente virtual e como são operados tais elementos em sua constituição. Faz-se necessário, também, promover uma reflexão acerca do conceito de subjetividade atribuída aos conceitos de língua, linguagem, avatar, enunciação no ambiente ciberespacial, lôcus de produção, representação e de interação de avatares na modernidade, para estabelecer, assim, os elementos que compõem identidades na relação literatura e roteiros para jogos digitais.

Uma vez tratado o conceito de avatar, a partir de sua gênese na religião, bem como em relação ao conceito de mito, a reflexão agora segue a ótica analítica com vistas a compreender sua natureza intrínseca a fim de promover reflexões possíveis acerca dos fenômenos relacionados à linguagem.

Sob essa perspectiva, para se compreender o conceito de subjetividade, faz-se necessário compreender o conceito de língua tratado por Benveniste, que se diferencia do de Saussure, uma vez que a vê como essencialmente social, concebida no consenso coletivo e vinculado às formações discursivas. Para o teórico da enunciação, "(...) somente a língua torna possível a sociedade. A língua constitui o que mantém juntos os homens, o fundamento de todas as relações que por seu turno fundamentam a sociedade." (BENVENISTE, 1989: 63).

Diferentemente de Saussure, que concebe a língua como código fechado em si, estruturado por signos, Benveniste vê a língua como instância de interação, capaz de construir coletivamente sentidos e a sociedade em si. Desse modo, podemos afirmar que o avatar não pode ser visto como um signo fechado, à medida que suas composições física, psicológica, social e cultural são resultantes de adesões sociais: é pela coletividade que o avatar se justifica e constrói no jogador-leitor, por meio de suas escolhas – a sensação de individualidade.

Todavia, não podemos desconsiderar que o avatar também seja um signo, que, assim como a própria definição de signo tratada por Ferdinand Saussure e vista por muitos teóricos e linguístas se configura como escorregadia, o avatar se enquadra

nessa mesma categoria, sendo portanto, um tipo de signo que não se define ou se caracteriza por si. Trata-se de um signo de interação. Essa perspectiva relativizada do signo, só passa a ser mais bem compreendida quando a dupla relação significado e significante, também é compreendida pela perspectiva da arbitrariedade, como podemos perceber nessa definição acerca da sua natureza:

O signo soma, sema, etc. Só se pode, verdadeiramente, dominar o signo, segui-lo como um balão no ar, com certeza de reavê-lo, depois de entender completamente a sua natureza, natureza dupla que não consiste nem no envoltório e também não no espírito, no ar hidrogênio que insufla e que nada valeria sem o envoltório. O balão é o sema e o envoltório o soma, mas isso está longe da concepção que diz que o envoltório é o signo, e o hidrogênio a significação, sendo que o balão, por sua vez, nada é. Ele é tudo para o aerosteiro, assim como o sema é tudo para o linguista (SAUSSURE, 2002: 102-103).

Segundo o estudioso, sua natureza não está nem na forma, nem na ideia, no conceito em si. Saussure denomina o signo de sema e a forma, ou o significante, de soma, mostrando a dificuldade em denominar o signo. A metáfora do balão no ar demonstra o quanto o conceito de signo é escorregadio, ou complexo para se apreender. Assim, por meio dessa metáfora, é possível entender que o signo é um balão no ar, e este “por sua vez, nada é”. Para o autor, mesmo ao dominar o signo, ao compreender sua natureza, os estudiosos só podem segui-lo como um aerosteiro segue um balão no ar, que só pode reavê-lo em terra, quando o balão deixa de ser, sua anatomia é revelada como constituintes, mas a representação não.

Assim, a noção de arbitrariedade é de extrema importância para a compreensão do signo, pois essa noção nos permite compreender que um significante não está intimamente relacionado, preso, afixado e dependente a um significado correspondente. Isso porque não há razões para tal união, ela é sempre imotivada. Mesmo quando Saussure evidencia a existência da arbitrariedade relativa, ela é relativa a outro signo que é absolutamente arbitrário, logo, as combinações serão sempre arbitrárias. Saussure dá um exemplo na edição de 1916 – a palavra dezenove, motivada por dez e nove, que por sua vez são absolutamente imotivadas (SAUSSURE, 1996: 152-153).

Em consequência ao princípio de arbitrariedade, é possível afirmar que o signo pode se desfazer quando se desfizer sua união estabelecida por um significante e um significado, bem como que um significante pode unir-se a outro significado qualquer e assim sucessiva e reciprocamente.

Assim, a união que resulta num signo não pode ser vista como eterna, pois um significante não está colado a um significado, ele pode estar “alocado” e essa característica “transitiva” é responsável por compreendermos a língua como entidade de múltiplas transformações e ressignificações. Além disso, permite a variabilidade de sons e sentidos. Como não existem razões explicáveis para um significante unir-se a um significado, podemos inferir que a união ou o equilíbrio instaurado pelo signo “formado” se dá quando significante e significado são proporcionais e inseridos em contextos culturais mais ou menos convergentes.

Ainda que a metáfora do balão procure promover novas perspectivas sobre o status de signo, entidade fechada, é com o pensamento de Benveniste sobre a língua, ainda que na condição de signo, que ela ganha novas perspectivas e motivações para propor novos esclarecimentos, permeados pelo funcionalismo em vez de sua estrutura. O autor propõe dois planos de sentido que possibilitam novas perspectivas analíticas: o semiótico e o semântico.

O plano semiótico vai ao encontro do pensamento de Saussure, pois confere o signo significando no sistema, ainda que arbitrariamente. Tal pensamento se justifica pela observação dada à língua sob a ótica estruturalista ainda em voga. Já no segundo há a expressão do sentido resultante da relação do signo com o contexto, o modo de significar do enunciado, negando dessa forma a estrutura como sendo norteadora da significação.

Sob essa ótica, a noção de discurso se adequa a essa relação à medida que a língua é concebida como um trabalho social. Assim, Benveniste vê a língua no seio da sociedade e da cultura porque, para ele, o social é da natureza do homem e da língua, logo o avatar, embora seja projeção de escolhas do homem, que organiza e sistematiza o próprio sistema de escolhas, será o conjunto de informações contextualizadas que o justificam sendo provido de identidade mediada ou espelhada do homem em função do homem e para o homem inserido mundo das significações.

Observa-se que a relação entre língua, sociedade e cultura é determinante para os estudos de Benveniste, à medida que o coletivo formaliza um querer social e promove atos de fala essenciais para um “fazer” que, embora em alguns momentos seja individual, ele se configura coletivamente, na interação e pela interação.

Os avatares se apropriam desses mecanismos para se fazer e estar no ambiente cibercultural sob diferentes esferas. A primeira na condição de signo e a segunda na condição de pertencente a um dado contexto de produção e de sentidos relacionais capazes de legitimar o signo na qualidade de um sistema provido da esfera do significante e do significado.

Sob esse ponto de vista, a tecnologia, o ambiente da internet, a cibercultura propriamente dita, podem ser compreendidos como instâncias para manifestação dessa construção discursiva, de modo a tentar representar identidades coletivamente legitimadas pelo discurso e no discurso. São, portanto, contextuais, circunstanciais e formados segundo intencionalidades advindas pela relação do eu e do tu em determinada enunciação.

Pode-se dizer, também, que estão nesses contextos para realizar determinado objetivo, assim como os avatares eram escolhidos pelo deus, em uma determinada época com o objetivo de cuidar, salvar e resolver problemas aqui na Terra, como é postulado pela ideologia hinduísta e por outras culturas que se valem do mito para perpetuar preceitos e ensinamentos.

Dentre os contextos em que os avatares estão veiculados, o contexto cibercultural é aquele que é mobilizado e orientado pela criação de diferentes enunciações e os mais significativos no aspecto da interação dos jogos digitais. Tais enunciações são ordenadas por um “eu” anterior ao acesso do ambiente virtual, seja ele configurado pelas redes sociais, ou por comunidades de jogos online. Esse “eu” assume o “eu-avatar” que pode ser representado por imagem ou grafos ilustrativos, bem como desenhos em quadrinho ou por um conjunto de informações capazes de definir um determinado perfil em redes sociais.

Os avatares não seguem, geralmente, todas as características do “eu” anterior – o jogador propriamente dito – mas, em muitos casos, valem-se delas no processo de criação ou de escolha de avatares representativos de personalidades, papéis sociais.

Todavia, convém salientar que ainda que haja essa influência, a ideia de espelho não se enquadra nesse contexto, à medida que o espelho que projetaria a imagem do interlocutor a outros interlocutores não expressa o ato natural e espontâneo de suas ações. Sempre haverá um melhor ângulo, a melhor roupa, ou a melhor frase que poderá instaurar no outro a realidade planejada e artificial.

O espelho, por mais que projete a bidimensionalidade, se vale de cenas enunciativas sempre únicas e, por isso, estagnadas pelo já conhecido que se vê e se conhece à medida que acontece sua projeção momentânea. Já o ambiente virtual é capaz de eternizar um modo de ser durante determinada cena enunciativa, ainda que esteja estática e representada por uma imagem.

A partir do momento que o “eu” anterior assume o “eu-avatar”, nesse ambiente, novas enunciações são criadas e modificadas durante os diferentes acessos, e por diferentes dinâmicas de interação. Essas enunciações são marcadas por “subjetividades” que estabelecem certa “verossimilhança” capaz de aproximar no máximo os agentes-usuários das condições naturais do homem, bem como promover a comunicação instaurada e ordenada por um conjunto de crenças, valores e modos diversificados de representação.

O espelho pode reproduzir os movimentos do ilocucionário, mas o ambiente virtual pode, por intermédio da intermídia, mediar esses movimentos assíncrona ou sincronicamente, depende, todavia, da internet, dos softwares e da intenção do interlocutor.

Ao relacionarmos essas enunciações aplicadas a cada acesso, a cada troca de página, a concepção de avatar terá essa dupla relação – o eu anterior e o eu-avatar, ainda que se apresente ao outro sob a imagem de uma fotografia, capaz de representá-lo ao outro sob adjetivos e enunciados previamente escolhidos. Assim, a subjetividade marcada pela gênese da linguagem passa a ser também vista no ambiente virtual como pertencente à categoria de análise denominada *ethos*.

Os estudiosos da retórica designavam pelo termo *ethos* a construção de uma imagem de si destinada a garantir o sucesso do empreendimento oratório. Roland Barthes define o *ethos* como “os traços de caráter que o orador deve mostrar ao auditório (pouco importando sua sinceridade) para causar boa impressão: é o seu jeito

[...]. O orador enuncia uma informação e ao mesmo tempo diz: sou isto, não sou aquilo”.

A escolha de um avatar está intimamente associada a esse pensamento – a subjetividade marcada pelo *ethos*, em tentativa permanente de designar individualidades e modo de ser, pautado no modo em que o “ser” usuário se enxerga e ao modo pelo qual ele quer que a audiência o enxergue – orientada, portanto, pela escolha de uma imagem ou de enunciados que o caracterizem perante os outros. Todavia, ao mesmo tempo em que o avatar é capaz de representar “subjetividades”, ele também apresenta um conjunto de generalizações prototípicas resultantes de diferentes modelos de representação de personalidades que são orientadas por descrições determinantes do modo de ser e de agir em determinado contexto, assim como as constelações e os mitos que são constituídos e, quando retomados, circunscritos por ações e reações podem ser revividos por diferentes pessoas, em diferentes momentos de interação e a cada acesso ao ambiente virtual.

O ambiente da cibercultura – das redes sociais propriamente ditas – a partir desse conceito torna-se propício à exposição da imagem ou imagens capazes de relacionar os diferentes “eus” aos diferentes “tus”, em dimensão desprovida de fronteiras discursivas, mas inseridas no modelo de comunicação capaz de explicitar subjetividades a partir do conceito de “escolhas” e de arranjos cibernéticos. Escolhas essas enquadradas e, por vezes, alusivas a estereótipos representativos de papel social, etnia, modismos, questões sazonais, vale dizer, de convenções relativamente arbitrárias, assim como o signo.

Ainda sob a perspectiva da escolha, que também é orientada por modelos mais ou menos prontos, com categorias generalizantes, cada internauta, ou jogador pode escolher diferentes características para compor-se como “ator” naquele ambiente. Logo, o avatar pode ser escolhido ou construído para atender um tipo de linguagem, uma intenção comunicativa e uma interação específica. Ele não necessariamente precisa ou necessita promover um espelho de si para outros, mesmo que certas marcas psicológicas possam ser visivelmente convergentes na identificação do “eu” usuário ao “eu-avatar”, construído ou em construção.

A partir dessas considerações, podemos aplicar as três premissas básicas oriundas do procedimento metodológico do interacionismo simbólico, de maneira a ter

o seguinte quadro: a ação dos atores é derivada da significação; essa significação advém ou surge das interações sociais; por fim, as significações são empregadas pelos atores sociais nas interações sociais grupais, que, por sua vez, modificam as próprias significações. Seguindo esse raciocínio, faz-se necessário compreender, no modelo interacionista simbólico, essas relações supracitadas.

Segundo a vertente do interacionismo simbólico, os seres humanos agem em relação ao mundo segundo significados que esse próprio mundo lhe oferece. Tais significados surgem a partir da interação social com os demais indivíduos e são manipulados pelo processo interpretativo da pessoa que se relaciona com eles. Grosso modo, essas são as três premissas nas quais o interacionismo simbólico se baseia.

Diferentemente de outras vertentes que analisam tipos de comportamentos como fruto de fatores de ordem psicológica ou sociológica, para o interacionismo simbólico, os significados são parte fundamental na formação do comportamento e, conseqüentemente, para sua análise.

Assim, a questão dos significados que são atribuídos e considerados como fundamentais para a compreensão do “eu” sujeito fora do ambiente de interação e o “eu-avator” – aquele já inserido, logo assumido como enunciador de uma ou de várias enunciações no contexto cibercultural propriamente dito, poderá apresentar divergências que, nessa situação, pode ser respaldada pelos diferentes níveis de escolha.

Tais escolhas poderão estar circunscritas ao que o site lhe propõe como possibilidades de escolhas, ou circunscritas às representações já trazidas pelo “eu-usuário” que passará a se valer do “eu-avator” para assumir-se ator de interação no ambiente do jogo ou de redes sociais. Pode-se, portanto, compreender o significado como algo intrínseco e natural a esse elemento.

Pode-se também entender o significado como algo intrínseco e natural ao elemento que decorre dele e que não passe por processo de formação. Outra forma é entender o significado como expressão dos fatores psicológicos, nesse caso especificamente, marcados e concedidos ao elemento pelo indivíduo para quem esse elemento possua significado, a primeira pessoa que o usuário admitirá como possuidor de significado é o próprio “eu-usuário” na interação assumida por si na condição de “eu-avator”.

O interacionismo simbólico defende que o significado seja formado por meio do processo de interação humana são produtos sociais. Nessa perspectiva, quando ele se assume como “eu-avatar”, ele está assumindo e por vezes fazendo escolhas que já foram preestabelecidas socialmente.

Assim, pode-se dizer que o avatar, embora sua natureza mítica, atrelada ou não à narrativa que o defina como tal, não se configura isoladamente a apropriação do sujeito-usuário, pois, parafraseando Blumer, “para um indivíduo, o significado de um elemento nasce da maneira como outras pessoas agem em relação a si no tocante ao elemento” (BLUMER: 1980: 121).

Convém salientar que o interacionismo simbólico enxerga o uso do significado não apenas como a reprodução ou aplicação de significados já existentes, mas o uso que é feito a partir do processo de interpretação. Logo, a escolha de um avatar é decorrência de processos interpretativos da representação desse “símbolo” e, posteriormente, da forma pela qual esse símbolo é visto como agente, capaz de mobilizar diferentes interações, ainda que esteja diretamente vinculado ao papel social escolhido pelo jogador.

A interpretabilidade, nesse sentido, configura dois momentos fundamentais para o funcionamento e validação dos procedimentos decorrentes das escolhas regidas pelo eu-usuário na transição para sua condição de “eu-avatar”. O primeiro momento se instaura pela premissa de que o indivíduo especifica para si quais elementos são capazes de promover significado para ele, fazendo a interação na dimensão comunicativa do indivíduo dele com ele mesmo.

O segundo momento confere o poder transformador assumido pelo indivíduo, que transforma significados segundo a situação em que se encontra e na direção de seus atos, nesse caso, na pessoa do “eu-avatar”. A interpretação será vista como processo formativo e os significados serão utilizados para orientar e formar ações.

A vertente interacionista simbólica preocupa-se com o empenho dos seres humanos em agir como indivíduos, interagindo entre si nas diversas situações, constituindo assim a sociedade humana. Essa interação é responsável pela formação do comportamento.

Nessa perspectiva, a literatura, dada o seu valor humanizador, orienta o leitor com sua forma particular de representar o mundo e lhe confere a manutenção de simulacros, bem como os avatares, vinculados à obra literária inseridos no ambiente virtual, sendo capazes de mantê-los e expô-los como reflexo ou indicadores de comportamentos assumidos por seus jogadores em uma dada cena enunciativa.

4.3 Análise dos avatares presentes nos roteiros produzidos

4.3.1 Avatares no roteiro *Casa Verde*

Os avatares foram construídos por meio da reflexão acerca dos estereótipos que constituíram as biografias das personagens presentes nas obras analisada. Nos contos, as biografias não são importantes, mas, no roteiro, trazem elementos significativos e relevantes capazes de promover a viabilidade e materialização do projeto. Trata-se de uma seção importante e determinante para a composição gráfica das personagens, e por isso, deve conter os traços distintivos de cada personagem. No roteiro *Casa Verde* temos os seguintes avatares:

Simão Bacamarte – apresenta características linguísticas advindas do discurso literário. Representa a ciência e optar por assumir esse personagem no jogo, é optar por seguir os parâmetros circunstanciais que regem o campo da ciência e a capacidade persuasiva de manter seus prisioneiros no manicômio. As emoções, as ações que envolvem essa personagem o determinam como cientista, logo, pertencente a um grupo que ideologicamente determina e controla as ações no universo do jogo. O discurso científico prevê a comprovação de dados pela experimentação, análise e métodos. Assumir essa personagem é assumir essas características que estão presentes no texto literário, no jogo e nas relações fora do universo do game, sendo esse universo digital mais um local para estabelecer esse simulacro: a verdade comprovada, analisada e teorizada. A imagem comprova o ideal estereotipado de cientista: óculos, pouca preocupação com o aspecto estético – a ciência em primeiro lugar. Não há espaço para vaidade. A produção em massa desse ideal: o ser “cientista”, independentemente da língua, da região, é sempre produtor de ciência e a coloca como atividade mais importante. A avaliação dos elementos fora desse contexto é pormenorizada. Trata-se da representação do *nerd*.

D. Evarista – sob a perspectiva da biografia dessa personagem, assumir esse avatar é se posicionar ideologicamente como a esposa do cientista, logo, aquela que só tem uma função na história – procriar, pois, segundo os pressupostos científicos de Bacamarte, ela tinha todos os predicativos para ser a mãe de seus filhos. Representa a mulher submissa e com menor poder argumentativo, logo, trata-se de uma personagem fraca. Sua imagem atende à mulher que cuida dos afazeres da casa, mas que não dispensa a vaidade. Reproduz o estereótipo da mulher submissa, vaidosa e limitada. Atende a um modelo de representação feminina que representou por algum tempo a herança cultural. Sob a perspectiva do roteiro, essa personagem, assim como os demais, podem sair da Casa Verde, desde que consigam persuadir Simão Bacamarte acerca da inadequação dos seus métodos.

Barbeiro Porfírio – apresenta as características universais de um barbeiro: bigode, instrumentos para corte de barba e cabelo. Apresenta características de revolucionário e provavelmente determina a representação da classe operária que foge da opressão e luta por direitos. Questionador, persuasivo tem como marca o discurso da revolução. Trata-se de um personagem mais forte por apresentar essa característica e em relação a Bacamarte, um possível adversário com grande potencial argumentativo. Representa o discurso político e ambição – aspectos universais e plausíveis de reprodução estereotipada.

Ideologicamente, representa um grupo de acesso, que luta pelo poder, mas representativo da classe social menos favorecida, ainda que tenha formação política e consiga persuadir outros personagens, seus princípios ideológicos se perdem na tentativa de assumir o poder – líder da revolução. Assumir esse avatar é assumir, além dos elementos representativos das condições sociais, um ganhador em potencial.

Boticário Crispim – apresenta características universais do farmacêutico, embora amigo de Simão Bacamarte, em determinado momento filiou-se à revolução, não sendo, portanto, muito confiável. Representa a vulnerabilidade da classe operária. Personagem que poderia ter menor adesão identitária pelos jogadores, caso conhecessem a obra de origem; trata-se de uma personagem que teria de avaliar o melhor lado para se posicionar durante o jogo.

4.3.2 Avatares no roteiro Sofia

O roteiro **Sofia** traz como principal personagem, uma personagem feminina de mesmo nome: Sofia. Esse avatar carrega toda carga emotiva presente na obra **Amor** de Clarice Lispector, ainda que de modo alusiva e referencial. O jogador assume, obrigatoriamente, esse avatar e inicia sua jornada em busca do autoconhecimento, a fim de compreender as causas para seus traumas por meio de escolhas a serem realizadas ao longo das jornadas presentes no jogo. Ela apresenta três avatares representativos da narrativa e estão presentes no roteiro sob a representação da sua fase criança, adolescente e adulta.

A outras personagens também representam o gênero feminino em busca de superação dos males que atingiram sua personalidade ao longo dos eventos vividos durante a trajetória de sua vida.

Os avatares desse roteiro permeiam representações estereotipadas, logo universais, que, em consonância à temática do jogo, podem representar modos de ser e agir universais capazes de promover identificação entre a narrativa do jogo e os papéis sociais, bem como as formações discursivas e as relações de poder motivadas por princípios ideológicos: aspecto importante na construção de jogos digitais advindos de roteiros baseados em obras literárias.

5 *A identidade pela perspectiva literária*

Este capítulo tem como objetivo apresentar a análise dos roteiros em comparação às obras literárias **O alienista** de Machado de Assis e o conto **Amor** de Clarice Lispector, a fim de evidenciar os aspectos norteadores das produções dos alunos. Para tanto, serão observados, atendendo à metodologia escolhida para comprovação da tese, o procedimento da A.D – Análise do Discurso de linha francesa, ao passo que nos valeremos do procedimento interpretativo das obras em questão.

Desse modo, iniciaremos a análise atendendo ao modelo clássico da teoria literária e alguns procedimentos da análise de Conteúdo: assume-se um posicionamento interpretativo configurado no processo de leitura e interpretação dentro e fora dos contornos linguísticos que configuram as obras em questão. Apresentaremos aqui percepções advindas do trabalho em sala de aula de levantamento, discussão de modo teórico-analítico. Teórico no que concerne os aspectos situados nos estudos realizados por Massaud Moisés na obra de Machado de Assis e de teóricos de visão mais filosófica para compreender a obra de Clarice Lispector em diálogo com as percepções dos alunos em forma de análise literária, considerando questões referentes ao contexto, o tipo de linguagem, as figuras de linguagem.

5.1 Análise da obra *O alienista*

Pela perspectiva da Análise literária, com aspectos interpretativos do enunciado da obra e da crítica propriamente dita, como apresentam os inúmeros manuais de literatura, bem como os livros didáticos, a obra de Machado de Assis pode ser dividida em duas fases, a primeira romântica e a segunda provida de um estilo de época realista.

Machado de Assis, a rigor, não se prende às delimitações de um estilo de época: ele sempre cria seu próprio estilo por meio de uma linguagem que o consagra e evidencia um público leitor que o admira por sua visão particular sobre a sociedade e sobre as qualidades e vícios representativos em suas personagens.

Além das obras consagradas – os romances, temos o conto *O alienista* que, no dizer do crítico Massaud Moisés: “ está para o conto machadiano assim como *Dom Casmurro* está para o romance “. (*in: O Alienista*, 1966: 174), dado o valor que a obra, ainda que desvinculada ao gênero romance e estando presente na sua fase de sua

produção mais crítica, atendendo assim o modelo de pensamento da época, é capaz de transmitir aos seus leitores – crítica aos papéis sociais, aos regimes sociais e às relações de poder, visivelmente caricatas e representativas de papéis sociais vividos pelos cidadãos da época em que a obra fora escrita.

Em linhas gerais, Machado de Assis aborda nessa obra os estereótipos e faz o leitor refletir sobre suas ações, bem como sobre o conceito de loucura, alienação, subordinação, poder.

A primeira edição em livro de **O alienista** é de 1882, incorporado ao volume **Papéis avulsos**. Anteriormente, havia sido publicado em **A estação** (Rio de Janeiro), de 15 de outubro de 1881 a 15 de março de 1882, mesma época de **Memórias póstumas de Brás Cubas**, obra representativa e irradiadora da segunda fase do estilo machadiano.

5.1.1 Aspectos notacionais sobre a questão do gênero

Para muitos críticos, **O alienista** se classifica como uma novela; levados pelo critério do número de páginas, que em algumas edições, chega a mais de oitenta. “Outros, conduzidos pela análise íntima da narrativa”, como observa o crítico Massaud Moisés, “classificam-na entre os contos machadianos, no que estão certos” – conclui o crítico (p. 173). É sobre a percepção da análise sobre a narrativa e o aval do estudioso Massaud Moisés, que adotaremos a terminologia da obra pertencer ao gênero conto, à medida que não há razão para classificá-lo como novela, pois faltam-lhe as características fundamentais da novela na obra **O Alienista**, tais como:

- a) Grande número de células dramáticas;
- b) Preocupação com o enredo, ele é tratado em segundo plano;
- c) Superficialidade de caracteres, visto que a preocupação do autor é contar a história; não aprofundar nas biografias das personagens; e
- d) Jogo da intriga embaralhada para manter acesa a atenção do leitor.

Como ressalta Massaud Moisés,

[...] se fosse novela, seria a única que a pena de Machado de Assis escreveu, quando sabemos, pelas características fundamentais da novela [...], que seu talento era infenso a tais preocupações. É um conto, dos mais extensos que escreveu, mas conto apesar disso, pois

o número de páginas é pormenor secundário para classificar a obra”
(op cit p. 173).

Observa-se, dessa forma, que a premissa de que o conto se justifica por ser uma narrativa curta, em que a história se desenvolve linearmente, com princípio, meio e fim, abolindo-se os pormenores secundários, não é suficiente e determinante para a classificação dessa obra, principalmente em se tratando do estilo machadiano. Sua narrativa não é curta, há linearidade, mas o que sobressai é a necessidade de uma ação incisiva e direta, numa linguagem essencialmente narrativa, sem a construção de imagens descritivas tão comuns nos romances e nas novelas.

Em síntese, pode-se dizer que o conto, na sua estrutura tradicional, também presente na obra de Machado de Assis constitui unidade dramática, contém um só conflito, um só drama, uma só ação, justificando assim, sua característica como pertencente ao gênero conto.

Reconhece-se também a brevidade instaurada, pois o contista não nos dá a visão da vida das personagens na sua totalidade, mas procura nela um momento representativo, circunstancial e importante para demonstrar, como ocorre na fotografia que apenas evidencia aquilo que foi captado pelo “flash”, segundo determinada escolha de arranjos figurativos da cena que será eternizada. Em função disso, jamais se prolonga, prendendo-se ao episódio em foco, não se perdendo o autor na análise detalhada dos fatos. Aliás, é o próprio Machado de Assis quem nos lembra desta característica do conto, quando escreve em **O alienista**:

O assombro de Itaguaí foi grande; não foi menor a alegria dos parentes e amigos dos reclusos. Jantares, danças, luminárias, músicas, tudo houve para celebrar tão fausto acontecimento. Não descrevo as festas por não interessarem ao nosso propósito (ASSIS, 1967: 223).

Machado se quisesse escrever uma novela, certamente se alongaria “descrevendo festas”. Todavia, tinha consciência das características do conto e não foi além do necessário, a ponto de se valer dessas características para estabelecer o diálogo com seus leitores. Observamos isso quando o narrador descreve: “O desfecho deste episódio da crônica itaguaiense é de tal ordem e tão inesperado, que merecia nada menos de dez capítulos de exposição; mas contento-me com um, que será o remate da narrativa...” (ASSIS, 1967: 229).

Observa-se nesse fragmento que ele dialoga com o leitor, justificando sua brevidade descritiva, bem como afirma GOMES (1970) acerca das características do gênero: “concisão do pensamento, sutileza de ideias e sobriedade de estilo, que o habilitavam a exercer perfeitamente a engenhosa arte do conto”.

A maturidade de Machado como contista se alcança na década de 1880, após a publicação de **Memórias póstumas de Brás Cubas**, quando escreveu quase metade de sua produção literária total: A década de 1880, afirma Eugênio Gomes (1970) é, às claras, o período culminante do conto machadiano, por ser aquele em que, pelas encontradas perspectivas da sua cosmovisão e pela força criadora do estilo, o artista se encontrava na plenitude de seus poderes de idealidade e de expressão. Entrara a predominar um novo e insólito elemento: o humorismo irônico, que tem por centro de irradiação as *Memórias Póstumas de Brás Cubas*.

Em geral, os contos machadianos dessa época se caracterizam pela ironia satírica às criações contemporâneas da filosofia, da ciência e da política, revelando o escritor “um ar entediado de quem já houvesse perdido mais ou menos completamente a ilusão do homem”.

Como observa Eugênio Gomes (1970: 12), a alienação foi um tema muito explorado pelos principais contistas do século XIX. Gogol, Tolstoi, Tchecof, Maupassant, todos escreveram narrativas sobre alienados mentais.

Assim, pela perspectiva temática, Machado de Assis apenas reproduz a tendência temática da época, observa a sociedade, tem rigor satírico e crítico sobre o comportamento humano e traz a nosso contexto sua visão sobre alienação e loucura. Além dessa linha irônico-satírica, representativa do contexto histórico e de produção, sobressai também a de psicologia individual ou social, como podemos observar na presente obra.

5.1.2 Enredo

Para delinear o enredo de **O alienista**, vamos dar a palavra a Ivan Ribeiro e a Vianna Moog, autor de **Heróis da Decadência** (1964: 132-136).

Ribeiro afirma ser fato consensual admitir que **O alienista** adota o assunto da loucura como instrumento de sátira à ciência do século XIX, mais especificamente ao cientificismo de orientação positivista. Todavia, é possível supor que a denúncia

irônica da ciência e a investigação humorística da loucura exercem função subsidiária em argumento mais abrangente.

Essa nova hipótese de leitura, que aqui se propõe, possibilita o entendimento do texto como imitação grotesca da história do mundo, particularizada no processo de hierarquização de uma pequena cidade do interior do Brasil, apresentando de modo particular, essa abrangência no contexto nacional, já que, naquele contexto histórico, o Brasil não era visto internacionalmente como um país emergente de fundamental importância no campo da Ciência. Tal fato explica o estudo valorizado fora do país, aspecto bastante evidenciado nos textos dos nossos escritores românticos e realistas do século XIX.

Simão Bacamarte, o alienista, nasceu com a paixão pela ciência. Filho da Vila de Itaguaí estudara em Coimbra e Pádua, regressando para cá com fama do maior dos médicos do Brasil, de Portugal e das Espanhas.

A ciência era seu universo. Na medicina, impressionara-o principalmente o recanto psíquico — a patologia cerebral. Dominado por um sentimento humanitário, achou ele de construir uma casa para alienados, a qual tomou o nome de Casa Verde. O objetivo de Simão era aprofundar o estudo sobre a loucura até o ponto em que pudesse penetrar a causa do fenômeno e descobrir o remédio universal para esse mal.

Não lhe faltava campo para investigações. A Casa Verde ia alojando os loucos de Itaguaí, bem como os lugares vizinhos e, dentro em pouco, furiosos, mansos, monomaniacos, formavam já uma pequena povoação.

A variedade impressionou o Dr. Simão Bacamarte. Com o tempo, uma profunda teoria entrou a trabalhar-lhe o cérebro. Era uma dessas grandes teorias capazes de alargar os horizontes e as bases do universo, demonstrando assim sua autovalorização intelectual e científica, por meio da observação e seu talento em estabelecer julgamentos.

Crispim Soares, o boticário, foi o primeiro a gozar as honras da iniciação na teoria do alienista, que o recebeu para a entrevista “com a alegria própria de um sábio, uma alegria abotoada de circunspecção até o pescoço” (ASSIS, 1967: 183).

Na opinião de Bacamarte, a demência abrangia vasta superfície de cérebros.

Supondo o espírito humano uma vasta concha, o meu fim, Sr. Soares, é ver se posso extrair a pérola, que é a razão; por outros termos, demarquemos definitivamente os limites da razão e da loucura. A razão é o perfeito equilíbrio de todas as faculdades; fora daí insânia, insânia e só insânia. (ASSIS, 1967: 193).

Uma vez que a razão devia ser o perfeito equilíbrio de todas as faculdades, a Casa Verde estava destinada a ser a morada do mundo. E assim, efetivamente, começou a ser. Morada de um mundo de tipos de loucuras avaliadas por ele.

“A loucura, objeto de meus estudos, explicava o alienista, era até agora uma ilha perdida no oceano da razão; começo a suspeitar que é um continente.” (ASSIS, 1967: 191). Observa-se mais uma vez a supervalorização de si e do caminho tomado por suas hipóteses e interpretação acerca dos sintomas avaliados por ele como sintomas de loucura:

- Este era recolhido porque, herdando uma fortuna que lhe daria para viver até o final dos tempos, entrou a dividi-la com os amigos, sem usura.
- Aquele, porque, subindo de simples albardeiro a grande proprietário, passava horas e horas a admirar sua casa, a mais bela e suntuosa de Itaguaí.
- No primeiro viu o alienista a configuração moral do mentecapto;
- No segundo, o amor das pedras, moléstia de cunho histórico.

E assim, numa semana, vinte pessoas da vila foram recolhidas à Casa Verde. Novos pavimentos já não comportavam a população dos alienados do Dr. Bacamarte. A coletânea tornou-se dentro em pouco desenfreada.

- Num, que tinha o hábito de cumprimentar a toda a gente, descobriu o alienista a “vocalização das cortesias”.
- Outro era recolhido porque dera curso a uma mentira.
- Outro porque a divulgara.
- Tudo era loucura.

Os cultores de enigmas, os fabricantes de charadas, de anagramas, os maldizentes, os curiosos da vida alheia, “ninguém escapava à vigilância do alienista”.

Até Dona Evarista, mulher do alienista, foi recolhida à Casa Verde, comprovando seu rigor científico capaz de estabelecer distanciamento pessoal do pesquisador sobre o objeto de análise e investigação. Muito mais que pesquisador da loucura, Simão passou a ser um investigador de comportamentos.

Tal situação acabou por acirrar os ânimos e provocou, na vila, uma rebelião. Era preciso derrubar o tirano e destruir a Casa Verde.

Liderados pelo barbeiro Porfírio, a câmara foi deposta e o governo da cidade foi entregue ao “ilustre Porfírio”. Ele seria deposto também por outro barbeiro, numa manobra rápida e fulminante – aspecto de grande valor irônico, ao pensarmos no cenário da política como lugar onde há uma sucessão de pessoas desprovida de critérios.

Um dia, contudo, Itaguaí acordou sobressaltada. Todos os loucos da Casa Verde iam ser postos na rua. Simão Bacamarte oficiara à câmara municipal, comunicando haver verificado das estatísticas da vila e da Casa Verde que quatro quintos da população estavam aposentados naquele estabelecimento. Nestas condições, fora obrigado a reconsiderar sua teoria que excluía da razão todos os casos em que o equilíbrio das faculdades não se manifestasse perfeito.

Desse exame e do fato estatístico resultara para ele a convicção de que a verdadeira doutrina não era aquela, mas a oposta e portanto que se devia admitir como normal e exemplar o desequilíbrio das faculdades e como hipóteses patológicas todos os casos em que aquele equilíbrio fosse ininterrupto. (ASSIS, 1967: 222).

Depois disso, todos passaram a acreditar na lealdade do alienista e a vida política da vila se normalizou.

Observa-se que, desta vez, a influência à Casa Verde foi menor. Ainda assim, apareceram alguns exemplares. Um dos vereadores da câmara, o vigário da vila e alguns outros. Um advogado esteve a pique de ter o mesmo destino. Nele, Simão Bacamarte descobriu tal conjunto de qualidades morais e mentais, que era perigoso deixá-lo na rua. Preparou-lhe uma prova de honestidade e as qualidades do advogado foram totalmente anuladas. “O distinto jurisconsulto deveu a esta experiência a liberdade” (ASSIS, 1967: 228).

Os novos reclusos foram, convenientemente, alojados por classes. Aqui era a galeria dos modestos. Ali, a dos tolerantes. Além, a dos íntegros. Vinham depois os

verídicos, os leais, os magnânimos, os sinceros, todos agrupados conforme a qualidade predominante.

O pensamento científico, no que rege as ações relacionadas à separação, agrupamento, discriminação, segmentação, descrição e categorização se fizeram presentes e em tom satírico e Machado de Assis evidencia seu posicionamento crítico e de deboche acerca do tema – a ciência sendo proveniente de critérios únicos e universais capazes de tudo classificar, separar e explicar.

Simão Bacamarte também aborda a ciência pela perspectiva terapêutica, neste ponto, revelou qualidades excepcionais. As curas foram pasmosas pela rapidez, pelo qual combatiam o mal, colocando à prova a qualidade moral predominante que se identificava. Ninguém conseguiu escapar à eficiência desse campo da Ciência.

Houve um doente poeta que resistiu a tudo. Simão Bacamarte começava a despertar da cura, quando teve a ideia de mandar correr a matraca para o fim de o apregoar como um rival de Garção e de Píndaro. – Foi um santo remédio. (ASSIS, 1967: 230).

O vereador:

Tão cruelmente afligido de moderação e equidade teve a felicidade de perder um tio; digo felicidade, porque o tio deixou um testamento ambíguo, e ele obteve uma boa interceptação corrompendo os juízes, e embaçando os outros herdeiros. A sinceridade do alienista manifestou-se nesse lance; confessou ingenuamente que não teve parte na cura; foi a simples *vis medicatrix* da natureza (ASSIS, 1967: 231).

Também o vigário, submetido a uma prova, viu por água abaixo as suas piedosas e sacramentadas virtudes morais e espirituais. Assim também a mulher do boticário e todos os outros. A Casa Verde estava de novo vazia.

Mas essas curas tão fáceis incutiram uma terrível suspeita no espírito do alienista. Estariam eles de fato doidos? Teria sido dele a cura?

Ou o que pareceu cura não foi mais do que a descoberta do perfeito desequilíbrio do cérebro? [...]

Sim eu não posso ter a pretensão de haver-lhes incutido um sentimento ou uma faculdade nova; uma e outra existiam no estado latente, mas existiam (ASSIS, 1967: 233).

Começava a dúvida. Entretanto, não se conformava o alienista que em Itaguaí não houvesse nenhum cérebro consertado. Daí a considerar-se a si mesmo o detentor do perfeito equilíbrio foi um passo.

Sim, há de ser isso, pensou ele. Simão Bacamarte achou em si os característicos do perfeito equilíbrio mental e moral; pareceu-lhe que possuía a sagacidade, a paciência, a perseverança, a tolerância, a veracidade, o vigor moral, e a lealdade, todas as qualidades enfiem que podem formar um acabado mentecapto. Duvidou logo, é certo, e chegou mesmo a concluir que era ilusão; mas sendo homem prudente, resolveu convocar um conselho de amigos, a quem interrogou com franqueza. A opinião foi afirmativa.

- Nenhum defeito?
- Nenhum, disse em coro a assembleia.
- Nenhum vício?
- Nada
- Tudo perfeito?
- Tudo. (ASSIS, 1967: 234)

Estava ali um espécime raro, um espírito perfeitamente equilibrado, um homem dotado de todas as qualidades morais e mentais – um autêntico, um verdadeiro mentecapto, um alienado que gravitava em volta da carcomida e corrompida humanidade, colocando em xeque a prerrogativa da alienação como essência fundamental para a falta de autocrítica e clareza a respeito dos fatos que os rodeavam.

A pretensão, o espírito narcisista estava velado pelo discurso da ciência que tudo determinava, previa e explicava. Ele, na condição de servo da ciência, teria esse poder, era, portanto, o porta-voz da ciência e de seu discurso e métodos, capazes de cegá-lo.

“Era decisivo. Simão Bacamarte curvou a cabeça juntamente alegre e triste, e ainda mais alegre do que triste. Ao contínuo, recolheu-se à Casa Verde” (ASSIS, 1967: 234).

Não era possível levar mais longe que Machado de Assis o arrasamento da razão e das teorias que a proclamavam o último reduto de todas as verdades — conclui Vianna Moog.

5.1.3 Estilo da época

Embora não se possa prender Machado de Assis às delimitações de um estilo de época, parece-nos ponderável em **O alienista** o estilo de época realista a que Machado, indiretamente, estava ligado.

A base cultural e histórica do realismo é a ciência, que dominou as atenções na segunda metade do século XIX, chegando mesmo a adentrar no século XX. Varreu o mundo uma onda impetuosa de materialismo, como o positivismo de Comte, o evolucionismo de Darwin, o psicologismo de Wundt, o determinismo de Taine, que se alastra pelo espírito humano como verdadeira paixão.

Nasce o gosto pela análise (psicológica ou sociológica), a objetividade, a observação, a fidelidade, a impassibilidade, a impessoalidade, etc. que são as características dominantes no realismo.

A preocupação na literatura era mostrar a realidade, por meio da construção de um retrato fiel e preciso. Neste sentido, pode-se dizer que o realismo foi um estilo engajado-vetado para a realidade, assumindo uma atitude polêmica e crítica em relação à sociedade burguesa de então e aos valores apregoados pela época.

Em suma, como chegou a afirmar Eça de Queiroz: “o realismo é a anatomia do caráter. É a crítica do homem. É a arte que nos pinta a nossos próprios olhos – para condenar o que houver de mau na nossa sociedade.”

5.1.3.1 *Principal característica*

A principal característica realista em **O alienista** é o tom satírico e irônico que perpassa a obra, numa crítica ao mesmo tempo veemente e humorística dos valores científicos da época. Aqui Machado se volta, impiedosamente, contra a tirania cientificista do Dr. Simão Bacamarte, tirania essa que vem configurada no próprio nome do doutor (“bacamarte”).

É o que observa Eugênio Gomes quando afirma:

n’ **O alienista** o Dr. Simão Bacamarte, já caracterizado pelo sobrenome, institui a ditadura da ciência com um autoritarismo feroz, que revela as duas faces da sátira: a da monomania ideológica e a da crueldade do homem contra o homem em nome de princípios sagrados (ASSIS, 1967: 12).

“Se o Humanismo importa num libelo aos sistemas filosóficos da passada centúria, O alienista constitui a maior invectiva já feita às suas convicções científicas” afirma Vianna Moog (1964: 132).

Mas a sátira do conto não se volta apenas contra a Ciência. Está presente também no livro a figura do barbeiro que encarna a figura dos chefes políticos. É dos ápices de ironia e sarcasmos cheios de humor a passagem em que Machado de Assis narra a tomada do governo pela força das circunstâncias, quando se invertem os papéis de modo ridículo e cômico.

5.1.3.2 *Ingrediente do realismo*

Além deste ingrediente bem próprio do realismo, pode-se observar ainda no livro a preocupação em narrar a história com espírito de objetividade e impessoalidade, apresentando com fidelidade os fatos contidos nas “crônicas”:

“Dizem os cronistas que ele morreu dali a dezessete meses, no mesmo estado em que entrou, sem ter podido alcanças nada. Alguns chegam ao ponto de conjecturar que nunca houve outro louco, além dele, em Itaguaí”. (MOOG, 164: 135).

5.1.3.3 *Perspectiva do Dr. Bacamarte*

Da perspectiva do Dr. Bacamarte, o gosto pela análise se acha configurada em diversas passagens.

O doutor era homem de ciência, como se sabe, e a sua abordagem de realidade tinha que ser, obviamente, dele, empanados pela cogitação, subiam do livro ao teto e baixavam do teto a livro, cegos para a realidade exterior, videntes para os profundos trabalhos mentais (ASSIS, 1967: 207).

Evidentemente por se tratar de conto, seria até mesmo incoerente a presença de elementos que exemplificassem o gosto pelo detalhe ou a preocupação em analisar, por parte do escritor. Esses aspectos são mais frequentes no romance onde o campo lhes é mais propício.

5.1.4 Estilo machadiano

A mensagem transmitida por Machado de Assis em seus livros tem sempre como veículo de expressão o estilo inconfundível, marcado pelo humor e pela ironia, em linguagem sempre correta e bem cuidada, além de sóbria e apurada.

5.1.4.1 Gosto pelo humor

Posto como irradiação das **Memórias póstumas de Brás Cubas**, **O alienista** herdou desse romance o gosto pelo humor, pela ironia, pela sátira, pelo sarcasmo. Como as **Memórias**, **O alienista** é também escrito “com a pena da galhofa e a tinta da melancolia”. Todo o livro pode ser colocado como exemplo desses ingredientes, mas vamos lembrar alguns episódios como ilustração.

Dentre outros exemplos que o livro oferece, basta ver o jeito como o alienista escolhe a esposa para perpetuar a dinastia, justificando assim a escolha a um tio, visto não ser a eleita (D. Evaristo) muito bonita: “Simão Bacamarte explicou-lhe que D. Evarista reunia condições fisiológicas e anatômicas de primeira ordem, digeriria com facilidade, dormia regularmente, tinha bom pulso, e excelente vista; estava assim apta para dar-lhe filhos robustos, são e inteligentes” (ASSIS, 1967: 179).

Apesar da escolha criteriosa (quase científica), D. Evarista não lhe deu nenhum filho: “D. Evarista mentiu às esperanças do Dr. Bacamarte, não lhe deu filhos robustos nem mofinos” (ASSIS, 1967: 180), embora o doutor tivesse feito “um estudo profundo da matéria” e enviado “consultas às universidades italianas e alemãs...”

Outro exemplo claro é a resposta que o alienista dá ao rei de Portugal desejoso de prendê-lo na metrópole para usufruir de seus conhecimentos:

“— A Ciência, disse ele, Sua Majestade, é o meu emprego único; Itaguaí é o meu universo” (ASSIS, 1967: 179)

Carregado de humor e ironia é o episódio do barbeiro, que foi recolhido à Casa Verde por ter liderado a rebelião que depôs a “Câmara”, e, recolhido uma segunda vez, por manifestar-se indisposto (um ato de lucidez) a participar-se de uma segunda rebelião: “Preso por ter cão, preso por não ter cão! Exclamou o infeliz” (ASSIS, 1967: 229).

5.1.4.2 *Gosto pelas citações*

Outra constante no estilo de Machado de Assis é o gosto pelas citações que comprovam algum pensamento que quer transmitir ou servem de suporte a alguma ironia ou ideia, ou proposições. De qualquer forma, as citações sempre constituem uma dificuldade para o leitor mediano e refletem a espantosa cultura machadiana, apesar de seu autodidaticismo. Estão presentes personalidades, referências históricas ou literárias que precisam ser pesquisadas. Às vezes, até citações em outras línguas como a que aparecem no cap. V, extraída da Divina Comédia, de Dante Alighieri: “La boca sollevò dal fiero pasto”.

Quel “seccatore” ... (“A boca suspendeu do fero alimento aquele peccador...”).

E as frequentíssimas citações latinas:

“Sed victa Catoni” (cap. VIII): “Mas para Catão a causa estava perdida”;

“Plus ultra!” (cap. XIII): “Mais além!” nunca estar satisfeito).

“Vis medicatrix” (cap. XIII): “Força curativa”.

5.1.4.3 *Citações bíblicas*

Outro elemento de referência eram as citações bíblicas sempre presentes no estilo machadiano, o que atesta que a Bíblia era realmente, “o seu livro de cabeceira”, como testemunha Massaud Moisés.

Em mais de um lugar, elas podem ser constatadas, como no cap. II, ao referir-se ao “dito de S. Paulo aos Coríntios”, ao episódio da “Torre de Babel”, ao rei “Davi”; e no cap. III, quando se refere ao “óleo do Cântico” e ao “sonho do hebreu cativo”.

5.1.4.4 *Status das personagens*

Outro aspecto digno de destaque na leitura de Machado de Assis é o “status” das suas personagens: em geral, são pessoas bem estabelecidas na vida cujo único trabalho é serem personagens de Machado de Assis. É claro que isto reflete o padrão de vida da sociedade de então – burguesa. Como reflete Gustavo Coração sobre as razões pelas quais a obra se apresenta assim: “Como homem e cidadão, Machado de Assis é um genuíno representante da sociedade liberal burguesa, e há

de ser por isto que, insensivelmente, inconscientemente, o trabalho não entra na dinâmica de sua ficção”.

5.1.5 Estrutura da obra

- a) Trata-se de um conto longo, estruturado em treze capítulos.
- b) Quanto à montagem, é válido elucidar que Machado de Assis se fundamenta em possíveis “crônicas”. Observe que, com alguma frequência, ele se refere aos “cronistas” e às “crônicas da vila de Itaguaí” como, aliás, tem início *O Alienista*: “As crônicas da vila de Itaguaí dizem que em tempos remotos vivera ali um certo médico, o Dr. Simão Bacamarte, filho da nobreza da terra e o maior dos médicos do Brasil, de Portugal e das Espanhas.” (ASSIS, 1967: 179).
- c) Também o fecho do conto apresenta a mesma referência: “Dizem os cronistas que ele morreu dali a dezessete meses, no mesmo estado em que entrou, sem ter podido alcançar nada” (ASSIS, 1967: 235).
- d) “Os tempos remotos” a que se referem as crônicas, pelas indicações dadas, remontam à primeira metade do século XVIII (reinado de Dom João V).
- e) A ação transcorre, como já se viu, em Itaguaí, “cidadezinha do Estado do Rio de Janeiro, comarca de Iguazu”, conforme declara o crítico Massaud Moisés em nota de pé-de-página da edição consultada e explicitada nessa análise.
- f) A narrativa é feita em terceira pessoa, com o narrador fundamentado nas aludidas crônicas.
- g) Para um conto, há excesso de personagens **O Alienista**. É evidente que a ação se desenvolve em torno do Dr. Simão Bacamarte, não passando as outras de personagens referenciais.

5.1.6 Descrição das principais personagens:

- a) Dr. Simão Bacamarte: é o protagonista da história. A ciência era seu universo – seu “emprego único”, como diz. “Homem de Ciência, e só de Ciência, nada o consternava fora da Ciência” ASSIS, 1967: 189). Representa bem a caricatura do despotismo cientificista do século XIX (como está no

próprio sobrenome). Acabou se tornando vítima de suas próprias ideias, recolhendo-se à Casa Verde por se considerar o único cérebro bem organizado de Itaguaí.

- b) D. Evarista: é a eleita do Dr. Bacamarte para consorte de suas glórias científicas. Embora não fosse “bonita nem simpática”, o doutor a escolheu para esposa porque ela “reuni condições fisiológicas e anatômicas de primeira ordem”, estando apta para dar-lhes filhos robustos, são e inteligentes” (ASSIS, 1967: 179). Chegou a ser recolhida à Casa Verde, certa vez, por manifestar algum desequilíbrio mental.
- c) Crispim Soares: era o boticário. Muito amigo do Dr. Bacamarte e grande admirador de sua obra humanitária. Também passou pela Casa Verde, pois não soube “ser prudente em tempos de revolução”, aderindo, momentaneamente, à causa do barbeiro.
- d) Padre Lopes: era o vigário local. Homem de muitas virtudes, foi recolhido também à Casa Verde por isso mesmo. Depois foi posto em liberdade porque sua reverendíssima se saiu muito bem numa tradução de grego e hebraico, embora não soubesse nada dessas línguas. Foi considerado normal apesar da aureola de santo.
- e) Porfírio, o barbeiro: sua participação no conto é das mais importantes, posto que representa a caricatura política na sátira machadiana. Representa bem a ambição de poder, quando lidera a rebelião que depôs o governo legal. Foi preso na Casa Verde duas vezes; primeiro, por ter liderado a rebelião; segundo, porque se negou a participar de uma segunda revolução: “preso por ter cão, preso por não ter cão” (ASSIS, 1967: 229).

Outros figurantes aparecem no conto. Cada um representando anomalias e possíveis virtudes do ser humano. Há loucos de todos os tipos no livro, o que justifica o excesso de personagens.

5.1.7 Problemática apresentada

Embora no século passado, a obra machadiana se revela sempre atual, visto que a problemática apresentada pelo autor tem sentido universal: são os eternos problemas humanos que Machado, em sua visão aquilina, analisa de maneira profunda e pungente. “E vão assim as cousas humanas!” – exclama ele no cap. XI.

As cousas humanas de qualquer época, porque as verdades patéticas e pungentes que envolvem a espécie humana não envelhecem. Talvez envileçam. Os séculos correm e é sempre a mesma loucura, numa repetição cada vez mais acelerada e alucinante.

Não será a Psiquiatria ou a Psicanálise moderna uma réplica da Ciência do Dr. Bacamarte? Será que a Casa Verde caberia os loucos do mundo atual? Itaguaí, sem dúvida, é apenas uma metonímia.

E o barbeiro? Não encarnaria ele as pretensões políticas de tantos regimes que alastram pelo mundo, sobretudo na nossa malfadada América Latina? Há tantos exemplos de governos que sobem e descem como o barbeiro...

Como se vê, *O alienista* é de uma flagrante atualidade. Mas não é a realidade brasileira ou fluminense. Já afirmamos que Itaguaí é apenas uma metonímia: na verdade, o fenômeno é universal – o que parecia “uma ilha” era, na verdade, “um continente”, como começava a suspeitar o Dr. Bacamarte.

Dois aspectos são ponderáveis em *O Alienista*, colocados, na visão machadiana, satiricamente:

- 1) A sátira mais clara é ao cientificismo da época, configurada no Dr. Simão Bacamarte, como já apresentado. Sob o despotismo cientificista do Dr. Bacamarte, a população de Itaguaí ia capitulando impiedosamente.

Em nome da Ciência, “quatro quintos da população estavam aposentados na Casa Verde” (ASSIS, 1967: 222). Implantou-se o terror na cidadezinha. “Não se sabia já quem estava são, nem quem estava doudo” (ASSIS, 1967: 202).

A Casa Verde chegou a ser considerada “um cárcere privado” por um médico sem clínica, dadas as excentricidades cientificistas do Dr. Bacamarte. A situação chegou a tal ponto, que, liderada pelo barbeiro, eclodiu uma rebelião em Itaguaí. A Casa Verde se tornara a “Bastilha da razão humana.” Era preciso destruí-la. Era preciso destruir o Dr. Bacamarte.

“— Morra o Dr. Bacamarte! Morra o tirano!” (ASSIS, 1967: 207).

“— Abaixo a Casa Verde!” (ASSIS, 1967: 208).

Os ânimos se serenaram quando o Dr. Bacamarte “recolheu à Casa Verde a própria mulher, a quem amava com todas as forças da alma. Ninguém mais tinha o

direito de resistir-lhe, menos ainda o de atribuir-lhe intuítos alheios à Ciência” (ASSIS, 1967: 221).

Mas o inesperado haveria de acontecer nas experiências científicas do Dr. Bacamarte: revendo sua teoria a respeito da loucura, o doutor chegou a conclusão sensata (quase toda a população de Itaguaí estava encerrada na Casa Verde) de que tinha que “admitir como normal e exemplar o desequilíbrio das faculdades e como hipóteses patológicas todos os casos em que aquele equilíbrio fosse ininterrupto” (ASSIS, 1967: 222). Quer dizer, seria considerado louco agora todo aquele que manifestasse, “perfeito equilíbrio das faculdades mentais”: num mundo de mentecaptos “louco” seria quem manifestasse alguma virtude, “um cérebro bem organizado”.

Mais uma vez em nome da Ciência, o Dr. Bacamarte procedeu à nova caça científicista: o padre Lemos, um juiz-de-fora, um vereador honesto, um antigo rival que manifestou “retidão de sentimentos, boa-fé, respeito humano e generosidade” (ASSIS, 1967: 226) a mulher do boticário que revelara alguma “beleza moral”, e mais alguns espécimes raros que viviam em Itaguaí.

Colhido o material, o doutor procedeu à análise dos exemplares e ao paciente trabalho da cura dos pacientes: “cada beleza moral ou mental era atacada no ponto em que a perfeição parecia mais sólida; e o efeito era certo” (ASSIS, 1967: 231). Nenhuma virtude dos “equilibrados morais ou mentais” conseguia resistir às provas a que os submetia o Dr. Bacamarte.

A todos, o alienista ia restituindo a liberdade, depois de demonstrar “o perfeito desequilíbrio do cérebro” (ASSIS, 1967: 233) de cada um deles. Todos voltavam à louca e alucinante vida normal de cada dia! Será que “não havia loucos em Itaguaí?” “Itaguaí não possuiria um único cérebro concertado?” (ASSIS, 1967: 233). O Dr. Bacamarte ia chegando a essas conclusões. O trabalho da Ciência tinha sido em vão. A Ciência não conseguiu alterar a rota alucinante da Humanidade!

E, entre alegre e triste, o Dr. Bacamarte chegou à conclusão de que o único “cérebro bem organizado” em Itaguaí era o dele. Submetido à prova, o doutor se revelou como o único possuidor de “um perfeito equilíbrio das faculdades mentais e morais”. Estava comprovado: O Dr. Bacamarte era o único louco de Itaguaí. E, “com os olhos acesos de convicção científica”, o Dr. Simão Bacamarte, o mais ilustre dos sábios dessas paragens, recolheu-se, solenemente à Casa Verde: era uma exigência da Ciência.

Por trás da sátira machadiana, escondem-se os eternos e pungentes dramas humanos: é o homem em sua caminhada pela vida à fora, numa corrida louca e insensata. “Mais do que uma história, diz Massaud Moisés, O alienista é uma interpretação condensada na angústia do homem em face de sua condição de alienado na terra onde vive e sua prisão apenas desfeita pela morte ou pela loucura impiedosa. É o problema do homem de sempre em face das mesmas interrogações; que é certo, que não é? A verdade? Quem está isento? Que vale, que não vale?” (ASSIS, 1967: 174).

No gesto derradeiro do Dr. Bacamarte, mais uma ironia profunda de Machado de Assis: num mundo de mentecaptos e alienados, só os lúcidos (os que têm perfeito equilíbrio mental e moral) são os verdadeiros loucos!

- 2) A segunda sátira machadiana é de caráter político e se concentra na figura do barbeiro Porfírio que, efemeramente, se tornou “o protetor da vila (de Itaguaí) em nome de Sua Majestade e do povo”. Seu objetivo era “libertar Itaguaí da Casa Verde e do terrível Simão Bacamarte” (ASSIS, 1967: 213). Seu reinado, entretanto, dura pouco, sendo deposto por outro barbeiro, numa manobra rápida e fulminante.

A maneira como Machado de Assis narra os fatos é bastante humorística dentro do contexto da obra.

O episódio de Itaguaí não desmente as nossas tradições políticas e revolucionárias. Nem mesmo desmente as tradições do povo latino-americano. Percebemos, nos dias de hoje, exemplos atuais: quase que diariamente se vê governo que cai e outro que sobe nos países latino-americanos.

Lamentavelmente, muitas vezes, o poder cai nas mãos de gananciosos, pessoas desprovidas de civilidade e virtudes, como esse barbeiro do conto, que pouca coisa entende além da navalha e da barba. Levados pela ambição do poder e pelas circunstâncias do momento se elegem como ditadores vitalícios em defesa dos ideais democráticos e da ordem, em manobras rápidas e fulminantes.

Mais uma vez, a visão profética de Machado de Assis sobre a espécie humana se revela válida e sempre atual. O fenômeno, igualmente, não é brasileiro, nem mesmo latino-americano. O fenômeno é, sem dúvida, universal, percebido e compreendido na cidade de Itaguaí.

5.2 **Amor – o conto – Análise literária**

A temática do conto **Amor** é a submissão da mulher de classe média à rotina familiar, regida pelos padrões patriarcais. A narrativa segue as mesmas características dos outros contos de **Laços de família**, cuja abordagem é a constante e cansativa rotina que leva, segundo muitos estudiosos e analistas da obra, à automação na vida das pessoas que não conseguem prestar atenção a sua volta.

O cenário para essa narrativa é, mais uma vez, montado na cidade do Rio de Janeiro, o que se comprova com a citação do Jardim Botânico, lugar que acolhera a protagonista para seu momento de epifania, iniciado pelo incômodo que o cego mascando chiclete lhe causou.

O mundo da personagem Ana se resume a sua casa e à falsa felicidade do ambiente familiar inserido ao estereótipo de família perfeita. Compete a essa personagem ser boa mãe e esposa, mulher correta e bem comportada, devotada a seus e aos afazeres domésticos, cuidando com esmero do apartamento, seu porto seguro. O próprio nome Ana, muito bem selecionado pela autora, em hebraico significa “pessoa benéfica, piedosa”. E será por meio dessa identidade atribuída ao nome que o leitor mais atento consegue perceber a justificativa para o nome do conto.

A personagem Ana mostra-se frágil e o sentimento de tranquilidade começa a ser alterado e seu mundo começa a se desmoronar quando vê um cego mascando chicletes tirando-lhe da zona de conforto e do sossego de sua vida medíocre, mas agradável, afinal ela não teria problemas aparentes que demonstrassem traços de infelicidade. Era casada, tinha filhos e desempenhava normalmente o papel social atribuído à dona do lar. Aspecto que ainda hoje perpetua em nossa sociedade.

Essa quebra da tranquilidade tem como causa simbólica a brusca freada do bonde, pois Ana é despertada de sua vida de rotinas e, sentindo-se ameaçada com a insegurança que nela se instala, tenta desesperadamente reencontrar-se e fechar-se novamente em seu interior, mas alguém estava a enxergando além do que deveria. Esse alguém era o cego e isso a perturbava.

A autora evidencia o paradoxo da vida e elucida de modo simbólico a representação dessa vida rotineira, estereotipada, atribuída à posição da mulher no mundo condicionado à submissão que historicamente está associada ao gênero frágil.

Nota-se que Clarice – apresentando esse olhar social sobre a figura da mulher, bem como o anseio por mudanças internas evidenciadas por Ana após a revelação acerca de sua vida medíocre – revela a dicotomia da Lispector, na pessoa da narradora e de Gurgel, seu marido, na pessoa de Ana, a dona de casa fiel aos seus afazeres e no cuidado da família.

Observamos duas Clarices que tentam coexistir em simbiose recíproca, por meio da ambiguidade notória na relação familiar, uma vez que o porto seguro se fazia pela e na relação entre a personagem e seus familiares, o que nos remete também à dualidade da função do espelho – aquele que reflete a própria imagem, daquele que se vira na pessoa do cego que, nos valendo do princípio do contexto de produção, as condições em que o texto fora escrito, poderia representar a negação da autora em não se reconhecer em si, ao mesmo tempo que serviria como maneira de se demonstrar o descontentamento para aquele tipo de situação retratada.

Logo, a necessidade de se enxergar verdadeiramente por si, deixa de depender da forma pela qual seus entes queridos a enxergavam, mas da forma pela qual o cego, paradoxalmente, permitiu-se ser vista de forma que ninguém antes havia visto antes.

Mundos paralelos ou mundos em conflitos se instauram durante a narrativa e, ao final, o olhar no espelho nos dá a ideia do olhar para si, como conclusão acerca da viagem pelo mundo desconhecido por Ana.

O enredo trata esse descontrole emocional da personagem e é construído por meio de metáforas e por ações que demonstram, no plano da narrativa, as consequências desse despertar, desse descontrole sadio, mas inesperado e tão propenso a estabelecer a imagem de um eu que não se vê como sujeito de ação, mas de recepção e controle de ações alheias.

Assim, o perder o ponto de descida concerne ao perder o caminho de volta a sua vida tranquila e morna. Os cenários passam a ganhar vida porque a simbologia reflete a leitura dada pela própria autora do desconhecido conhecido, do belo feio e do agradável nojento. Dualidades que evidenciam a inconstância desconhecida da personagem fechada em um modo de ser e agir aceitável dentro do lar e pela sociedade como todo.

Ana desce no Jardim Botânico e lá permanece, com a alma em estado de sobrelevação, por toda a tarde, até que anoiteça e se veja sozinha. Não a mesma solidão que lhe atingia à tarde dentro de seu lar e lhe causava medo, o medo de não

ser útil e não ter assim função em seu próprio refúgio. Refúgio que só lhe dava segurança se estivesse na companhia dos seus entes.

Na chegada, grita para que abram o portão e, no porto seguro, na casa, apressa-se para realizar, como de costume, o ritual de suas obrigações domésticas e faz o jantar às pressas para a família. Sua vida poderia voltar a ser segura. Poderia se sentir útil e viva perto dos seus, mas não, a revelação, o desconforto do olhar do cego a fez enxergar além do “querer fazer” para ser, um olhar piedoso pelo outro que se volta maximalizada para si. Isso lhe causa dor.

Durante o jantar, não presta atenção a nada, a vida está modificada, o homem mascando chiclete, a cegueira e a vida, a certeza de que a humanidade sofre e que ela tem motivos para sofrer e não sofrera antes por um comodismo “social” a faz apertar o filho a ponto de assustá-lo e, quando todos se vão, diante do espelho, ouve o fogão dar um estouro. Era um defeito do fogão, mas que a traz de volta para a vida cotidiana e sem questionamentos além daqueles que a fazem viver para servir e assim ser, abraça o marido, diz que não quer que ele sofra (ela mesma estava sofrendo por ter descoberto o mundo além do apartamento situado no novo andar). Ele ri, e ela, antes de dormir, sopra a flama do dia.

Dada essa visão geral do conto, parece-nos um conto no estilo de crônica, se pensarmos no descrever da cena do cotidiano e no enxergar poesia nas coisas simples do dia a dia. Mas não há poesia, não aquela no sentido de qualificador de uma imagem plausível de contemplação, mas de questionamentos acerca da existência, do verdadeiro papel assegurado ao homem, à mulher e ao conceito de família representativo da nossa sociedade patriarcal.

Assim, a narrativa pode ser vista por diferentes perspectivas: a social, a psicológica e filosófica. Todas essas visões serão capazes de apresentar parte da complexidade da obra, podendo ser compreendida como literatura psicológica.

Há apenas um núcleo de ação e todas elas recaem sobre a personagem que luta durante todo o tempo da narrativa contra a descoberta, contra si. Narrativa linear, nas instâncias, na dimensão da leitura, que são afloradas pela tentativa de decifrar todas as metáforas e figuras de linguagem utilizadas, passando a compor uma narrativa, no sentido pleno de leitura, alinear como o fluxo do pensamento do leitor reflexivo e atento a cada momento da narrativa.

No que rege a filosofia, nos atentaremos aos estudos da filósofa Hannah Arendt que afirmou que “uma vida vivida na privatividade do que é próprio ao indivíduo

(*idion*), à parte do mundo comum, é ‘idiota’ por definição” e “para o indivíduo, viver uma vida inteiramente privada significa, acima de tudo, ser destituído de coisas essenciais à vida verdadeiramente humana: ser privado da realidade”. Portanto, se, no fundo, “Ana sempre tivera necessidade de sentir a raiz firme das coisas” e “fazia obscuramente parte das raízes negras e suaves do mundo”, alimentando “anonimamente a vida”, Ana era idiota por definição. Leitura dura, mas cabível ao tipo de compreensão percebida pelos alunos durante o processo de leitura, debate e levantamento de hipóteses realizadas em sala de aula.

Alude-se a essa percepção filosófica, à metáfora da árvore cujas raízes representam a vida obscura e anônima de Ana, que, entretanto é o sustentáculo da sobrevivência daquilo que se vê da árvore em plena luz, a vida pública. Observa-se o conflito entre a vida pública, regida por aspectos morais totalizadores e globais e a privada, aquela escondida que pode demonstrar desvio de um desses, ou todos aspectos morais e globais, estabelecendo a ideia de dupla personalidade.

Em meio à crise, que pôs em xeque seu idiotismo, Ana sente o Jardim Botânico ser tão bonito a ponto de ter “medo do inferno” e é bem provável que essa sensação esteja conectada ao suplício de uma vida privada e subterrânea. Sua casa fica no nono andar e o nono círculo do Inferno, segundo a **Divina Comédia** de Dante Alighieri, é o último e mais subterrâneo de todos os círculos infernais. Imagem ilustrativa que rege muitas análises acerca da obra e que pode ter sido estrategicamente projetada por Clarice Lispector. O inferno que está em nós, na nossa subjetividade, na narrativa tem um lugar que também é físico. Trata-se de uma narrativa que busca elucidar a introspecção que é profunda e que é alterada pela vertente epifânica do despertar que aflora a personagem sorrateiramente.

Essa perspectiva da filósofa caracteriza a personagem Ana, com sua natureza estereotipada de mulher submissa e que não enxerga a seu redor a dimensão do mundo e todos seus problemas e alegrias. Ignorar o mundo, sob essa perspectiva, é ser idiota.

Trata-se apenas de uma posição analítica que rompe a natureza romântica dos papéis convencionais do ser “mulher” na sociedade, embora essa visão turva ou obscura do mundo sempre fora determinante para se obter a avaliação do homem quanto à mulher ideal para se ter no lar e a mulher ideal para se ter nos bordéis.

Reafirma-se, dessa forma, o machismo e a prerrogativa acerca da mulher ideal para se casar. A mulher ideal para se casar se encontra na raiz, não na copa da

árvore. Essa apresenta beleza e possíveis convenções sociais não cabíveis para uma dona de casa que é, por excelência, mãe e esposa exemplar.

Seu sofrimento é interno e quando exposto, não é totalmente percebido pelos demais. Há a dificuldade em mostrar-se, e assim como as raízes, quando elas atingem a superfície do solo, é sinal que a copa deve ser podada, e mais terra deve ser colocada a seu redor, caso contrário a raiz secará e fará que todo o tronco morra e a copa perca vida. Assim, a dor que é sufocada, quando ainda ganha vasão para o “respirar”, a dor permanece e latente.

5.2.1 Tema: amor

A noção de amor como perda é recorrente no cristianismo, no platonismo e na literatura. Observa-se isso, em diferentes estágios que envolvem a vida, o homem e sua relação com o mundo. Assim, o amor está vinculado a Deus, o qual amou o mundo de tal maneira que perdeu seu filho unigênito para o bem desse mesmo mundo. Bem como a Jesus, que amou o mundo perdendo a si, doando sua própria carne para que fosse compartilhada pelos homens (comunhão) e na tradição literária, em Camões, é “um cuidar que ganha em se perder”.

Do mesmo modo pelo qual o perder, o doar e entregar-se estão associados ao ganhar, ao receber e ao contentar-se, observamos o conceito de amor presente no conto de mesmo nome, como uma instância da negação do sujeito – Ana, em decorrência de um amor institucionalizado que resvala ao lar, ao marido e aos filhos e não fica em si.

O tamanho do amor é proporcional ao tamanho da perda de si. Essa percepção é atribuída ao modo pelo qual Ana ama e interage com os seus entes. Mas o amor ganha uma perspectiva que além da relação direta com seus familiares, retorna para si e com isso resvala, também, numa proporção maior, ao mundo além dos muros de seu lar, chega à rua e ao retornar a si, vem em forma de dor e sofrimento.

Trata-se de um conto de temática paradoxal. Ana é tomada de amor na medida em que lhe ocorrem perdas: ela perde o sentido normal do tato e a rede de tricô fica “áspera entre seus dedos”; perde o sentido de haver um lar no mundo, pois este se mostra mais “hostil” e “perecível”, chegando a sentir-se “expulsa de seus próprios dias”; perde o senso de orientação a ponto de segurar-se no banco da frente “como se pudesse cair do bonde”; perde o ponto em que deveria descer; perde a noção de tempo que ficou no Jardim e chega a sentir-se “banida” para o lado dos que

“Ihe haviam ferido os olhos”. E com essas perdas, controláveis, ela passa a enxergar tudo a seu redor, com aquele amor que era direcionado apenas a seu mundo perfeito e seguro.

No conto, junto ao conceito de amor como perda, está o conceito de piedade rousseauiana. Em Rousseau, a piedade é definida como capacidade do homem em “temperar o ardor que sente por seu bem-estar por meio de uma repugnância inata ao ver o semelhante sofrer”. Esse sofrimento se dá pela forma de assombro e depois nojo e incerteza sobre o que realmente se espera de si em relação aos outros. Antes se esperavam os adjetivos que enobressem sua presença no lar, nas qualidades de mãe e esposa. Depois começa-se a compreender o sofrimento e a autopiedade pela certeza de não ter sido enxergada por si e pelos seus antes e que, de fato, não poderia ter outra função a não ser servir e estar disponível a seus entes. Ela passa a enxergar-se para poder enxergar os outros com piedade, ainda que essa piedade tivesse vindo da visão do cego sobre si.

O amor piedoso é, dessa forma, paradoxal, pois a doçura de estar amando, de sentir-se leve por se haver perdido, mistura-se à repugnância e ao sofrimento alheio, à medida que esse sofrimento passa a ser seu também.

O sofrimento que Ana sente pelo cego que “mascava chicletes na escuridão” e pelo Jardim Botânico que “apodrecia” opera nela o paradoxo do amor piedoso: ela sente uma “náusea doce”, nojo e fascínio. É esse paradoxo que a linguagem da autora evidencia a seu leitor e que compõe a epifania – revelação – que requer a negação, ou substituição de um estágio inicial que passa a ser alterado, bem como os modelos que faziam sentido passam a ganhar novas significações ou são refutados mediante o novo que se instaura na consciência de se ter consciência das ações e das reações do mundo exterior sobre o interior. Assim o amor também se configura como sofrimento e dor. Ana sente dor e ama.

O exagero do amor de Ana tem um tamanho imenso, da mesma forma que foi seu sofrimento. Sofrimento causado pela perda completa de si, ao longo dos anos no papel de mãe e esposa. O assassinato foi profundo. Seu grande amor, sua “piedade de leão” a fez apertar seu filho com tanta força contra si que o assustou. O medo da perda era seu amor e ao mesmo tempo seu sofrimento, pois perder a importância de si na vida dos outros faria que sua existência fosse mais insignificante ainda.

Assim, a minuciosidade descritiva do “sentir” de Ana lhe deu uma grandeza a ponto de sua misericórdia ser violenta. Ela amava muito, mas isso não a fazia uma santa, pois um santo é tudo menos violento.

A violência é a linguagem que se traduzia em dor na recepção do filho, mas em amor pela doação da mãe em querer protegê-lo do mundo, quando ele, pela força do abraço, precisaria se sentir protegido dela – Ana. Logo, a fragilidade da personagem dava lugar para rigidez e força no abraço. Força desconhecida e tão presente em si.

Pode-se dizer que o conflito existente na narrativa é na dimensão do enunciado unilateral, por se situar mais efetivamente na dimensão do discurso, havendo a sobreposição de duas vozes: a voz da personagem como projeção da voz da autora.

Muitos teóricos evidenciam esse aspecto e o atribuem à visão autoral tão marcante nas obras de Clarice, a ponto de confundir o limite entre as vozes.

Para expressar o conflito da protagonista entre seu interior e o mundo externo em que vive e pactua, Clarice fez uso de metáforas, como se pode observar no trecho:

Ela plantara as sementes que tinha na mão, não outras, mas essas apenas. E cresciam árvores, cresciam árvores. Crescia sua rápida conversa com o cobrador de luz, crescia a água enchendo o tanque, cresciam seus filhos, crescia a mesa com comidas, o marido chegando com os jornais e sorrindo de fome, o canto importuno dos empregados do edifício. (LISPECTOR, 1998: 17-18).

Aqui o significante “sementes” não é usado para se referir a nenhuma planta, mas aos componentes da vida tecida com a bagagem emocional, pois sua composição é generalizante e capaz de representar elementos de base cultural que adquirira, ela só podia oferecer o que tinha.

Por meio dessa análise temos como simbologia a comparação da família com a árvore, sendo o tronco a representação do casal e os frutos, ora os galhos, os filhos, no que surgiu inclusive a expressão árvore genealógica – símbolo da família na representação e conservação das gerações, bem como os hábitos e as tradições.

A árvore significa na Bíblia o conflito da humanidade, a vida e o conhecimento. Nesse significante há também outra metáfora, a da árvore da vida, o que nos

remete à Bíblia, tema sempre recorrente nos textos de Clarice. Esse aspecto também fora percebido na obra **O alienista** de Machado de Assis, anteriormente analisada.

Assim, é possível compreender que o conhecimento coloca o ser humano frente ao bem e o mal. E esta era a situação de Ana: antes conhecia só a vida que lhe fora oferecida, desprovida de conflitos e questionamentos, a qual julgava ter escolhido para si e sendo isso considerado como um avanço feminino em relação às mulheres de gerações anteriores a sua que não puderam de fato escolher – casar era o destino de todas, quando não o convento.

Ana, ao ser despertada à consciência de si e dessa vida que tinha, automaticamente toma posse do conhecimento e se depara com o bem e o mal. Para esse fato, Clarice cria o artifício do cego e do balanço do bonde, como causadores desse despertar, o que na verdade já estava latente nela, mas não se via a necessidade de senti-lo como necessário e pertencente como liberdade em relação ao homem e ao mundo conhecido.

A identificação com o cego se deu porque Ana se viu refletida naquela imagem de pessoa limitada em seu mundo interior e que, o mascar o chiclete do cego criava no outro a sensação de alegria e aceitação da condição ali vivida, quando corresponde, na verdade, a um simples gesto de mascar, não de sentir o prazer do sorriso e a alegria disso.

Estruturalmente, além das riquezas metafóricas e referenciais, observa-se o uso de repetições cuja finalidade era transmitir o efeito psicológico que esse recurso tem na personagem. Esse mesmo trecho nos serve de exemplo para observar que a repetição do termo *crescia(m)* enfatiza a tediosa rotina, com uma crescente exaustão pelo aumento de tarefas no lar, em meio a outras árvores, outras famílias a seu redor, indicando que ela era apenas uma dona de casa a mais e igual, estava em uma massa que negaria, de fato, sua essência subjetiva e questionadora.

A palavra “*crescia*” faz referência a tudo que lhe era significativo e precioso: como o marido, filhos, a fatura, bem como situações simplórias, mas que para seu cotidiano eram significativas, como a conversa, ainda que rápida com o cobrador de luz, representando um momento em que tinha autonomia de expressar pensamentos, desvinculados de seus atos, fugindo um pouco da mesmice das tarefas do lar. Entretanto, tudo a sua volta *crescia*, apenas ela não, denunciando assim a inferioridade da mulher assumida pela condição histórica e ideológica das diferenças e divergências

existentes entre os gêneros homem e mulher. Seu comportamento se enquadrava a uma representação discursiva de submissão.

No início do texto, Clarice corta o enredo, recurso muito usado por ela para exercitar a memória e prender a atenção de quem lê. Ela apresenta Ana já em deslocamento, de volta para casa e a narrativa desse trajeto é interrompida para dar lugar à exposição detalhada de sua rotina, que é quebrada com os fatos inusitados ocorridos nesse retorno, (o tranco do bonde, os ovos quebrados, a teia suja pelos ovos, o segurar o banco da frente, o perder o ponto de descida, o estar no Jardim Botânico etc.) retomando, assim, o enredo do texto que narra a história de Ana possuidora de uma típica vida de dona de casa, que cuidava do marido, dos filhos e da casa.

A autora destaca informações no texto que evidenciam a simplicidade da vida da personagem, bem como a representação ideológica dos casais de classe média, ao revelar que o apartamento era financiado. Com isso elucida e generaliza o sonho de toda mulher, uma casa própria e por ser financiada, a rotina e obrigação do pagamento era lembrada mês a mês, atestando assim sua vida rotineira, calma, previsível e em uma regularidade necessária e responsável.

Ana gastava suas tardes fazendo compras ou realizando outra atividade relacionada aos afazeres do lar, na tentativa de fugir de si e expulsar seus pensamentos reveladores conflituosos.

Mas, naquela tarde, em especial, a visão do cego e o tranco que o bonde dera, provocando a queda de suas compras, a deixa tão desconcertada, de modo a descer no ponto errado, indo parar no Jardim Botânico, onde ocorre a epifania. A revelação (epifania) é um recurso usado como uma maneira para que a personagem Ana tenha compreensão acerca de seu papel como indivíduo e sua participação no mundo que engloba o mundo privado, particular.

Ao se deparar com o momento epifânico, estando ela de volta à casa há poucos minutos de se resguardar, segura novamente em seu lar, Ana é levada a questionar seus valores e vivenciar conflitos movidos pela culpa que sente por se deixar pensar e desejar saber um pouco mais de si e seus anseios.

Clarice faz descrições minuciosas: “Era uma rua comprida com muros altos, amarelos. [...] enquanto a vida que descobrira...” (LISPECTOR, 1998: 24). Essas descrições minuciosas mostram o despertar de Ana que passara enxergar o mundo exterior, como se estivesse fora dele. Apesar de sempre sair, naquele momento se sentiu

verdadeiramente fora de casa. “Ficou parada olhando o muro. Enfim pôde localizar-se.” (LISPECTOR, 1998: 24).

No trecho “ Era quase noite agora e tudo parecia cheio, pesado, um esquilo voou na sombra. Sob os pés a terra estava fofa, Ana aspirava-a com delícia. Era fascinante, e ela sentia nojo” (LISPECTOR, 1998: 25), percebe-se que Clarice também utilizou a natureza para provocar e perturbar a personagem que, devido ao bombardeamento de sensações que lhe alterou os sentidos, acuada pelo medo e repulsa de si, teve visões irreais, como se fossem alucinações. O jardim lhe era perturbador, lhe assombrava “A decomposição era perfumada... Um esquilo voou na sombra”. (LISPECTOR, 1998: 25).

Diante das árvores, Ana sentia grande emoção, via-se naqueles vegetais que davam frutos, mas também eram sugados por parasitas, o que muito lhe incomodou e causou-lhe nojo, o que se apresenta como metáfora representando sua própria condição de mulher, uma árvore que dá frutos e ainda é explorada, garantindo sombra, fogo, alimento.

Trata-se de uma narrativa do “sentir”, pois suas referências à natureza, às formas, aos cheiros nos afloram os sentidos e pela minuciosidade das descrições leva o leitor ao mundo sentido pela personagem em forma de sofrimento e angústia.

Em meio à turbulência de sensações, Ana se distrai tanto que perde a noção das horas e, ao se lembrar da família, tenta ir embora apressadamente, mas descobre que o parque estava fechado com ela dentro, o parque aqui é a metáfora do inconsciente, onde ela se trancava e se escondia de si.

A tentativa de sair, o esforço que tivera para encontrar alguém que lhe permitisse a saída, é a representação do processo interior de quebra, ruptura, que estava ocorrendo em seu interior e sua saída do parque coincidia com a tomada de consciência, tornando-a livre para escolher e, nesse processo de conscientização, ela percebe que loucura não é um cego mascar chicletes, ele podia fazer essa escolha, loucura era a mediocridade que vivia como dona de casa se ocupando apenas das rotinas domésticas.

Estar no jardim lhe causava o medo do inferno, pois o casal de Gênesis estava bem, seguros no paraíso, no Éden, mas resolveram experimentar o conhecimento e então foi-lhes apresentado o inferno, reservado a quem praticava luxúrias da carne e outros pecados. O jardim faz referência ao Éden, um lugar lindo puro criado para Adão e Eva, com a família que constituiriam.

Não há diálogo de Ana com ninguém durante a caminhada. A autora valoriza o mundo sensorial sobre o qual as falas são desnecessárias e poderiam empobrecê-lo. A luta interior e de consciência que Ana enfrenta se dá no silêncio e, ao mesmo tempo, no diálogo com o leitor, que com ela, sente e observa o sofrimento.

Quanto à interrupção do enredo, para retomá-lo à frente, temos também os ovos, “Mas os ovos se haviam quebrado no embrulho...” (LISPECTOR, 1998: 22), esse fato é lembrado na hora do jantar, quando essa citação a leva novamente à cena que tanto lhe perturbara, mas a despertara. “Apesar de ter usado poucos ovos o jantar estava bom.” (LISPECTOR, 1998: 28).

O mesmo ocorre com a citação do fogão no início do conto, colocando-a à primeira vista como um tópico perdido e sem significação, A cozinha era enfim espaçosa, o fogão, enguiçado dava estouros.” (LISPECTOR, 1998: 19).

Mas Clarice o cita de forma tão impressionante, com uma desconexão tão significativa, que o leitor se lembra da citação ao ler novamente sobre o fogão, sendo ele o elo do encontro de Ana com o marido, momento raro em que houve diálogo em discurso direto no texto. “Se fora um estouro no fogão [...] – Deixe que pelo menos me aconteça o fogão dar um estouro, respondeu ele sorrindo”. (LISPECTOR, 1998: 29).

As metáforas servem para dar som aos pensamentos de Ana, recurso também usado pelos compositores para camuflar os pensamentos de liberdade e denunciadores do governo militar opressor. Apesar de Clarice não fazer uma escrita de engajamento, ela também denuncia sutilmente todos os valores ultrapassados, como se fizesse um convite para uma marcha de protesto, apresentando o conflito como grito por socorro e ajuda, afinal só se desperta o individual quando há o confronto com o outro, enquanto isso não aconteceu, na guerra dos sexos, a mulher continuou sendo uma a mais e igual, apenas mulher sem identidade própria.

Serve como exemplo de denúncia do conflito a metáfora e repetição, presentes no trecho:

No fundo, Ana sempre tivera necessidade de sentir a raiz firme das coisas. E isso um lar perplexamente lhe dera. Por caminhos tortos, viera a cair num destino de mulher, com a surpresa de nele caber como se o tivesse inventado. O homem com quem casara era um ho-

mem verdadeiro, os filhos que tivera eram filhos verdadeiros. Sua juventude anterior parecia-lhe estranha como uma doença de vida. Nela havia aos poucos emergido [...]. (LISPECTOR, 1998: 20).

O uso da repetição impregna o texto de conotações. Com o termo “verdadeiro(s)”, há a intenção de se conformar com a vida que tinha, que lhe parecia ser real, segura, concreta e até boa, enquanto seus desejos eram apenas sonhos de sua juventude, talvez não realizáveis, que volta e meia a assombravam e sua exposição lhe tiraria a falsa segurança e o conforto de um lar burguês que conquistara, e, como lhe servindo de acalento, mais uma vez Ana se mostra inferior. Antes estava abaixo, com o termo “emergido” ela aponta o casamento como salvação e ascensão social, o que é um discurso da sociedade patriarcal, todavia, o fato de Clarice escrevê-lo não o reforça, ao contrário, o denuncia, como o faz ao dizer “viera a cair num destino de mulher” (LISPECTOR, 1998: 20).

Ao mesmo tempo que Ana tenta se convencer de que fora uma opção de vida, ela se trai em seus pensamentos num despertar de consciência de que não buscou ou teve outras opções, logo caíra, a representação do acaso, o que se confunde e mistura com destino de mulher. O casamento, apesar de solução, foi bem sucedido e a realizava, foi sua opção. “Assim ela o quisera e escolhera”. (LISPECTOR, 1998: 20).

Ela reafirma isso várias vezes para se convencer de que não cabe mudanças, a repetição lhe soa como consolo ou justificativa “Assim ela o quisera e escolhera”. Há nessa sua vida um conflito interno, pois Ana tenta se convencer de que escolhera, mas ao mesmo tempo tem a sensação de que os padrões da vida lhe empurraram para esta escolha.

Os termos “negras e suaves” do trecho “fazia obscuramente parte das raízes negras e suaves do mundo.” (LISPECTOR, 1998: 20) expressam a ambiguidade dos seres e seus sentimentos. Suave representa a opção de Ana, que escolhera ser e estar enraizada. O verbete traz consigo doçura, segurança, calma, enquanto negras se refere ao movimento que Ana queria, sugerindo a ideia do escuro em que guardava seus pensamentos, pecados, medos, inferno, culpa – imagens tão presentes e constituintes dos discursos acerca do desconhecido ou a respeito do que não se deve conhecer.

Tal possibilidade que lhe escapa ao domínio e ao querer causa em Ana uma grande ansiedade, devido à ambiguidade de seus sentimentos conflituosos entre

sentir-se segura com o casamento idealizado mas, ao mesmo, tempo infeliz com a monotonia que lhe era proporcionada, tornando-a prisioneira tanto do lar, quanto de si, de quem tenta fugir, abafando a mulher de antes de se casar, que tenta se apresentar como substituta da mulher a que se transformara após o casamento.

Em seu íntimo, sabia que era melhor não pensar sobre sua vida, pois acabaria tendo de admitir para si o que sentia, mas se esquivava, na tentativa de reprimir seus sentimentos que lhe vinham à mente como fantasmas. Aqui está a ambiguidade na relação familiar entre Ana e os seus. Ela se apresentava a eles feliz, o que não era de todo verdade e eles não lhe perguntavam se realmente era, tecendo, assim, o jogo da farsa, que mantém de pé a instituição família, em que o pilar feminino deve ser forte o bastante para não se deixar ruir colocando em risco a sua sustentação. Talvez Ana se sentisse assim porque se defronta com sua enorme solidão.

O mesmo ocorria também com as mulheres casadas do século XX, tantas Anas que conviviam com o vazio interior.

5.3 Análise dos roteiros pela perspectiva da Análise do Discurso: índices de identidades

Como já observado na exposição das obras literárias, tanto **O alienista** de Machado de Assis, quanto **Amor** de Clarice Lispector, apresentam características de ordem interpretativa que elucidam identidade literária intimamente relacionada ao tipo de leitor. Temos visão crítica ao modelo de sociedade retratada por Machado de Assis, mediada por seu tom sarcástico e temos crítica também à sociedade acerca dos padrões sociais estabelecidos e atribuídos à mulher em nossa sociedade, da pena regada de metáforas e busca para um conhecimento interno e questionador da essência humana por Clarice Lispector.

Essas duas obras, pensadas pela perspectiva do roteiro, após os debates e toda metodologia aplicada a seu desenvolvimento, assumiram características e identidades diferentes daquelas expressas na análise do conteúdo literário. Temos aqui, a figura do enredo em contrapartida da fábula, conforme já exposto no início desse trabalho.

O tom de originalidade passa a ter caráter duplo: o primeiro aspecto de originalidade se dá em função dos elementos pertencentes ao que se reconhece da obra literária no desenvolvimento do roteiro construído, ou seja a relação fábula (as

obras de referência) e o enredo (o contar da história dessas fábulas sob um olhar pessoal regado de intencionalidades). Esse primeiro aspecto se vale de mecanismos como a referência, alusão, retomada, ressemantização – instrumentos que permitem o diálogo entre a fábula e o enredo, entre o texto original e sua adaptação para o roteiro aplicado para jogos digitais.

O segundo aspecto de originalidade está circunscrito aos efeitos que os instrumentos de referência foram capazes de causar, atribuindo ao roteiro e as suas características do gênero textual a possibilidade de tornar viável a materialização de uma nova história, sob uma nova roupagem de mídia de veiculação. Nota-se a materialização da leitura hipertextual.

O hipertexto surgiu com a decadência do texto como objeto de estudo na década de 1980, quando as teorias acerca da intertextualidade passaram a considerar que todo e qualquer texto mantinha relação com outros textos e, dessa forma, com um intertexto, numa relação múltipla de conexões de ideias. Sob essa perspectiva, o gênero roteiro poderá ser visto como um modelo de texto que contempla a ideia de intertextualidade como gênero, ideia respeitável e já implícita na observação de Montaigne de que “mais livros são escritos sobre outros livros do que sobre qualquer outro assunto”.

Embora essa relação seja questionável do ponto de vista de que o roteiro pode não falar sobre a obra, mas se valer dela para falar além do que a obra disse em sua materialidade de gênero literário. Todavia, ao nos posicionarmos em caracterizar o gênero roteiro fora da esfera discursiva literária, mas que se pode valer dessa esfera para propor seus projetos de materialização, estamos de alguma forma falando sobre o livro, no entanto, por meio de saliências resultantes da leitura feita da obra. Muito mais que estabelecer os níveis de influência, o roteiro permite o diálogo questionador e multifuncional acerca do modo de se promover a visualização da leitura e a construção da realidade projetada possível.

O termo intertextualidade foi introduzido por Kristeva na década de 1960 como tradução para dialogismo – termo utilizado por Bakhtin nos anos 1930, promovendo uma nova aceção acerca do conceito de originalidade.

Vale assim ressaltar que o dialogismo remete à necessária relação entre qualquer enunciado e todos os demais enunciados, visto que enunciado para Bakhtin corresponde a qualquer “complexo de signos”, de uma frase dita, um poema, uma

canção, uma peça, até mesmo um filme e hoje podemos dizer até em mídias como o jogo digital, inserido no ambiente virtual.

Observa-se que o conceito de dialogismo sugere que todo e qualquer texto constitui interseção de superfícies textuais, pois os textos, como tecidos de fórmulas anônimas inscritas na linguagem, variações dessas fórmulas, citações conscientes e inconscientes, combinações e inversões de outros textos permitem que haja uma gama infinita de possibilidades abertas de se expressar o conjunto de práticas discursivas de uma determinada cultura, a matriz inteira de enunciados comunicativos no interior da qual se localiza o texto artístico e alcança o texto não apenas por meio de influências identificáveis, mas também por um sutil processo de disseminação de valores, conceitos presentes na cultura de um povo, ou entre os povos.

Sob esse panorama, os roteiros escolhidos para análise trazem influências identificáveis com o texto original, perpetuando, dessa forma, a representação alusiva no projeto de jogo um modo de ser e agir, vistos como significativos durante o processo de leitura.

Observamos que no roteiro **Casa Verde** a ancoragem atribuída se dá ao local em que as ações são resultantes da avaliação do cientista Simão Bacamarte. Essa escolha dialoga de modo identificável com a obra original, mas é resultante do processo de leitura que enaltece o lugar e possibilita aos jogadores uma visão mais temerosa o espaço de acomodação dos tidos loucos.

O jogador assume a perspectiva do Simão e, por um conjunto de ações avaliativas, esse jogador, sob esse avatar, julga e, por meio de poderes baseados na persuasão, convence o outro jogador, que também assume o papel (avatar) de outro personagem da narrativa, ao se dirigir à Casa Verde. As regras construídas pela turma consideram a história original como fundamental para a composição do roteiro e mecânica do jogo. Assim todos os jogadores inseridos no confronto com Simão Bacamarte temem a Casa Verde, todavia, alguns personagens ganham poderes de persuasão capazes de reverter o jogo e colocar o próprio Simão dentro da Casa Verde – aspecto que, na história original, se dá pela autoconsciência do cientista acerca de suas convicções sobre a loucura.

O tema loucura permanece e também é exposto como um procedimento avaliativo entre os jogadores, mas a alternativa utilizada para compor o roteiro do jogo é de se estabelecer a autoconsciência sobre os tipos de loucura e se todas as ações humanas, quando vistas de modo a não recorrer aos padrões sociais que regem a

coletividade e, portanto, ocasionam o assombro pela perspectiva da individualidade atribuída a um juiz, se realmente podem ser avaliadas como loucuras ou a materialização de pré-conceitos sobre o novo ou as diferentes particularidades do homem nos diferentes processos de interação. Sob essa perspectiva, o roteiro de jogo ganha caráter educativo e formação para os diferentes modos de se estabelecer a leitura sobre os outros.

Vence o jogo quem conseguir não permanecer dentro da Casa Verde, quem consegue estabelecer justificativas pertinentes acerca de seu modo de ser e agir no universo cibercultural, pois se trata de um jogo a ser realizado no ambiente da internet, na rede social – Facebook.

Podemos notar que os traços intertextuais provêm do diálogo direto com a obra **Alienista**, porque o objetivo do trabalho, do roteiro em si, era promover também o interesse na leitura dos clássicos, pois nem todos os elementos da obra original seriam apresentados, o que promoveria a curiosidade e a necessidade da leitura da obra original para garantir melhor performance no jogo.

O roteiro **Sofia** – baseado no conto **Amor** de Clarice Lispector, estabelece outra relação intertextual – a relação invisível entre o desejo de conhecer o mundo externo, obtuso pelo modo pelo qual Ana se relaciona com sua família e como a busca por esse conhecimento, manifestado pela epifania da obra, a perturba. O grupo escolheu o nome Sofia com a finalidade de salientar esse aspecto – o conhecimento como forma de sofrimento e dor.

A heroína é feminina e o grupo se valeu dos preceitos da jornada do herói para compor o roteiro. Todos os elementos estão direcionados à personagem Sofia e, para dar conta da narrativa, o grupo resolveu dar vida e ação aos personagens que no conto são secundários. Há, portanto, uma nova narrativa e os elementos intertextuais estão implícitos no roteiro do jogo, sendo possível percebê-los mediante a leitura atenta da obra e pela busca das similitudes presentes no roteiro mediante as características de introspecção, medo e descobertas.

Observamos que são duas histórias que tiveram como base obras literárias. Essa transposição, ainda que temática, conceitual entre a obra literária e o roteiro permite que a identidade, proveniente do olhar do roteirista sobre a obra original, por meio do processo de leitura e interpretação, crie e possibilite o status de originalidade que fora anteriormente descrito.

Essa originalidade, ainda que questionável em função dos aspectos intertextuais, é responsável pela construção da identidade do roteiro, pois, como já foi apresentado, essa identidade, no contexto ciberespacial é efêmera, passageira e ela ocorre em função das escolhas realizadas pelo roteirista, por sua leitura multissignificativa, no sentido de atender ao público-alvo, logo ela também condicional e adaptável.

5.4 Em suma: A construção de identidade

Nessa seção lançaremos ao trabalho um olhar sócio-filosófico sobre a relação do homem e suas manifestações culturais: da literatura à mídia de jogos digitais.

O tema identidade sempre foi complexo e denso para a abordagem filosófica, sociológica e linguística, pois ele sempre esteve ligado ao modelo de sociedade que dita, a cada época, um conjunto de procedimentos e características responsáveis por atender à categorização, à discriminação, a fim de mobilizar entre as pessoas o estabelecimento de padrões, sejam eles aceitos ou não; uma vez estabelecida a regularidade e a constância, um mecanismo identitário se estabelece no meio da comunidade e suas variantes atendem a princípios básicos de manutenção e divulgação de modelos predefinidos.

Assim, percebemos que a literatura manifesta identidade poética por meio de elementos reguladores capazes de manter e propagar ideias acerca de conceitos universais, bem como estereotípicos, e estabelecer estruturas em termos de avaliação literária, capazes de promover a distinção e a avaliação como instrumentos norteadores e necessários para o prosseguimento da ciência. Isso ocorre a todo momento. Tudo está vinculado a modelo. A mudança no modelo passa a ser modelo porque muitos estarão orientados a conceber novas representações do mundo, das palavras e das coisas.

O mundo terá de conviver com as múltiplas identidades das coisas, ainda que sejam elas partilhadas e agrupadas em função de aspectos que fujam do domínio humano. Mas essas múltiplas identidades são ocasionais e naturalmente o homem, pela linguagem classifica, determina e categoriza, ainda que seja para estabelecer mais uma ação divina sobre os acontecimentos naturais que atingem diretamente suas coisas e a si mesmo. A identidade sobretudo será sempre uma avaliação do homem por meio da linguagem.

Trata-se apenas de um aspecto capaz de nortear o conceito de identidade utilizado para compreender a relação entre a literatura e a produção de roteiros para jogos digitais.

Para compreender a identidade na qualidade de essência proveniente de escolhas, mas escolhas contextuais e relativizadas, assumimos as ideias de Bauman, que concebe a sociologia como disciplina dependente de outros campos do conhecimento capaz de fornecer ferramenta analítica para se estabelecer amigável interação com a filosofia, a psicologia social e a narrativa. Por esse motivo, ele irá compor o quadro teórico dessa investigação e pontuará os aspectos referentes à identidade analisada e percebida pelas produções – a literária – os contos **O alienista** e **Amor** e os roteiros construídos pelos alunos de Jogos Digitais da FATEC Carapicuíba.

O sociólogo Zygmunt Bauman (2001) é polonês e o tema da identidade, para ele, tem ganhado prestígio na atualidade, em decorrência das grandes transformações que afetaram as estruturas estatais, as condições de trabalho, as relações entre os Estados, a subjetividade coletiva, a produção cultural, a vida cotidiana e as relações entre o eu e o outro.

Para o estudioso, a globalização, a “modernidade líquida”, não é um quebra-cabeças que se possa resolver com base em modelo preestabelecido, mas em processo, tal como sua compreensão e análise – da mesma forma que a identidade que se afirma na crise do multiculturalismo, ou no fundamentalismo islâmico, ou quando a internet facilita a expressão de identidades prontas para serem usadas no contexto de jogos digitais, mediante o uso de determinado avatar para colocar em ação estereótipos massificadores de heróis, vilões, vítima.

A questão da identidade, para Bauman (2005), também está ligada ao colapso do Estado e do bem-estar social e ao posterior crescimento da sensação de insegurança, com “corrosão do caráter” que a insegurança e a flexibilidade no local de trabalho têm provocado na sociedade, criadas para esvaziamento das instituições democráticas e para a privatização da esfera pública.

Sobre a “corrosão do caráter”, para o sociólogo, trata-se apenas de manifestação mais marcante da profunda ansiedade que caracteriza o comportamento, a tomada de decisões e os projetos de vida de homens e mulheres na sociedade ocidental. Essa ansiedade é uma projeção do que se negou de essência do homem no mundo desprovido da rapidez tecnológica e da liquidez das relações econômicas, sociais e principalmente democráticas.

Bauman condena os que tentam conceituar em definitivo a relevância política da identidade. Para ele:

numa sociedade que tornou incertas e transitórias as identidades sociais, culturais e sexuais, qualquer tentativa de “solidificar” o que se tornou líquido por meio de uma política de identidade levaria inevitavelmente o pensamento crítico a um beco sem saída” (BAUMAN, 2005: 12).

Para Bauman, trata-se de um debate necessário à questão da identidade, usado de modo pouco significativo, sendo apenas convencional reconhecer o tema, não estabelecer a discussão a ponto de conceber sua abrangência e riqueza, no intuito de moldar e dar substância a biografias pouco originais.

Para o autor, as pessoas em busca de identidade se veem invariavelmente diante da tarefa intimidadora de “alcançar o impossível” porque expressão implica em realizar tarefas que não podem acontecer em “tempo real”, mas na plenitude do tempo, na infinitude. Esse pensamento, atrelado ao objeto de pesquisa, nos faz compreender o contexto da percepção da identidade, tanto no âmbito da coletividade, quanto na individualidade do homem e nos processos de interação: a apropriação de modos de ser e agir que trazem a instância do momento em prol da permanência e o sentimento de pertencimento.

A esse respeito, o autor diz que nos tornamos conscientes de que o pertencimento e a identidade não têm a solidez de uma rocha e que não estão ou serão garantidos por toda a vida, porque são negociáveis, interpretáveis e revogáveis e que as escolhas do homem frente a todas as suas escolhas e posturas são fatores cruciais tanto para o “pertencimento”, quanto para a “identidade”. Assim, a ideia de “ter uma identidade” não vai ocorrer às pessoas enquanto o “pertencimento” continuar sendo seu destino, uma condição sem alternativa. Ele ainda afirma que “só começarão a ter essa ideia na forma de uma tarefa a ser realizada, e realizada vezes e vezes sem conta, e não de uma só tacada” (BAUMAN, 2005:18).

Ele compartilha a ideia da descoberta de que a identidade é um monte de problemas, não uma campanha de tema único nessa era “líquido-moderna”. Essa afirmação se justifica pelo fato de o homem, pela linguagem, manifestar de diferentes formas sua relação com o contexto de interação. Em cada situação de uso, o homem, provido de linguagem, se vale de um conjunto de combinações que compõem a iden-

tidade circunstancial e, ao mesmo tempo, intencional. Todavia, o aspecto da problemática levantada pelo autor vai além dessa exposição de linguagem. Ela se configura pelo dinamismo interpessoal, pela abordagem filosófica e pela percepção do outro acerca dessas questões que elucidem e conferem um quadro descritivo, tanto da esfera psicossocial, quanto daquelas norteadoras das questões de gênero e estereótipos, aspectos muitos relevantes e significativos no desenvolvimento de roteiros para jogos digitais.

Sob essa perspectiva, a questão da identidade retoma ao que se escolheu como norte e hipótese da tese em questão: a adesão coletiva pela representação individual dos instrumentos identitários a partir da linguagem, do discurso e do enunciado. A esse respeito, quando nos referimos ao contexto ciberespacial, a temática da liquidez de nossa era contemporânea assume o mesmo patamar, sendo apenas o instrumento diferencial o conceito de virtual, que pode estar relacionado diretamente ao conceito de conceito. O conceito está no universo ainda que ele precisasse ser observado, aceito e questionado pelos interlocutores. Antes do conceito não se poderia caracterizar a fim de atribuir juízos de valores, mas seria possível, dentro da virtualidade estabelecer eixos de projeções possíveis e aceitáveis. Tais projeções ganhariam notoriedade e, uma vez notável sua relevância ou não, marcas identitárias estariam se compondo. É sob essa perspectiva conceitual do conceito que a identidade enquanto instância líquida, circunstancial se apropria dos estereótipos que evidenciam avatares assumidos pelo homem na condição de jogadores e ao mesmo de deuses com poderes que perduram o tempo que dura a narrativa do ato de jogar.

Esse efêmero e circunstancial movimento marcado pela impressão de solidéz é na verdade líquido e ocorre na literatura, também materializado em outras mídias, como é o caso do jogo, uma vez que o conceito de felicidade, verdade, morte, alegria e amor, ainda que não sejam universais, são conhecidos pelo homem e são vividos por ele. O homem, pela linguagem procura defini-los e essa definição, no conjunto de adesões, construirão uma identidade poética, social, psicológica, interacional, transformadora, entre inúmeras outras identidades que conferem a liquidez de estados assumidos, vividos e sentidos no universo dos jogos digitais mediados por processos de interação e linguagem.

Assim, podemos afirmar que o virtual no livro é a projeção do pensamento do leitor. O virtual no jogo é a passagem dessa virtualidade do pensamento pronta e materializada no gráfico e nos moldes conceituais e aceitáveis pela comunidade que

se vê sentindo as emoções, os medos e a alegria em cumprir as etapas das narrativas como ações reais, dadas pela adesão compreendida e aceita pela mesma comunidade que as projeta. A adesão é compreendida, pois, como um conjunto de ideias de ligações absolutas ou por comunidades fundidas unicamente por ideias ou por uma variedade de princípios-tipo como possíveis à medida que transitam pela perspectiva da virtualidade.

O roteiro de jogos digitais lida com dois tipos de comunidades. A primeira estabelece, na relação com seu interlocutor, a ideia de se fazer parte de um grupo, o pertencimento propriamente dito. A segunda, a possibilidade de estabelecer novas combinações conceituais que podem ser negadas durante o processo de identificação, afinal, ao jogador, bem como ao leitor, cabe-lhe o direito de escolha: ser vilão, herói, mocinho, vítima e também inimigo e acusado. Todavia, o modo pelo qual esses estereótipos irão compor os avatares e promover o andamento da narrativa do jogo e sua mecânica duram somente o tempo do experimento enunciativo da escolha e da desistência dessa escolha, isto é, o ato de escolher se configura como um ato pertencente à narrativa assumida pelo jogador que mediante o avatar a ele assumido, estabelece a materialização de um poder que o torna durante aquele momento de interação o status identitário assumido não somente da personagem e das suas características estereotipadas, mas de deus, que vem à terra para cumprir uma determinada função. No jogo, pode-se escolher ser o antagonista, na literatura, essa escolha se dá pelo poder da autoria e no desenvolvimento do cenário em que a trama se situa e se justifica, logo, as identidades nas duas mídias são provisórias, mas no jogo, essa identidade é assumida unicamente pelo jogador, processada enquanto instância identitária e efêmera atualizada a cada momento do jogo. Assim, a transposição Literatura e Mídia dos Jogos digitais, ainda que dialógica, jamais será espelhável.

Sob essa perspectiva identitária efêmera e líquida, ser Simão Bacamarte no jogo de gênero RPG é assumir um papel dentro da comunidade fundida de ideias. O leitor, na perspectiva do Simão Bacamarte, no contexto do conto assume o papel passivo de leitor inserido na comunidade da vida, cuja ligação é absoluta, fechada e observada, logo a identificação para a transposição para o contexto do roteiro abarca a história da personagem como biografia e características mutáveis segundo a interação e o modo pelo qual o jogador se relaciona com ele. Considerando os níveis de força atribuídos ao personagem, bem como o status por ele evidenciado segundo seus feitos na narrativa do jogo, é possível afirmar que jamais será a mesma identidade

presente e construída na narrativa do conto, pelo qual o leitor passivo observa e compreende as ações definidas pelo autor. O mesmo ocorre na relação entre as personagens Ana e Sofia – Ana no Conto e Sofia no jogo, os índices identitários são dialógicos, mas não representativos de uma mesma comunidade identitária, pois para cada contexto, assume-se uma identidade, sendo a primeira observável, ainda que sentida e a segunda vivida segundo a mecânica do jogo.

Vale ressaltar que o termo comunidade nos faz compreender a ideia de interação e do olhar do outro sobre o que somos e sobre o que assumimos ser por meio de nossas escolhas. Escolhas visíveis e significativas no jogo, ao passo que elas determinam o desenrolar da narrativa no ato de jogar e mais subjetivas durante o processo de leitura no contexto da obra literária propriamente dita.

O mundo a nossa volta, segundo a visão de Bauman (2001), está repartido em fragmentos mal coordenados, enquanto nossa existência individual é fatiada em sucessão de episódios fragilmente conectados. Para ele, poucos, se é que exista alguém capaz de evitar a passagem por mais de uma “comunidade de ideias de princípios”, sejam genuínas ou supostas, bem integradas ou efêmeras, de modo que a maioria tem problemas em resolver e esses problemas, com o passar do tempo vão se tornando mais semelhantes a ponto de compreendermos que é esse aspecto identitário que nos distingue como pessoas das outras coisas presentes no mundo “real” ou no mundo projetado.

Assim, a ideia de pertencimento promove a reprodução e sistematização de modelos a serem replicados e recontextualizados a partir de bases comuns – notáveis quando analisamos aspectos referentes aos sentimentos, as diferenças sociais, os posicionamentos políticos – o que é da esquerda, na posição do poder, da situação se torna direita, ainda que assim não queira ser definido, e assim sucessivamente. A identidade, na condição de adesão, ganha proporção em escala ao longo da história, e a linguagem é responsável por essa perpertualidade em escala dos modos de ser e agir do homem, pois evidenciam o discurso como prática social e a prática social pode ser representativa na individualidade de cada ser, mas ela é uma construção coletiva resultante de adesões.

Sob essa perspectiva, a identidade também é discurso e enquanto discurso assume-se enquanto prática social e por ser prática social, no que se propôs investigar nessa tese, ela é estabelecida na literatura por meio de aspectos excludentes ou não.

Durante a construção dos roteiros, considerando que eles foram resultado de diferentes leituras de mundo do mesmo objeto; o roteirista, ainda assim, estabeleceu a permanência dessas práticas sociais, na condição de âncoras de sentidos, como podemos perceber pelo modo com que as personagens são descritas.

Simão Bacamarte ainda se manteve o representante da Ciência, na figura de cientista, psiquiatra e pertencente à instituição acadêmica com suas metodologias e rigores procedimentais, ainda que a narrativa pudesse ser alterada segundo as escolhas do jogador, como já fora dito.

Ana deixou de ser Ana, aquela que, pelo nome, estabelece a ideia, no âmbito do texto literário, de característica piedosa, no roteiro, assume a característica de sábia, passou a ser Sofia. Todavia, manteve-se dona de casa e no roteiro também teve a identidade estereotipada de frágil, medrosa e em busca do autoconhecimento. Na literatura na condição de um evento que a atropela e no roteiro, na perspectiva da busca, do ir ao encontro, do querer capaz de proporcionar mudanças.

O que percebemos como diferença identitária é a questão da identidade do destino atribuído aos personagens. No conto, no texto literário, ainda que a relação interpretativa criada possibilite a diferentes leituras sobre a narrativa, bem como o papel de cada personagem na trama, no roteiro esses aspectos já estão determinados, mas o destino será uma construção coletiva e dependerá das escolhas realizadas pelo jogador, como se fosse uma instância a ser vivida pelo ato de jogar e as personagens não estivessem à mercê da narrativa em sua totalidade.

Bauman diz que “as identidades flutuam no ar, algumas de nossa própria escolha, mas outras infladas e lançadas pelas pessoas em nossa volta, e é preciso estar em alerta constante para defender as primeiras em relação às últimas.” (BAUMAN, 2005:19). O autor se refere à dificuldade que temos de lidar e de enfrentar essa condição ambivalente – a probabilidade de desentendimento e o resultado da negociação permanente e eternamente pendente entre essas duas esferas: o que somos e o que projetam de nós, de modo a conceber um modelo e um estilo aparente do que realmente somos na relação com o outro é uma construção efêmera e transitória de uma representação, de uma imagem.

Segundo o teórico, faz-se necessário praticar essa habilidade para que fiquemos menos irritados com os efeitos que esse embate possa nos causar. Podemos nos sentir em casa em qualquer lugar – mas o preço a ser pago é a aceitação de que em algum se vai estar total e plenamente em casa, em outros lugares não. Trata-se

de um pensamento paradoxal, mas muito pertinente quando relacionamos ao conceito de papéis sociais vinculados às formações discursivas que nos determinam na qualidade de sujeitos providos de uma esfera social e outra particular e subjetiva.

Segundo Bauman, comprometer-se com uma identidade única para toda a vida, ou até menos do que a vida toda, mas por um longo espaço de tempo, é algo arriscado, pois, segundo sua visão, as identidades são para usar e exibir, não para armazenar e manter. Não conseguimos realizar esse feito, mas somos incessantemente forçados a moldar nossas identidades para estabelecer vínculos viáveis de adaptação, a fim de promover a adesão, aceitabilidade e a própria comunicação. Quando somos submetidos à tecnologia, à internet, aos recursos eletrônicos em geral, conseguimos realizar esse feito: estabelecer nuances adaptativas e moldagem das nossas identidades, o que não significa a criação de falsas identidades, até porque, ao afirmar isso, estamos nos restringindo ao pensamento de que existe uma identidade verdadeira, quando de fato, não há. Assim, não podemos falar em identidade no singular, mas em identidades, no plural.

Bauman, em seu trabalho *Identidades* – cita a peça *Peer Gynt*, o herói de Henrik Ibsen, obcecado a vida toda por encontrar sua “verdadeira identidade” – para ilustrar o caráter ilusório da identidade, capaz de frustrar e perturbar as pessoas. A peça trata de que não conseguimos nos libertar de ficarmos presos a uma identidade para o resto da vida, pois o que hoje pode ser visto positivamente, amanhã poderá não ser mais. Para escapar a essa aventura perturbadora, *Peer Gynt* decide-se pelo que podemos chamar de “golpes preventivos”: “Toda a arte de assumir riscos, de agir usando o poder da mente é esta: manter a sua liberdade de escolha” “saber que outros dias virão”, “saber que atrás de você sempre há uma ponte, se precisar bater de retirada” (BAUMAN, 2005: 97).

Para conseguir isso, a personagem corta os laços que os prende em toda parte, ao lar e aos amigos e lança aos céus todos seus terrenos – portos seguros e dá adeus aos prazeres do amor. A escolha da personagem foi equivocada, como é percebido ao final da história, pois, na condição de imperador, carregou consigo as obrigações e sujeições em demasia, ele desejava apenas ser o imperador da experiência humana e terminou se perguntando onde esteve aquele tempo todo, indagando onde se encontrava o verdadeiro homem, somente seu fiel amigo sabia a resposta. Ele respondeu dizendo que o verdadeiro homem estava em sua fé, sua esperança e

no amor. Sentimentos virtuais estabelecadores de relações afetivas que perpetuam identidades, comportamentos, sensações.

Pode-se perceber um paralelo entre essa peça e o ambiente virtual, local onde as identidades são vividas e experienciadas. Ainda que o interlocutor se perca nesse vasto mundo eletrônico, ele terá a amizade e os vínculos familiares que carrega consigo. Essas relações afetivas que, segundo Bauman, servem de coletes salvavidas, da mesma forma que o jogador, independentemente do avatar assumido e o tipo de jogo, essas formações discursivas lhe trarão de volta à identidade que lhe concerne à condição de vida.

Vivemos um tempo de amizades escolhidas “a relação social arquetípica da escolha”. Nossa sociedade de consumo e do mercado nos coloca ao mesmo tempo cliente e mercadoria. É nossa escolha natural – observar, analisar e, a partir desse movimento, estabelecer as relações que vão, de alguma forma, atender a nossas necessidades. Sob esse prisma, a realidade parece ser um pouco menos direta em nossa vida “moderna tardia”, ou líquida-moderna, pois os relacionamentos são ambivalentes: o preço da companhia que todos nós ardentemente desejamos é invariavelmente o abandono, pelo menos parcial, da independência, não importa quanto possamos desejar aquela sem este. (BAUMAN, 2005: 98).

Assim, o tempo destinado às relações é previsto e quando submetidos a pressões contraditórias, muitos relacionamentos de qualquer modo, destinados a durar apenas “até segunda ordem”, de fato terminarão no tempo programado. Terminar é uma expectativa razoável, algo a se pensar antecipadamente e passamos a nos preparar para tudo, para o sentir, para reagir e para nos demonstrar como essência e aparência.

A esse respeito, os roteiros de jogos digitais, ainda que não adotem a culpa por representarem essa identidade típica do contexto virtual, efêmera, e que carrega consigo a relação entre dois tempos – aquele proveniente da narrativa por meio da escolha do devir – como sucessão de ações e aquele que o antecede. Esse último seria o momento do querer impulsionador e determinante para apropriação de novas identidades vinculadas aos avatares, papéis sociais e a ideia ilusória de poder assumido durante esse processo de interação.

Contudo, as identidades ali assumidas, pelo gráfico, pelos elementos que comunicam ao público-alvo a ideia de ficção em movimento e autônoma, são evidenciadas e percebidas pelo ato de escolher e deveriam ser a chave para estabelecer a

diferença entre as instâncias comunicativas do devir – do assumir todos os elementos ali presentes naquele universo, com a realidade que a qualquer momento, pode ser retomada, bem como suas relações e suas identidades fora do ciberespaço, isto é, o deixar de jogar e assumir outras atividades presentes em sua vida fora daquele ambiente tipicamente ficcional.

O ciberespaço, nesse contexto de sociedade líquida, se vale dos aspectos referentes à previsão dos atos e os jogos são assim construídos por meio de projetos de ações programadas; muitas vezes, diferentes das vivenciadas fora desse espaço, o que nos faz compreender que aspectos referentes à subjetividade se limitam à possibilidade e ao direito de se fazer escolhas.

Todavia, deve-se atentar-se de que essas escolhas estão fechadas a condições específicas, condicionadas ao tipo de personagem assumido, aos poderes que esse determinado personagem pode ter em determinada fase e o quanto esses poderes poderão criar a ilusão de que a escolha do sujeito-jogador-leitor, fora do ambiente do jogo, determinou a possibilidade de um final e ou desfecho de uma determinada fase. Podem, entretanto, representar ações diferentes de alguma forma apresentam aspectos relacionais, ou seja, o diálogo com as experiências vividas.

Na literatura, ainda que nos surpreendamos com o destino dado a determinado personagem, a trama justifica esse destino. Ela foi previamente pensada pelo autor e todos os elementos nos fazem avaliar, no final, que não poderia ser diferente, ou que poderia, mas a solução adotada pelo autor se justifica por toda descrição realizada por ele. Atender ao desejo do leitor pode ser avaliado como a quebra de expectativa, bem como inconsistência temática, de enredo, de trama etc.

Em contrapartida, o roteiro permite, em função de sua característica de ser um projeto de possibilidades que junta ao aspecto linguístico, a linguagem não verbal dada pelos gráficos – os cenários, a mecânica do jogo, bem como a música e o envolvimento criado para criar no jogador o efeito das sensações em condições reais, um olhar pronto e unilateral da realidade sentida e vivida. Essas reações reais são previstas e os dois sujeitos, tanto na condição de leitor, quanto na condição de jogador, cognitivamente estabelecem a identificação com o fato, com a fase, com os monstros e com a narrativa, para querer, assim sentir aquelas sensações que são possíveis de serem sentidas fora do universo do jogo e que, nesse universo, são retomadas e, mais uma vez, cria-se a ideia do sentir já sentido em outras práticas sociais fora daquele ambiente ciberespacial.

Assim, mesmo aquelas aflições herdadas, atribuídas aos indivíduos como definição de identidade – raça, gênero, nacionalidade, tanto a que rege o conceito de comunidade, sociedade e nação, bem como classe social, na era da sociedade líquida, agora estão se tornando menos importantes, diluídas e alteradas nos países mais desenvolvidos pelo ponto de vista tecnológico e econômico, da mesma forma que cresce o anseio em encontrar e ou criar novos grupos com os quais se vivencie o pertencimento. Esses grupos são globais, são virtuais, genéricos e estabelecem uma relação com a vida social e as convenções de poder fora do ambiente virtual, com regras semelhantes muito convergentes, principalmente se pensarmos na relação controle, poder e acesso.

Os grupos sociais são eternizados no ambiente virtual e a projeção entre os interlocutores com os modos de produção na virtualidade, seja na dimensão econômico-financeira, psicossocial, mesmo de entretenimento, possibilitam que, na virtualidade, sejam estabelecidos mecanismos de produção de identidades espelhadas na nossa sociedade material.

Para os jogos digitais, esses elementos espelhados são indícios de intertextualidade capazes de tornar a realidade virtual proveniente de uma atividade aparente e possível. Isso ocorre também na literatura – o dialogismo, as instâncias de referenciação e as relações de poder, controle e acesso advêm da leitura que se tem do mundo vivido para o mundo projetado a ser lido – o texto literário em si.

Ocorre o mesmo percurso com os jogos, mas com ferramentas que possibilitam a materialização pautada no ato de jogar. A literatura pode promover a indignação, o choro, a reflexão, mas o jogo elucida a tentativa do fazer sentir sentindo, não no âmbito das ideias, mas no âmbito das ideias em ação.

Na relação literatura e jogo digital, temos esse jogo de espelhamento da realidade vivida para a realidade construída e essa realidade do texto para o jogo, na perspectiva do roteiro, percebemos que o gênero discursivo já lida com a projeção da realidade assumida no texto literário em forma de imagens, figuras de linguagem, metáfora e descrições, como elementos referenciadores da própria projeção situacional.

Os estereótipos cientista, barbeiro, padre entre outros presentes no texto literário **O alienista**, carregam da realidade vivida elementos suficientes e capazes de estabelecer essa projeção que também ganha caráter ideológico e de crítica social. No jogo, esses mesmos estereótipos, pela possibilidade de realizar a escolha do avatar que vai permitir a atuação na narrativa do jogo, percebemos uma nova abordagem

identitária vinculada pela relação de poder, controle e acesso. Em cada personagem, em cada avatar, teremos uma relação de poder vinculada às possibilidades de interação entre os interlocutores dos caminhos possíveis a serem percorridos, segundo suas características.

Assim, ao assumir a personagem Simão Bacamarte, o jogador terá determinada leitura do jogo e irá operar com as regras que norteiam o modo de ser e agir desse personagem dentro da narrativa do jogo. Essas regras podem ser seguidas, o que estabelece certo distanciamento entre a obra literária e o jogo, pois a escolha atribuída aos personagens pode evidenciar efeitos de sentido diferentes daqueles manifestados na obra. Nesse sentido, a mecânica do jogo pode permitir que esses aspectos não se percam e as sensações possam ser de vividas durante o ato de jogar.

Assim, a identidade na relação obra literária e a produção de projetos de jogos digitais é duplamente espelhada, associada ao gráfico, à mecânica dos movimentos e dos sentidos expostos, capazes de compor, assim, uma identidade efêmera, enunciativa e, intencionalmente, com aspectos capazes de demonstrar o coeficiente de ficção presente e o teor de fantasia e ludicidade envolvidos.

Por meio dessas considerações, é possível afirmar que os dois roteiros produzidos pelos alunos, roteiros baseados em obras literárias, embora tivessem o aspecto didático da disciplina de Língua Portuguesa Aplicada, bem como o desenvolvimento e a sequência didática que levasse em consideração a crítica literária, sequências textuais, levantamento filosófico, pesquisa e produção de texto; o desenvolvimento do roteiro adotado pela turma partiu do princípio da identidade duplamente espelhada. É por meio dessa identidade que podemos reconhecer os diferentes níveis de adesão por parte dos possíveis jogadores – o público-alvo propriamente dito.

A adesão é sempre uma condição atribuída aos processos de identificação vinculados à leitura de mundo convergente, à leitura de mundo apreendida pela leitura do livro e seu retorno para o mundo do jogador fora do ambiente digital. A leitura de mundo dos roteiristas em comunhão com a equipe responsável pela comunicação visual podem não ser convergentes, mas se pensarmos nas condições de viabilidade do projeto em si, toda a equipe deve manter uma linguagem coesa, capaz de promover a plena adesão do público-alvo.

Assim, os princípios de coesão e coerência precisam estabelecer a sustentação temática, a identificação em termos de narrativa, de descrição a fim de que os

gráficos construam o espelhamento identitário plausível de aceitabilidade. Muitas vezes, esses aspectos não são levados em consideração, o que poderá ocasionar a construção de roteiros cuja característica não convirja ao conceito de enredo, conforme evidenciado nas relações conceituais advindas dos pressupostos teóricos de Umberto Eco já tratados nessa investigação.

A identidade observada na construção de roteiros a partir de obras literárias deve levar em consideração a nítida distinção entre a esfera discursiva do texto literário e o texto-projeto que corresponde ao roteiro, que embora lide com o texto literário, jamais será uma obra literária, razão pela qual, durante o desenvolvimento dessa pesquisa, optou-se por compreendê-lo como texto-projeto, à medida que traz consigo um conjunto de características processuais de orientação e planejamento para a possível materialidade enquanto produto, ou seja, a configuração de um jogo que parte de um conjunto de estratégias procedimentais. Entende-se texto-projeto, o planejamento, as descrições norteadoras para a realização do produto, o cronograma e as etapas necessárias para tal. Ainda que o roteiro esteja vinculado diretamente a noção de narrativa, dentro da esfera discursiva dos games, atribui-se relevo a temática do advir, logo, o texto-projeto é aquele que parte de um conjunto de informações necessárias com vistas à realização de um produto final pautado no rigor sistemático do cumprimento das etapas e das características ali presentes. Esse rigor é heterogêneo, dialógico, interdisciplinar e proveniente de múltiplas linguagens.

Em suma, vale ressaltar que as instâncias que envolvem o conceito de estereótipos e avatar, foram fundamentais para reconhecer os diferentes aspectos presentes nesse processo de construção de identidades, pois atuam de modo convergente e estão naturalmente vinculados a práticas sociais determinantes para a representação do modo de ser agir do homem nos mais diferentes modelos de interação. Todavia, esses elementos relativamente fechados em representações prototípicas, não são determinantes para manutenção de uma única identidade, pois ao se construir um roteiro, não se pensa inicialmente na identidade que ele terá, no todo, e não se pode pensar em identidade específica para ele, uma vez que nosso modelo de sociedade se encontra na era global, portanto líquida e fragmentada.

Conclusão: Identidade percebida e identidade construída

Essa sessão tem como principal objetivo apresentar as conclusões acerca das reflexões realizadas ao longo do estudo. Para tanto, ela continuará tendo como principal metodologia o procedimento teórico-analítico, a fim de comprovar a tese defendida.

Defendemos a tese de que a identidade construída, formada a partir da relação literatura-jogos digitais, tem como principal característica a fluidez, o caráter efêmero em função do modelo de gênero discursivo que é o roteiro aplicado para jogos digitais e enquanto roteiro, dentro dessa esfera discursiva, assume o caráter de texto-projeto.

O roteiro para jogos digitais, conforme foi percebido pela análise das produções dos alunos, não apresenta estrutura fixa, mas segue alguns parâmetros necessários para evidenciar a intencionalidade dos roteiristas com aquele projeto e, com isso, atingir seu público-alvo. Esse atingir corresponde à busca permanente e prevista no projeto de adesão.

A metodologia adotada para comprovar a tese considerou como elemento primordial o conceito de interpretação que fora aplicado tanto no modelo da Análise da Análise literária, quanto na aplicação inserida no contexto da Análise do Discurso, dois procedimentos convergentes e dialógicos.

Observamos que a identidade trazida pela literatura, dada sua esfera discursiva, bem como a liberdade do autor em expressar seu ponto de vista e sua leitura de mundo, ao mesmo tempo que se constrói livremente, vê-se presa a questões vinculadas ao estilo de linguagem da época, à escola literária em que se insere e, principalmente, ao uso dos efeitos de sentido que vão, de alguma forma, determinar a recepção da leitura, segundo os diferentes tipos de leitores, logo, teremos diferentes formas de se enxergar a trama, as personagens e os conflitos presentes na obra.

Por outro lado, o roteiro aplicado a jogos digitais deve tornar possível a leitura realizada pelo leitor-roteirista da obra literária, não precisando, necessariamente, estabelecer o diálogo direto entre os aspectos intencionais da obra que ele pretende passar na condição de escritor. Ele pode vincular sua leitura a outros interesses que vão além daqueles previstos no texto como obra de arte provida de uma

gama de significações. O roteirista pode se apegar a um aspecto apenas e, a partir dele, projetar intencionalidades que dialoguem com o público-alvo, considerando suas características e interesses específicos.

Foi possível perceber que, nos dois roteiros analisados, duas identidades dialogavam de diferentes formas com o texto literário original. Os elementos responsáveis para construção dessas identidades estavam vinculados à intencionalidade depreendida da leitura da obra literária, com a intencionalidade projetada à recepção do possível jogo pela comunidade.

Percebemos, assim, que as identidades construídas em cada projeto, em perspectiva referencial, intertextual e interdiscursiva, validaram possibilidades de receptividade, adesão, que determinaram de modo positivo o argumento construído de cada projeto de jogo, isto é, de cada roteiro criado. Essa avaliação positiva se caracteriza pelo movimento previsto pelo próprio roteiro que é capaz de projetar instancias de aceitabilidade marcada pelo olhar de adesão da comunidade a que o projeto está vinculado.

Assim, a avaliação está condicionada aos diferentes níveis de aceitabilidade pelo público-alvo. Por se tratar de atividade para fins didáticos, essa avaliação se deu por meio da divulgação dos projetos em dois momentos distintos. O primeiro projeto – **Casa verde** foi apresentado na Semana de Tecnologia da FATEC Carapicuíba no final do mesmo semestre e o outro trabalho foi apresentado em forma de *banner* para divulgação científica e assim ter um termômetro acerca da aceitabilidade dos projetos pelos demais alunos da instituição.

Empiricamente, pode-se dizer que ambos foram bem aceitos pelos estudantes do mesmo curso, bem como de outros cursos e ciclos. Não houve, nas ocasiões, interesse em avaliar e sistematizar dados sobre a recepção, à medida que os próprios alunos, pertencentes àquele universo de games, já exploraram, durante o processo de criação as diferentes alternativas para tornar o projeto viável, considerando o princípio da alteridade como norteador de todas as tentativas de se conseguir a adesão do público-alvo que inicialmente eram eles mesmos.

Por serem textos-projetos, de características que envolveram aspectos descritivos e instrucionais e que foram determinantes para a viabilidade de sua materialidade em outras instâncias, em condições normais do ofício de roteiristas para projetos de jogos digitais, observou-se que o diálogo intertextual, bem como interdiscur-

sivo, não poderia juntar-se ao gênero discursivo roteiro a condição na de macroestrutura admitindo a possibilidade de signo aberto, capaz de permitir que as demais pessoas do processo de criação não seguissem as orientações do roteiro com as especificidades do projeto, logo, a fluidez e liquidez característica da identidade construída na relação literatura e jogos digitais se configura na dimensão conceitual, não processual do roteiro em si.

Então, as referências literárias passam a compor as especificidades do projeto e o signo fica fechado a tais especificidades, pois, sob essa perspectiva, o roteiro busca apresentar uma perspectiva única que será resultado das projeções – do debate, das pesquisas, das leituras e dos conceitos levantados e realizados pelo escritor-roteirista – que, durante todo o processo, foi também leitor das obras literárias e de outros textos que permitiram suas compreensões.

Na temática da linguagem digital, essa identidade se completa mediante escolhas realizadas pelo jogador-leitor e pela forma pela qual ele quer ler o jogo, como ele se enxerga e como ele quer ser enxergado jogando. Esse movimento corresponde ao conjunto de análises prévias capazes de viabilizar a adesão do jogo, a identificação com o argumento, com a história na perspectiva do roteiro e a identificação com as personagens e seus possíveis avatares.

Essa busca, na perspectiva didática, ocorreu primeiro como forma de desafio em tornar obras literárias roteiros viáveis para um projeto de jogo e, depois, capazes de atender as questões técnicas – mecânica do jogo propriamente – a fim de tornar materiais muitas percepções vivenciadas no processo de leitura.

Essas percepções foram assimiladas de diferentes formas nos dois projetos analisados. O primeiro teve perspectiva mais social e discutiu o tema alienação-loucura por uma abordagem mais persuasiva – aspecto também presente na obra de original – **O alienista**.

Um aspecto notado no roteiro **Sofia** foi a alternativa encontrada pelo grupo de dar vida aos ambientes por onde a personagem andava, mostrando o tamanho do amor, bem como do sofrimento de Sofia no processo de autoconhecimento. Vale ressaltar que essa percepção, somente um leitor ideal, conforme aponta Eco, será capaz de depreender da leitura, considerando também fatores como conhecimento da obra original, a complexidade psicológica das personagens.

Esse aspecto de percepção e projeção das ideais construídas pelos idealizadores dos roteiros pode ser compreendido como “dobra” e “desdobramento”, conforme pontua Barthes (1988). Mas em se tratando do roteiro para jogos digitais, essa ativação mobilizada como dobra e desdobramento de leitura, caberia à mecânica do jogo, sendo ela capaz de possibilitar o movimento temático e sistemático da obra no projeto idealizado por seus roteiristas que deverá ser descrita no roteiro, enquanto ato instrucional. Vê-se, assim, o pleno diálogo entre mecânica de jogo e sua narrativa no âmbito da criação e idealização projetada.

Dessa forma, pode-se dizer que a identidade construída nesse processo tenha sido proveniente da leitura e interpretação, atendendo fatores que contemplam diretamente as diferentes formas de representação de mundo. Cada jogador apresenta, durante o processo de jogar, identidades que dialogam com o tipo de jogo, com o gráfico, com a narrativa, a representação dos heróis entre outros aspectos, todos vinculados à capacidade de realizar escolhas. Todavia, escolhas direcionadas pelo que é visível no universo do jogo, diferentemente das escolhas que são orientadas, mas que são particularmente criadas pelo leitor, durante o processo de leitura da obra literária.

Mainguenu (1996), pautado nos estudos da pragmática para textos literários e nos postulados de Barthes propõe que os roteiros (*scripts*) definem contextos que permitem ao leitor integrar informações do texto em encadeamentos coerentes, com a função dupla de filtrar e expandir. Nesse sentido, é necessário ficar claro que o processo de identificação de um roteiro é primeiro cognitivo e está vinculado às atividades de leitura e interpretação de texto, bem como estão circunscritas às atividades de levantamento de hipóteses e processos constantes de adaptação e adequação. Nesse sentido, no processo de criação de roteiros para jogos digitais, aspectos circunscritos à leitura e à adesão realizada a partir de orientações identitárias, projetadas pelo escritor e deve no segundo momento ser capaz de ser vivida pelo jogador, pois o outro (o jogador-leitor) precisa se ver no universo do jogo projetado por todos os envolvidos na criação. Essa dinâmica elucida uma nova perspectiva de leitura nesse cenário: a leitura material da projeção da adesão que corresponderá ao ato de escolher, jogar e responder inconscientemente às leituras previamente realidades pelos criadores do jogo.

Podemos relacionar assim, a ideia de roteiro como processo cognitivo, logo, mental, o roteiro como projeto da materialidade desses desdobramentos interpretativos e conceituais e conseqüentemente processuais. Esse primeiro roteiro – procedimento cognitivo de desdobramentos – corresponde ao conjunto de possibilidades de sentidos decorrentes e provenientes da leitura realizada da obra que provém de indicações “lacunais”, mas com o efeito de redução de indeterminações. Nesse aspecto, os elementos externos da obra, e que o roteirista deve levar em consideração, serão capazes de promover certo rigor no projeto, limitando as possibilidades de sentido.

Devemos reconhecer, todavia, que os projetos nem sempre estarão condizentes aos mecanismos de coesão e coerência – fundamentais para se estabelecer a aceitabilidade e os parâmetros identitários com o jogo.

O roteiro deve contemplar o maior número de orientações, a fim de atestar sua intencionalidade e promover essa identidade que só se estabelece na relação com o outro, logo, os interesses particulares, bem como tipos, devem ter valor de verdade, a verdade ficcional que permita o jogador reconhecer, no ato do jogo, que tudo aquilo é criação bem ordenada e que visa promover a inserção, ainda que provisória, guiada e efêmera, de uma identidade aceitável e plausível de significação.

O universo de identidades possíveis na relação literatura e jogos digitais é muito vasto e o aluno, quando desafiado a se valer da literatura para produção de roteiro para jogos digitais, deve levar em consideração o funcionamento do signo linguístico associado aos avatares, bem como às formações discursivas a que eles pertencem, em diálogo permanente entre as diferentes apreensões de visão de mundo.

Alguns projetos apresentarão os elementos identitários de modo direto, outros farão apenas alusão e promoverão a progressão temática, ainda mais em se tratando de roteiros para jogos digitais, cuja identidade textual ainda está em formação e não existe rigor sistemático quanto o gênero discursivo propriamente dito. Os alunos sabem quais elementos deve conter o texto, mas cada qual seguirá uma perspectiva a fim de melhor proporcionar a junção entre as partes – a conceitual, a descritiva, o argumento e toda a parte que rege a mecânica e *layout* do jogo.

Na relação literatura e jogos digitais, compreendendo o processo de construção, podemos dizer que há a intervenção dos gêneros textuais tanto na concepção

de roteiro como processo mental, quanto na dimensão material, escrita, conforme determina o gênero se ele será de terror, de aventura etc. Tal intervenção está na base da leitura e pode ter motivações contextuais.

Conforme postula Mainguenu (1996), as fábulas pré-fabricadas oferecem encadeamentos estereotipados, por outro lado, roteiros-motivo são mais flexíveis pois prescrevem o tipo de personagens, de cenários e de ações, não a ordem dos acontecimentos. Os roteiros-situação constroem ações isoladas, como o reencontro, a despedida de determinada personagens e todos esses roteiros estão na dimensão da cognição, como experiência já conhecida e vivida.

O roteiro como materialidade, ora deixará um elemento mais evidente, ora outro, refutará ainda outro e, por meio da leitura do mundo, desenhará um universo de combinações confortáveis e plausíveis para a adesão de seu público, compondo assim a identidade ou outras identidades plurissignificativas.

Assim, podemos dizer que a Literatura prevê esses modelos de roteiros – na dimensão cognitiva – e eles são reconsiderados sob outra terminologia no projeto de jogos digitais o que, de fato, permite que outras possibilidades de leituras sejam reorganizadas, promovendo outros argumentos, novas percepções teóricas, novas imagens, novas representações.

Podemos assim dizer que os indícios pertinentes confrontados são ativados pelos leitores e, no processo de escrita, eles passam da dimensão alusiva ao desdobramento, o material plausível de desdobramento em outra fase do projeto, será o gráfico que contemplará sua materialidade, a partir ponto em que a equipe de produção, de programação interpretam aqueles dados presentes no projeto, dando-lhes vida, movimento e condições de serem jogáveis.

Devemos, no entanto, considerar que esse processo não termina com a produção do jogo, teoricamente sequenciada da pesquisa de viabilidade do tema para uma produção na linguagem da mídia de jogos digitais. Ela ocorre, também, durante o processo de jogo, no advir das escolhas projetadas, pois, quando o jogador-leitor se apropria dos avatares para poder jogar, quando ele escolhe determinados acessórios, ele está ativando outros roteiros que poderão contribuir para o êxito ou fracasso de seu desempenho no jogo, tornando a identidade algo efêmero, circunstancial e em diferentes temáticas de desdobramentos.

Devemos também considerar que os sub-roteiros ativados que são contemplados no roteiro, estão condicionados direta ou indiretamente à literatura, pois ela,

ainda que por meio de linguagem figurada, poética e humanizada, traz consigo papéis sociais, modos de ser e agir, que conservam bases culturais, comportamentos, no geral, bastante conhecidos. Caberá ao roteiro-projeto, segundo os gráficos do jogo, estabelecer a ficção visível e necessária para tornar o abstrato uma ação e o conceito uma atividade passível de se jogar e interagir, em um olhar que se volte para a comunidade discursiva que se identifica com o jogo, bem como com o universo-discurso que contempla totalidades, generalidades e conceitos que apenas são reorganizados e recontextualizados a fim de atender, grosso modo, os interesses da sociedade.

Nessa busca por compreender como se estabelece a identidade de um roteiro para jogos digitais baseados em obras literárias, notou-se, pela análise dos roteiros produzidos pelos alunos da FATEC Carapicuíba do curso de Jogos Digitais que aspectos referentes ao tópico, ao tema em si, são necessários na dimensão da leitura, mas não na dimensão da escrita, como podemos ver no roteiro **Sofia**, baseado no conto **Amor** de Clarice Lispector.

A personagem Ana é complexa e seu principal conflito é interno. A solução para estabelecer essa complexidade foi dar vida aos elementos externos, a partir da leitura que o grupo teve acerca do amor piedoso e do sofrimento vivido pela personagem. O que se exaltou, no roteiro **Sofia**, foi a grandeza do amor atestada de fora para dentro, contrariando a perspectiva do conto, que elucida o conflito, da personagem na relação de dentro para fora.

Esses elementos são e estão alusivos à ficção, mas a dor evidenciada pela obra pode ser compreendida por todos aqueles que se veem naquele mundo apagado, medíocre e rotineiro em que a personagem Ana se encontra. No roteiro para esse jogo, essa dor é representada de outras formas alusivas às missões que o jogador deverá de cumprir, cada uma delas sendo uma forma de se perceber com dor a clareza dos fatos e do autoconhecimento.

O conceito de heroína na obra literária ganha outra perspectiva no roteiro **Sofia** – a criação de uma biografia e um evento tangencial àquele presente na obra elucidam a necessidade de se trabalhar os subtemas: medo, solidão e abandono motivados por índices de violência.

A linguagem da violência se fez necessária para que o projeto ganhasse, segundo a análise do público-alvo, adesão e se tornasse uma história comercial, muito diferente daquela do texto, que é linear, mas a multilinearidade se dá por meio dos sub-roteiros (*scripts*) ativados durante a leitura.

Assim, percebemos que a compreensão acerca das ações da personagem na obra precisaria ser explicada ou mesmo elucidada no texto-roteiro. O que é compreendido pelo diálogo interpretativo entre a intenção do autor e as interpretações possíveis àqueles comportamentos passam a ter função explícita, decorrente da própria ação da personagem em sua jornada em busca do autoconhecimento. Assim, a causa precisa ficar evidente, já que o efeito poderia ser o mesmo que a leitura do conto proporcionou e que a mecânica do jogo poderia transpor a seus jogadores segundo sua materialidade.

No roteiro **Casa Verde** – temos a ativação do sub-roteiro – casa de repouso, onde os loucos de Itaguaí foram colocados e que foi construído inicialmente pela obra literária, a fim de promover esses índices interpretativos pelos seus leitores, principalmente aqueles mais contemplativos.

Todavia, assumir o nome do lugar para dar nome ao roteiro e possível jogo é estabelecer um recorte temático aceitável pelo público-alvo, considerando a possibilidade de nem todos conhecerem a obra original e que talvez o nome **Alienista** não fosse muito comercial – perspectiva interpretativa dos alunos durante o processo de construção do roteiro e que foi respeitada, ainda que a divulgação e exaltação da obra pudessem ocorrer, caso houvesse a manutenção do novo da obra para o jogo.

A questão do tema central percebido pelos alunos – a loucura e a alienação – foram conduzidos mediante a relação existente entre Simão Bacamarte e os outros personagens, em que o protagonista, ainda que representasse o cientista e tivesse outros poderes, dada sua ideia de construir a casa de repouso para realizar seus estudos, ele não representaria a figura do herói no jogo. Todos deveriam tentar sair da Casa Verde. Logo, todos já começariam ali dentro. Há, como estratégia, o recontar da história do fim para o começo.

Os poderes de Bacamarte poderiam ser perdidos a qualquer momento e isso dependeria do valor persuasivo dos jogadores em demonstrar e comprovar que estar presente naquela casa era um ato descabido e sem fundamento. Cada personagem (avatar) assumido pelos usuários teria uma biografia representativa de seu status naquela narrativa e essa narrativa aconteceria a medida que o jogo fosse sendo jogado. Um dos objetivos era não permitir que a Revolta dos Canjicas acontecesse e, caso ela ocorresse, a história tomaria novo rumo e, conseqüentemente, também o jogo.

Assim, podemos concluir que a identidade ou identidades do roteiro para jogos digitais, a partir de obras literárias é construída pelo processo interpretativo da leitura e esse processo opera com a possibilidade de tornar os roteiros (*scripts*) presentes nas obras literárias plausíveis de aceitação pelo público a que o projeto é destinado.

Esses aspectos confirmam a tese de que essa identidade é subjetiva, transitória e enunciativa, pois o jogo, ao mesmo tempo que eterniza procedimentos provenientes de duplo espelhamento da realidade: o primeiro proveniente da realidade apresentada pela obra literária como uma realidade possível e o segundo, a partir do olhar interpretativo da realidade resultante da leitura da própria realidade vivida pelos autores (os roteiristas) em condições situacionais, ou seja, em condições que não correspondem ao tempo presente, no sentido de vivência da própria realidade, mas na condição de observadores (narradores) dessa realidade circunscrita aos operadores ideológicos, institucionais, estereótipos, clichês, capazes de projetá-las no universo dos games a fim de serem ativadas e vividas durante o ato de jogar. São portanto, identitárias à medida que essa ativação estabelece o diálogo possível e relacional com os elementos que determinam modos e procedimentos de representação dos atores dentro e fora da dinâmica do jogo.

O roteiro tem, sob essa dinâmica, o papel de permitir que as projeções estudadas e reconhecidas pelas estratégias de desdobramentos, fruto de suas leituras, conservem identidade documental e intencional, mas esta, por si isolada de outros aspectos, será incapaz de determinar a identidade do jogo. A identidade é projetada no papel, mas ela se configura quando o jogador se adere a ela, isso ocorre no processo de leitura desse jogador que se faz jogando, independentemente de ele se ater aos elementos circunscritos ao cenário, ao tipo de jogo, ou mesmo ao apelo gráfico. Ela ocorre pela atividade do jogar, pois tal atividade se opera pela habilidade circunstancial da escolha e tais escolhas promoverão, durante todo o jogo, a construção de identidade e ou identidades possíveis.

Assim, podemos concluir que essa pesquisa foi capaz de responder os questionamentos orientadores da investigação, à medida que evidenciou durante todo o trajeto, o caráter teórico-analítico, expondo e propondo perspectivas capazes de assegurar que a construção da identidade discursiva no processo de adaptação de obras literárias para a criação de projetos de jogos digitais, dada a sua formação

discursiva, se dá por meio do complexo processo de leitura de adesão e essa se configura de modo subjetivo, intertextual, interdiscursivo à medida que busca atender o olhar acerca do caráter interdisciplinar, dando ao projeto coesão e coerência, pois realidades são projetadas e essas projeções advém da comunidade e volta para a comunidade na perspectiva e na linguagem do jogo propriamente dito. Essas reflexões, em um trabalho futuro, serão capazes de orientar uma sequência didática para o ensino de desenvolvimento de roteiros aplicáveis à mídia dos jogos digitais.

Referências

- ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos ideológicos do Estado**. Rio de Janeiro: Graal, 1983.
- _____. **Filosofia e filosofia espontânea dos cientistas**. Lisboa: Editorial Presença, 1976.
- _____. **Ideologia e Aparelhos ideológicos de estado**. Lisboa: Presença, 1970.
- _____. **Pour Marx**. Paris: Maspero, 1967.
- _____. **Análise Crítica da Teoria Marxista**. Porto Alegre: Zahar 1973.
- ANDRÉ, Marli Eliza Dalmazo Afonso de. **O cotidiano escolar, um campo de estudo**. In: PLACCO, Vera Maria Nigro de Souza; ALMEIDA, Laurinda Ramalho. O coordenador pedagógico e o cotidiano da escola. São Paulo: Loyola, 2003.
- ARENDT, Hannah. **A condição humana**. Rio de Janeiro: Forense, 1991.
- ASSIS, Machado de. O alienista e outros contos. Ed. Moderna. 2008.
- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**. São Paulo: Editora Hucitec, 2010.
- _____. Os gêneros do discurso. In: BAKHTIN, M. **Estética da criação verbal**. São Paulo: Martins Fontes, 2003. p.261-306.
- BARDIN, Laurence. **L'analyse de contenu**. Paris: PUF, 1995.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de. Dialogismo, Polifonia e Enunciação. In: BARROS, Diana Luz Pessoa de; FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: em torno de Bahktin Mikhail**. São Paulo: EDUSP, 1994. pág. 1-9.
- _____. **Teoria do discurso: fundamentos semióticos**. São Paulo: Atual, 1988.
- BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O Rumor da Língua**. SP: Brasiliense, 1988.
- _____. **Aula**. São Paulo: Cultrix, 1989.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Lisboa, Edições 70, 1991.
- _____. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- _____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

BENJAMIN, Walter. O narrador: considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. In: **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1985. p. 197-221.

BENVENISTE, Émile. **Problemas de Lingüística Geral II**. Campinas: Pontes, 1989.

BLUMER, H. A natureza do interacionismo simbólico. In: MORTENSEN, Charles (Org.) **Teoria da Comunicação: textos básicos**. SP: Mosaico, 1980.

BOOTH, Wayne C. **A retórica da ficção**. Lisboa: Arcádia, 1980.

BRANDÃO, Helena, Hatshue Nagamine. **Introdução à Análise do Discurso**. Campinas: Editora da Unicamp, 2004.

BRESSAN & SILVEIRA JUNIOR. Avatares em jogo: Interface, processos e experiências. IN: Logos 34. **Estatuto da Cibercultura no Brasil**, volume 34, nº 01- 1º semestre 2011.

CHILDRESS, H. **Kinder ethnographic writing**. *Qualitative Inquiry*, v. 4, n. 2, p. 249-265, June 1998.

CHIZZOTTI, Antônio. **A pesquisa quantitativa em ciências humana e sociais**. *Revista portuguesa de educação*. 16(2) 2003. p. 221-236.

CULLER, J. **Sobre a desconstrução: teoria e crítica do pós-estruturalismo**. Rio de Janeiro: Record: Rosa dos Ventos, 1997.

DAVIS, K. A. **Qualitative theory and methods in applied linguistics research**. *TESOL Quarterly*, v. 29, n. 3, p. 427-453, Autumn 1995.

DERRIDA, J. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 1995.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. **Os limites da interpretação**. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. Protocolos Ficcionais. In: Seis passeios pelos da ficção. São Paulo: Cia das Letras, 1999. p. 124.

ERICKSON, Frederick. Qualitative methods in research on teaching. In: WITTROCK, Merlin C. (Ed.). *Handbook of research on teaching*. New York: Macmillan, 1986, p. 119-161.

FARMER, R. MORNINGSTAR, C. CROCKFORD, D. **From Habitat to Global Cyberspace**. < <http://www.communities.com/paper/hab2cybr.html> > (29/06/00).

FIORIN, José Luiz. Polifonia textual e discursiva. In: BARROS, Diana Pessoa de; FIORIN, José Luiz (orgs.). **Dialogismo, Polifonia, Intertextualidade: em torno de Bakhtin Mikhail**. São Paulo: EDUSP, 1994.

GENETTE, Gérard. **Palimpsestes: la littérature au second degré**. Éditions du Seuil: Paris, 1992.

GOMES, Eugênio. **A Dignidade da Política**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 1993.

_____. **Nossos Clássicos**. São Paulo, Agir, 1970.

HAMMAN, R. Introduction to Virtual Communities Research and Cybersociology. **Magazine Issue Two**. <<http://members.aol.com/Cybersoc/is2intro.html>> (06/10/1998).

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LINTVELT, Jaap. **Essai de Typologie narrativa: théorie et analyse**. Paris: Librairie José Corti, 1989.

LISPECTOR, Clarice. Amor. In: **Laços de família**. São Paulo: Rocco. 1998.

_____. **Laços de família**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1998.

_____. Medo da Eternidade. In: **A descoberta do mundo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984: 446-8.

_____. O ovo e a galinha. In: **Felicidade clandestina; contos**. Rio de Janeiro: Rocco, 1998. p. 51.

MAINGUENEAU, Dominique. **Novas tendências em Análise do Discurso**. Campinas: Pontes/Unicamp, 1997.

_____. **Pragmática para o texto literário**. São Paulo: Martins Fontes, 1996

MEADOWS, M.S.I. **Avatar: the culture and consequences of having a second life**. Berleley: New Riders, 2008.

MOISÉS, Massaud. Notas preliminares. In: MACHADO DE ASSIS. Memorial de Aires / O Alienista. São Paulo: Cultrix, 1967.

MOOG, Viana. **Heróis da decadência**. Petrónio/ Cervantes/ Machado de Assis. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.

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

ORLANDI, Eni Pulcinelli. **A linguagem e seu funcionamento: as formas do discurso**. Campinas: Pontes, 2003.

_____. **Interpretação: autoria, leitura e efeitos do trabalho simbólico**. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____. **Análise do Discurso: princípios e procedimentos**. Campinas, SP: Pontes, 2001.

PÊCHEUX, Michel. **O discurso: estrutura ou acontecimento**. Campinas: Pontes Editores, 2002.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RORTY, Richard. **Ensaio sobre Heidegger e outros**. Rio de Janeiro: Relume-Dumará, 1999.

_____. **Objetivismo, Relativismo e Verdade**. Rio de Janeiro: Relume: Dumará, 1997.

ROSENFELD, Anatol. Literatura e personagem. In: CANDIDO, Antonio (Org.). **A personagem de ficção**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROUSSEAU, Jean-Jacques. Os Pensadores. **Discurso sobre a origem e os fundamentos da desigualdade entre os homens**. São Paulo, Nova Cultural, 1999.

SANTAELA, Lucia e FEITOZA, Mirna. **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p.13-45

SAUSSURE, Ferdinand de. Escritos de Linguística Geral. São Paulo: Cultrix, 2002.

STEPHENSEN, Neal. **Snow Crash 1992**. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. **Snow Crash 1992**. New York: Bantam-Random, 2000.

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

WARNING, Rainer. **Pour une pragmatique du discours fictionnel**. Poétique. Paris: Seuil, 1979, nº 39, p. 321-337.

WATSON-GECEO, Karen. A. **Ethnography in ESL: Defining the essentials**. TESOL Quarterly, 22 (4), p. 575-591, 1988.