

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica

A Poética Imaginária do Videogame:

As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais

Flávia Tavares Gasi

São Paulo, Novembro de 2011

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica

A Poética Imaginária do Videogame:

As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais

Flávia Tavares Gasi

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, sob orientação da Professora Doutora Lúcia Clemente Isaltina Leão.

São Paulo, Novembro de 2011

A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais | *Flávia Gasi*

À Banca Examinadora:

Agradecimentos

Agradeço à Prof. Dra. Lúcia Leão, por ser minha guia para o universo do imaginário, pois eu não poderia conceber uma mentora mais versada e gentil.

Ao Prof. Dr. Roger Tavares, que me encaminhou para o estudo acadêmico.

Ao meu noivo Rafael Marques de Campos, pela dedicação e paciência, pelos conselhos e por dividir comigo todos os momentos em que escrevia este texto.

À minha mãe, Tânia Mara Tavares Gasi, por me lembrar tanto do rigor, quanto do divertimento, ao se escrever uma dissertação.

Ao meu irmão, Rogério Tavares Gasi, e meu pai, Walter Gasi, por passarem tanto tempo de suas vidas jogando comigo.

Aos meus amigos Ivan Chiarelli, Guilherme Schwenck, Do Lemes, Bruno Conte, Artur Chagas, Marcus Oliveira, Rômulo Máthei, Leo Wilhelm, Sabrina Carmona que me apoiaram enquanto estava em modo Berserker.

Aos meus colegas de trabalho que permitiram certas ausências para que essa dissertação pudesse ser escrita.

Agradeço a todos que tomaram o tempo de suas vidas para confabular comigo a cerca de um game, um livro, ou um quadrinho.

Resumo

A presente pesquisa tem como objetivo compreender como figuras do imaginário e dos mitos gregos são traduzidas no processo de criação de narrativas em videogames. O estudo é composto por uma revisão dos conceitos de imaginário, mitos gregos, e narrativas ludológicas. Na sequência, realiza-se o estudo de caso de três jogos digitais, que apresentam figuras do imaginário de três maneiras: o primeiro demonstra presença de narrativas e figuras dos mitos gregos que ressurgem de forma quase literal, e pode ser enquadrado no gênero de ação (franquia God of War); o segundo, propõe uma narrativa que hibridiza figuras do imaginário contemporâneo, e tem como gênero o FPS – Tiro em Primeira Pessoa – (Bioshock); e o terceiro recria a aura de tais figuras do imaginário através de construção narrativa e de personagens, mas sem literalismo, e enquadra-se no gênero de RolePlaying - RPG - (Eternal Sonata Para a fundamentação teórica, a pesquisa discute mitos, imagem e imaginário, segundo as idéias de Bachelard, Durand, Campbell; tradução intersemiótica, segundo Julio Plaza e as relações entre tradução, imaginário e processos criativos segundo Lucia Leão. O estudo investiga as imagens e as ações que estão presentes em videogames e, através de uma abordagem arqueológica, refaz o percurso das narrativas na cultura.

PALAVRAS-CHAVES: processos de criação nas mídias, imaginário, mitologia, tradução, jogos digitais

Abstract

The attendant research has as its main objective to comprehend how imaginary figures and Greek myths are transported to creative process of games storytelling. This study is a review of some concepts such as: imaginary, Greek myths, in-game ludology and narratives. The next step is a case study proposal of three games, each of them translating the imaginary figure in a different way: the first one demonstrates narrative and mythological images from Greece appearing almost exactly the same and fits in action genre (God of War franchise); the second one proposes a storytelling that merges contemporaneous imaginary figures, and belongs to FPS genre – First Person Shooter – (Bioshock); and the last and third one recreates the essence of imaginary figures through the narrative and characters, however, it's not made literally, and fits Role Playing genre – RPG – (Eternal Sonata). For its theoretical ground the research is supported by Gaston Bachelard, Gilbert Durand, Joseph Campbell; the translation point of view is approached considering Julio Plaza's research; and the concepts of imaginagy in the creative process are based on Lucia Leão's writings. For the theoretical point of view of ludology, we will look through the writings of authors Turkle and Landow. This research focus on the comprehension of the creative process, narrative and ludology from the imaginary and myths point of view. Therefore, we will investigated from an archeological perspective and understand the passages of archetypical figures in game narrative.

KEYWORDS: creative process, imaginary, mythology, translation, videogames

Índice de figuras e gráficos

CAPÍTULO 1. A POÉTICA DO IMAGINÁRIO DOS VIDEOGAMES

Gráfico 1 – A Nova Síntese da Imagem e Observador, para Weibel	17
Gráfico 2 – O Trajeto Antropológico de uma Imagem para Durand	25
Figura 1 – Ico Empunha a Espada e Protege Yorda	28
Figura 2 – Ico Entra no Sarcófago	29
Gráfico 3 – Tabela Adaptada: Características dos Regimes do Imaginário	31
Gráfico 4 – O Trajeto Antropológico de Durand em Ico	34
Gráfico 5 – O Trajeto Antropológico Realizado	37

CAPÍTULO 2. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE VIDEOGAMES COMO NARRATIVAS LUDOLÓGICAS

Gráfico 6 – O Caminho Narrativo de Mass Effect	43
Figura 3 – O Jogo Digital Space Invaders, de 1978	50
Figura 4 – Capa do Videogame Mario Bros., de 1983	51
Figura 5 – Exemplo de Videogame MUD, Lost Mud	52
Gráfico 7 – As Tricotomias Peircianas	56
Figura 6 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Dante na Floresta Sinistra	58
Figura 7 – Arte conceitual de Dante, no jogo digital Dante's Inferno	58
Figura 8 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Homero, os poetas clássicos	62
Figura 9 – Limbo, no jogo digital Dante's Inferno	63
Figura 10 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Os Túmulos em Chamas, os Hereges	64
Figura 11 – A Cidade de Dite no jogo digital Dante's Inferno	65
Figura 12 – O Vilão Pyramid Head, de Silent Hill 2	68
Figura 13 – O Arcanjo Miguel, pelo artista Guido Reni	72
Figura 14 – O Arcanjo Miguel, em seu corpo humano, em Supernatural	72
Figura 15 – Gabriel empunha a adaga que pode trazer o filho de Satã à vida, em Constantine	73
Gráfico 8 – O arquétipo do anjo castigador traduzido na contemporaneidade	74

CAPÍTULO 3. AS PASSAGENS DO IMAGINÁRIO E DOS MITOS GREGOS NO VIDEOGAME

Figura 16 – Kratos, o Fantasma de Esparta, em arte conceitual do videogame God of War III	78
Figura 17 – A Caixa de Pandora, em arte conceitual do videogame God of War	79
Figura 18 – Gaia, em arte conceitual do videogame God of War II	81
Figura 19 – Pandora, em arte conceitual do videogame God of War III	82
Figura 20 – O espírito de Atenas, e ao fundo o mundo destruído do videogame God of War III	83
Figura 21 – Pandora, em pintura de Jules Joseph Lefebvre, de 1882	88
Figura 22 – Lulu, de Pandora's Box (1929)	89
Figura 23 – O Rei Demônio Chestra, de Violinist of Hamelin, desenhado pela artista Mallory Dyer, em 2006	91
Figura 24 – Locke vê a luz que emana de dentro escotilha, antes de ser aberta, em Lost, 2004	92
Gráfico 9 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Pandora, em seu trajeto antropológico	93
Figura 25 – A cidade de Rapture, em arte conceitual do videogame Bioshock	96
Figura 26 – Uma Little Sister protegida por um Big Daddy, no videogame Bioshock	97
Figura 27 – Frank Fontaine, ou Atlas, em Bioshock, quando confrontado pelo protagonista, Jack	99
Figura 28 – Frank Fontaine, depois de ingerir uma quantidade massiva de ADAM	100
Figura 29 – Estátua de Atlas, na Praça do Toural, Santiago de Compostela	106
Figura 30 – Cena de O Grande Ditador, de 1940	107
Figura 31 – Tullius Detritus, em Asterix e a Cizânia, de 1970	108
Figura 32 – Apocalipse, vilão antagonista de Super-Homem, criado em 1992	110
Gráfico 10 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Atlas, em seu trajeto antropológico	111
Figura 33 – O mundo onírico, de formas arredondadas e cores vibrantes do videogame Eternal Sonata, de 1997	113
Figura 34 – Arte conceitual de Frederic Chopin, no videogame Eternal Sonata, de 1997	114
Figura 35 – Polka e Alegretto, no videogame Eternal Sonata, de 1997	116
Figura 36 – Tenuto, a primeira vila do videogame, em que Chopin conhece Polka, no videogame Eternal Sonata, de 1997	117
Figura 37 – O centro da Terra e final do mundo, no videogame Eternal Sonata, de 1997	117
Figura 38 – Morfeu e Íris, em quadro do artista Pierre-Narcisse Guérin, 1811	123
Figura 39 – Representação química da droga morfina que foi distribuída pela primeira vez em 1817, uma das traduções do imaginário de Morfeu	124
Figura 40 – Sonho, senhor dos sonhos, personagem de Neil Gaiman, publicado inicialmente em 1989	126
Figura 41 – Morpheus, personagem do filme Matrix, de 1999	127
Gráfico 11 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Morfeu, em seu trajeto antropológico	128

Sumário

AGRADECIMENTOS	4
RESUMO	5
ABSTRACT	6
ÍNDICE DE FIGURAS E GRÁFICOS	7
SUMÁRIO	9
INTRODUÇÃO	11
CAPÍTULO 1. A POÉTICA DO IMAGINÁRIO DOS VIDEOGAMES	14
1.1 A SIMBIOSE ENTRE HOMEM-MÁQUINA NO JOGO DIGITAL E SUA RELAÇÃO COM O IMAGINÁRIO	14
1.2 O CONCEITO DO IMAGINÁRIO ENTRE BACHELARD E MAFFESOLI	20
1.3 O TRAJETO ANTROPOLÓGICO DO ARQUÉTIPO E A NOVA CONSTRUÇÃO DO IMAGINÁRIO	23
1.4 OS ESQUEMAS, ARQUÉTIPOS E SÍMBOLOS DE DURAND: SUA EXPLANAÇÃO E DEMONSTRAÇÃO	27
1.5 PARA ALÉM DO <i>MYTHOS</i>	35
CAPÍTULO 2. O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE VIDEOGAMES COMO NARRATIVAS LUDOLÓGICAS	40
2.1 A QUESTÃO DO OLHAR PARA O VIDEOGAME E A BASE TEÓRICA: ENTRE NARRATOLOGIA E LUDOLOGIA	40
2.2 O PROCESSO CRIATIVO DOS JOGOS DIGITAIS E AS SUAS PASSAGENS: UMA VISÃO ONTOLÓGICA DO VIDEOGAME	46
2.3 TRADUÇÃO INTERSEMIÓTICA: TIPOS DE PASSAGENS EM JOGOS DIGITAIS, SUAS ORIGENS E RESSURGIMENTOS	54
2.3.1 UMA ANÁLISE DE CASO – DANTE’S INFERNO	57
2.4 TRADUÇÃO DAS IMAGENS SIMBÓLICAS: UM PARALELO ENTRE AS FIGURAS DO IMAGINÁRIO E SUA TRADUÇÃO NOS VIDEOGAMES	65

2.4.1 O ARQUÉTIPO DO ANJO CASTIGADOR – SUA ORIGEM E PASSAGENS NA CONTEMPORANEIDADE	70
<u>CAPÍTULO 3. AS PASSAGENS DO IMAGINÁRIO E DOS MITOS GREGOS NO VIDEOGAME</u>	76
3.1 A IMAGEM INTRÍNSECA – UM ESTUDO DE CASO DE GOD OF WAR	76
3.1.1 SINOPSE DA SÉRIE GOD OF WAR	77
3.1.2 PANDORA NO IMAGINÁRIO E SUA TRADUÇÃO NA SÉRIE GOD OF WAR	83
3.1.3 A TRAJETÓRIA ANTROPOLÓGICA DO IMAGINÁRIO DE PANDORA	88
3.2 O SINCRETISMO MITOLÓGICO – UM ESTUDO DE CASO DE BIOSHOCK	94
3.2.1 SINOPSE DO VIDEOGAME BIOSHOCK	95
3.2.2 ATLAS E ATLÂNTIDA NO IMAGINÁRIO E SUAS TRADUÇÕES NO VIDEOGAME BIOSHOCK	100
3.2.3 A TRAJETÓRIA ANTROPOLÓGICA DO IMAGINÁRIO DE ATLAS	106
3.3 A AURA IMAGINÁRIA – UM ESTUDO DE CASO DE ÉTERNAL SONATA	112
3.3.1 SINOPSE DO VIDEOGAME ÉTERNAL SONATA	113
3.3.2 MORFEU E TÂNATOS NO IMAGINÁRIO E SUAS TRADUÇÕES NO VIDEOGAME ÉTERNAL SONATA	119
3.3.3 A TRAJETÓRIA ANTROPOLÓGICA DO IMAGINÁRIO DE MORFEU	122
<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS E OUTROS QUESTIONAMENTOS</u>	129
<u>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS</u>	131

Introdução

Estudar processos criativos é assumir que nosso objeto de pesquisa é resultado de um percurso, que passou por escolhas estético-conceituais e que, portanto, tem em seu fundamento a flexibilidade e a mutabilidade. Também é assumir que o tema de nossa investigação parte desses mesmos princípios, e é, assim, inesgotável. Frente a isso, trabalhamos com alguns necessários recortes.

No caso, o estudo do imaginário de videogames poderia ser feito de diversas maneiras: o criador de sua obra poderia analisá-la sob o viés do imaginário; também poderíamos ter realizado uma crítica do processo criativo de uma obra específica; mas optamos em observar a presença do imaginário através de um recorte curatorial. Este trabalho parte de proposição conceitual: como se dá uma poética do imaginário nos jogos digitais. Ou seja: o jogo digital, em sua narrativa ludológica, faz passagens e traduções do imaginário? E, se sim, como se dá este processo? Então, observamos o processo de criação das obras de modo a dialogar essa proposição.

Outro recorte é o da mitologia, estudar todas é um trabalho para Herácles, assim, nos focamos, especificamente, nos mitos da Grécia clássica. Para compreender como figuras do imaginário e dos mitos gregos são traduzidas no processo de criação de narrativas em videogames, é necessário revisar os conceitos de imaginário, mitos e narrativas ludológicas. Só então, enfatizamos a questão do imaginário nos processos de criação da contemporaneidade nos jogos digitais.

Tendo essa discussão em vista, é importante se atentar aos diálogos possíveis entre homem e videogame, já que existe uma subjetividade que joga. Em nosso meio acadêmico, essas conjeturas e esses diálogos, foram tratados de formas diversas: aspectos técnicos da realização de um videogame (como a questão do espaço na dissertação de mestrado de André Alvarenga: *Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. Dissertação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2007); a questão da interação corpo/máquina (como o livro organizado por Thomas J. Csordas: *Embodiment and Experience: the existential ground of culture and self*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994); e as narrativas em suas dimensões ludológicas (como a tese de doutorado de Maria Cristina

Ribeiro: Narrativa eletrônica e jogos de computador: um estudo do jogo “Myst”,
Linguística e Letras, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2000).

No tocante à terceira perspectiva, vale comentar acerca da discussão que ocorre no estudo dos jogos: será que mais importa o olhar o videogame dando prioridade à sua narrativa ou às suas mecânicas? Os narratologistas exploram os videogames lançados a partir da década de 1990, em que a produção de um jogo possuía menos limitações tecnológicas no processo de sua feitura e podia, assim, criar personagens e universos mais complexos e múltiplos. Para eles, a forma como as histórias são contadas é que determina o modelo do jogo. A ludologia, porém, diz que o jogo independe da história, e nem precisa de uma, mas que a estrutura de regras que cria o jogo digital é que classifica o sistema do videogame - essas duas abordagens serão tratadas com maior reflexão no segundo capítulo. A terceira linha propõe uma aproximação das duas abordagens, em que ambas se interpenetram de forma sistêmica: o jogo tem uma narrativa resultante entre o seu sistema ludológico e elementos de roteirização. Portanto, pouco se trata da questão do imaginário nos jogos digitais no âmbito acadêmico.

Dessa forma, a presente pesquisa tem como objetivo trazer à luz questões ainda não extensivamente abordadas na pesquisa de jogos digitais, e na pesquisa de comunicação e processos criativos. A presente pesquisa quer compreender como o imaginário faz passagens e é traduzido no processo de criação dos jogos digitais. Assim, entre as hipóteses deste trabalho, pode-se salientar: a visão do jogo digital como mídia que é significada pelo imaginário, o estudo do processo de criação de narrativas ludológicas através de tradução intersemióticas de substratos humanos, e a realização de uma nova tipologia no estudo dos jogos digitais, que compreenda a questão do imaginário e da mitologia.

No primeiro capítulo vamos explorar não somente a simbiose entre homem-máquina no videogame, mas revisar o conceito de imaginário. Nosso objetivo é compreender a natureza da relação jogador e videogame, e qual é a melhor maneira de identificar a presença do imaginário que pode ocorrer nessa simbiose. Assim, nos debruçamos ao estudo de Durand, e seu trajeto antropológico, além de realizar uma exemplificação da aplicação da teoria durandiana em jogos digitais.

No segundo capítulo discutimos o conceito de narrativa ludológica e sua criação enquanto processo. Ou seja, vamos compreender as bases teóricas para o estudo de jogos digitais, porém sob o olhar da escola de processos criativos. De igual forma, trabalhamos o conceito de tradução em sua natureza semiótica e demonstramos as diferenças nas traduções da mitologia entre videogames com diferentes focos e temáticas: a imagem intrínseca, o sincretismo mitológico e a aura imaginária.

No terceiro capítulo colocamos todos esses conceitos em um estudo de caso de três videogames: God of War (classificado dentro da tipologia da imagem intrínseca), Bioshock (classificado dentro da tipologia do sincretismo mitológico), e Eternal Sonata (classificado na tipologia da aura imaginária).

Capítulo 1. A Poética do imaginário dos videogames

1.1 A simbiose entre homem-máquina no jogo digital e sua relação com o imaginário

O jogo digital, devido sua produção informatizada, que só pode se dar em um ambiente tecnológico, em que máquina e homem estão irrevogavelmente conectados, é um fenômeno que só tem razão de existir em nossa era informática, que não somente é marcada pela informatização da sociedade (CASTELLS, 1996), mas também pela relação de conexões emergentes entre o binário¹ e o biológico. Weinberger (2003) afirma, com propriedade, que essa é a — “era da conexão” e, assim, não é arriscado afirmar que, na cibercultura, os videogames se apresentam como parte integrante dessa conjunção da rede.

A cibercultura foi tratada por Lévy como “o conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos e pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (1999, p. 17). Na visão da pensadora Lucia Leão, o ciberespaço é:

[...] camaleônico, elástico, ubíquo e irreversível, e não se reduz a definições rápidas. Engloba a tríplice: as redes de computadores interligadas no planeta (incluindo seus documentos, programas e dados); as pessoas, grupos e instituições que participam dessa interconectividade; e, finalmente, o espaço (virtual, social) (LEÃO, 204, p. 9).

O ciberespaço, assim, é uma trama de natureza tríplice, em que estão dialogando a máquina, a pessoa e o espaço. Nesta simbiose, o indivíduo que se lança ao ciberespaço não somente é redefinido por ele, mas também o altera, já que ambos estão em um processo irreversível. Segundo Murray (2007), esses são os processos de

¹ O sistema binário surgiu da teoria do matemático George Boole, que afirmava que um sistema lógico trabalhava com dois níveis de tensão: falso e verdadeiro, sim e não, tudo ou nada, 0 ou 1; portanto binário. Este sistema lógico foi revisitado por Claude Shannon em 1948, em texto chamado “The mathematical theory of communication”. Shannon utilizou do sistema da álgebra booleaniana para aplicá-la em circuitos elétricos.

agência e transformação. A agência ocorre quando o videogame responde às ações do jogador, processando-as e gerando novas ações, dessa forma produzindo interatividade². E a transformação é aplicável quando existe a possibilidade de alterar a forma de apresentação dos conteúdos, processo permitido pelo meio digital: “tudo no formato digital – palavras, números, animações, imagens – torna-se mais plástico, mas susceptível a mudanças” (MURRAY, 2003, p. 152)

Mais do que isso, o jogo digital pode ser definido como uma mídia de entretenimento que, por meio de um conjunto de regras, desafia seu interlocutor. Se partirmos do princípio que o videogame é, por si, interativo, - verificamos que ele pode ser classificado como outro tipo de imagem, a que Peter Weibel chama de imagem indexal.

Para Weibel (1996) em *O Mundo como Interface*, a imagem passou por oito evoluções:

1. A invenção da fotografia, que automatizou a imagem, e permitiu sua transmissão em longa distância, processo que acontece pela ajuda da máquina;
2. A cultura telemática, que nasceu através da descoberta das ondas eletromagnéticas;
3. O filme, que trouxe uma forma temporal às imagens da pintura ou fotografia;
4. A televisão, que produz e transmite imagens eletrônicas, com a descoberta do elétron e do tubo de raio catódico;
5. O vídeo, que surgiu da gravação magnética de sinais visuais, combinando o filme, o rádio e a televisão;
6. O computador, que utilizou da tecnologia dos transmissores, dos circuitos integrados, dos chips e dos semicondutores, que levou à criação de imagens

² Interatividade aqui é tratada na noção de Lemos, quando afirma que “o que compreendemos hoje por interatividade, nada mais é que uma nova forma de interação técnica, de cunho “eletrônico-digital”, diferente da interação “analógica” que caracterizou os media tradicionais” (LEMOS, 2001, s/p)

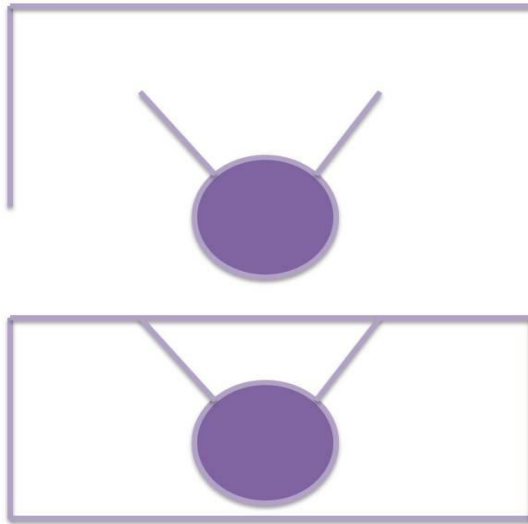
completamente virtuais, que podem criar imagens controladas pela máquina, que interagem com seus interlocutores;

7. A telerobótica e a telepresença, que através de redes digitais e seus dados imateriais, fazem com que signos virtuais viagem pelo espaço e pelo tempo;
8. A última imagem será a de tecnologias que ligarão o cérebro ao mundo digital, através de neuro-chips.

Para Weibel (2005), a imagem indexal está na mudança do elétron para o fóton, e essa mudança é fomentadora de uma nova síntese entre imagem e observador, como o pesquisador afirma em seu texto *Teoria Narrada: Projeção Múltipla e Narração Múltipla (passado e futuro)*:

Este universo torna-se reversível e não repete mais a psicologia de causa e efeito. As repetições, a suspensão do tempo linear e a assincronia espacial explodem a cronologia clássica. Essa nova cultura da materialidade será especialmente marcada pela transição da tecnologia do elétron para a do fóton (WEIBEL, 2005, p. 349).

Assim, a imagem indexal acontece em uma nova cultura de materialidade, que não somente parte para um mundo pós digital, como fomenta a criação de uma nova cultura de materialização da imagem. Nessa materialização, o observador não permanece como um sujeito externo à criatividade de qualquer obra, mas se transforma em um atuante em seu mundo interno, torna-se uma interface entre o mundo virtual e o real. A diferença entre o observador externo e o observador interno pode ser melhor visualizada no Gráfico1, que segue:



No cinema clássico, por exemplo, o observador permanece externo

No video game, o observador é interno, participa dos mundos de imagens, modificando-as. Para Weibel, estas mudanças também se aplicam ao mundo real. Assim, o observador torna-se interface

Gráfico 1 - A Nova Síntese da Imagem e Observador, para Weibel

Não importa qual seja o jogo digital, ele não acontece sem a inter-relação com o jogador. É quase como se existisse somente em potencial, até haver alguém que o jogue. Também lhe dá caráter comunicacional, já que cada ação de um avatar em um jogo é conduzida por uma pessoa que o controla, fomentando uma semiose constante entre pessoa e máquina.

Maciel e Venturelli (2004, p.176-184) afirmam que as interfaces sensoriais que eles apresentam permitem a interação com o próprio corpo do jogador que se desloca nos ambientes do jogo e acompanha fisicamente o desenvolvimento da narrativa e ações vividas pelo personagem.

O videogame, portanto, acontece pelo viés da máquina, e ela auxilia o jogador a construir seu próprio caminho, tomar ações que terão consequências na trajetória do jogo, pausar, voltar atrás, reviver a ação quantas vezes quiser, terminar o jogo de maneiras diferentes. Pensar em termos de interatividade leva-nos a concluir que a máquina não cria o jogo, nem somente fornece as condições para que ele aconteça,

como emergência³. Mas, se tomarmos o conceito de mediação (LATOURE, 1994), podemos até afirmar que a máquina é ator do jogo digital. Pois, para o autor, a mediação é um elo em que o jogador e os sujeitos não humanos produzem transformações juntos, sendo assim, a máquina não é passiva, ela responde.

Por isso, talvez não seja inexato afirmar que o videogame propaga e ativa o ciberespaço. Da mesma maneira em que o ciberespaço pode ser considerado, na visão de Morse (1998, p. 178), “em si mesma uma metáfora que invoca algo bem diferente da experiência fundamental de estar em uma locação no mundo físico e em um corpo enraizado ao solo pela gravidade, olhando para um horizonte”, o jogo digital também é atribuído das mesmas características. O videogame nos leva a explorar diferentes universos, os quais não necessariamente existem no cotidiano de forma biológica, mas podem muito bem ser referenciados em um outro tipo de metáfora, a da simbologia. Isso é, por mais que você não possa assumir a faceta de uma criatura esverdeada, inumanamente musculosa, com presas e tacape em mãos, isso não significa que a relação vivenciada por este “outro virtual”⁴ e a pessoa por trás das telas não influencia e altera o indivíduo que a corporiza em um mundo de *bits* e *bytes*.

E, se André Lemos (2004, p. 134) afirma que o tempo do ciberespaço “impregna toda a cultura contemporânea”, a declaração se torna cada vez mais presente no tocante aos jogos digitais quando Roger Tavares⁵, ao pesquisar videogame de forma mais específica, explora e expande o pensamento ao explanar que o jogo digital é fomentador de sua própria cultura, a “gamecultura”⁶:

³ O conceito de emergência aqui é o mesmo associado às teorias dos Sistemas Complexos. Assim, emergência é um fenômeno de formação de padrões complexos, e pode acontecer quando uma quantidade de agentes opera em um ambiente, trazendo para este ambiente um novo nível de evolução. Se tomarmos por base a definição de sistema de Avanir Uyemov, citado em “Metafísica: como guia de pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica”, de Lúcia Santaella e Jorge Albuquerque podemos afirmar que é sistema todo conjunto de relações em quais os elementos agregadores dentro desse conjunto sejam impactados de modo a permitir o surgimento de uma ou mais propriedades coletivas e/ou partilhadas pelo grupo.

⁴ Este “outro virtual” leva o nome técnico de avatar. O avatar é a personificação do jogador dentro do videogame. Quem joga assume o papel de eu “eu virtual”, um “boneco” que representa um personagem – geralmente o protagonista – e que aguarda as ações da sua contraparte – o jogador – no mundo real.

⁵ Embora esse seja o nome pelo qual o pesquisador se fez conhecer, está identificado nas referências como TAVARES, Rogério.

⁶ Noção explanada em TAVARES, Rogério. 2006. 319. Videogames: brinquedos do pós-humano. Tese de Doutorado - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.

A intersecção entre cibercultura e gamecultura chega a ser tamanha, que o próprio William Gibson, cultuado criador do termo ciberespaço, e citado em centenas de artigos e monografias sobre o tema, declarou em uma entrevista ter baseado a sua inspiração nos videogames, e não na internet como costumamos acreditar. [...] Dessa maneira, sistemas e observadores resultam então unificados, durante uma semiose entre jogador-ciberespaço-avator, compartilhando uma consciência única, autorreferente, mesmo em um ambiente eletrônico, em um amálgama de habilidades, vontade e entrosamento: simbiose ciborgue entre ser humano e numérico (TAVARES, 2006, p. 239).

A noção de semiose de Tavares faz com que pensemos o jogo digital em um viés mais complexo do que se partirmos do conceito de jogo para Huizinga, que afirma que entre o jogo e a vida real. Huizinga (2007, p. 11) afirma que "o jogo não é vida 'corrente', nem vida 'real'." Com a aplicação do conceito de semiose realizada por Tavares, podemos afirmar que o videogame se configura como criador de culturas, as quais têm um caráter de cruzamento amalgamado com a cibercultura. Nesse contexto, acreditamos que, sim, "a máquina nos fala; ela nos pensa" (BAUDRILLARD, 2005, p. 61), mas que, também, dentro deste pensamento há um diálogo, existe uma imanência⁷ na máquina, na qual ela convida o jogador a falar com ela.

Tendo essa discussão em vista, é importante nos atentarmos aos diálogos possíveis entre homem e videogame, já que existe uma subjetividade que joga. Não faz parte do escopo da gamecultura aplicar-se ao estudo dos substratos do imaginário para uma compreensão mais múltipla dos videogames? Acreditamos que sim. A narrativa do jogo digital não é, por sua natureza, um trajeto antropológico de imagens, em que o herói, o vilão, o aliado, o sábio, são potências de uma bacia semântica e podem ser ressignificadas em suas mil faces? Por consequência, o jogo digital não faz, ele mesmo, um caminho em que se misturam simbologias novas e antigas - e onde essas são traduzidas nessa mídia, de formas específicas? Por isso, talvez seja o momento de ampliar a discussão da poética da gamecultura para uma poética do imaginário. Como funcionaria, então, uma poética imaginária do videogame?

⁷ Noção já apresentada ao ABCiber, no artigo apresentado por Emmanoel Ferreira em 2009: Games e imersão: a realidade híbrida como meio de imanência virtual.

1.2 O conceito do imaginário entre Bachelard e Maffesoli

Antes, contudo, de focarmos em uma poética do imaginário, é necessário traçar um caminho para compreender o que é o imaginário. Ao pesquisar pela palavra em dicionários⁸, percebe-se que há uma diferenciação de resultados para seu uso aplicado enquanto substantivo ou adjetivo. Como substantivo (ou seja, um objeto, um estado, ou uma ação), o imaginário é descrito como o conjunto de imagens e símbolos de um grupo social. Porém, quando usado como adjetivo, que confere uma qualidade a um substantivo, ele é prontamente determinado como aquilo que só existe na imaginação.

Em sua etimologia⁹, a palavra imaginário possui a mesma raiz da palavra imagem, do latim: *imitari*, que significa imitar. Aí está a duplicidade da palavra, já que *imitari* pode ser utilizada para descrever uma cópia ou uma representação, ou seja, um simulacro ou a exibição de uma ideia. Isso é, como deve ser compreendido o imaginário? Como uma estrutura que nos afasta da realidade e que seja díspar do mundo material em que vivemos, ou como a faculdade humana que lhe concede capacidade de simbolização?

Morin afirma que o imaginário

[...] é o além multiforme e multidimensional de nossas vidas, e no qual se banham igualmente nossas vidas [...]. É a estrutura antagonista e complementar daquilo que chamamos real, e sem a qual, sem dúvida, não haveria o real para o homem, ou antes, não haveria realidade humana (MORIN, 2002, p. 80).

Nesse sentido, entendemos que o pensador acredita que o imaginário vai para além daquilo que se pode considerar como o oposto do real (por vezes até o antagonizando), mas certamente complementando a vida real, de modo que essa não poderia existir sem o imaginário.

Muitos filósofos compartilham dessa definição. Maffesoli (1995, p. 80), por exemplo, aprofunda-se em duas questões do imaginário: a primeira é sua natureza social, quando afirma que “o imaginário é determinado pela ideia de fazer parte de

⁸ No Wiki Dicionário: <http://pt.wiktionary.org/wiki/imagin%C3%A1rio>

⁹ Do Wiki Diktionary: <http://en.wiktionary.org/wiki/image>

algo. Partilha-se uma filosofia de vida, uma linguagem, uma atmosfera, uma ideia de mundo, uma visão das coisas, na encruzilhada do racional e do não racional”. Porém, para ele, o imaginário permanece como uma espécie de aura: “Não vemos a aura, mas podemos senti-la. O imaginário, para mim, é essa aura, é da ordem da aura: uma atmosfera. Algo que envolve e ultrapassa a obra” (MAFFESOLI, 1995, p. 75).

Por obra, o pensador refere-se não somente à arte, mas à vida como obra. Da mesma forma classifica o imaginário como uma atmosfera, algo que existe em torno da vida, mas que tem a capacidade de sempre produzir novos tipos de representações, ainda que com fundo de irrealidade, já que toda a produção humana é essencialmente simbólica e que sua realidade é constituída a partir das imagens de cada sociedade, e das paixões e desejos dos seus integrantes.

Porém, o uso da palavra encruzilhada pode ser um tanto obtuso, já que uma encruzilhada é o ponto de encontro de vários caminhos, mas ainda é somente um ponto. Não seria o imaginário um conceito mais abrangente e pervalente? Talvez não seria mais apropriado considerar que o imaginário funciona como um fio para uma trama de tecido?

As respostas para essas perguntas podem ser vislumbradas ao nos debruçarmos no conceito de Bachelard acerca da imaginação material, que busca compreender o ato de penetração do imaginário no mundo material.

Essa espantosa necessidade de `penetração` que, para além das seduções da imaginação das formas, vai pensar a matéria, sonhar a matéria, viver a matéria, ou então – o que dá no mesmo – materializar o `imaginário` (BACHELARD, 1990, p. 8).

Para Bachelard, a imaginação material acontece através de matérias arquetípicas, que são constituidoras dos sonhos e dos conceitos: o fogo, a água, a terra e o ar, cada qual com sua materialidade e sendo capacitadores de experiências sensoriais distintas. Isso é, essas matérias, funcionam como substrato para realizações matéria-imaginárias, e o imaginário pode ser concebido como um prolongamento dos recursos da natureza, que só tem poder criador exatamente por derivar da materialidade. Ou seja, o imaginário para Bachelard não é um ponto de convergência ou um mundo de crenças, mas é uma energia que transforma e provém do mundo

material. Essa imaginação criadora aparece como emergência a toda a ação humana, criando um diálogo gentil entre as partes e o todo:

Como nosso pensamento exprime ações tanto virtuais como reais, ele encontra seu ponto culminante no momento exato da decisão. Em particular, não há sincronia alguma entre a ideia, o pensamento de agir e o desenvolvimento efetivo da ação. A concentração de uma ação num instante decisivo constitui assim, ao mesmo tempo, a unidade e o absoluto dessa ação. O gesto acabará então da maneira que puder, entregue como está a mecanismos subalternos não-vigiados; para o comportamento temporal o que importa é começar o gesto - ou melhor, permitir-lhe que comece. Toda ação é nossa graças a esse consentimento (BACHELARD, 1988, p. 24).

Contudo, ainda há diálogo e, por consequência, ainda há uma dualidade que permanece como o mais íntimo segredo de todo ato criativo. Esse pensamento dinâmico abriga tanto a razão como a imaginação, que se entrelaçam em uma relação poética, e ligam-se ao mundo para criar novas imagens, podendo ser consideradas opostos complementares, irmãs em um tipo de co-razão¹⁰, em que duas racionalidades podem ocupar o mesmo espaço, sem que deixem de perder suas características essenciais.

¹⁰ Co-razão está ligado à razão sensível estudada por Maffesoli. Sua epistemologia sugere uma complexidade ao entender a razão, que já foi definida como resultante somente de uma condição material do mundo. Para Maffesoli (1998), é necessário trabalhar a sociologia para que também se faça um olhar à experiência sensível, e assumir a razão como uma pluralidade – entender as nuances e as polissemias.

1.3 O trajeto antropológico do arquétipo e a nova construção do imaginário

Para Jung (2000, 51-58 e passim), o Inconsciente é formado por duas camadas: a Pessoal, na qual são mantidas as experiências reprimidas, esquecidas e ignoradas de cada indivíduo; e o Inconsciente Coletivo, a camada mais profunda da psique, que é povoada por instintos e imagens primordiais divididas e herdadas por toda a humanidade. Quer dizer, Jung crê em uma instância *a priori* das experiências no mundo material, que são compartilhadas por todos os homens:

Os instintos coincidem com os arquétipos, que são sua outra face, as “formas inatas de intuição”, universalmente herdadas. Se os instintos são o impulso que levam a determinada ação, os arquétipos, assim como a intuição, são a apreensão do sentido da ação, são sentidos como uma necessidade interior. O inconsciente coletivo é formado pela conjunção dos instintos e dos arquétipos (JUNG, 1942, p. 19).

Assim, para Jung, a psique não pode ser imperada por um pensamento linear, mas por um foro intuitivo, que o autor também considera “mitológico” (JUNG, 2000,72). Os arquétipos também canalizam e organizam a vida psicológica através de sonhos e da fantasia. O pensador acredita que eles impelem a ação e que, portanto a fantasia é que intermedeia o mundo “de fora” e o mundo “de dentro”:

A psique cria a realidade todos os dias. A única expressão que me ocorre para designar essa atividade é a fantasia. [...] Às vezes aparece em sua forma primordial, às vezes é o produto último e mais audacioso da síntese de todas as capacidades. Por isso, a fantasia me parece a expressão mais clara da capacidade específica da psique. ... A fantasia sempre foi e sempre será aquela que lança a ponte entre as exigências inconciliáveis do sujeito e objeto, da introversão e extroversão (JUNG, 2000, p. 73).

A noção de que os arquétipos e a fantasia podem servir como possibilitadores de diálogos entre o mundo real e o mundo interno é cativante. Contudo, os arquétipos, mesmo que propiciadores de ação, ainda são retratados como figuras imutáveis, que são transferidas a toda a humanidade, independentemente do mundo que as cerca ou da sua cultura. Para avançar no pensamento do arquétipo, Bachelard traz à tona a discussão da “imagem poética”, e sua relação com um arquétipo adormecido:

Quando, no decorrer de nossas observações, tivermos que mencionar a relação de uma imagem poética nova com um arquétipo adormecido no inconsciente coletivo, será necessário compreendermos que essa relação não é propriamente causal. A imagem poética não está submetida a um impulso. Não é o eco de um passado. É antes o inverso: pela explosão de uma imagem o passado longínquo ressoa em ecos e não se vê mais em que profundidade esses ecos vão repercutir e cessar. Por sua novidade, por sua atividade, a imagem poética tem um ser próprio, um dinamismo próprio, Ela advém de uma ontologia direta (BACHELARD, 1985, p. 5).

Um pensador que se debruçou no estudo mais ontológico do imaginário é Gilbert Durand. Ele retoma o pensamento de Bachelard, de maneira a sistematizá-lo - já que, para Durand, os textos de Bachelard remetiam a uma visão antropológica. Assim, Durand (1969, p. 319-320) assume que a imaginação funciona como um “dinamismo organizador”. Para ele, a vida imagética tem um sentido próprio tão abrangente que não pode ser reduzida somente a atos concretos, ou com qualquer linearidade. O imaginário deve ser percebido como uma matriz criadora: “por consequência, o imaginário – constitui o conector obrigatório pelo qual forma-se qualquer expressão humana.” (DURAND, 2002, p. 41).

O sujeito decodifica as imagens do mundo por meio do imaginário, usa do seu repertório para ativar uma bacia semântica. Assim, o imaginário faz a ponte entre o mundo natural e o homem, os outros e o homem, e entre o sujeito e ele mesmo, isso é, o imaginário funciona como um museu em que habitam todas as imagens passadas e possíveis, como um sistema organizador das imagens.

Porém, a falta de linearidade dos símbolos no imaginário faz com que seja impossível a sua análise por algum tipo de dedução lógica. Por isso, Durand foca-se na criação de um método plural, para compreender como o símbolo pode ser estudado em sua natureza: ao se ligar com o mundo natural; com o mundo social; e com as diferentes culturas, nos diversos períodos históricos. Isso é, estudar “a incessante troca que existe ao nível do imaginário entre pulsões subjetivas e assimiladoras e as intimações objetivas que emanam do meio cósmico e social”. (DURAND, 2002, p. 41)

Ao manter-se no viés da antropologia, e relacionado a uma perspectiva hermenêutica, Durand cria o conceito de trajeto antropológico, a fim de demonstrar como o imaginário pode se complementar entre as instâncias inatas e as sociais do ser humano, e criar um diálogo entre as mesmas. Durand explana:

No fim de contas, o imaginário não é mais que esse trajeto no qual a representação do objecto se deixa assimilar e modelar pelos imperativos pulsionais do sujeito, e no qual, reciprocamente, como provou magistralmente Piaget, as representações subjetivas se explicam “pelas acomodações anteriores do sujeito” ao meio objetivo. O [...] símbolo é sempre o produto dos imperativos biopsíquicos pelas intimações do meio (DURAND, 2002, p. 42).

Para o pensador, o imaginário se estabelece como um reservatório antropológico, e o trajeto deve demonstrar a funcionalidade e a reversibilidade do imaginário, enquanto espalha -se em meio à cultura e ao inatismo psicológico. E o caminho antropológico de uma imagem pode ser representado como no esquema abaixo:

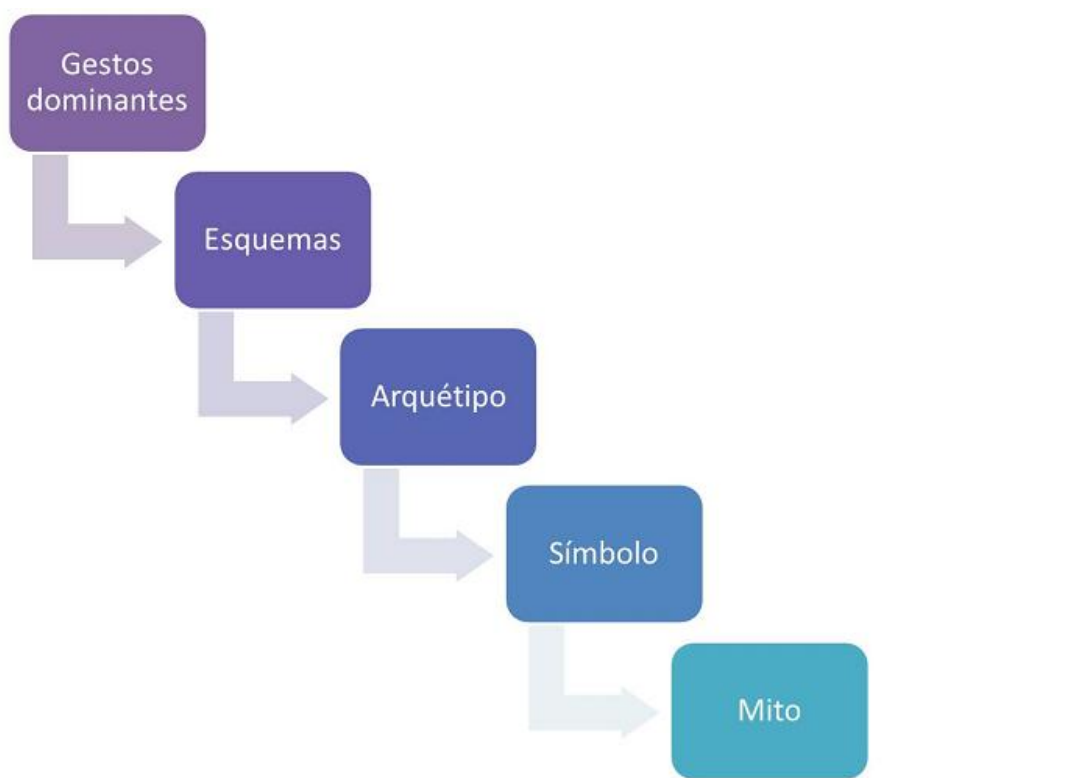


Gráfico 2 – O Trajeto Antropológico de uma Imagem para Durand

Os gestos dominantes são as matrizes do pensamento humano. E o esquema é uma “generalização dinâmica e afetiva da imagem, constitui a facticidade e a não-substantividade geral do imaginário” (DURAND, 2002,60). O esquema é, portanto, a

instância que reúne o conceito e a imagem, formatando um suporte para a funcionalidade da imaginação. Nas palavras de Durand:

O 'esquema' aparenta-se ao que Piaget, na esteira de Silberer, chama 'símbolo funcional' e ao que Bachelard chama 'símbolo motor'. Faz a junção já não, como Kant pretendia, entre a imagem e o conceito, mas sim entre os gestos inconscientes da sensoriomotricidade, entre as dominantes reflexas e as representações. São esses 'esquemas' que formam o esqueleto dinâmico, o esboço funcional da imaginação (DURAND, 2002, p. 60).

Os esquemas são o ponto de princípio para compreender os arquétipos presentes na narrativa. Para ele:

Todo o imaginário é articulado pelas estruturas irredutivelmente plurais, mas limitadas a três classes gravitando em torno dos schèmes matriciais do 'separar' (heroico), do 'incluir' (místico) e do 'dramatizar' – suspender no tempo as imagens numa narrativa – (disseminatória) (DURAND, 2002, p. 62).

Para nos aprofundarmos no entendimento para a determinação dessa tríade – separar, incluir e dramatizar –, podemos nos voltar os estudos de Turchi, em Literatura e antropologia do imaginário:

[Durand] Propõe, então, os regimes diurno e noturno para classificar as dominantes simbólicas. O diurno é estruturado pela dominante postural, explicitada pela tecnologia das armas, mago e guerreiro, rituais de elevação e purificação. O noturno subdividir-se-ia em digestivo e cíclico: a primeira assume as técnicas do recipiente e do habitat, os valores alimentícios e digestivos e a sociologia matriarcal; o segundo agrupa as técnicas do ciclo, do calendário agrícola, os símbolos do retorno, os mitos e os dramas astrobiológicos (TURCHI, 2003, p. 27).

1. 4 Os esquemas, arquétipos e símbolos de Durand: sua explicação e demonstração

Todo o videogame, assim como toda mídia, não pode ser reduzido a um esquema dualista. Dessa forma, é importante entender que qualquer jogo percorre momentos heroicos e noturnos, e só funciona para seu interlocutor se ambos estiverem presentes, por mais que, por vezes, haja uma predileção narrativa.

O regime diurno é regido por uma dominante postural, em que há necessidade de permanecer ereto, em sua busca por verticalização, e em movimento. Aqui está o herói que mata o monstro, aquele que empunha a espada e lança-se contra a criatura em uma necessidade de elevar o espírito, de salvamento, isso é, o herói que luta pela verdade e pela essência, em uma visão onde bem e mal são absolutamente dissociados. O homem deve vencer a morte, ressurgir e ascender aos céus.

Há momentos em que a narrativa do videogame pode passar pela dominante heroica. Seria possível usar como exemplo qualquer produção em videogame depois de década de 1990, ou seja, quando um roteiro mais elaborado se torna elemento presente nos jogos digitais. Iremos utilizar Ico¹¹, como um exemplo, para elucidar como os esquemas podem permear a narrativa de um jogo digital.

Uma amostragem de regime diurno acontece no jogo digital quando o protagonista sai de seu cárcere, um sarcófago. É nesse momento que ele, literalmente, ascende das profundezas, sai da caverna, e ainda encontra uma garota a quem quer proteger. O encontro promove um movimento de extroversão, em que ele empunha a espada para ajudá-la, torna-se o herói que proclama o bem e extermina o mal.

¹¹ Ico é um videogame de ação e aventura lançado para o console PlayStation 2 em 2001. Ico, o protagonista do jogo, é um garoto que nasceu com chifres, e, por consequência dessa estranha formação, é considerado um mau agouro entre os seus semelhantes de tribo. Assim, os guerreiros da aldeia o aprisionam em uma fortaleza abandonada. Porém, no castelo estão forças além da imaginação de Ico, e a Rainha do castelo pretende utilizar o corpo de sua filha, Yorda, como um receptáculo para estender o seu tempo de vida. Ico decide, então proteger a frágil Yorda.



Figura 1 – Ico Empunha a Espada e Protege Yorda

O regime noturno é regido por uma dominante digestiva, em que há a necessidade de penetrar a caverna, como em uma regressão ao útero materno. Durand utiliza o nome místico para demonstrar uma vontade de união, que ocorre através da sensibilidade, da intuição. É a busca pela descida, o mergulho, em que se mostram símbolos de inversão, como o cálice. Também é a dominante matriarcal, que tudo acolhe, e tudo mistura. Isso é, aqui se encontram as imagens de dupla negação, de denegação, da ambivalência; a morte não tem um aspecto negativo, mas há uma assimilação das trevas. Neste ponto, o verbo é misturar.

Para continuarmos no mesmo exemplo, Ico, nosso herói é, em si, a gravura da descida: ele figura no jogo digital como o agente do bem para a Yorda, sua companheira na jornada, mas, por outro lado, ele inicia a missão em uma postural digestiva, dentro do sarcófago, da caverna simbólica. Ico nasceu com chifres, o que o determina como um mau agouro para a vila, e os aldeões o levam para dentro de uma cripta. Apesar de ser alvo de violência, Ico nutre uma vontade de união. É um herói que nem sempre mata o monstro, mas pode ser sensível e quase maternal, já que não precisa saber sobre todo o passado de Yorda para aproximar-se e aceitar tudo o que ela possa ser.

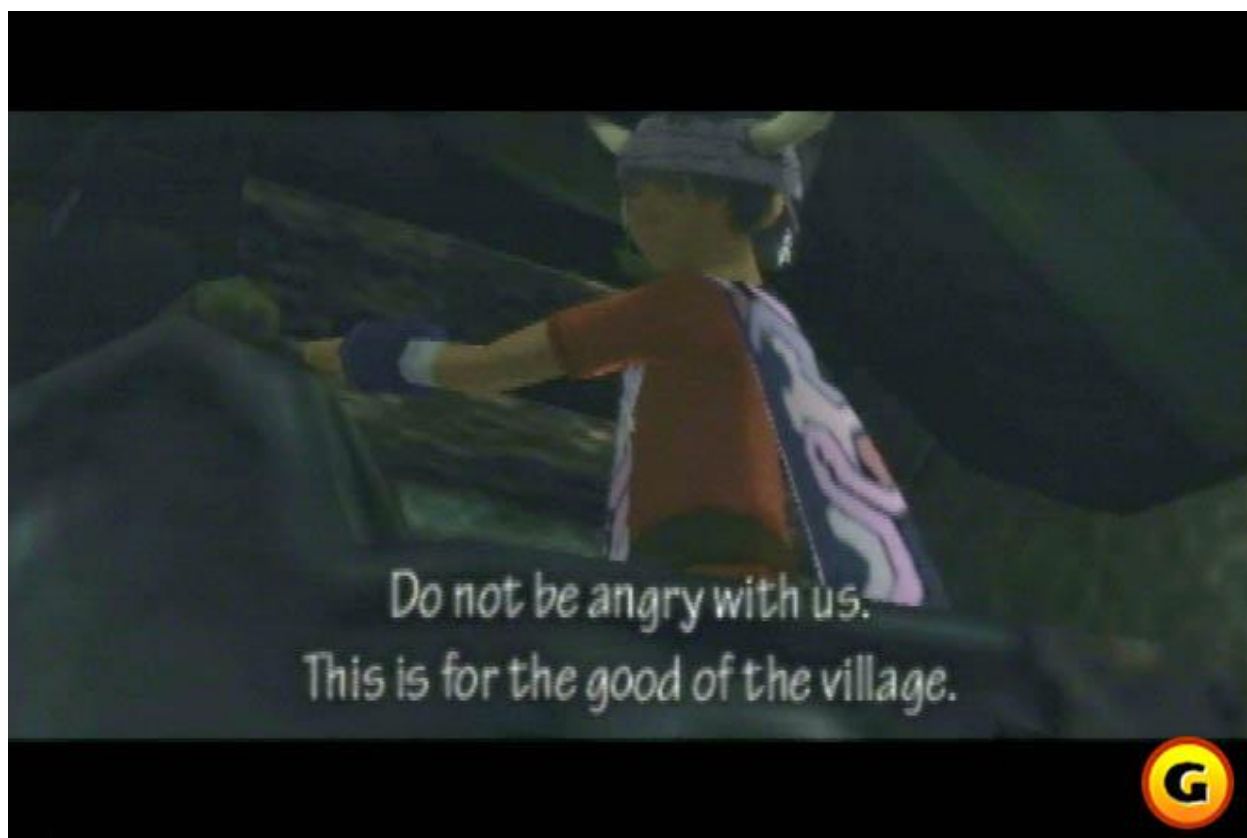


Figura 2 – Ico Entra no Sarcófago

A estrutura sintética é a interface entre a lança e o cálice; o masculino e o feminino; a luz e as trevas. Porém, seu caráter é híbrido, de conciliação sem síntese de nenhuma das partes, em que elas podem coexistir em um tecer. Aqui encontramos a complexidade, a razão sensível, em que diversos fios podem ser usados em um mesmo tecido, como uma razão dupla. Essa estrutura também foi nomeada posteriormente por Durand de crepuscular, pois no crepúsculo da natureza sol e lua podem conviver

em um mesmo cenário, sem anular-se, e também por ter um caráter cíclico: depois do dia, vem a noite, e vice-versa. Assim, sintéticos são os ritos que asseguram os ciclos da vida, que harmonizam os contrários.

Para resumir e visualizar melhor os esquemas:

REGIMES DE POLARIDADES	DIURNO		NOTURNO		NOTURNO	
ESTRUTURAS	ESQUIZOMÓRFICAS OU HERÓICAS 1. Idealização 2. Diaretismo 3. Geometrismo, Gigantismo 4. Antítese Polêmica		SINTÉTICAS OU DRAMÁTICAS 1. Coincidência “oppositorium” 2. Dialética dos Antagonismos 3. Historização 4. Progressismo parcial (ciclo) ou Total		MÍSTICAS OU ANTIFRÁSICAS 1. Redobramento e Perseveração 2. Viscosidade, Adesividade 3. Realismo Sensorial 4. Miniaturização	
REFLEXOS DOMINANTES	Dominante Postural		Dominante Copulativa		Dominante Digestiva	
PRINCÍPIOS	Princípios de Exclusão, de Contradição, de Identidade		Princípios da Causalidade, sob todas as suas formas		Princípios da Analogia e da Similitude	
ESQUEMAS VERBAIS	DISTINGUIR Separar X Misturar	DISTINGUIR Subir X Cair	LIGAR Para a frente Futuro	LIGAR Para trás Passado	CONFUNDIR	
ARQUÉTIPOS - ATRIBUTOS	Puro X Manchado Claro X Escuro	Alto X Baixo	O Fogo-chama; O Filho; A Árvore O Chefe	A Roda; A Cruz; A Lua; O Deus plural; O Andrógino	Profundo; Calmo; Quente; Íntimo; Escondido	
ARQUÉTIPOS SUBSTANTIVOS	A Luz X As Trevas O Ar X O Miasma A Arma X A Atadura O Batismo X A Mancha	O Cume X O Abismo O Céu X O Inferno O Chefe X O Inferior O Anjo X O Animal	O Calendário; A Tríade; A Tétrade; A Aritmologia; A Astrobiologia		O Microcosmo; A Criança; A Cor; A Noite; A Mãe; O Recipiente	A Morada; O Centro; A Flor; O Alimento; A Substância
DOS SÍMBOLOS AOS SISTEMAS	O Sol; O Azul; Celeste; O Olho do Pai; As Armas; As Runas; O Mantra; A Vedação; A Tonsura	A Escada de mão; A Escada; O Bétilo; A Águia; A Calhandra; A Pomba; O Zigurete;	A Iniciação; A Orgia; O Messias; A Música	O Sacrifício; O Dragão; A Espiral; O Isqueiro	O Ventre; As Tintas; As Pedras Preciosas; O Véu; O Manto; A Taça; O Caldeirão; Osíris; Engolidores e Engolidos	O Túmulo; O Berço; A Crisálida; A Ilha; A Caverna; O Mandala; A Barca; O Saco; O Ovo; O Leite; O Mel

Gráfico 3 – Tabela Adaptada: Características dos Regimes do Imaginário (DURAND, 2002)

O videogame tem um ritmo e sua temporalidade, em ciclos ou fases, tem potência para ter começo, meio, fim e diálogo para sempre, desde que haja o interlocutor para jogá-lo. Mais do que isso: acreditamos em Ico. Podemos nos colocar no lugar dele e entendê-lo como um personagem profundo e não maniqueísta¹². cremos que Ico pode ser, ao mesmo tempo, o herói que empunha a arma e luta contra a morte, e o ser que acolhe Yorda, e faz, com ela, uma jornada de passagem pelas trevas. Ao final do jogo, Ico sacrifica-se por Yorda, e o sacrifício é híbrido: pois, ao mesmo tempo que trata da ascensão da postura heroica, exige a perspectiva de assimilação da própria morte.

Conforme vimos no exemplo de Ico, os esquemas de Durand podem ganhar corporeidade em quaisquer de nossas narrativas. Isso é, os esquemas são corporificados em novos e diversos meios. Porém, quando o fazem, induzem imagens arquetípicas àqueles que escutam a narrativa, as imagens primordiais devem se conectar com seu meio; e assim fazem através de arquétipos. Durand afirma que:

A imagem primordial deve incontestavelmente estar em relação com certos processos perceptíveis da natureza que se reproduzem sem cessar e são sempre ativos, mas por outro lado é igualmente indubitável que ela diz respeito também a certas condições interiores da vida do espírito e da vida em geral... (DURAND, 2002, p. 78).

Quer dizer, por mais que Ico narre uma história singular, também remete a estruturas reconhecíveis por aqueles que escutam (ou jogam) o conto. Esse “reconhecível” são arquétipos, que intermedeiam entre os esquemas e as imagens construídas no ambiente do videogame. Os arquétipos, para Durand (2002, p. 79), são “as imagens que servem de base e as teorias científicas mantêm-se nos mesmos limites... (que as inspiram contos e lendas)”.

Há muitos arquétipos em Ico: há a questão da renúncia, por exemplo, em forma de sacrifício realizado em prol de um bem maior. A renúncia pode ser encontrada em diversas culturas, porém, cada uma demonstra esse arquétipo de maneira um tanto diversa. Afinal, em um conto, o arquétipo já é uma imagem

¹² Isso é, não é possível fazer uma divisão da obra, entre aquilo que é diurno ou noturno, bem como não há como distinguir claramente o que é certo do que é errado, o que é o Bem do que é o Mal. Claro, às vezes é necessário assumir uma postura de divisão, principalmente quando se trata de um heroísmo, a lá Regime Diurno. Na análise porém, há somente o espaço do Crepuscular.

concreta, já é um arquétipo que criou um novo diálogo dependendo da cultura na qual se envolve. E essa é a noção de símbolo para Durand:

Enquanto o arquétipo está no caminho da ideia e da substantificação, o símbolo está simplesmente no caminho do substantivo, do nome, e mesmo algumas vezes do nome próprio.. Essa concreticidade do símbolo, porém, reverte-lhe uma grande fragilidade, pois perdendo polivalência, o símbolo tende a se aproximar muito de um simples signo, o que o faria imigrar do semantismo para o semiologismo (DURAND, 2002, p. 62).

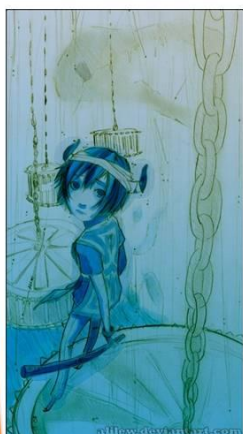
Voltando à questão do sacrifício, temos exemplos em todas as culturas. Cristo, por exemplo, sacrificou-se pelo bem da humanidade, mas os símbolos são particulares dessa história: a cruz, em que foi pendurado, e a coroa de espinhos. São símbolos usados até hoje no âmbito religioso. Por mais que possamos encontrar a renúncia em mitos provenientes de culturas diferentes, ela sempre se demonstra em simbolismos ímpares. Ou seja, Cristo pode ter cometido o mesmo sacrifício que outras grandes figuras da história e dos mitos, mas ele é ligado às suas simbologias únicas. A cruz e a coroa de espinhos também podem ter significados diversos em outras histórias, mas aqui ligam-se ao arquétipo do sacrifício.

No caso de Ico seu sacrifício é representado pela perda de seu chifre. Isso é, o elemento que fez dele um mau agouro. Da mesma forma que Cristo ascende aos céus e volta purificado, Ico jaz morto sem os chifres que podiam ser vistos como a encarnação de seu próprio mal.

Assim, vimos partes do trajeto antropológico de Durand, ou seja, os esquemas, o arquétipo e o símbolo, como na Gráfico 4:

Esquema: Conciliatório

Gesto: Híbrido



Descida até as trevas
QUEEN: Tsk, tsk, not a good little boy at all... do you want to die so badly?

Ascensão heróica
ICO: What are you going to do with Yorda?!



Arquétipo: Sacrifício



Símbolo: A perda do chifre

Gráfico 4 – O Trajeto Antropológico de Durand em Ico

1.5 Para além do *mythos*

O termo grego *mythos* significa contar, dizer. *Logos*, na mesma tradição grega, tem por definição a palavra falada e escrita, a razão. Contudo, Jean-Pierre Vernant (1992, p. 82-84), no livro *Mito e Sociedade na Grécia Antiga*, afirma que os dois termos não eram vistos como opostos, até o surgimento da escrita, em que as ideias assumem outro tipo de organização, onde se ordenam os pensamentos de natureza abstrata.

Não podem, porém, esquemas considerados opostos conviver em uma natureza crepuscular? Não há espaço no céu para que ambos, Sol e Lua, possam desfilar suas particularidades, sem que um precise se sobrepor ao outro? Pois Cassirer também aponta que o mito e a linguagem exercem uma influência de reciprocidade.

A linguagem e o mito acham originalmente uma correlação indissolúvel, da qual só aos poucos cada uma desprende como membro independente. Ambos são ramos diversos da mesma informação simbólica, que brota de um mesmo ato fundamental, e da elaboração espiritual, da concentração e elevação da simples percepção sensorial (CASSIRER, 1992, p. 106).

Contudo, se na sua raiz grega *mythos* é considerado somente como um contar, a visão do que se define como mito atualmente é bem mais do que uma fala. Um mito é considerado uma forma de narrativa por diversos autores. Mircea Eliade, por exemplo, define o mito como um tipo de narrativa que remete a um tempo primordial e narra façanhas de cunho sagrado.

[...] o mito narra como, graças e façanhas dos Entes Sobrenaturais.
[...] Os personagens dos mitos são os Entes Sobrenaturais. Eles são conhecidos sobretudo pelo que fizeram no tempo prestigioso dos `primórdios` (ELIADE, 1991, p. 11).

Para Eliade, no mesmo texto, os mitos narram histórias do passado e tentam explicar o inexplicável: a origem do universo, o nascimento dos seres humanos, a constituição do saber, o nascimento de rituais específicos.

Jung também corrobora com o pensamento de que o mito é uma narrativa tradicional que visa explicar algo por meio de símbolos, e está sempre associado a uma cultura ou uma religião. Para ele, os mitos são formas de expressão dos arquétipos e contam de maneiras particulares os assuntos compartilhados por toda a humanidade.

Em paralelo, Campbell estuda como os mitos dividem os mesmos panos de fundo em todo o mundo. O pensador fala sobre esses arquétipos em seu livro *O Poder do Mito*:

A psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos [...] São ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias “de base”. [...] Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou ideias elementares, apareceram sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas. São essas diferenças que o antropólogo se esforça por identificar e comparar (CAMPBELL, 1990, p. 62).

Não é possível, portanto, definir todos os aspectos de um arquétipo em somente um mito, pois essas imagens primordiais podem ser vistas de maneiras completamente diversas por cada cultura, por cada pessoa. Assim, o processo de criação da narrativa de um mito é sempre marcado por uma escolha fundamental: qual semântica evocar para uma imagem tão plural?

Pois é o caráter ontológico e cósmico do arquétipo que auxilia o homem a definir o que é a natureza, o outro e ele mesmo. Morin demonstra como essas projeções estão longe de serem somente propagações, mas tornam-se indispensáveis para o entendimento do mundo.

[...] por intermédio da linguagem, do símbolo, do mito e do totem, as participações humanas libertas pela regressão dos instintos específicos mostram-se abertas a quem quer que seja. Essas participações, essas identificações, são também projeções, alienações, em que o homem fixa a sua realidade fora de si. No encontro deste humano com este cósmico, efetua-se a apropriação do mundo e do homem pelo homem (MORIN, 1996, p. 18).

Voltando ao Gráfico 2, percebemos que Durand faz uma ligação direta entre os símbolos e os mitos. Pois, para ele o mito é “um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas, sistema dinâmico que, sob o impulso de um esquema, tende a compor-se em narrativa”. (DURAND, 2002, p. 63). Os símbolos são relatados como as “palavras”, enquanto os arquétipos são as “ideias”; e os esquemas (ou um grupo de esquemas) devem ser evidenciados ao longo da narrativa. Assim, não é irreal dizer que Ico, o videogame usado como exemplo, é um mito, já que ele mesmo é uma narrativa

que funciona como um sistema dinâmico de símbolos, arquétipos e esquemas. Assim, segue um novo esquema, com seu trajeto completado:



Gráfico 5 – O Trajeto Antropológico Realizado

O mito, então, repete ligações arquetípicas do homem, que ganham ressignificação¹³ social ao entrar em contato com culturas diferentes. Por consequência, estudar os mitos pode auxiliar no entendimento de uma sociedade, das diversas visões de uma sociedade, já que pode identificar aquilo que é arquétipo e aquilo que é símbolo. Para tanto, é preciso olhar mais do que a obra, mas o entorno da obra, em uma hermenêutica contemporânea, que possa olhar para além do texto escrito.

¹³ A palavra ressignificação, embora não dicionarizada, é de uso em algumas áreas do conhecimento, especialmente, nos estudos da Psicologia. Nessa investigação, não deixaremos de empregá-la, quando acreditarmos ser a expressão que fornece um sentido mais preciso ao que queremos comunicar.

Além disso, os mitos são influenciadores de diversos jogos digitais, como o autor Douglas C. Perry, disserta em texto jornalístico sobre o tema, com enxertos de entrevistas de produtores de videogames:

David Jaffe, da Sony, ajudou a criar *God of War*, que segue a história de Kratos, que servia como guerreiro espartano antes de vender sua alma a Ares, em troca de uma vida de poder. Kratos deve buscar a caixa de Pandora para destruir Ares. A história de vingança de Jaffe mistura elementos tradicionais da literatura mitológica grega. (...) 'Eu sempre amei mitologia grega', Jaffe contou ao IGN. 'Os argonautas os titãs tiveram uma influência enorme em mim, quando eu era criança. Quando chegou a hora de criar um jogo, fazia sentido criá-lo baseado nos mitos que eu amo' (PERRY, 2006, p. 4)¹⁴.

Mais do que fazer apontamentos e demonstrar que existe uma relação entre jogos digitais e mitologia, uma mitohermenêutica deve ser realizada por meio da busca de mitemas: "redundâncias, de repetições, de homologias que permitem uma análise das estruturas[...] de seus mitemas; [...] Os mitemas são os pontos fortes, repetitivos, da narrativa." (DURAND, 2002, p. 28). Para a realização de uma mitocrítica, o pesquisador deve se atentar à relação existente entre obra e mito, e a uma mitanálise, em que se desvendam os mitos dominantes em dada cultura e período histórico. Como explicam Araújo e Teixeira:

É possível, então, tornar inteligíveis as configurações de imagens, próprias dos criadores individuais, dos agentes sociais ou das categorias culturais, identificando as figuras míticas dominantes, identificando a sua tipologia e procurando ciclos de transformação do imaginário através da hermenêutica metodológica proposta por Gilbert Durand, que engloba a mitocrítica e a mitanálise. A primeira direcionada para os textos literários, onde o miticiano procura estabelecer uma relação entre o texto literário, oral ou escrito, e o mito; a segunda direcionada para detectar os mitos diretores dominantes em dada época histórico-social. Nessa perspectiva, a mitocrítica completa a mitanálise e vice-versa funcionando a mitodologia como uma espécie de modelo hermenêutico de que as duas orientações funcionassem como autênticos vasos (ARAÚJO E TEIXEIRA, 2009, p. 11).

A mitanálise¹⁵ serve, portanto, como fonte de pesquisa para aqueles que se debruçam no estudo do imaginário. Não é por esse viés, então, que podemos dar

¹⁴ Tradução livre nossa.

¹⁵ Segundo o artigo de NEVES, Josélia: "Reflexões sobre a Ciência do Imaginário e as contribuições de Durand: um olhar iniciante". Publicado na revista *Labirinto* da Universidade Federal de Rondônia: "A mitanálise, é um termo que Durand forjou em 1972, levando em conta o modelo da Psicanálise. Trata-se de um método de análise científica dos mitos, que "tenta apreender os grandes mitos que orientam ou (desorientam...) os momentos históricos, os tipos de grupos e de relações sociais", nas palavras do mestre. Por seu intermédio, procede-se a um desvelamento dos movimentos míticos nas

vazão a um estudo das literariedades dos jogos digitais? Porém, há muitas perguntas a serem feitas: como caracterizar a narrativa de um videogame? Como os mitos estão presentes nos jogos digitais? Como realizar uma tipologia desse imaginário quando visto pelo âmbito da imagem indexal?

sociedades, pois a mitoanálise desloca os métodos da mitocrítica para um campo maior: o do aparelho, das instituições ou das práticas sociais; uma abordagem, portanto, que envolve todo o conteúdo antropológico de uma sociedade - não mais um texto mas um contexto social que envolve igualmente um reagrupamento de núcleos semânticos.”

Capítulo 2. O processo de criação de videogames como narrativas ludológicas

2.1 A questão do olhar para o videogame e a base teórica: entre narratologia e ludologia

Quando o foco é teorizar, torna-se necessário partir de bases e teorias de pensamento. Isso é, olhar para o passado para entender aquilo que já foi pesquisado sobre o assunto e, invariavelmente, tomar uma posição para informar ao leitor sobre qual é a base de pensamento sobre a qual seu texto se debruça, ou inclina-se. No campo da comunicação, o videogame é estudado enquanto fenômeno comunicacional, ou seja, enquanto mídia.

No caso dos videogames, há uma dualidade de hipóteses sobre como um estudo deve ser dirigido: narrativa ou ludologia. Em uma explicação simples: a escola da ludologia¹⁶ foca-se no estudo da mecânica de um videogame, tentando responder à questão: “O que faz um jogo digital ser um jogo digital?”. Quer dizer, quais são suas estruturas e diferenças em termos de sistema. Os ludologistas estudam esse sistema de regras, suas possibilidades formais de interação com o jogador, a realidade e imersibilidade da experiência de jogar.

Por outro lado, a narratologia parte do ponto de vista da história, em uma visão mais ampla, e vai afirmar que a simulação dos jogos digitais é calcada por sua narrativa. Isso é, veem os videogames como um potencial para a emergência de histórias, e partem para a interpretação das mesmas.

Porém (e conforme afirmado no primeiro capítulo), uma imagem indexal é reversível e não repete a psicologia de causa e efeito¹⁷. Se tratarmos o videogame como uma imagem indexal, a narrativa só existe quando há alguém para contar e para ouvir a história: ela existe somente na troca e na interatividade. Da mesma forma os sistemas de interação só podem demonstrar o imaginário dentro de uma história, independentemente da simplicidade da mesma. Por exemplo, enquanto digitamos,

¹⁶ Ludologia vem do termo em latim *Ludus*, que significa “jogo”.

¹⁷ Da mesma forma, o paralelo pode ser realizado com a teoria de Durand, que acredita que imagens diurnas e noturnas podem coexistir em um mesmo cenário, sem a necessidade de que sejam exterminadas: elas existem na complexidade.

números binários programados no computador criam padrões dessas letras, da mesma forma que criam padrões de personagens ou dos polígonos usados na criação de arte de um videogame. Por outro lado, existem diferenças entre aquilo que se lê e aquilo que se joga. Murray diz que:

Historicamente, as narrativas sempre foram uma forma encontrada pela sociedade de construir comunidades, o que vai desde uma tribo agrupada em volta de uma fogueira até uma comunidade global reunida diante de um televisor. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo.(MURRAY, 2003, p. 9).

Isso é, a narrativa também tem sua parcela cognitiva, mesmo que fora do aparato digital. Assim, não estariam ambas as escolas precisando calcar-se em um tecer de teorias para encontrar respostas verdadeiramente complexas para suas perguntas referentes a videogames? Principalmente porque os jogos digitais só se dão em um contexto de hipertexto. Para entender, podemos nos debruçar no artigo de Landow, que afirma:

Um ambiente de hipertexto marca uma falta de linearidade que não destrói a narrativa. Na verdade, já que os leitores sempre, mas em particular desse ambiente, fabricam as suas próprias estruturas, sequências e significados, eles têm surpreendentemente pouco problema em ler uma história ou ler **para**¹⁸ uma história (LANDOW, 1997, p. 197).¹⁹

Quer dizer, mesmo que o jogo digital seja configurado por um sistema de regras, a graça de jogar está em modificá-las ou entender novas maneiras de aplicá-las que, às vezes, não foram todas elas classificadas por quem desenvolveu o jogo digital.

Há uma corrente que acredita que, por natureza, a interatividade nunca pode ser associada com narrativa. Isso é, quando há narrativa, não há interatividade (e vice-versa). Para exemplificar, usaremos Adams em seu artigo *Três problemas com narrativas interativas*:

Eu não iria tão longe em afirmar que narrativa e interatividade são mutuamente excludentes, mas eu acredito que eles existem em um relacionamento inverso de um ao outro... Interatividade é quase o oposto

¹⁸ Grifo nosso.

¹⁹ Tradução livre nossa.

de narrativa; narrativa flui em direção ao autor, enquanto interatividade depende do jogador para ser a engrenagem. (ADAMS, 1999, p. 1).²⁰

Outra corrente de pensamento acredita que interatividade é um dos aspectos que define o jogo digital. E que a narrativa de um jogo não é determinada somente pelo autor daquela história, mas pela pessoa que a joga, classificando-a como uma narrativa interativa. Nas palavras de Aarseth²¹:

No contexto dos jogos de computador (e em muitos outros contextos também) história e narrativa aparentam ser um fenômeno extremamente antigo, abrangendo toda a história da mídia, e numerosas tecnologias de mídia. Mostre-me um meio que não se adapte à narrativa: é provavelmente um meio completamente inútil. Jogos de computador, com dificilmente quarenta anos de história, representam meros segundos finais de uma longa história evolucionária da narrativa. Claramente, quando comparamos histórias à jogos de computador, as histórias retêm uma posição muito mais forte, que os jogos não conseguem nem sonhar atingir num futuro próximo. Bem, essa é a versão otimista. Alguns veem isso em termos pessimistas; nas palavras de um proeminente teórico literário escandinavo, jogos de computador são um sinal da decadência cultural. Talvez eles precisem então de um novo nome –que tal “narrativas interativas”? (AARSETH, 2004, p. 45-46).²²

Armando Troisi, por exemplo, é diretor de animação da empresa Bioware e responsável pelo jogo digital Mass Effect 2²³, e sua visão é interessante.

Porém, antes de citarmos Troisi, cabe aqui uma explicação: uma das grandes características dessa série digital (Mass Effect), é exatamente desenvolver uma narrativa completamente aberta, que só pode acontecer de maneiras diferentes, através da interatividade com o público e dependendo de quem joga. Isso é, para cada questão colocada ao protagonista e respondida pelo jogador, há seis potenciais repostas (nenhuma é certa ou errada). E cada vez que o jogador escolhe uma resposta, abre-se uma nova questão com seis potenciais repostas. Ou seja, é uma progressão

²⁰ Tradução livre nossa.

²¹ Em publicação organizada por Wardrip & Harrigan.

²² Contribuinte da publicação organizada por Wardrip & Harrigan que consta como referência desse trabalho.

²³ Mass Effect é uma série de RPG em que o protagonista, Commander Shepard, que pode ser desenhado pelos jogadores, tem a missão de entender e exterminar uma ameaça alienígena. Para tal, ele precisa recrutar e ganhar a lealdade de outros personagens e heróis da trama. O primeiro videogame da série foi lançado em 2007, para as plataformas PC e Xbox 360.

matemática de potenciais narrativas, todas selecionadas por ambos, autor do jogo digital e jogador. O gráfico abaixo pode auxiliar na compreensão:

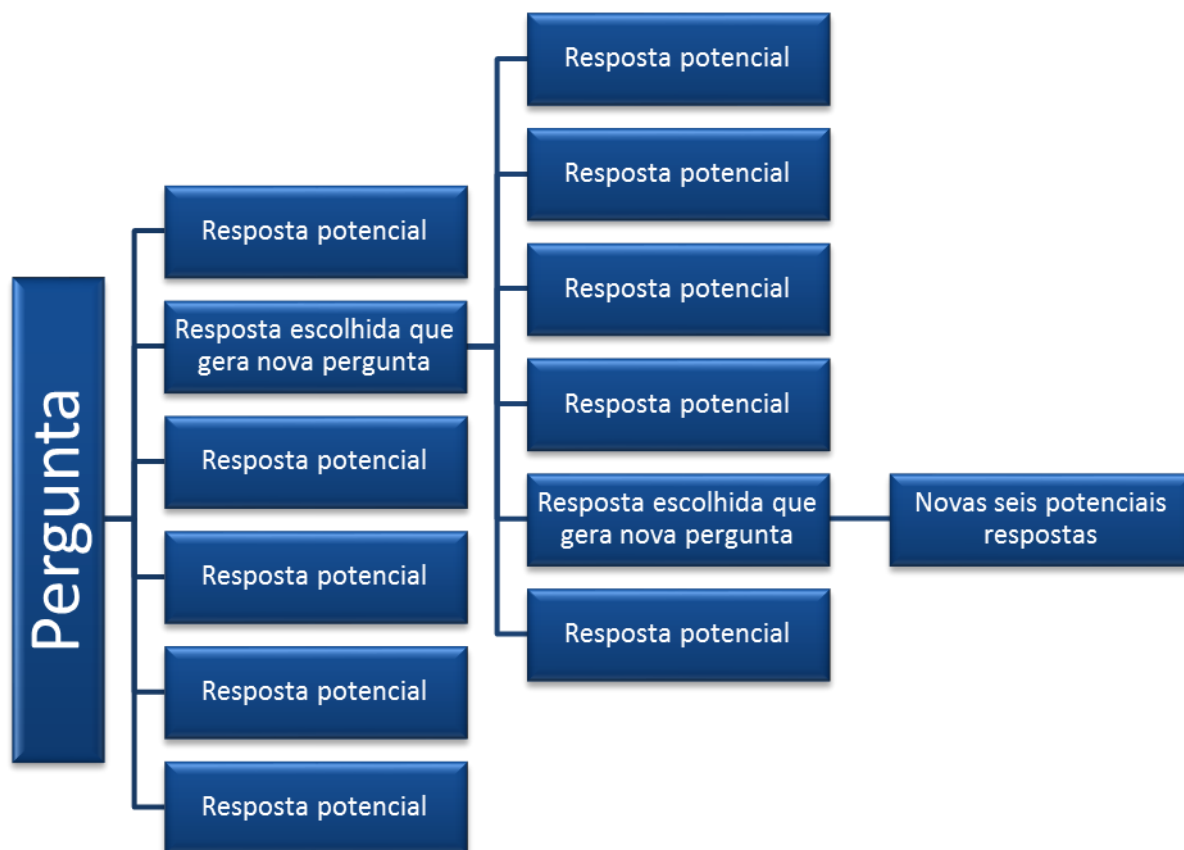


Gráfico 6 – O Caminho Narrativo de Mass Effect

Pois Troisi palestrou sobre a importância e a intersecção entre narrativa e interatividade, durante o evento Game Design Expo 2010, – em *Design de Narrativas Interativas em Mass Effect 2*. Nessa palestra, o desenvolvedor comentou que, para ele, há quatro grandes conceitos a se construir quando se fala em um RPG²⁴ moderno: “história, exploração, progressão e jogabilidade”. No seu entender, uma animação interativa é:

²⁴ Em jogos digitais, o RPG é o termo utilizado como uma tipologia de gênero, para referenciar videogames que se assemelham aos *role-playing* games de papel e lápis. Para tal, possuem mesmas terminologias e mecânicas, como os status de personagens: HP (Health Points - Pontos de Vida), MP (Magic/Mana Points - Pontos de Magia), Ataque, Defesa, Agilidade e Inteligência; ou progressão de jogo, em que personagens podem aprender novas magias, ou equipar novos itens ao longo de sua trajetória.

Uma animação que você controla e influencia é, ao mesmo tempo, uma ferramenta narrativa, um sistema do jogo digital, uma filosofia, que sempre muda e envolve. A ideia de escolha é deixar o jogador ter a história que ele quer e experienciar o jogo da maneira que ele quer. Para nós, esta é a diferença entre videogames e outros tipos de mídia (TROISI, 2010).²⁵

Outro desenvolvedor que trata da mesma questão é David Cage, diretor de *Heavy Rain*²⁶. Em entrevista ao site Videogames Daily, ele afirma:

Muita gente diz que histórias interativas são impossíveis, porque a narrativa é, em sua essência, linear; enquanto a interatividade é não linear. [...] Então, eu desenvolvi uma técnica chamada 'história unidas', em que considero que minha história é como uma corda elástica, que o jogador pode esticar e deformar baseado em suas ações. Então, a história está sempre lá, mas você pode alterá-la em formato e tamanho. [...] Emoções não são uma coisa, não tem como apertar um botão e dizer ok, agora isso é emocional. É uma combinação de coisas, incluindo interatividade e interface (CAGE, EM ENTREVISTA A STAFF, 2009, p. 2 - 3).²⁷

No campo da pesquisa, há um artigo interessante de Thobias Malaby na revista *Games and Culture*, que afirma que um jogo digital:

Está ligado e socialmente legitimado por uma contingência artificial que gera resultados interpretáveis. [...] Uma das primeiras coisas que devemos reconhecer é que os jogos são processuais. Cada jogo é um processo contínuo. Como ele é jogado, ele sempre contém o potencial para gerar novos significados e novas práticas, possivelmente reconfigurando o próprio jogo. Os jogos podem mudar à medida em que são jogados, e esse pontos de passagem são feitos intencionalmente, para que os jogadores percebam um ou outro padrão ou uma possibilidade e tentativa [...] para calibrar, assim as imprevisibilidades diversas que constituem um jogo. (MALABY, 2007, p. 16).²⁸

Ou seja, é impossível um olhar para o jogo digital que não esteja imbuído da noção de criação processual. Mais do que isso, Turkle (2005, p. 267) irá dizer que os jogos digitais são “modelos de mente, que funcionam como objetos evocativos.” E que, se tomarmos essa noção, eles podem servir como qualquer objeto filosófico “que incluem questões como o ser, o conhecer, e o que significa estar vivo.”

²⁵ Tradução livre nossa.

²⁶ *Heavy Rain* tem como gênero o drama interativo, e conta o caso noir do assassino do Origami, um serial killer que usa longos períodos de chuva para afogar suas vítimas. O jogador interage com quatro diferentes personagens, realizando ações que são destacadas na tela pelo uso de movimentos no controle relacionados ao seu ícone virtual. Cada decisão tomada pelo jogador afeta a trama e o final da história.

²⁷ Tradução livre nossa.

²⁸ Tradução livre nossa.

Isso é, videogames são compostos de narrativas ludológicas, que são criadas através de um processo contínuo. Assim, se os videogames são um processo que possuem, ao mesmo tempo, referências ludológicas e referências de narrativa, não seria interessante entender o que é processo criativo? Ademais, se os jogos digitais podem evocar perguntas filosóficas, ainda resta a pergunta de a respeito de como eles o fazem. Ou melhor, como o imaginário do videogame pode trazer à tona questões filosóficas. Para tanto, trataremos de discutir conceito de processo criativo.

2.2 O processo criativo dos jogos digitais e as suas passagens: uma visão ontológica do videogame

Estudar processos de criação determina um olhar para o objeto que se calca em percebê-lo holisticamente, e compreender o todo através de uma análise das suas etapas, e de como elas criam uma trama que define a obra, o seu percurso. Cada parcela do processo influencia o todo, está contido nele, mas não finaliza o processo. Leão e Salles comentam acerca desse tipo de pesquisa:

Na linha “Processos de criação nas mídias”, as pesquisas têm por objetivo, por um lado, o acompanhamento crítico dos processos criativos e, por outro, a produção dessa crítica por meio da expressividade midiática (ou hipermidiática) em questão. Com essa meta, investigam-se as etapas que compõem a construção de um produto midiático, com ênfase nas escolhas conceituais e teóricas que entendem a obra como o resultado de um percurso de criação estético-conceitual (LEÃO E SALLES, 2011, p. 2).

A presente pesquisa quer compreender como o imaginário faz passagens e é traduzido no processo de criação dos jogos digitais, isso é, propõe-se uma investigação de curadoria –tipo de pesquisa que foi delimitada pelas autoras da seguinte forma:

A terceira perspectiva prevê o desenvolvimento de um recorte curatorial que organize obras diversas a partir de um eixo reflexivo. O processo de criação de um projeto curatorial envolve uma série de escolhas. Uma das escolhas fundamentais diz respeito ao desenvolvimento de uma proposta curatorial fundada em uma problematização específica. Nesse caso, o curador opta por uma proposição conceitual e organiza seu processo criativo através de escolhas que dialoguem ou problematizem sua proposição (LEÃO E SALLES, 2011, p. 12).

Assim, iremos determinar instâncias pelas quais o jogo digital pode ser analisado pelo viés do imaginário. Porém, antes disso, é importante trazer à discussão noções básicas do processo criativo no jogo digital. No caso dos videogames, pode-se utilizar uma visão ontológica para afirmar que o processo criativo se utiliza de dois grandes universos que convergem: o do aparato, e o da construção de personagens, e ambos devem servir às parcelas de ludologia e de narrativa de um jogo digital; assim como ambos são imprescindíveis para o processo criativo específico.

De fato, a expressão “videogame” é utilizada para um jogo é criado de forma digital, para ser utilizado em aparatos específicos, ou seja, o videogame é um aglomerado de técnicas produzidas com um aparato²⁹ específico em mente.

E se, por um lado, a questão das técnicas (aparato, software etc) é primordial na feitura de qualquer jogo digital, podemos até chegar a afirmar que o aparato está no âmago do videogame; circunstância essa, que não deve ser tratada como um fator desumano do processo de criação. Na verdade, Vera Molnar, em declaração ao site SIGGRAPH diz que “Pode soar paradoxal, mas a máquina, que é vista como fria e desumana, pode ajudar a realizar o que há de mais subjetivo, inatingível e profundo em um ser humano.” (MOLNAR, 1998)

Mais importante do que isso é compreender que tanto a parcela narrativa do jogo digital quanto a parcela ludológica devem interagir com aquele que joga, e também devem interagir entre si – ou seja, ludologia e narrativa devem criar uma semiose. Pensar em termos de interação, nos leva a concluir que a máquina não cria o jogo, somente fornece as condições para que ele aconteça. Assim como uma narrativa fora desse aparato único terá outras características – pode ser um livro, ou um filme –, mas uma narrativa só se torna ludológica quando atende as regras específicas do aparato que a suporta.

A interatividade, assim, é um fator crucial, tanto para os videogames quanto para o estudo do processo de criação como rede. Enquanto partimos da definição de interatividade de Lemos para aplicá-la ao videogame, partiremos da definição da interatividade de Cecília Salles em *Redes da criação: Criação como rede*, para compreender seu papel no estudo de processos criativos:

A interatividade é, portanto, uma das propriedades da rede indispensável para falarmos dos modos de desenvolvimento de um processo em criação. Em nossas preocupações relativas à construção dos objetos artísticos como objetos de comunicação, essas interações devem ser especialmente observadas, pois as indagações recaem sobre esse pensamento, que se constrói nas inter-relações (SALLES, 2008, p. 26).

²⁹ O termo vem do latim apparatus, que designa apetrechos, aparelhos, máquinas, instrumentos, e equipagens. Santaella aborda a definição de máquina, e afirma: “Definir o que é máquina não é simples. Num sentido mais amplo, a palavra se refere a uma estrutura material ou imaterial, aplicando-se a qualquer construção ou organização cujas partes estão de tal modo conectadas e inter-relacionadas que, ao serem colocadas em movimento, o trabalho é realizado como uma unidade” (Santaella, 1997, 33).

Isso é, não importa qual seja seu jogo, ele não acontece sem a inter-relação com o jogador. Mais do que simplesmente começar uma jornada em um jogo, o jogador explora-o como bem entender, e esse diálogo é garantido pela presença do aparato.

Outro fator importante para o processo criativo é reconhecer que cada produto final tem vários autores, mas que eles não são necessariamente os únicos que irão influenciar a obra. Como coloca Cecília Salles, novamente em *Redes da criação: Criação como rede*:

O próprio sujeito tem a forma de uma comunidade, a multiplicidade de interações não envolve absoluto apagamento do sujeito e o locus da criatividade não é a imaginação de um indivíduo. Surge, assim, um conceito de autoria, exatamente na interação entre o artista e os outros. É uma autoria distinguível, porém, não separável dos diálogos com o outro; não se trata de uma autoria fechada em um sujeito, mas não deixa de haver espaço de distinção. Sob este ponto de vista, a autoria se estabelece nas relações, ou seja, nas interações que sustentam a rede, que vai se construindo ao longo do processo de criação (SALLES, 2008 , p. 152).

Na criação dos videogames a questão da autoria acontece de diversas maneiras. Mesmo o “pai” do Mario ou o inventor da série Metal Gear são vistos como autores em rede. Em casos onde não há citação do que seria “o gênio que dirige o projeto”, os créditos são divididos. Um dos videogames mais conhecidos de todos os tempos, Chrono Trigger, tem autoria desmembrada em um quinteto: Hironobu Sakaguchi, direção; Akira Toriyama e Yuji Hori, arte; Nobuo Uematsu e Koichi Sugiyama, música. Essa coautoria é conhecida de todos os jogadores e pode ser vista em diversos artigos da imprensa especializada, como esse, do site GamaSutra:

Já se passaram quase 15 anos de seu lançamento, e os fãs de longa data de Chrono Trigger ainda o classificam como o melhor entre os melhores. O jogo combina os esforços de Hironobu Sakaguchi e Yuji Hori – em outras palavras, os mestres por trás de franquias como Final Fantasy e Dragon Quest, duas das séries mais populares do mundo quando tema é RPG oriental. (...) Por muito tempo, a arte de personagens de Akira Toriyama ficou confinada em pequeninos e quase indistinguíveis sprites³⁰ - quase completamente visíveis depois de Chrono Trigger. Com os artistas talentosos da Square , o trio de heróis do jogo torna-se mais vivo do que qualquer outro game do gênero até então. Koichi Sugiyama é um compositor talentoso, e Nobuo Uematsu tem a liberdade para criar suas trilhas” (HONG, p. 1995).

³⁰ Sprites são objetos gráficos, que podem ter natureza bi ou tridimensional. Eles se movem numa tela sem deixar traços de sua passagem, e foram criados para auxiliar no processo de animação de jogos eletrônicos.

Mesmo com a necessidade que temos de, por vezes, identificar autores de um processo criativo, verificamos que isso funciona de maneira mais extensa em videogames. Um dos fatores que torna essa indistinção possível é a questão do aparato, visto que ainda é indefinido dizer quem é mais responsável pelo jogo: aquele que cria seu argumento (roteirista), suas funções in-game³¹ (programador) ou aqueles que fazem com que elas sejam válidas dentro do aparato (diretor).

Por muitas vezes, porém, foi essa limitação do aparato que impulsionou o invento de personagens e estilos de jogos digitais. Isso é, o imaginário em videogames não existe somente na criação dos personagens ou na definição de uma narrativa. Ele também está presente na relação do criador do jogo digital com o aparato que utiliza.

Por exemplo, *Space Invaders*, de 1978, teve que criar sua própria plataforma para conseguir desenvolver a programação do jogo em si. Seu criador, Tomohiro Nishikado, em entrevista ao jornal *USA Today*, em 2009, afirma que não somente o aparato modificou a realização de *Space Invaders*:

No começo do desenvolvimento do jogo, *Space Invaders* era um jogo em que você podia atirar nas pessoas, aviões e tanques. Porém, a movimentação dos personagens não se parecia com tanques ou aviões de verdade. Aliado a isso, a empresa que publicou o jogo, a Taito³², também não queria ver pessoas sendo machucadas dentro do jogo. Por isso, nos focamos na ficção científica e decidimos ter monstros alienígenas (NISHIKADO, EM ENTREVISTA A SNIDER, 2009).

Foi a limitação do aparato que auxiliou a criação de um clássico dos jogos digitais. Ao invés de se focar em um imaginário não atraente para a época, a empresa desenvolvedora apoiou-se em uma fantasia mais facilmente digerida por seus jogadores, através de dois fatores citados na entrevista de Nishikado: uma pesquisa de mercado, e as limitações do aparato.

³¹ Aquele que cria a mecânica do jogo digital, que determina quais funções e regras serão utilizadas dentro do universo do videogame.

³² Geralmente existem dois tipos de empresas em videogames: a que desenvolve o produto, e aquela que o publica no mercado. Claro que uma mesma empresa pode ser responsável pelos dois processos.

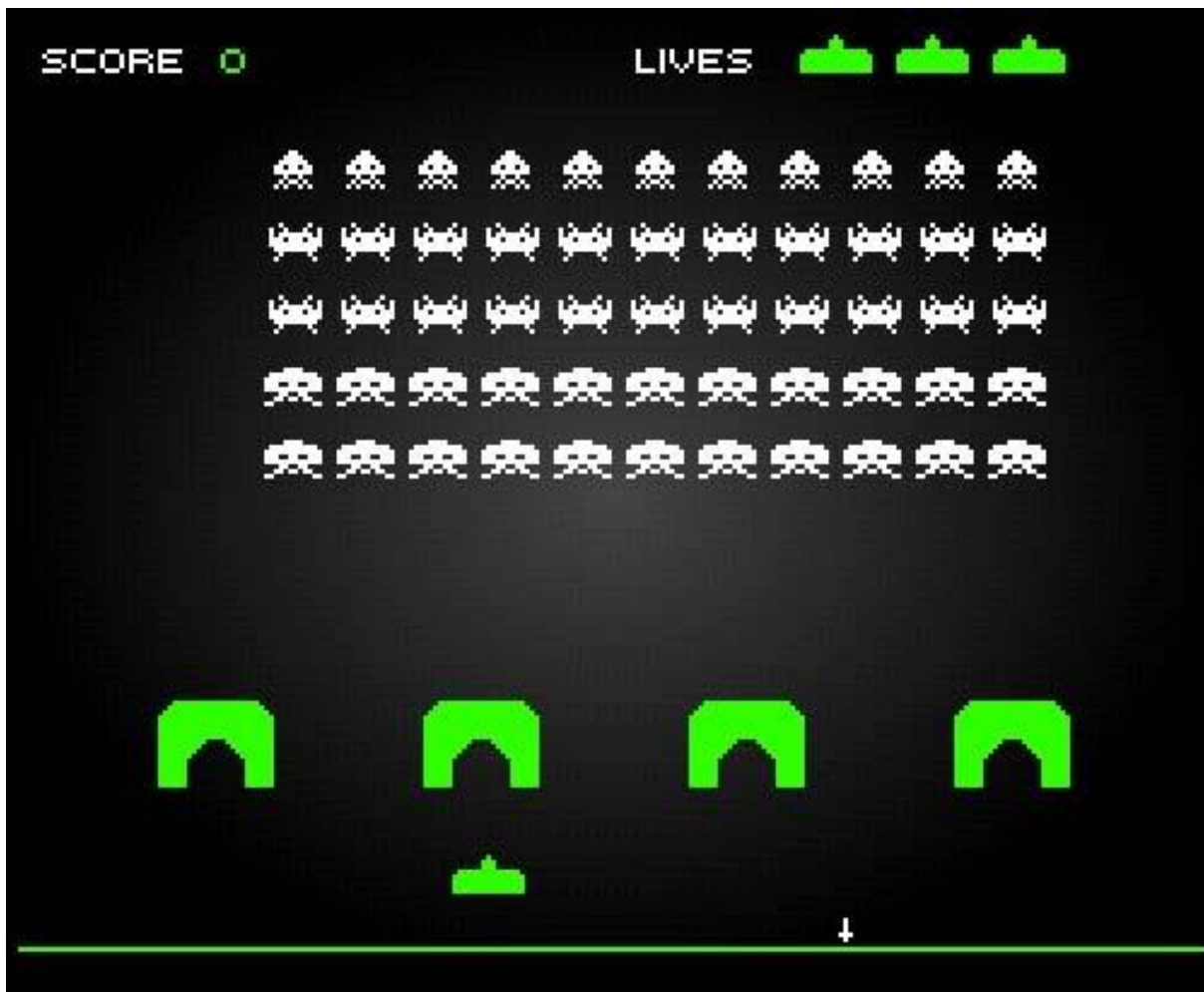


Figura 3 – O Jogo Digital Space Invaders, de 1978

Outro belo exemplo é um jogo digital que conteria uma ludologia ímpar, e se tornaria, até hoje, uma das franquias de videogames mais conhecidas: Mario Bros.³³ Claro, além disso, o encanador e a princesa relembram o imaginário do plebeu que conquista a sua realza. O primeiro Mario, por outro lado, foi lançado para arcades em 1983, mas ainda não continha nenhuma princesa – era somente um jogo de dois encanadores que deviam limpar esgotos de pestes. Por mais que Mario ainda não fosse um ícone do videogame moderno, sua fachada estava lá. E sua criação estava muito ligada às limitações tecnológicas da época, como fala Shigeru Miyamoto, seu criador, em entrevista ao site Popular Mechanics:

³³ Mario Bros. conta a história de um encanador que deve resgatar a princesa das garras de um dragão. O jogo digital continha cenários repletos de perigos, e os jogadores deviam utilizar de comandos básicos (como correr e pular) para resolver cada fase.

Por conta da tecnologia da época, era muito difícil criar um personagem, havia uma paleta de cores e formatos muito limitada. Se você olhar para o rosto do primeiro Mario, vai perceber que ele é feito de somente sete retângulos. Meu objetivo era criar um personagem mais distinto possível com essa paleta limitada. Por conta disso, ele tem características tão fortes, como seu narizão (MYIAMOTO, EM POPÚLAR NECHANICS, 2009).

Tais características ainda são utilizadas nos videogames mais contemporâneos de Mario. A paleta de cores limitadas de Myiamoto foi responsável pela criação do imaginário ainda presente de um personagem popular, que utiliza da sua esperteza e fortitude.

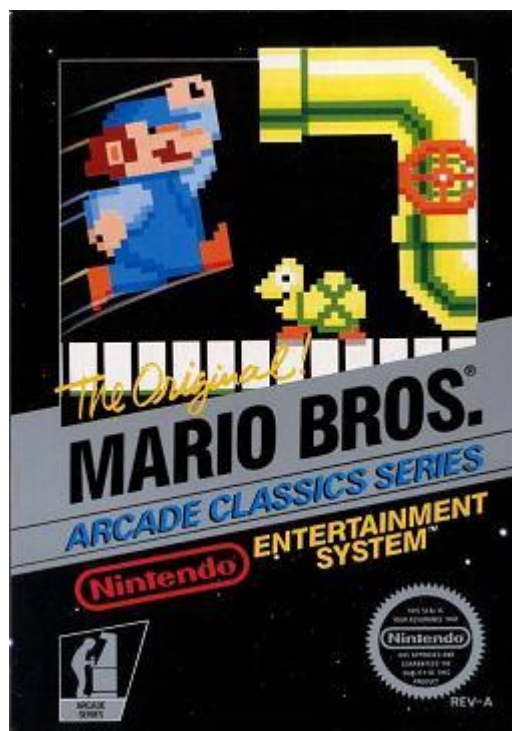


Figura 4 – Capa do Videogame Mario Bros., de 1983

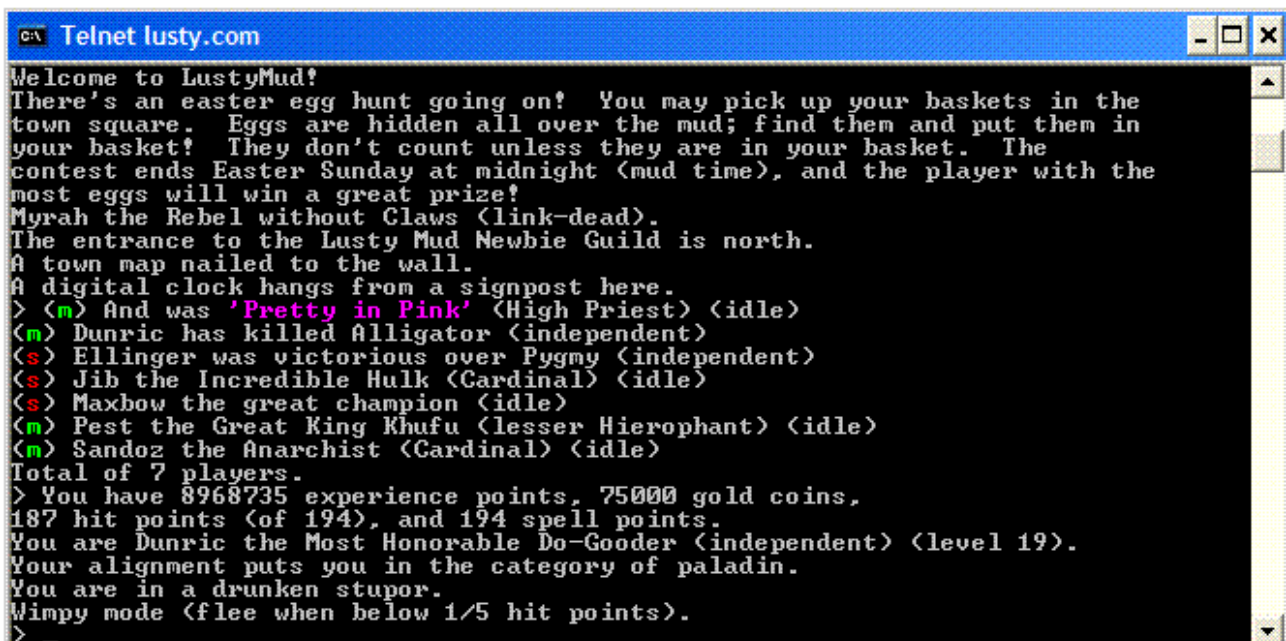
E se o nosso leitor pensava que o imaginário das possibilidades infinitas, como visto no jogo digital Mass Effect, é algo que só poderia ser pensado nos dias de hoje, irá se surpreender como a noção de liberdade e interatividade é bem mais antiga. Roy Trubshaw e Richard Battle começaram a formatar um mundo que seria permanente com o advento dos MUDs – Multi User Dungeon³⁴.

³⁴ MUDs são chamados de “mundos permanentes”, porque as suas histórias não tem começo, meio e fim. O universo é internamente dependente dos jogadores. E esses podem criar um personagem, que evoluirá através de suas ações no jogo. O aparato envia informações textuais que descrevem

O jogo de computador é executado em um servidor de internet, e os jogadores assumem papéis de personagens nesse novo mundo, interagindo com o aparato através de texto. Foi o início da criação de jogos digitais em mundos abertos e permanentes.

Em entrevista à revista norte-americana Edge, Richard Battle conta que:

Queríamos criar um jogo do tipo adventure³⁵ e Roy encontrou um mecanismo no qual ele poderia dividir a memória de um servidor. Isso significa que duas instâncias poderiam se comunicar dentro do mesmo programa de forma instantânea e sem ter que usar qualquer arquivo. Quando eu comecei a criar o mundo, ele não era bem um jogo, apesar de eu chamá-lo assim. Eu queria criar uma lugar aonde as pessoas pudessem se divertir. Não queria um game normal, conduzido – queria algo mais livre. Eu proveria a estrutura e as regras, mas o final seria aberto (BATTLE EM ENTREVISTA A EDGE MAGAZINE, 2009).



```
Telnet lusty.com
Welcome to LustyMud!
There's an easter egg hunt going on! You may pick up your baskets in the
town square. Eggs are hidden all over the mud; find them and put them in
your basket! They don't count unless they are in your basket. The
contest ends Easter Sunday at midnight (mud time), and the player with the
most eggs will win a great prize!
Myrah the Rebel without Claws (link-dead).
The entrance to the Lusty Mud Newbie Guild is north.
A town map nailed to the wall.
A digital clock hangs from a signpost here.
> (m) And was 'Pretty in Pink' (High Priest) (idle)
(m) Dunric has killed Alligator (independent)
(s) Ellinger was victorious over Pygmy (independent)
(s) Jib the Incredible Hulk (Cardinal) (idle)
(s) Maxbow the great champion (idle)
(m) Pest the Great King Khufu (lesser Hierophant) (idle)
(m) Sandoz the Anarchist (Cardinal) (idle)
Total of 7 players.
> You have 8968735 experience points, 75000 gold coins,
187 hit points (of 194), and 194 spell points.
You are Dunric the Most Honorable Do-Gooder (independent) (level 19).
Your alignment puts you in the category of paladin.
You are in a drunken stupor.
Wimpy mode (flee when below 1/5 hit points).
>
```

Figura 5 – Exemplo de Videogame MUD, Lost Mud

Dessa forma, o imaginário em videogames não é definido apenas por narrativa ou ludologia, ele é um processo que precisa de ambas para ser compreendido. Mais do que isso, o imaginário faz passagens nos videogames, seja ele da natureza que for (uma guerra alienígena, um encanador de traços fortes, ou a vontade de criar um

salas, objetos, outros personagens e criaturas controladas pelo computador, e o jogador deve decidir como interagir com eles.

³⁵ Adventures são jogos de aventura, que são caracterizados pela exploração dos cenários, pela resolução de enigmas e quebra-cabeças, e pela narrativa que conduz o jogador até uma aventura.

mundo aberto). Imaginários como o de batalhas, de esperteza ou de liberdade não foram criados pelos jogos digitais, mas foram amalgamadas em seu processo criativo.

Assim, todos os jogos digitais utilizam imaginários diversos, e os formatam para a criação de novos olhares. O imaginário da liberdade pode estar em um texto teórico, em uma revolução, em um filme, em um livro, em uma escultura, ou nos MUDs, criados por Roy Trubshaw e Richard Battle. O imaginário faz passagens, ele se modifica, ele cria tramas de significado, mas está sempre presente.

Ao falarmos de passagens, não podemos dizer, então, que os jogos digitais traduzem a sua visão de certo imaginário (ou imaginários) para a criação de uma nova obra? Isso é, a questão da liberdade não foi, de certa maneira, traduzida para se adequar à criação dos MUDs? Então, que tipo de tradução é essa, como traduzir o imaginário?

2.3 Tradução intersemiótica: tipos de passagens em jogos digitais, suas origens e ressurgimentos

Primeiramente, cabe aqui uma definição do que é traduzir. Assim, utilizaremos o pensador Julio Plaza que determina que:

Quando pensamos, traduzimos aquilo que temos presente à consciência, sejam imagens, sentimentos ou concepções (que, aliás, já são signos ou quase-signos) em outras representações que também servem como signos. Todo pensamento é tradução de outro pensamento, pois qualquer pensamento requer ter havido outro pensamento para o qual ele funciona como interpretante (PLAZA, 2009, p. 5).

O termo tradução intersemiótica refere-se a um processo natural da humanidade (a tradução). Se a tradução já pode ser considerada um processo de recriação, a tradução intersemiótica é um processo criativo que ocorre de um meio para o outro. Não é exatamente isso que fazem os videogames? Utilizam de imaginários traduzidos em uma nova obra?

Esta utilização, porém, deve ser observada sob dois aspectos: além de compreender a relação entre imaginário e tradução, também faz-se necessário entender como esta relação ocorre no ciberespaço. A pesquisadora Lucia Leão discorre sobre estas questões em seu texto *Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição*:

Assim, remixagem, mash-ups, releituras são fenômenos frequentes no ciberespaço. Tais procedimentos são processos criativos que traduzem questões do imaginário para as mídias digitais e, nesses processos, apontam para a questão das passagens entre linguagens. As mídias digitais, por suas características abstratas, facilitam o processo de tradução entre meios. O que se observa nessas produções é que os imaginários são compartilhados e construídos em rede, ao mesmo tempo em que são vivenciados e re-traduzidos como universais (LEÃO, 2011, p. 311).

Ou seja, talvez não seja incorreto afirmar que o videogame, enquanto mídia integrante do ciberespaço, também traga, em seu processo de criação, traduções de questões do imaginário, que são construídos com a máquina como ator do processo, e vivenciados como universais. Quando questionado acerca da criação de um simulador

de vida e de suas inspirações para tal, o produtor do jogo digital The Sims 3³⁶, Ben Bell, afirmou (em entrevista ao site Videogames Daily) que:

Nós estudamos psicologia e cultura pop com afinco, então quando queríamos criar um novo traço de personalidade, podíamos ir para teoria, e até para os anúncios pessoais do jornal como inspiração. Temos uma influência mais teórica e outra mais popular, e hibridizamos as duas (BELL, EM ENTREVISTA A EVANS-THIRWELL, 2008, p. 2).

Quer dizer, o jogo The Sims 3 traduziu textos teóricos e anúncios de jornais para criar uma nova obra, especificamente utilizou esse conhecimento para criar traços de personalidade nos Sims. Buscou inspiração em diversos meios, e os traduziu para o videogame. Ou seja, a tradução intersemiótica não se configura, assim, como uma etapa importante do processo de criação dos jogos? Não seria traduzir um universo real em um virtual a essência dos jogos digitais? Pois parece que a resposta para ambas perguntas é um sim.

Se partirmos desse princípio, não cabe então a esse trabalho compreender como um videogame faz traduções intersemióticas, bem como identificar as tipologias dessas traduções? Acreditamos que sim. Porém, antes de avançar na discussão, talvez seja ponderoso nos atentarmos às primeiras duas partes da tricotomia do signo, isso é, entender o signo com relação a ele mesmo, bem como em relação a seu objeto, para, posteriormente compreender a relação do signo com seu interpretante.

Segundo a semiótica peirciana, é necessário estudar a relação ontológica do código, ou repertório (ou: a percepção); a relação semântica de sentido e compreensão (ou: a comunicação); e a relação pragmática de possibilidades de significação (ou: a linguagem). Assim, teríamos três tricotomias de análise, conforme o gráfico³⁷:

³⁶ The Sims é uma franquia de jogos digitais que tem por objetivo simular a vida real, da maneira mais literal que a expressão possa revelar. Em The Sims 3, o jogador deve controlar um Sim, seu avatar, e interagir com o ambiente da sua casa, da sua vizinhança e com Sims controlados pelo computador. O jogador deve ajudar seu Sim a realizar desejos da sua vida, bem como construir sua aparência e personalidade.

³⁷ Gráfico criado por nós a partir do texto PEIRCE, Charles Sanders Peirce; HOUSER, Nathan (Ed). The essential Peirce: selected philosophical writings. Bloomington: Indiana University Press, 1998.

Percepção	Comunicação	Linguagem
<ul style="list-style-type: none"> • Qualissigno = são relações de qualidade sensorial. • Sinsigno = são relações de singularidade e auto-referência. • Legissigno = são relações de generalização convencional (leis). 	<ul style="list-style-type: none"> • Ícone = são relações de semelhança morfológica que tendem à modelização. O ícone representa o que representa. • Índice = são relações de rastro, ou evidências da presença de um referente singular, tendendo à individualização. • Símbolo = são relações de pura convencionalidade dependente do código / repertório. 	<ul style="list-style-type: none"> • Rema = são relações de potencialidade ou virtualidade. • Dicissigno = são relações de realização do potencial ou atualização do virtual. • Argumento = são relações de função do signo face a um sistema.

Gráfico 7 – As Tricotomias Peircianas

Isso é, ao traduzir utilizamos signos da primeira tricotomia, para serem representados de formas icônicas, indiciais ou simbólicas (segunda tricotomia), e resultarem em linguagem (terceira tricotomia). No entanto, a pesquisadora Lucia Santaella nos lembra que:

Todas as tricotomias estabelecidas por Peirce não funcionam como categorias separadas de coisas excludentes, mas como modos coordenados e mutuamente compatíveis pelos quais algo pode ser identificado semioticamente. As três categorias, que presidem as divisões triádicas, são onipresentes, de modo que tudo e qualquer coisa pode ser um primeiro, tudo e qualquer coisa é um segundo e tudo e qualquer coisa deve ser um terceiro. Assim, o modo de ser de um signo depende do modo como esse signo é apreendido, isso é, depende do ponto de referência de quem o apreende (SANTAELLA, 1995, p. 126).

Não teria *The Sims*, ao mesmo tempo, traduzido inspirações para meios diferentes, e recriado um mundo próprio, no qual essas inspirações permanecem contidas, porém alteradas? Pois é com isso em mente, que essa pesquisa partirá do pressuposto que todo o jogo digital faz uma tradução intersemiótica, bem como realiza passagens do imaginário quando criam novas obras.

Assim, com as tricotomias peircianas em mente (e munidos com o lembrete de que as categoria são onipresentes) partimos para o estudo da tradução intersemiótica, através de uma análise de sua tipologia, e de sua aplicação para a criação de imaginários no jogo digital.

2.3.1 Uma análise de caso – Dante’s Inferno

O jogo digital Dante’s Inferno, de 2010, é baseado na obra poética de Dante Alighieri, A Divina Comédia³⁸, de 1391 - mais especificamente na sua primeira parte: o inferno. Assim como descrito no livro, o jogador encarna Dante, e deve vencer uma jornada pelos nove círculos do inferno. No jogo digital, porém, o protagonista segue em busca da salvação para a sua amada, Beatrice, enquanto na Divina Comédia, ela não é uma donzela que precisa de ajuda, mas é representada como a guia que conduz o herói pelo paraíso.

Dante’s Inferno tem como abertura a imagem de uma tapeçaria sangrenta e o protagonista preso em uma floresta negra. No livro, Dante, sonolento, perde-se em uma selva sombria e não consegue reencontrar seu caminho. Apesar de o videogame se voltar para uma missão na cidade de Acre, e para o roubo da alma da amada de Dante, Beatrice, pela morte; ele alcança a narrativa da Divina Comédia quando o herói encontra Virgílio. Virgílio foi um poeta – talvez o mais adorado pelo escritor Dante –, e é ele quem serve de guia, no poema e no jogo digital, para toda a descida ao inferno.

A primeira transformação está no personagem que, claramente é apresentado como um herói mais imponente no videogame:

³⁸ A Divina Comédia narra a história de Dante que, ao se encontrar em uma floresta sinistra depois de se perder do caminho certo (ou dos justos), deve se aventurar em uma jornada pelo Inferno, Purgatório e Paraíso, guiado pelo poeta romano Virgílio e pela sua amada Beatriz.



Figura 6 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Dante na Floresta Sinistra



Figura 7 – Arte conceitual de Dante, no jogo digital Dante's Inferno

A escolha do universo, diz o diretor do videogame Jonathan Knight, foi realizada por conta de seu tema reconhecível. Porém, a recriação dos personagens estava programada desde o início do processo criativo. Como ele afirma, em entrevista ao Videogames Daily:

Acho que um game como God of War realmente inovou em 2005 [...] eles avançaram em temas de tecnologia, e colocaram uma mitologia reconhecível para as pessoas. [...] Acredito que o jogo Dante's Inferno terá um tipo de fascinação por ser baseado no poema. Mesmo quem nunca leu será afetado, pois conhece alguma coisa dele, faz parte da nossa consciência cultural. [...] Claro que faremos alterações no personagem e na história para ficarem mais apropriados ao videogame (KNIGHT EM ENTREVISTA A STAFF, 2009, p. 1).

O videogame, assim, pretende partir de um material de literatura para criar uma outra obra, em outra linguagem. Para uma análise mais aprofundada, vamos partir da tipologia da tradução intersemiótica, proposta por Julio Plaza.

Começaremos pela tradução do tipo simbólica. Essa, busca contiguidade de referências, que são contempladas na tradução por meio de metáforas e símbolos, em um apontamento de referências: um conjunto preestabelecido de códigos. O interlocutor precisa conhecer o repertório para entender a transcodificação, porque a tradução busca apontar as mesmas referências do original.

A decisão de Knight de recriar um mundo cristão foi calcada exatamente em reconhecimento. Ou seja, o autor da obra parte do princípio de que seus interlocutores tenham acessos a repertórios como o cristianismo, o inferno, os pecados capitais. Assim, o inferno no jogo digital é uma tradução simbólica do inferno proposto por Dante Alighieri e, por consequência, do inferno cristão.

Talvez alguém nascido no Japão ou na Índia não compreenda tão bem o jogo digital, ou mesmo não consiga relacionar Dante's Inferno ao seu imaginário, por conta de vivenciar um contexto religioso que não tem como preceito o inferno cristão. Isso é, na tradução simbólica, o entendimento da obra está atrelado a um conhecimento prévio, a um repertório. Assim, Dante's Inferno pode ser considerado um videogame cujos significados simbólicos só serão totalmente entendido em sua simbologia, por (*a priori*) um cidadão ocidental, ou um conhecedor das tradições religiosas cristãs.

Já a tradução icônica pauta-se pela semelhança de estrutura, em que elementos similares podem aparecer em sistemas diferentes, os sistemas similares podem ser representados por elementos similares. Uma tradução icônica aponta para uma abstração de nosso conhecimento, que mostra o objeto não como dinâmico, mas faz apontamento de estruturas parecidas. Ou seja, a cruz no peito de Dante, protagonista do videogame é uma tradução icônica da cruz no contexto cristão, e nele tem uma representação similar, usando-a como símbolo da penitência, do sofrimento, e da dor católica.

Por fim, a tradução indicial pauta-se pelo contato, pela presença de um original na tradução, traslado para um novo meio, e com a promoção de uma nova semantização do referente. Ou seja, há um signo antecedente que se mostra por uma contiguidade na tradução, que varia por conta da diferença dos meios entre a obra original e a tradução. Há uma transposição do primeiro signo para uma nova realidade, em uma relação de causa e efeito, que vale-se das diferenças entre aquilo que é original e aquilo que é tradução.

Em Dante's Inferno estão todos os nove círculos do inferno, descritos por Alighieri. No desenvolvimento do videogame, Knight se valeu do próprio livro e das ilustrações de Gustav Doré:

Você sabe como os círculos do inferno são chamados, mas não necessariamente como se parecem. Pelo poema, temos descrições de geografia, das pessoas que estão lá, dos guardiões e dos monstros. Alguns círculos são mais descritivos que outros. Também usamos o ilustrador francês Gustave Doré. [...] Mas tudo que temos é uma visão antiga do inferno, queremos colocar nossas próprias ideias em cada círculo (KNIGHT, 2009, p. 4).

Assim, no jogo digital, alguns dos círculos são mais fiéis ao poema, enquanto em outros há discrepâncias maiores. Isso é, a transposição dos signos do poema e das gravuras originais para o videogame acontece de modos diversos. Dois exemplos cabíveis são o limbo e o sexto círculo, o da heresia. Enquanto o círculo da heresia faz uma tradução mais literal do livro, o limbo ganha novas propriedades.

Para tal, começaremos com o limbo. Segue a descrição de Alighieri:

Pesares sem martírio os motivavam

De varões a infantes, de mulheres
Nas multidões, que ali se apinhoavam.

"Conhecer" - meu bom Mestre diz - "não queres
Quais são os que assim vês ora sofrendo?
Antes de avante andar convém saberes

"Que não pecaram: boas obras tendo
Acham-se aqui; faltou-lhes o batismo,
Portal da fé, em que és ditoso crendo

"Na vida antecedendo o Cristianismo,
Devido culto a Deus nunca prestaram;
Também sou dos que penam nesse abismo. (
ALIGHIERI, 2003, p. 39 E 40).

O limbo é, portanto, o local dos pagãos virtuosos, que não são pecadores, mas nunca aceitaram Cristo como salvador, que nunca foram batizados. Não há uma punição severa, somente a dor de estarem separados de Deus. Dante encontra os poetas Horácio e Homero; filósofos como Platão e Sócrates; e personagens como Electra, Heitor, César, entre outros.

Em Dante's Inferno, o limbo não é um lugar contemplativo, mas de lutas. O protagonista do jogo digital tem por inimigos uma horda de bebês monstruosos não batizados. As figuras abaixo mostram bem a diferença entre as visões do poema e do videogame. Enquanto Homero e outros poetas clássicos conversam em um círculo (poema), o limbo é representado como um local de batalhas e perigos (jogo digital).



*Figura 8 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Homero, os
poetas clássicos*



Figura 9 – Limbo, no jogo digital Dante's Inferno

Já o sexto círculo do inferno é descrito dessa maneira na Divina Comédia:

Stá de sepulcros desigual e incerto
O solo: outros assim a estância feia,
Mas de modo mais agro, tem coberto.

Entre eles chama horrífica serpeia
E os abrasa inda mais que frágua ardente
Que arte para amolgar o ferro ateia.

[...] "Aqui stão os hereges por seu erro,
Com seus sequazes dos diversos cultos:
São mais do que tu crês em cada enterro." (ALIGHIERI, 2003, p. 79 E 80).

O poema nos revela que Cidade de Dite divide os pecadores entre aqueles que não tem, necessariamente, culpa de suas ações, daqueles agiram mal conscientemente. O cemitério da cidade é o local dos hereges, que não acreditavam que a alma vive após a morte. Eles ficam confinados a túmulos feitos de fogo. Para eles, não há nenhum portal que leva ao futuro.

O jogo digital trata com precisão deste círculo, e seu anfitrião é Farinata Uberti, que é mostrado como alguém que se contenta com o Inferno. Dante também encontra com Cavalcante de Cavalcanti, que retira somente a cabeça de seu túmulo para se

dirigir ao herói. Sua única preocupação era com o destino do seu filho, e sua heresia parte mais de sua culpa por não ter se preocupado com seu espiritualismo do que na sua crença do que sucede após a morte. Esses encontros também acontecem no poema. No videogame, não há luta de chefe nessa fase.

Nas imagens é possível ver o túmulo dos hereges (na figura relacionada ao poema), e a Cidade de Dite toda em chamas (relacionada ao videogame).



BURNING GRAVES—THE HERESIARCHS
"My Master, what are all these people / Who, having sepulture within those tombs, / Make themselves audible by doleful sighs?" (Inf. IX, 124-126).

Figura 10 – Ilustração para a Divina Comédia, Inferno, por Gustave Doré. Os Túmulos em Chamas, os Hereges



Figura 11 – A Cidade de Dite no jogo digital Dante's Inferno

O videogame, portador de uma das chaves para visitas a multi-versos tão específicos e tão simbolicamente ontológicos, permite, pela sua existência como uma imagem interativa e pelo fato de ter edificado seu próprio ciberespaço, uma interface, repleta de significados. Isso é, sua existência, quando se funde com outras, outras realidades e outras metáforas de seus interlocutores, permite a tradução de símbolos, em outras realidades.

Ou seja, por meio de processos de tradução intersemiótica, os aparatos em sua função lúdica são atores do processo de tradução de narrativas clássicas que podem ser ressignificadas de modo a se conciliarem com a contemporaneidade tecnológica. O universo digital que se lança ao lúdico não necessariamente detém-se em entretenimento, mas pode servir como base para novos tipos de experiências estéticas.

Falando mais especificamente sobre as obras criadas em jogos digitais. Podemos nos perguntar se seus símbolos traduzidos não estão também em uma trama? Ou seja, cada nova simbologia revisitada em videogames não passa por um processo, ela mesma?

2.4 Tradução das imagens simbólicas: um paralelo entre as figuras do imaginário e sua tradução nos videogames

No processo criativo de um videogame, então, é imprescindível um processo de tradução midiática de signos, para a criação de novos signos, novos símbolos, e, por consequência, novos mitos. Conforme afirma Durand (2002, p. 63): “um esboço de racionalização, dado que utiliza o fio do discurso”. O que reforça essa tese é o enfoque para o jogo digital a partir da tradução das imagens poéticas bachelarianas, além dos simbolismos semânticos de Durand – em que o arquétipo deixa de ser eco do passado, mas se torna presente, vivo, rutilante e ressurto em nós. O jogo digital, através de sua interatividade, pode, por meio da tradução de narrativas, manifestar fábulas e enigmas. Assim, conceitos culturalmente conhecidos pela sociedade podem ser revividos de novas, e muitas, maneiras.

E se as simbologias do jogo digital são traduzidas de uma bacia semântica do imaginário, elas também são um processo criativo contínuo. Ou seja, cada novo símbolo revisitado em videogame tem, ele mesmo, seu próprio processo. No caso de *Dante's Inferno*, a cruz, simbologia cristã, é uma tapeçaria fincada a sangue no corpo do protagonista Dante. Por mais que represente a mesma cruz de Cristo, ela tem, também, outros e novos significados. A penitência de Dante é diferente da penitência de Cristo, e a utilização da imagem da cruz é o indicativo que demonstra o fato aos seus interlocutores.

Enquanto Cristo é pregado à cruz, e dela não escapa com vida, a cruz é pregada no protagonista de *Dante's Inferno*. Ambos não podem escapar de sua penitência, mas enquanto a mitologia cristã demonstra um comportamento mais passivo de Cristo frente à sua dor, a dor de Dante é ativa, e deve ser enfrentada vigorosamente. As duas imagens são heroicas, mas enquanto uma caminha pela aceitação da morte – e por esse viés, faz paralelo com o regime noturno de Durand –, a outra é fincada na pele para funcionar como lembrança, para atizar o espírito lutador, que vence o monstro – e, por esse olhar, faz paralelo com o regime diurno de Durand.

Conforme a teoria do imaginário de Durand, para compreender completamente um símbolo é preciso traçar uma trajetória antropológica de suas passagens. Quer dizer, o símbolo é sempre ressignificado, enquanto o arquétipo é a ideia que media esse símbolo ressignificado com suas matrizes de pensamento. Assim, um mesmo arquétipo terá traduções diversas ao longo da história, ou seja, terá

simbologias diversas. O arquétipo, portanto, pode ser considerado um dos mitemas de Durand em um olhar mais ontológico, ao passo que o arquétipo é o ponto forte, e que se repete, em narrativas ao longo dos anos, mesmo que seja ressignificado em diversos símbolos. Isso é, devemos entender como certa imagem manifestou-se na cultura, traduziu-se em novas mitologias. Só assim, podemos compreender qual o processo criativo pelo qual esse arquétipo passou.

O videogame Silent Hill 2³⁹ traz uma abundância de simbologias. Começaremos por uma explanação do roteiro do videogame, mais especificamente, as parcelas que vão revelar um símbolo específico, apontando certas mecânicas que complementam a história. Silent Hill 2 segue o protagonista James Sunderland, que recebe uma carta de sua esposa falecida Mary, convidando-o a encontrá-la na cidade de Silent Hill. Ao chegar lá, James percebe que há algo de errado com o ambiente, cheio de inimigos, e que a cidade parece abandonada há anos. James passa a tentar encontrar o local especial que sua esposa cita na carta.

Na cidade, encontra três personagens misteriosos, como Angela (que procura por sua mãe), Eddie, que é sempre visto perto de cadáveres, Laura (uma menina que não parece afetada pela cidade), e Maria (uma versão mais sensualizada de sua esposa). Mais importante, James encontra Pyramid Head, um vilão que não pode ser morto, independentemente dos ataques feitos por James. Pyramid Head é um humanoide que tem uma pirâmide de metal por cabeça, vestido com um avental sujo de sangue. Descobrimos que tanto Eddie quanto Angela já cometeram assassinatos, e são molestados pelo vilão, enquanto Maria é torturada, também por Pyramid Head.

Ao final da trama, o jogador percebe que Mary, a esposa de James, está morta há três anos. Foi assassinada por James, enquanto estava doente, pois ele não conseguia mais aguentar o sofrimento da enferma. Depois de relembrar o fato, James ainda encontra Angela, que fica ereta em uma escada cheia de fogo. Ela conta ao protagonista que vive assim, desde que matou seu pai, em uma eternidade em um tipo de inferno.

³⁹ Videogame lançado em 2001, com versões para PlayStation2, PC e Xbox.

James entende que tanto Maria quanto Pyramid Head são ilusões, criadas pela sua consciência, para puni-lo por assassinar a sua esposa. O desfecho do videogame se dá quando dois Pyramid Head se encontram (um pintado de marrom, para simbolizar sangue velho, e outro de vermelho, representando sangue novo), e, assim, se suicidam, um atacando o outro com sua lança.



Figura 12 – O Vilão Pyramid Head, de Silent Hill 2

De acordo com a enciclopédia de Silent Hill, *The Book of Lost Memories*⁴⁰, criada pela equipe de desenvolvimento do jogo digital: Pyramid Head foi criado para personificar um aspecto mais masculino. Seu capacete em forma de pirâmide foi desenhado para representar fardo, dor e punição. O vilão não fala, somente grunhe, mas é brutal em seus ataques.

⁴⁰ O *Book of Lost Memories* apareceu primeiramente como um item virtual em *Silent Hill 2*. A Konami, empresa desenvolvedora do jogo digital lançou sua versão física no Japão em 2003. O art-book foi traduzido para o inglês por fãs, e pode ser encontrado em <http://www.translatedmemories.com>

The Book of Lost Memories também explica que sua roupagem é uma variação de vestimentas de executores do passado, e isso parece ter algum efeito de fascínio em James. Em Silent Hill 2, sua existência está conectada ao imaginário do protagonista, sua raiva reprimida, e seu desejo de ser punido. Quando esse desejo é resolvido, Pyramid Head encontra a morte.

Se pensarmos nos regimes de Durand, podemos dizer que Pyramid Head é uma imagem crepuscular. Ele é, ao mesmo tempo, o subconsciente, em que todos os símbolos de unem e se misturam, é o local da ambivalência. O vilão também apresenta alto cunho de sexualidade e, apesar de ser a figura mais masculina do jogo, também é figura de maior inversão de papéis. Ele serve como a dupla negação de James.

Por outro lado, apesar de ser um monstro, Pyramid Head é, no fundo, a tradução da justiça, principalmente se pensarmos no anjo da destruição, naquele que castiga. De certa maneira, Pyramid Head não faz parte do “mundo real” nem mesmo dentro do jogo digital, ele é um agente do sobrenatural, do onírico. Ele é a manifestação subconsciente dos pecados de James. Ele pode ser visto, mesmo que de forma exótica, como o arauto do bem, o anjo que castiga os impuros, que vai punir o mal – o que indica o regime diurno – que existe dentro de James. Este, reprime tanto sua raiva como seu desejo de ser punido pela morte da esposa.

Se Silent Hill 2 é a racionalização de símbolos em um fio de discurso, ele pode ser considerado, também, um mito, ao ponto em que racionaliza diversas imagens em uma nova narrativas. Uma dessas imagens é o arquétipo do anjo da destruição, o anjo castigador. Em Silent Hill, esse arquétipo passa por uma trajetória também. Ele é nos apresentado como um monstro com cabeça de pirâmide, que destrói e pune o mal dentro de James. Ele é, ao mesmo, tempo a imagem do reino do noturno, do subconsciente. E em sua narrativa pessoal, ele é demonstrado como vítima e carrasco.

Podemos afirmar, portanto, que Pyramid Head é uma tradução do arquétipo do anjo castigador, e ao se ressignificar, ele ganha simbolismos próprios: o avental e a espada sujos de sangue, que representam sua natureza violenta, que pune o mal; o capacete em forma de pirâmide que cobre sua cabeça, e representa sua natureza de punição onírica e de sofrimento interior; e a dupla empalação, que representa sua natureza múltiplice.

Também é interessante notar como a imagem do anjo punidor passa por várias transformações, e é revisitada em diversas outras obras. Ao tomarmos este arquétipo específico, podemos traçar uma arqueologia da sua imagem, que demonstra como esse símbolo foi usado em obras diversas na contemporaneidade.

2.4.1 O arquétipo do anjo castigador – sua origem e passagens na contemporaneidade

Na tradição católica, o anjo que serve como arauto da justiça divina é o arcanjo Miguel. Ele é citado na Bíblia como comandante das forças dos céus e do bem, os conforme os trechos:

O rei agirá a seu bel-prazer, exaltando-se e engrandecendo-se acima de todos os deuses. Ele proferirá coisas inauditas contra o Deus dos deuses e no entanto prosperará, até que a cólera chegue a seu cúmulo - porque o que está decretado se cumprirá. [...] No tempo do Fim, entrará em luta com ele o rei do Sul, contra o qual o rei do Norte se lançará com seus carros de guerra, seus cavaleiros e seus numerosos navios. [...] Ele continuará a estender a mão sobre outras terras, [...] Nesse momento levantar-se-á Miguel, o grande Príncipe, que se conserva junto dos filhos do teu povo. Será um tempo de tal angústia qual jamais terá havido até aquele tempo, desde que as nações existem. [...] 'E quando se completar o esmagamento da força do povo santo, essas coisas todas hão de consumir-se!' ... 'A contar do momento que tiver sido abolido o sacrifício perpétuo e for instalada a abominação da desolação, haverá mil duzentos e noventa dias. Bem-aventurado aquele que preservar, chegando a mil trezentos e trinta e cinco dias.' (BÍBLIA, 1969, LIVRO DE DANIEL, p. 11 E 12).

Houve então uma batalha no céu: Miguel e seus Anjos guerrearam contra o Dragão. O Dragão batalhou, juntamente com seus Anjos, mas foi derrotado, e não se encontrou mais um lugar para eles no céu (BÍBLIA, 1969, LIVRO DO APOCALIPSE, p. 12).

Talvez, a referência mais clara a Miguel como anjo da justiça, que pune tanto humanos pecadores quando demônios, é a série *Supernatural*⁴¹. O seriado de TV estreou em 2005, mas adentra profundamente na questão do apocalipse cristão durante as temporadas três, quatro e cinco. É na quinta temporada que os

⁴¹ *Supernatural* estreou na TV em 2005, e narra a história de dois irmãos: Sam e Dean Winchester, que devem enfrentar demônios e outras criaturas sobrenaturais.

protagonistas, os irmãos Winchester se preparam para uma iminente batalha entre anjos e demônios, e conhecem diversas figuras dessa mitologia – entre elas, o arcanjo Miguel.

Enquanto diversos trechos da Bíblia tratam os anjos como seres imortais, inumeráveis, invisíveis, assexuados, que tem propósito de servir a vontade de Deus, bem como guiar, proteger e confortar a humanidade; *Supernatural* coloca Miguel (e todos os anjos) como seres que servem aos desejos de Deus, mas que não necessariamente guiam a humanidade. As divindades estão mais preocupadas com o conflito com as forças do mal, do que com as perdas humanas da guerra. Miguel, por exemplo, fica furioso quando humanos tentam interferir (ou ajudar) na sua batalha contra Lúcifer.

Mais importante, em *Supernatural*, os anjos precisam habitar corpos humanos para descer à terra, como se esses corpos fossem vasos que recebem um espírito. No caso de Miguel, o corpo que ele habita se torna a espada de Deus. Assim, enquanto a simbologia de justiça da Bíblia é o próprio anjo, a simbologia criada em *Supernatural* é a de uma espada humana. *Supernatural* traz a simbologia para o corpo humano, enquanto a Bíblia se mantém na divindade. Isso é, *Supernatural* revisita a imagem da anjo punidor para o corpo humano, da mesma forma que *Silent Hill* traduz a mesma imagem para um ser monstruoso.



Figura 13 – O Arcanjo Miguel, pelo artista Guido Reni



Figura 14 – O Arcanjo Miguel, em seu corpo humano, em Supernatural

Há diversos exemplos que demonstram a passagem do arquétipo do anjo castigador para novas obras. No filme *Constantine* (2005, dirigido por Francis Lawrence), Gabriel é um meio anjo, e descontente com o amor incondicional que Deus dá à humanidade, ele auxilia o filho de Lúcifer a tomar forma física, em seus planos de conquistar a Terra. Gabriel explana seus motivos no diálogo do filme:

Estou buscando inspirar a humanidade a ser aquilo que ela deveria. [...] Vocês nunca mereciam ser abençoados. Vocês foram criados com uma colher de prata em suas bocas, nunca realmente apreciando o presente que receberam tão livremente – o amor incondicional de seu criador. [...] Mas através da dor e do sofrimento, você lutam para serem melhores e receberem a redenção. É quando vocês estão em seu melhor. [...] Estou dando uma chance para que vocês realmente mereçam o amor de Deus (GABRIEL, EM CONSTANTINE, 2005).

No filme, esse sofrimento (e redenção, na visão de Gabriel), é simbolizado por um artefato mágico, uma adaga que pode trazer o filho de Satã à vida. Isso é, a punição da justiça vem na forma de um objeto, conforme pode ser visto na Figura 15:



Figura 15 – Gabriel empunha a adaga que pode trazer o filho de Satã à vida, em Constantine

Assim, podemos perceber que os arquétipos são traduzidos em novos símbolos, como parte do processo criativo de novas obras. Esse tecido de simbologias e ressignificados de imaginários diz respeito a toda a cultura, incluindo o videogame. No gráfico abaixo, é possível perceber o arquétipo original - o anjo que pune -, e suas novas simbologias: o vilão de Silent Hill, o corpo humano de Supernatural, e a adaga mágica de Constantine:

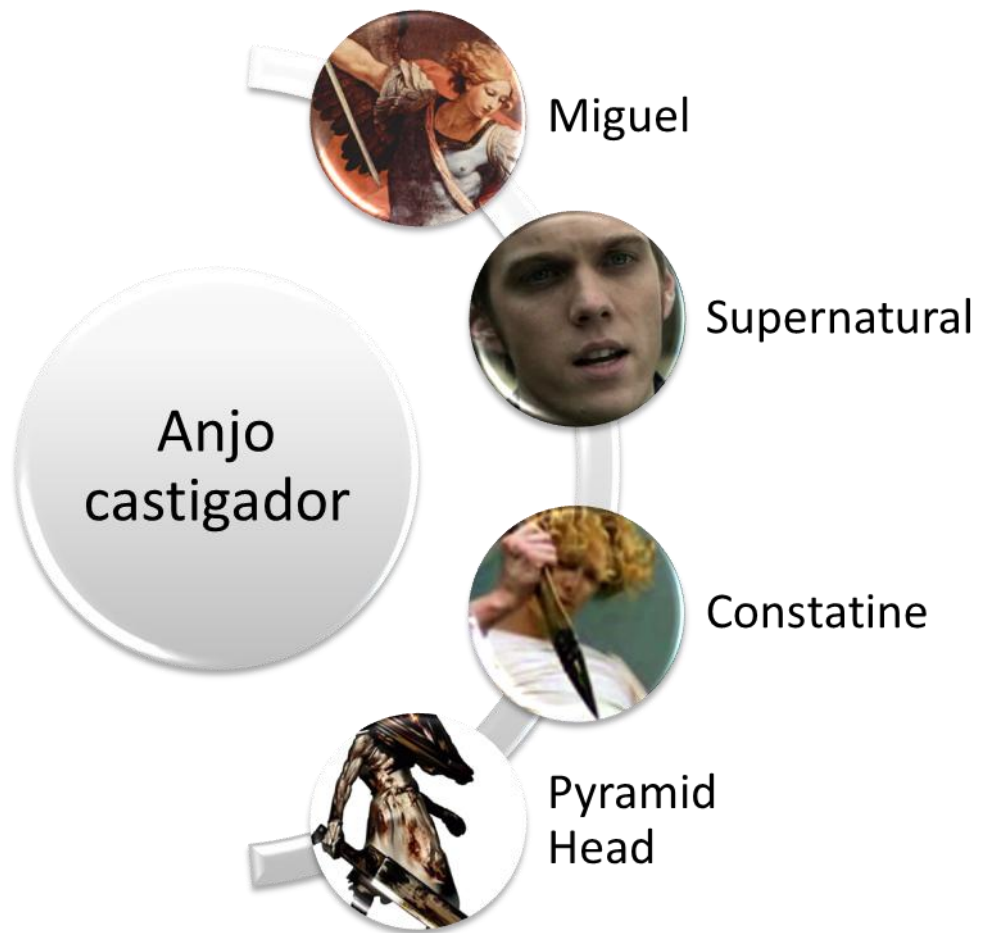


Gráfico 8 – O arquétipo do anjo castigador traduzido na contemporaneidade

O jogo digital, porém, na sua natureza interativa, faz com que essas simbologias tenham características singulares, pois acontecem dentro de uma narrativa ludológica. Ao criar esse percurso da imagem no videogame, é necessário traduzir um símbolo que não sirva somente à narrativa, mas que também possa se referenciar à sua ludologia. Aliado a isso, e como Knight afirmou, os videogames querem tratar de algum assunto que seja reconhecível aos seus jogadores. O arquétipo funciona como mitema, e, portanto, torna-se aquilo que é reconhecível.

Contudo, há maneiras diferentes de explorar esses mitemas nos jogos digitais: videogames como *God of War*, demonstram a presença de narrativas e figuras dos mitos gregos que ressurgem de forma quase literal, utilizando de personagens da mitologia grega (Atenas, Zeus, Ares e Pandora) como personagens do videogame.

Em uma segunda tipologia, jogos digitais como *Bioshock* propõem uma narrativa que hibridiza figuras do imaginário grego com figuras do imaginário

contemporâneo. Aqui, o videogame pode emprestar personagens da mitologia grega (como Atlas) para configurar um novo símbolo, mas sua tradução também inclui temas mais contemporâneos, como ciência e manipulação genética.

Em um terceiro caso, como em *Eternal Sonata*, as figuras do imaginário grego, como Morfeu e Tanatos, estão presentes como aura, através de construção narrativa e de personagens, mas sem literalismo. Isso é, a imagem de Morfeu pode ser encontrada nesse videogame como arquétipo, ou mitema, mas - assim como visto *Silent Hill* -, não revisita a simbologia de forma quase icônica.

Partimos do princípio de que, assim como a teoria do imaginário de Durand, ou a tricotomia peirciana, as imagens de videogames passam por três esquemas distintos: aquele em que prevalece o literalismo, o que sincretiza, e o que utiliza o arquétipo (no caso, grego) como uma aura de tradução. Não seria importante, então, tratar dessas tipologias de maneira profunda, compreender suas traduções, suas passagens e seu trajeto antropológico?

Capítulo 3. As passagens do imaginário e dos mitos gregos no videogame

3.1 A imagem intrínseca – um estudo de caso de God of War

Há diferenças de como o imaginário é traduzido em videogames. Há jogos digitais que se apoiam completamente em uma obra, como o supracitado Dante's Inferno, que foi totalmente calcado na Divina Comédia, e utiliza dos mesmos personagens do poema para nomear os personagens do videogame. Isso é, a imagem do poema é traduzida de forma mais literal em relação ao seu original.

Contudo, em videogames como Silent Hill não há, em um primeiro olhar, uma relação direta do arquétipo original com a construção de sua narrativa ludológica. Porém, assim que observamos por um viés do imaginário, podemos perceber ligações e fios, que tecem uma trama que contém elementos arquetípicos, mesmo que não sejam demonstrados de maneira literal.

Há também aqueles que optam por criar um sincretismo, em que certas figuras ganham usos literais, e outras são traduzidas mais livremente. Nesse caso, podem se fundir diversos originais em uma nova obra, mas ela sempre aponta para uma contemporaneidade. Isso é, não é apenas o símbolo que ganha ressignificação social, mas todo o preceito da narrativa ludológica é de contemporizar certos temas.

Assim, o olhar para as passagens do imaginário, e de suas mitologias, em videogames também pode ser realizado através de três tipologias. A primeira delas é a imagem intrínseca, aquela que faz uso de literalismos em sua narrativa ludológica para mostrar apontamentos a certo imaginário. Seria errado, porém, considerar que por conta do uso desses literalismos, o processo criativo e a obra são menos complexos. Já que, o que está em jogo é como o autor da obra pretende apresentá-la ao seu jogador, ou seja, de forma mais ou menos reconhecível.

De forma clara, a série de jogos digitais God of War tomou como ponto de partida a mitologia grega, pois como informa seu criador David Jaffe no documentário The Making of God of War:

Já existiam tantas ideias que vieram prontas dos mitos gregos, em termos de mecânica de jogo, como a cabeça da medusa, os raios de Zeus, a batalha contra os ciclopes. Quando você pensa assim, é quase como se você tivesse que fazer esse jogo. E então, eu misturei isso com o meu amor pelo material da mitologia (JAFFE, EM FLOQUET E LOFGREN, 2005).

Jaffe entendeu que muito da construção do videogame estava já apontada na mitologia grega, dependendo do olhar pelo qual você emprega a ela. O diretor do terceiro videogame, Stig Asmussen, ainda revela em um novo documentário que: “Uma das coisas que sempre fazemos no jogo é pegar um evento mitológico e dar outro significado a ele.” (STIG ASMUSSEN, EM QUINIO, 2010)⁴².

Assim, *God of War* é um exemplo de como o imaginário pode ser traduzido nos jogos digitais, através da utilização de uma imagem intrínseca. A franquia teve três jogos, porém, juntos eles contam uma mesma história, com começo, meio e fim. Assim, nos debruçaremos no estudo de *God of War* como série.

3.1.1 Sinopse da série *God of War*

God of War⁴³:

O protagonista do videogame é Kratos, que foi um grande capitão do exército de Esparta, um homem feroz, brutal e implacável. Depois de muitas vitórias, ele depara-se com uma invasão bárbara e quando está prestes a morrer aos pés do Rei Bárbaro, faz um pacto com Ares: sua vitória em troca de servidão ao Olimpiano.

Kratos recebe uma arma que demonstra, ao mesmo tempo, sua fortitude e sua servidão: lâminas que se prendem à pele do personagem através de correntes. Assim, Kratos se torna vitorioso não somente na batalha contra os bárbaros, mas em todas as outras em que se lança. Ares, contudo, acredita que o guerreiro será ainda mais eficaz sem a sua família, e o engana, enchendo-o de desejo de vitória.

⁴² O documentário *God of War: Unearthing the Legend* traça paralelos entre os jogos digitais da franquia e a mitologia grega, lançado em 2010 pela empresa Sony para acompanhar o lançamento do jogo *God of War III*.

⁴³ O primeiro jogo digital, *God of War*, foi lançado em 2005 para PlayStation 2. Sua continuação foi lançada em 2007 para o mesmo aparato. *God of War III* completa a série, e chegou às lojas em 2010 para o PlayStation 3.

Cego de poder, Kratos ataca uma vila que se dedica a adoração de Atena e destrói todos os seus habitantes, incluindo aqueles que estavam em um templo sagrado, realiza esse ato sem atentar aos avisos de um Oráculo. Sem perceber, Kratos assassina sua esposa e sua filha.

O Oráculo da vila amaldiçoa o guerreiro, que passa a carregar as cinzas da sua família em sua pele, transformando-o em Ghost of Sparta (o Fantasma de Esparta). Kratos jura vingança a Ares, convocando Atena para auxiliá-lo. Atena afirma que a forma pela qual o Fantasma pode conseguir perdão é matando o Deus da Guerra. Para tanto, ele descobre que a única maneira de exterminar um deus é com uma arma poderosa, que está dentro da Caixa de Pandora.



*Figura 16 – Kratos, o Fantasma de Esparta, em arte conceitual do videogame
God of War III*

Kratos parte em busca do artefato até o Templo de Pandora, mas assim que visualiza a Caixa, é assassinado por Ares. Resta ao guerreiro escapar do submundo, contando com a ajuda de um coveiro misterioso – esse coveiro é, na verdade, um dos disfarces de Zeus. Quando finalmente abre a Caixa de Pandora, Kratos libera o poder contido nela, transforma-se em um gigante, e assassina Ares.

Seus pecados foram perdoados, porém, seus pesadelos não foram atenuados. Repleto de angústia, o guerreiro se atira ao Mar Egeu. Atena intervém, e também afirma que há um papel mais importante para ele agora, já que o posto de Deus da Guerra precisa ser preenchido. Como recompensa de seus serviços aos deuses, Kratos se torna o novo Deus da Guerra.



Figura 17 – A Caixa de Pandora, em arte conceitual do videogame God of War

God of War II:

Kratos no papel de God of War torna-se tão ameaçador quanto o personagem Ares, e Atena roga-lhe para que pare de fomentar guerras, antes que nem mesmo ela possa mais protegê-lo. Em uma das suas demandas parte para abater a cidade de Rodes, mas percebe que alguém transferiu um pouco dos seus poderes divinos à estátua (Colosso de Rodes), concedendo-lhe vida.

O guerreiro acredita que Atena é responsável por essa traição, e pede auxílio a Zeus. Esse, lhe confere uma arma utilizada na guerra contra os titãs, que pode absorver poderes de um deus. O que Kratos não percebe é que é o próprio Zeus que

lhe traiu, e o maior deus do Olimpo usa da arma para retirar qualquer poder que o espartano ainda possa ter. Zeus insiste que “o ciclo acaba agora”⁴⁴, e mata Kratos. Gaia cura o guerreiro, e o informa que, para se vingar dos deuses, ele precisa encontrar as Moiras, as irmãs do destino, e reverter seu passado.

Depois de uma batalha fervorosa com as três Moiras, que afirmam que suas ações terão consequências pesadas, Kratos encontra o fio da sua vida, e retorna ao momento da sua morte, desafiando Zeus. Contudo, Atena se lança à briga, e ela toma um golpe final, deferido - sem intenção - por Kratos. Ela afirma que se Zeus morresse, todo o Olimpo morreria com ele, além de revelar que Zeus é pai de Kratos

A resposta do espartano é: "Se todos no Olimpo negarem a minha vingança, então todos no Olimpo irão cair! Eu tenho vivido na sombra dos Deuses por muito tempo, e a era deles está para acabar!"⁴⁵, sugerindo que o ciclo em que pai mata filho da mitologia grega estaria longe de acabar. Kratos volta ao templo das irmãs do destino e roga aos titãs que os seguiam, para tentar, novamente, vencer o Olimpo, mas em outra época.

A cena final do jogo digital mostra os deuses reunidos no Monte Olimpo, enquanto gigantescos titãs escalam a montanha. Kratos, nas costas de Gaia, urra: "Zeus, seu filho retornou! E trago comigo a destruição do Olimpo!"⁴⁶

⁴⁴ Citação retirada do videogame God of War II.

⁴⁵ Citação retirada do videogame God of War II.

⁴⁶ Citação retirada do videogame God of War II.



Figura 18 – Gaia, em arte conceitual do videogame God of War II

God of War III:

Kratos e Gaia encontram Zeus no topo do Monte Olimpo, mas são derrubados por um de seus raios. Gaia consegue se segurar na montanha, mas não auxilia o guerreiro, dizendo que a guerra dos titãs é mais importante que a vingança de Kratos. Assim, o espartano cai no rio Estrige e faz uma terceira visita ao reino de Hades. Lá, ele encontra o espírito de Atena, que decide ajudá-lo mais uma vez.

Atena avisa que a Caixa de Pandora ainda contém mais uma arma, que ela mesma colocou dentro da Caixa, e que Kratos deve abri-la mais uma vez. Para tal, ele deve buscar a própria Pandora, a única que tem conhecimento do paradeiro do artefato, e é a chave para extrair seu poder.

Em sua jornada, Kratos derrota Helios, Cronos, Poseidon, Hades, Hermes, Gaia, Hefesto e Hera. O mundo, por consequência, sofre de todos os tipos de praga: os mares agitados teimam em inundar as cidades, os mortos caminham sob a terra, o mundo é coberto por uma escuridão permanente, as plantas perdem a vivacidade e morrem.

Kratos encontra Pandora em um labirinto criado por Dédalo, e ambos enfrentam a ira de Zeus. Pandora se sacrifica para abrir a Caixa, porém, ela estava vazia. Assim, Kratos pensa em todas as mortes que aconteceram em vão, e lembra de tudo o que perdeu. Em uma visão dentro da sua mente, o espartano redime-se por suas falhas, e, assim, consegue derrotar Zeus.



Figura 19 – Pandora, em arte conceitual do videogame God of War III

O espírito de Atena aparece para clamar a arma que estava dentro da Caixa, e Kratos informa-a que o artefato estava vazio. Atena, então finalmente percebe o que aconteceu:

Quando você abriu a Caixa, você liberou os males de dentro dela para os deuses. Infectou-os. Alterou-os. Até mesmo Zeus foi presa deste mal. Por isso, ele se tornou enraivecido e obcecado pela sua morte. Ele foi consumido pelo medo. Eu achei que o poder colocado na caixa nunca tinha sido liberado. Durante todos esses anos eu assumi que você utilizou dos males de dentro da caixa para matar Ares. Mas eu estava errada... O poder que você tomou da caixa é meu. Através dele, você ganhou uma força que Zeus não poderia destruir. Uma força suficiente para derrotar o medo. Trancafiada dentro de você, Kratos, está a esperança (ATENA, EM GOD OF WAR III, 2010)⁴⁷.

⁴⁷ Cena final de God of War III

O espírito de Atena roga que Kratos lhe dê a esperança, pois ela saberia como usá-la. O guerreiro empunha uma espada e suicida-se, espalhando a esperança para toda a humanidade. Os tornados e nuvens negras começam a se dissipar.



Figura 20 – O espírito de Atenas, e ao fundo o mundo destruído do videogame God of War III

3.1.2 Pandora no imaginário e sua tradução na série God of War

É certo afirmar que a Caixa de Pandora é um dos temas principais da série God of War, que funciona como um mitema, repetido ao longo dos três videogames da franquia. Primeiramente Kratos se torna um servo de Ares, depois realiza aliança com Atena, e a Caixa de Pandora se torna o artefato mais importante desse videogame, de seu início ao fim.

O documentário God of War: Unearthing the Legend demonstra um pouco das origens dessa dicotomia experienciada por Kratos: servir a Ares ou à Atena. Primeiramente, Alex Purves, da Universidade da Califórnia explica que Ares “Representa o tipo de paixão violenta da guerra, ele é muito impiedoso, e também é

um deus muito impopular, mesmo sendo um dos Olímpianos."⁴⁸ (ALEX PURVES, EM QUINIO, 2010). Zoran Jovanovici, de Cal Estate University Long Beach, explica a diferença entre os deuses:

Como Atena é meia irmã de Ares também é reverenciada na mitologia grega como uma divindade de batalha. Mas em contraste com Ares, ela representava o combate mais estratégico e as forças de defesa, enquanto Ares representava mais a agressividade, o caos, e derramamento de sangue⁴⁹ (ZORAN JOVANOVICI, EM QUINIO, 2010).

E John Madden, da Universidade de Montana, complementa que: "Há uma grande animosidade entre Ares e Atena, e representa o eterno ressentimento de força bruta contra estratégia, que a supera."⁵⁰ (JOHN MADDEN, EM QUINIO, 2010)

Para resolver tal animosidade, Kratos parte em busca da Caixa de Pandora. A simbologia de Pandora tem diversas interpretações ao longo da história⁵¹. Primeiramente, vamos olhar o mito sob a perspectiva de Hesíodo:

Então encolerizado disse o agrega-nuvens Zeus: "Filho de Jápeto, sobre todos hábil em tuas tramas, apraz-te furtar o fogo fraudando-me as entranhas; grande praga para ti e para os homens vindouros!

Para esses em lugar do fogo eu darei um mal e todos se alegrarão no ânimo, mimando muito esse mal". Disse assim e gargalhou o pai dos homens e dos deuses; ordenou então ao ínclito Hefesto muito velozmente terra à água misturar e aí por humana voz e força, e assemelhar de rosto às deusas imortais essa bela e deleitável forma de virgem; e a Atena ensinar os trabalhos, o polidedáleo tecido tecer; e à áurea Afrodite à volta da cabeça verter graça, terrível desejo e preocupações devoradoras de membros. Aí pôr espírito de cão e dissimulada conduta determinou ele a Hermes mensageiro Argifonte. Assim disse e obedeceram a Zeus Cronida Rei.

Rápido o ínclito coxo da terra plasmou-a conforme recatada virgem, por desígnios do Cronida; Atena, deusa de glaucos olhos, cingiu-a e adornou-a; deusas Graças e soberana Persuasão em volta do pescoço puseram colares de ouro e a cabeça, com flores vernais, coroaram as bem comadas Horas e Palas Atena ajustou-lhe ao corpo o adorno todo. Então em seu peito, Hermes Mensageiro Argifonte mentiras, sedutoras palavras e dissimulada conduta forjou, por desígnios do baritonante Zeus. Fala o arauto dos deuses aí pôs e a essa mulher chamou Pandora, porque todos os que têm olímpia morada deram-lhe um dom, um mal aos homens que comem pão.

E quando terminou o íngreme invencível ardil, a Epimeteu o pai enviou o ínclito Argifonte veloz mensageiro dos deuses o dom levando.

⁴⁸ Tradução livre nossa.

⁴⁹ Tradução livre nossa.

⁵⁰ Tradução livre nossa.

⁵¹ Essas interpretações foram descritas no trabalho: Panofsky, D e Panofsky, E. Pandora's Box: The Changing Aspects of a Mythical Symbol.

Epimeteu não pensou no que Prometeu lhe dissera jamais dom do olímpio Zeus dom aceitar, mas que logo o devolvesse para mal nenhum nascer aos homens mortais. Depois de aceitar, sofrendo o mal, ele compreendeu. Antes vivia sobre a terra a grei dos humanos a recato dos males, dos difíceis trabalhos, das terríveis doenças que ao homem põem fim; mas a mulher, a grande tampa do jarro alcançando, dispersou-os e para os homens tramou tristes pesares. Sozinha, ali, a Expectação em indestrutível morada abaixo das bordas restou e para fora não voou, pois antes repôs ela a tampa no jarro, por desígnios de Zeus porta-égide, o agrega-nuvens. Mas outros mil pesares erram entre os homens; plena de males, a terra, pleno, o mar; doenças aos homens, de dia e de noite, vão e vêm, espontâneas, levando males aos mortais, em silêncio, pois o tramante Zeus a voz lhes tirou (HESÍODO, 1990 p. 27 A 29).

Isso é, a Caixa de Pandora era, na verdade, uma jarra, que foi dada a Pandora no dia do seu casamento, e disseram-na que ela não poderia abrir. Consumida pela curiosidade, ela não pode mais resistir à jarra fechada. Quando ela a abriu, todos os males do mundo voaram de dentro da jarra, como doenças, praga, fome etc. A única coisa que permaneceu dentro da jarra foi a esperança.

Claro que, por conta disso, podemos analisar o mito sob duas perspectivas diferentes: uma na qual a esperança é uma benção, pois nos fornece a fortitude para encarar os males; e outra em que a esperança que estava na jarra é, também, um mal, já que ela pode conduzir a uma jornada de final impossível.

Ainda em uma outra tradução do mito, Pandora é a primeira mulher, esposa de Prometeu, e aquela que criou a fertilidade humana. Silva e Andrade vão dizer que essas ambiguidades:

(...) revelam a ambiguidade feminina presente no mito ao relatar que se levarmos em consideração os textos da Atenas Clássica, observaremos a presença não de Pandora, mas de seus atributos femininos. Falar do que é próprio ao feminino comporta duas vias, um modelo e um antimodelo, um positivo e um negativo. De um lado, a boa esposa, ou mélixa; do outro, a mulher feminina, este ser meio-humano que descende da raça das mulheres, génos gunaikon. A ambigüidade entre a boa esposa e a mulher desmedida, tema largamente explorado nas tragédias atenienses, é tributária da construção hesiódica de Pandora (...) (SILVA E ANDRADE, 2008, p. 328).

O foco desta pesquisa é compreender as traduções do imaginário em videogames. Por essa perspectiva, o fato de Pandora ganhar diversas traduções é simplesmente um atestado do potencial de tradução do símbolo, que pode ser ressignificado para sempre. Karin Littau chega a afirmar que o fato “ênfatiza não a

impossibilidade de tradução, mas a impossibilidade de colocar um fim às retraduições” (LITTAU, 2000, p. 35).

O mais pitoresco, veja só, é que na tradução de *God of War*, o símbolo de Pandora ganha ressignificado no próprio Kratos. Foi o guerreiro que abriu a Caixa de Pandora, liberando os males para os deuses, e guardando a esperança para si. Essa noção é comentada pelo diretor do videogame, Stig Asmussen:

A Caixa de Pandora é ótima porque contém todos os males conhecidos pelo homem trancafiados em um lugar. [...] No game, é Kratos quem a abre, e essas coisas se manifestam nele, e ele se torna um gigante. É a arma mais poderosa da mitologia grega (STIG ASMUSSEN, EM QUINIO, 2010).

Ou seja, por mais que Pandora exista como personagem no jogo digital, ela não representa o imaginário da figura mitológica: quem faz isso é o próprio Kratos. Podemos dizer assim, que a personagem Pandora do videogame é uma tradução intersemiótica icônica da personagem do mito: ambas têm o mesmo modelo de objeto. Ambas são a mulher que criada Hefesto. Pandora do videogame é ícone da Pandora da mitologia. Também podemos afirmar que ela é uma tradução intersemiótica do tipo indicial, já que há o indício da figura mítica, porém revisitado de modo diverso. A Pandora do videogame contém rastros da Pandora da mitologia grega, mas seu sentido foi alterado na narrativa ludológica.

Talvez seja por isso que a Pandora do videogame não é desenhada como uma mulher adulta bela e sensual, e sim como uma menina ainda jovem. O que pode indicar que a Pandora do videogame teria a potencialidade de se transformar completamente no imaginário da Pandora mitológica - se não fosse o protagonista interferir - , porém ainda mantém sua inocência de infante. Por isso, pode auxiliar Kratos a abrir a Caixa pela segunda vez – que já estava vazia, portanto, o esforço foi feito em vão –, mas não pode ela mesma ser detentora da arma: a esperança.

Por outro lado, a Pandora do jogo digital não é uma tradução intersemiótica do tipo simbólica de sua correspondente no mito. Não é ela que representa a figura que abre a Caixa e libera os males. A simbologia de Pandora (da mitologia grega) está, de fato, associada ao protagonista da série: Kratos.

Talvez Kratos não tenha aberto a Caixa por curiosidade, que é indicada no mito como uma característica do feminino, e sim por vingança (que pode ser considerada uma razão até mais masculinizada); mas é ele o detentor da esperança mesmo assim. Ou seja, o imaginário de Pandora no mito de God of War é representado por um novo símbolo: o guerreiro espartano.

Ao misturar a imagem do guerreiro perfeito, com o imaginário do feminino que é fértil, o final da franquia God of War se traduz em uma mitologia muito mais interessante. Veja bem, Kratos tem algumas referências ao regime noturno de Durand: logo nos primeiros minutos do primeiro videogame, podemos ver Kratos pulando de um penhasco, e em todos os jogos existe uma descida até o mundo inferior, o mundo de Hades. Todas essas imagens são símbolos do regime noturno. Como também são as imagens mais maternas, quando Kratos desafia a morte - ou se junta a ela - para salvar sua família.

Porém, o guerreiro passa a maior parte de sua saga lutando por própria justiça, pois seu objetivo final é ascender a um céu interior: ganhar a paz interna, livrar-se dos seus pesadelos. Ao final do primeiro videogame, ele realmente vai até o Olimpo e se torna um deus. Mais do que isso, Kratos tem a postura de um herói diurno: ele tem a necessidade de permanecer ereto frente às adversidades, como também tem a necessidade de elevar o espírito, e vencer o mal.

Porém, acrescentar em Kratos o imaginário de Pandora, faz com que o protagonista torne-se, finalmente, crepuscular. Acreditamos que Kratos pode ser o herói do diurno, que percebe o feminino dentro de si, e assim, libera ao mundo a esperança. O sacrifício de Kratos não somente faz com que a energia da esperança comece a curar o mundo e seja distribuída a todos, mas também resolve os seus próprios erros, já que ele mesmo destruiu o mundo. Ou seja, Kratos é, ao mesmo tempo, figura do regime diurno, já que ainda tenta ascender aos céus; e figura do noturno, já que aceita a morte como um caminho para o acolhimento da humanidade. O símbolo de sua espada ajuda a reforçar esse pensamento, já que a sua espada é divina, mas tem duas funções, que acontecem ao mesmo tempo: o de criar e o de destruir. É com uma espada divina que Kratos fere seu próprio corpo para liberar a esperança para todos os homens.

3.1.3 A trajetória antropológica do imaginário de Pandora

Além de estar contida no processo de criação do videogame *God of War*, o imaginário de Pandora também fez passagens, ele mesmo tem sua trajetória antropológica, seu processo criativo. Isso é, Pandora foi representada de maneiras diferentes, em obras de cunho cultural, até chegar à contemporaneidade dos aparatos de jogos digitais. Não seria interessante, assim, investigar a trajetória desse imaginário, e refazer o percurso dessas narrativas na cultura?



Figura 21 – Pandora, em pintura de Jules Joseph Lefebvre, de 1882

Para tanto, utilizaremos três exemplos de como o imaginário de Pandora foi revisitado em novas obras, cada qual com diferentes perspectivas, e momentos históricos: *Pandora's Box* (filme de 1929), *Violinist of Hamelin* (mangá de 1991), e *Lost* (seriado de TV de 2004).

Pandora's Box é um filme baseado nas peças de teatro de Frank Wedekind: *Erdegeist* (Earth Spirit, 1895) e *Die Büchse der Pandora* (1904). Assim, dada sua origem, o filme já é uma tradução. Nele, Lulu é uma mulher sedutora que, por conta de sua sexualidade exacerbada e livre, traz ruína aos que a amam e a ela mesma.

Lulu seduz Schön, que estava de casamento marcado com outra moça. Quando esta encontra os dois em um abraço malicioso, Schön perde sua noiva e, na sequência,

acaba por desposar Lulu. Na noite de seu casamento, Schön descobre Lulu saltando feliz na cama com dois outros homens. Raivoso, Schön assassina ambos, e sugere que Lulu se suicide. Ela se recusa, mas é condenada pelos assassinatos. Ao final de sua história, depois de ser liberada da prisão, Lulu recorre à prostituição, mas seu primeiro cliente é Jack, o Estripador.

Em *Pandora's Box*, Lulu e sua sexualidade são personificações do imaginário de Pandora e sua Caixa, em uma versão hesiódica do mito. A película demonstra essa faceta quando Lulu é condenada na justiça, como se tivesse instigado as mortes dos homens. Na verdade, quem empunha a arma é seu marido, Schön, mas é ela quem é considerada culpada. Quando insiste em utilizar de sua sexualidade, ela é condenada mais uma vez, sendo morta por um notório assassino. O imaginário de Pandora é visto no filme pelo prisma de que a esperança (no caso, a de Lulu, de ser aceita como ela é), é uma jornada impossível. Assim, no filme, o símbolo de Pandora é a própria Lulu.



Figura 22 – Lulu, de Pandora's Box (1929)

No universo do mangá e do animê (adaptação do mangá para desenho animado) *Violinist of Hamelin*, criado por Michiaki Watanabe em 1991, havia duas raças, os humanos e os mazoku. Os mazoku são uma raça demoníaca que foi selada

em uma caixa por um anjo, e lá eles permaneceram por 500 anos. No entanto, a caixa foi aberta acidentalmente por uma mulher chamada Pandora, liberando, portanto, todos os demônios que ali habitavam. Em uma tentativa de salvar a humanidade o Rei Demônio Chestra foi selado novamente na caixa. Pandora, depois, teve dois filhos, um foi viver com os humanos e outro com os mazoku, mas estavam destinados a se encontrarem e trazerem um fim à guerra. Porém, se eles se aliarão aos humanos ou aos mazoku permanece um mistério.

O mangá traduz o mito da Caixa de Pandora por vários fios de uma mesma trama: a primeira é que Pandora não é a primeira mulher, tampouco foi criada para abrir a Caixa, o que ocorre de maneira acidental. Assim, Pandora não é nem o fardo da humanidade, nem a sua salvação, na verdade a ambiguidade é realocada para os seus dois filhos: um entregue à humanidade, e outro entregue aos males (ou demônios). Isso é, parcelas do imaginário da Pandora grega estão revisitadas na personagem homônima do mangá, outras estão traduzidas em seus filhos.

Os males da humanidade são, nesse mangá, traduzidos como demônios, e a esperança é traduzida no rei de todos os demônios: Chestra, o que segue a linha de Hesíodo para o mito Grego, e também contempla o significado de que o que restou na Caixa de Pandora é a continuação de um mal.



Figura 23 – O Rei Demônio Chestra, de *Violinist of Hamelin*, desenhado pela artista Mallory Dyer, em 2006

Em uma tradução mais incomum, a série de TV *Lost*, de 2004, que reflete a vida dos sobreviventes de um acidente aéreo numa misteriosa ilha tropical, traduz a Caixa de Pandora como uma escotilha. Os personagens Locke e Boone encontram, em suas andanças pela ilha, um pedaço de metal com uma janela de vidro enterrados na terra. Quando começam a escavar, percebem que se trata de uma escotilha.

Locke tenta, *a priori* sem resultados, abrir a escotilha, mesmo que outros personagens não entendam sua fixação com a estrutura. Quando questionado sobre o que pretende encontrar lá dentro, ele simplesmente responde: “Esperança”. A escotilha, na verdade é uma estação, que tem como finalidade salvar o mundo de uma calamidade provocada por magnetismo.

Quando aberta, a escotilha prova ser, ao mesmo tempo, uma fonte de malefícios aos sobreviventes que moram na ilha (já que devem ficar colocando uma sequência de números em um computador para prevenir uma explosão que pode

destruir o mundo), e uma esperança (pois muitos dos personagens veem na escotilha um significado para as próprias vidas). Antes de ser aberta por Locke, o único habitante da escotilha era Desmond, que contemplava o suicídio até descobrir que existiam outras pessoas na ilha, isso é, até a Caixa ser aberta.



Figura 24 – Locke vê a luz que emana de dentro da escotilha, antes de ser aberta, em Lost, 2004

Antes de o imaginário da Caixa de Pandora ser revisitado em Kratos, portanto, passou por outros processos e outras traduções, e teve simbolismos próprios em cada uma dessas traduções intersemióticas: como uma mulher e sua sexualidade livre, um rei demônio, e uma escotilha.

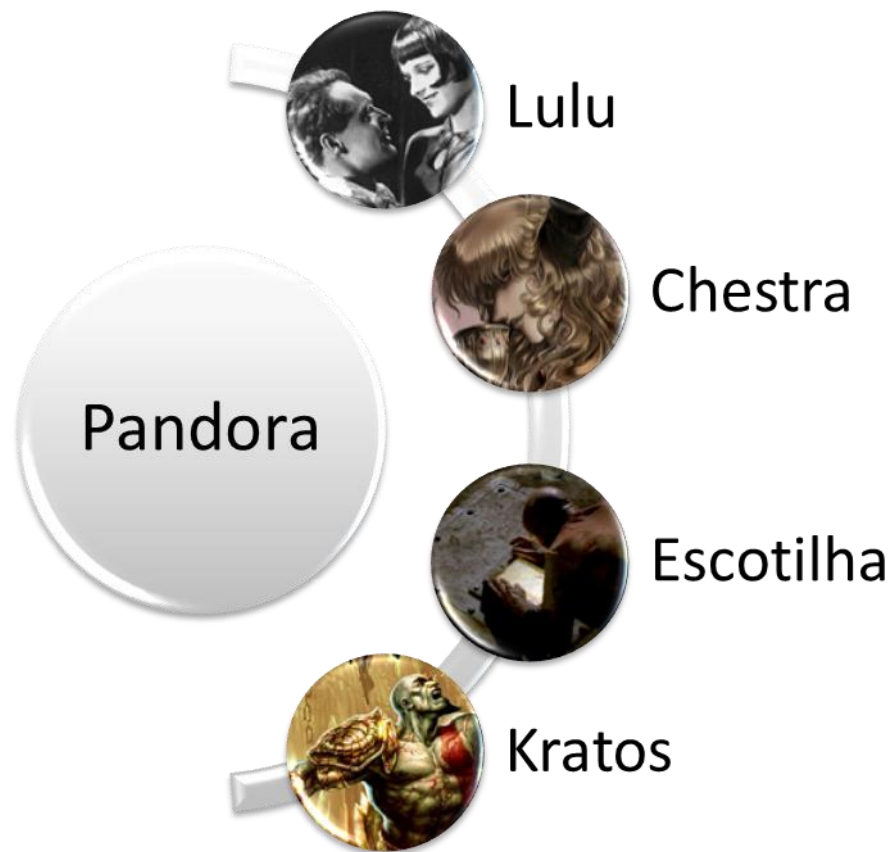


Gráfico 9 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Pandora, em seu trajeto antropológico

3.2 O sincretismo mitológico – um estudo de caso de Bioshock

A série God of War revisita a mitologia grega através de citações literais de mitos gregos (como a aplicação de nomes de personagens homônimos aos deuses do Olimpo). Além dessa, há ainda duas outras categorias nos videogames.

Aquela que será tratada aqui é a do sincretismo mitológico, na qual certas figuras aparecem com seus nomes conhecidos, e outras são traduzidas de forma mais livre. Outra propriedade dessa categoria é fundir diversos originais em uma nova obra, desde que a tradução sempre aponte para uma contemporaneidade. Além das simbologias traduzidas apresentarem significado social, a narrativa ludológica deve, em sua essência, tornar certos temas contemporâneos.

No sincretismo mitológico, o videogame trata de assuntos e imagens que remetem às narrativas míticas gregas clássicas, mas de forma a abranger a contemporaneidade. O jogo digital Bioshock⁵² tem um amálgama de inspirações, que incluem mitologia grega (da qual retiram nomeação de personagens, como deuses e titãs para a criação de seu universo), literatura, filosofia, e questões contemporâneas na relação homem-máquina (no caso, a manipulação genética) – todas questões que serão tratadas nesse estudo de caso.

Ken Levine, diretor do jogo digital afirma que, durante o processo de criação de Bioshock⁵³, foi a ludologia que determinou a narrativa:

Eu estava esperando que o *game* me contasse como a história deveria ser [...]. Por exemplo, sabíamos que o jogo tinha que se passar em um lugar remoto, pois queríamos que ele fosse um mundo completo, que você pudesse explorar por inteiro. [...] Então criamos uma cidade embaixo d'água, e evoluímos daí nos perguntando "Quem construiria uma cidade no meio do oceano?" E foi daí que a história de Bioshock aconteceu, através dessa pergunta (KEN LEVINE, EM 2K GAMES, 2007)⁵⁴.

Paul Hellquist, diretor de design de Bioshock acrescenta que “no começo, os produtos dessas manipulações genéticas seriam seres como cérebros dentro de uma

⁵²Bioshock é um jogo digital que mistura ação centrada em mecânica de tiros e uso de habilidades especiais, com progressão de RPG, e foi lançado em 2007 para Xbox 360. Em 2008, o videogame ganhou uma versão para o PlayStation 3.

⁵³ Citação retirada do documentário The Making Of Bioshock, em DVD que acompanhava a edição de colecionador do videogame..

⁵⁴ Tradução livre nossa.

jarra, mas daí nos perguntamos: “como você interage com um cérebro em uma jarra?”⁵⁵ (IDEM, 2007)

Contudo, quando chegou o momento de escrever a história, o diretor de Bioshock buscou referências em diversos autores, como diz Douglass C. Perry em *The Influence of Literature and Myth in Videogames*:

“Com Bioshock, eu queria criar um mundo em que a trama seria crível, mas com base em coisas que estamos vivendo agora, como as perguntas morais que a pesquisa desenvolvida com células-tronco levanta”, disse Levine ao IGN. “E então eu li textos de Ayn Rand e [George] Orwell, e todo o tipo de literatura do século 20 que trata de sociedades utópicas e distópicas, e achei fascinante.” (LEVINE, EM ENTREVISTA A PERRY, 2006, 4)⁵⁶.

Em outras palavras, o processo de criação narrado aponta para procedimentos como o tecer de várias influências, origens, e a contemporaneidade tecnológica. Veremos agora um estudo de caso da imagem do sincretismo mitológico.

3.2.1 Sinopse do videogame Bioshock

O começo do jogo digital centra-se no personagem Jack, passageiro de um avião que colide em meio ao Oceano Atlântico no ano de 1960. Quando sobrevive, ele encontra um peculiar sistema de transporte no mar, que o leva para uma cidade subaquática chamada Rapture. Logo na sua chegada, Jack é contactado por Atlas, via rádio, que avisa que o criador da cidade, Andrew Ryan, enlouqueceu, e que sua família está em perigo. Atlas questiona se Jack poderia “por obséquio”⁵⁷ ajudá-lo, e informa que Rapture está cheia de inimigos.

Jack descobre a história de Rapture, uma cidade que foi composta por pessoas que Ryan considerava os melhores exemplos da humanidade, e lá esses sujeitos poderiam exercer seu ofício livres de qualquer censura. Em 1950, Rapture era o paragon das artes e da ciência. No primeiro momento, Andrew figurava como rei

⁵⁵ Tradução livre nossa.

⁵⁶ Tradução livre nossa.

⁵⁷ Expressão utilizada no videogame Bioshock.

supremo de seu baluarte, até a chegada de Frank Fontaine, que começa um mercado negro de figuras religiosas, e, aos poucos, edifica um império mercantilista e ideológico capaz de superar o racionalismo de Ryan, e influenciar os habitantes de Rapture.



Figura 25 – A cidade de Rapture, em arte conceitual do videogame Bioshock

Aliado a isso, uma descoberta científica liquida com o equilíbrio da sociedade, quando uma jovem cientista alemã descobre uma espécie de lesma do mar que pode esconder puras células-tronco. Esse material genético, ADAM, foi usado para melhorar os corpos, curar doenças e criar superpoderes. Claro, há sempre reações indesejadas: tirania, violência e psicose são somente algumas delas. A mesma cientista, Tenenbaum, criou as Little Sisters⁵⁸ como maneira de recuperar o ADAM dos mortos, convertendo o material de dentro desses corpos de volta para uma forma usável. Mas logo os habitantes passam a assassinar as meninas para coletar ADAM. O médico

⁵⁸ Com a função de coletoras, as Little Sisters são meninas humanas que foram geneticamente alteradas e mentalmente condicionadas a recolher material genético, ADAM, dos corpos dos mortos de Rapture.

chinês Yi Suchong e o projetista Gilbert Alexander, criam, então, um protetor para as Little Sisters: os Big Daddies⁵⁹, humanos praticamente transformados em monstros.

Rapture foi destruída quando, na comemoração de ano novo de 1959, a sociedade, cheia de ADAM em suas veias e concepções políticas inoculadas por Frank, iniciou uma guerra civil intensa.

Quando encontra sua primeira Little Sister, Atlas pede que Jack a extermine para coletar ADAM, enquanto Tenenbaum suplica que o protagonista salve a criança – essa escolha cabe ao jogador.



Figura 26 – Uma Little Sister protegida por um Big Daddy, no videogame Bioshock

⁵⁹ Big Daddies são humanos que tiveram a pele e órgãos fundidos a uma enorme veste de mergulho. Seu objetivo principal é proteger as Little Sisters enquanto elas recolhem o ADAM.

Não é somente Tenenbaum que tenta atrapalhar os planos de Atlas, Ryan também parece controlar a cidade de dentro de seu escritório – uma fortaleza de defesa, já que somente quem contém o mesmo material genético de Ryan pode entrar em seu escritório. Jack, porém, consegue adentrar a mansão de Ryan, que espera por ele pacientemente:

Ryan: Mesmo no livro das mentiras, é possível encontrar verdades. Há, mesmo, uma época para todas as coisas, e agora que vejo você carne e carne, sangue e sangue, sei que não posso levantar a mão para machucá-lo. Mas saiba isso: você é minha maior decepção. O seu mestre pode me ouvir? Atlas, você pode me matar, mas nunca terá minha cidade! [...] O assassino conquistou minha última defesa, e agora ele está aqui, para me matar. No final, o que separa um homem de um escravo – poder, dinheiro? Não. Um homem escolhe. Um escravo obedece. Você acha que tem memórias: uma fazenda, um avião, uma colisão, e este lugar. Houve mesmo uma família? Este avião caiu ou foi trazido para cá – forçado por algo menor do que um homem? Algo construído, e ativado por uma simples frase, deferida por um mestre gentil. Foi um homem mandado aqui, ou um escravo? Um homem escolhe – um escravo obedece. Entre.

Jack entra em nos aposentos de Ryan.

Ryan: Pare, por obséquio.

Jack não consegue se mexer.

Ryan: Por obséquio, uma frase ponderosa – uma frase familiar? Sente, por obséquio.

Jack passa a ver suas memórias, e também todas as vezes que Atlas lhe pediu: por obséquio. Ele se senta no chão.

Ryan: De pé, por obséquio.

Jack se levanta.

(...)

Ryan: Um homem escolhe. Um escravo obedece. Mate!

Jack tenta fugir, mas é compelido a assassinar Ryan.

Ryan: Um escravo obedece... (BIOSHOCK, 2007).

Jack descobre que é um filho ilegítimo de Ryan, tomado de sua mãe por Frank Fontaine, e modificado geneticamente para envelhecer rapidamente, e responder a um comando. É quando Atlas revela:

Atlas: É hora de acabar com essa máscara. Não há Atlas, garoto. Nunca houve. Um cara na minha linha de trabalho deve tomar uma variedade de pseudônimos. Pô, uma vez fui um chinês por seis meses. Você foi um bom perdedor, então acho que lhe devo um pouco de honestidade. Meu nome é Frank Fontaine. Devo dizer, tive vários parceiros comerciais na minha vida, mas você – claro, você foi condicionado a latir como um cocker espanhol quando eu falo “por obséquio”, mas mesmo assim... (BIOSHOCK, 2007).



Figura 27 – Frank Fontaine, ou Atlas, em Bioshock, quando confrontado pelo protagonista, Jack

Frank ainda dá o comando de que Jack deve se matar, mas o protagonista é resgatado pela Doutora Tenenbaum e todas as Little Sisters que salvou. Tenenbaum remove o sistema de respostas condicionadas de Jack, e as Little Sisters auxiliam-no a encontrar Fontaine.

Atlas ainda injeta em si uma quantidade enorme de ADAM, se transformando em um monstro. São as Little Sisters que retiram o material genético do corpo de Fontaine, assassinando-o.

Há três finais possíveis: no primeiro, se o jogador salvou todas as Little Sisters, elas e Jack voltam à superfície juntos; o segundo final ocorre quando o jogador matou uma das meninas, ocasionando que Tenenbaum narra seu conto, de forma triste, condenando-o por suas ações; o terceiro final ocorre caso o jogador tenha assassinado todas as Little Sisters, o que gera em Tenenbaum um tom de voz mais ríspido.

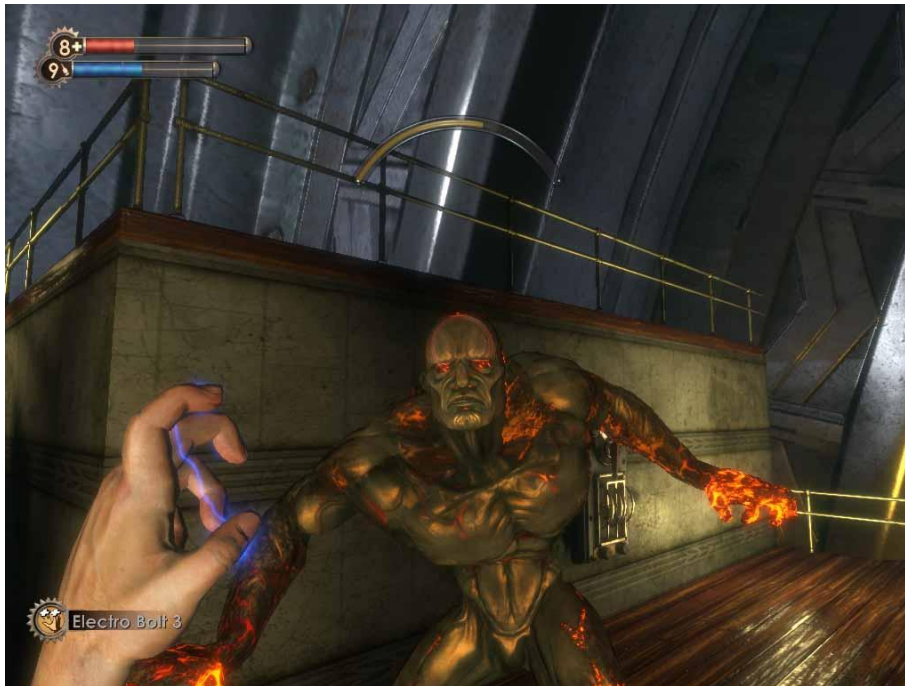


Figura 28 – Frank Fontaine, depois de ingerir uma quantidade massiva de ADAM

3.2.2 Atlas e Atlântida no imaginário e suas traduções no videogame Bioshock

Atlas é um dos titãs gregos, irmão de Prometeu, tendo sido primeiro rei de Atlântida. Mas, diferentemente do parente, Atlas é monstruoso e desproporcionado, encarna as forças mais selvagens e de destruição da natureza - como os cataclismos - o que explica sua essência violenta. Especulações tardias consideram Atlas como um astrônomo que ensinou aos homens as leis do céu e que, por essa razão, foi divinizado⁶⁰.

Atlas juntamente com os outros titãs, forças do caos e da desordem, almejou o controle supremo entre deuses e humanos e combateu Zeus. A batalha foi perdida e Zeus castigou cada um dos arautos da perturbação, enviando-os para o Hades, mas especificamente para a região mais profunda do reino dos mortos: o Tártaro. À Atlas, Zeus reservou um castigo pior: sustentar o céu nos ombros para toda a eternidade.

⁶⁰ Referências retiradas de GRIMAL, Pierre. Dicionário de Mitologia Grega e Romana. Tradução de Victor Jabouille. Lisboa: Difel, 1992 e BRANDÃO, Junito de Souza. Dicionário Mítico-Etimológico da Mitologia Grega. 5. ed.. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

O fardo só foi brevemente aliviado por Herácles, durante sua famosa saga dos doze trabalhos. O décimo primeiro consistia em coletar maçãs de ouro que nasciam somente no jardim das Hespérides. O único ser que poderia realizar tal feito era Atlas e, assim, Herácles libera o titã e fica em seu lugar. Quando a maçã é colhida, o herói finge enfraquecer-se e pede a Atlas que carregue novamente o céu por alguns instantes. Claro, Herácles deixa Atlas para trás e escapa com as maçãs.

Em Bioshock, Atlas é um engodo, uma metáfora irônica; é, na verdade, Frank Fontaine. Frank é o antagonista de Bioshock, um tipo titânico, que ajuda a arrastar a cidade utópica de Rapture para o caos absoluto. Nada mais justo que Fontaine escolhesse Atlas como nome para seu alter-ego, já que a carapuça serve corretamente, inclusive com um final não tão feliz para o combatente.

Ao princípio, Atlas parece um aliado, que auxilia o protagonista a entender os meandros de Rapture. No entanto, foi ele quem descobriu novos usos para a fonte de poder que, aos poucos, consumiu a cidade – um tipo de mutação genética que causou efeitos colaterais aos cidadãos, como agressividade extrema. Também foi ele quem provocou batalhas e criou exércitos, instigou uma manifestação tão violenta que sacudiu toda a estrutura utópica da cidade.

Depois, desapareceu, porém, mantinha controle político de Rapture através do uso de um novo nome. Atlas é quem manipula geneticamente o protagonista levando-o a assassinar seu próprio pai e ex-líder da comunidade. No final do conto, ele injeta tanto material genético em seu próprio corpo, que se torna uma criatura parecida com um deus, ou mesmo, um titã.

Atlas do videogame é o mestre do artífice, que busca elevação social por quaisquer meios necessários. Ele é o vilão do regime diurno, que traduz bem a visão mais caótica de Atlas, o titã. Na verdade, quando o antagonista Frank Fontaine assume sua verdadeira faceta para Jack, ele afirma: “Nunca há Atlas, garoto. Nunca houve.” (BIOSHOCK, 2007). Porém, se analisarmos pelo viés da tradução intersemiótica, é certo dizer que nunca há Frank Fontaine, já que esse pode ser considerado uma tradução simbólica, indicial e icônica de Atlas, da mitologia.

Ou seja, Atlas do jogo digital revisita o Atlas da mitologia de três maneiras: serve como ícone da figura do mito, bem como é uma representação de seu

significado simbólico, e ainda carrega rastros da figura titânica de Atlas quando injeta material genético a ponto de se tornar monstruoso.

Porém, enquanto Atlas permanece no domínio do diurno, Jack é um herói crepuscular, ao passo que o próprio ciborgue é uma imagem crepuscular. Isso é, enquanto Jack transforma seu corpo por meio de mutações genéticas, ele deixa de ser somente humano, mas mantém aquilo que é. Atlas, porém, perde-se completamente no ciborgue, e se torna mais criatura do que humano. Da mesma forma em que, pelo uso dessas duas imagens, o videogame cria ainda outra imagem crepuscular: Jack, o ciborgue mais humano, e Fontaine, o semi-monstro. Ambos existem ao mesmo tempo, e nos corpos dos dois.

Contudo, o herói de Bioshock começa tão imbuído de heroísmo diurno que é exatamente isso que vai fazê-lo se perder. Jack acredita em Atlas quando esse o diz que precisa de ajuda e que o criador da cidade, Andrew Ryan, é o mal encarnado. Assim, passa pelas ruas de Rapture exterminando todo o mal que vê pelo caminho em busca da salvação de Atlas e de si mesmo. Quando descobre a verdade sobre seu pai, e como suas ações são controladas, Jack imediatamente mergulha em uma caverna simbólica, mergulha ao noturno, em que o suicídio de Andrew (mesmo que fisicamente realizado por Jack) não tem somente um aspecto negativo, mas pode ser visto como assimilação de todas as trevas que dominavam Rapture e como ponto de mudança do jogo.

Ademais, essa mesma imagem é traduzida para o jogador em forma de ludologia, afinal, o videogame não engana somente Jack, ele engana o próprio jogador. Quando se lança ao videogame, o jogador é, juntamente com Jack, uma tradução do imaginário do regime diurno. E passa, juntamente com o protagonista, pela assimilação das trevas de Rapture. O videogame e o jogador têm o mesmo papel enquanto atores em Bioshock.

Outro exemplo de tradução é a cidade: Rapture, que revisita o imaginário de Atlântida. Segundo Platão⁶¹, a Atlântida era uma ilha utópica, repleta de riquezas como ferro, ouro e cobre. Um dos conhecimentos dos atlantes era o da engenharia genética,

⁶¹ No texto: Timeu e Crítias ou a Atlântida.

que levou à tentativa de criação de uma raça mais pura, sem defeitos. Entre suas habilidades, estava a telepatia ou o uso da energia lunar. A grande decadência da civilização circunda o tópico do poder. Os atlantes dividiram o desenvolvimento científico do espiritual. A engenharia genética pura, sem nenhum apreço moral, desenvolveu uma série de homens-fera (que deveriam ter olhos de águia ou olfato de lobo) e doenças terríveis:

Eles caíram na indecência – ficaram feios – e o deus dos deuses Zeus, que reina pelas leis, compreendeu quais disposições miseráveis tomava essa raça, de um caráter primitivo tão excelente. Quis lhe aplicar um castigo a fim de fazê-la refletir e levá-la a mais moderação (PLATÃO, 2002, p. 173).

Atlântida é traduzida na sua forma utópica e distópica em Bioshock. No videogame, a cidade embaixo d'água leva o nome de Rapture. Construída secretamente por Andrew Ryan em 1946 no meio do oceano Atlântico, o local era completamente auto suficiente por conta de vulcões subaquáticos. O objetivo de Rapture era tornar-se foco de pesquisa e de abonação para todos aqueles que realizassem materialmente seus próprios ideais, sem nenhuma ligação com a política opressora, a economia externa e a autoridade das religiões.

Para povoar Rapture, Ryan convidou sujeitos que representassem, aos seus olhos, o melhor da humanidade. Rapidamente, a cidade se tornou um epicentro para o desenvolvimento científico, principalmente de engenharia genética. Todas as evidências apontavam para um próspero Éden escondido dos senhores que regiam o mundo externo.

Sua queda se deu pelos mesmos motivos que levaram Atlântida à destruição: a cobiça pelo poder e o mal-uso dos avanços e conhecimentos descobertos. A descoberta de um material genético chamado ADAM causou desavença entre os cidadãos. Os valores que edificaram Rapture se perderam com a criação de um inescrupuloso mercado negro e, até mesmo, Ryan, seu fundador acabou desvirtuando-se.

Dessa forma, Rapture é uma tradução do imaginário da Atlântida de Platão, e não somente traduz a simbologia, mas ainda revisita a sua geografia. Indicialmente a

água está presente no mito de Atlântida e em Rapture, mas enquanto a primeira é uma ilha, a segunda é uma cidade subaquática.

O diretor de Bioshock, Ken Levine, comenta a queda de Rapture:

O que causa a guerra civil em Rapture são as mesmas coisas que nos motivam a almejar algo a mais: poder, desejos. Mas ninguém é perfeito. [...] Em Rapture, todos têm falhas e você tem a opção moral de em quem confiar ou acreditar (KEN LEVINE, EM 2K GAMES, 2007).

Há mais uma tradução indicial em Bioshock, que pauta pelo contato, pela presença de um original, traduzido para um novo meio, e com a promoção de uma ressemantização do referente. Ou seja, há um signo antecedente que se mostra por uma contiguidade na tradução, que varia por conta da diferença dos meios entre a obra original e a tradução. O videogame transpõe toda uma filosofia, denominada “Objetivismo”, e fundada pela autora russa-americana Ayn Rand. A filosofia parte do pressuposto que a realidade existe independente da consciência, que o homem tem contato direto com a realidade através dos seus sentidos. Por isto, o conhecimento objetivo é alcançado através do processo de formação de conceitos, da lógica dedutiva e indutiva, sendo que o objetivo moral da vida do homem é atingir sua própria felicidade ou interesse racional. Para ela, a racionalidade é a maior virtude dos seres humanos; todas as outras derivam dela, e o governo tem de estar separado da economia, da religião, da educação e da ciência⁶².

Seu livro, *A Revolta de Atlas* foi a maior amostra de sua filosofia, e conta a história fictícia de um Estados Unidos que começa a perder seus melhores empresários, artistas, pensadores e cientistas. No livro, ela deambula por personagens como um gênio que se transforma num playboy irresponsável, ou um poderoso industrial que não sabe que trabalha para a própria destruição. Foram esses, livro ficcional e pensamento filosófico, que inspiraram a criação de Bioshock, e, se em *A Revolta de Atlas* você deve se perguntar “Quem é John Galt?”, em Bioshock, você deve se perguntar “Quem são Andrew Ryan e Frank Fontaine?”. Ou, até mesmo, quem é você?

⁶² Noções explanadas em SMITH, Tara, *The Virtuous Egoist: Ayn Rands Normative Ethics* Cambridge University Press, 2006

A racionalização, o orgulho, e a independência própria que constituem parte da filosofia do Objetivismo podem ser encontrados no discurso inicial de Andrew Ryan, e, claro, em sua permanência por todo o jogo digital:

Eu sou Andrew Ryan, e estou aqui para lhe fazer uma pergunta: um homem não tem o direito sobre o suor de sua frente?

Não, diz o homem de Washington. Pertence aos pobres.

Não, diz o homem do Vaticano. Pertence a Deus.

Não, diz o homem de Moscou. Pertence a todos.

Eu rejeito essas respostas. Ao invés disso, eu escolho algo completamente diferente. Eu escolho o impossível. Eu escolho... Rapture. Uma cidade em que o artista não precisa temer o censor. Em que o cientista não está atado a uma moralidade insignificante. Aonde os grandes não precisam ficar à mercê dos pequenos. E com o suor da sua frente, Rapture pode se tornar a sua cidade também. (ANDREW RIAN, EM BIOSHOCK, 2007).

A questão da justiça, da liberdade e da integridade também são abordadas quando o jogador descobre que seu personagem foi criado geneticamente para ser um escravo de Fontaine, e assassinar seu próprio pai. Em seu processo criativo, Bioshock não traduz iconicamente o imaginário do Objetivismo, na medida em que é possível perceber o rastro na tradução, mas não um ícone. Aliado a isso, o diretor de Bioshock explica, em entrevista ao site Rock Paper Shotgun, que o personagem Andrew Ryan apresenta diferenças do protagonista de A Revolta de Atlas, John Galt:

Para mim, Andrew Ryan é a combinação de diversas figuras históricas, como Howard Hughes e Ayn Rand. Diferentemente do personagem de Rand, ele é uma “pessoa real”, ao passo que John Galt é um super-homem. Ele não é uma pessoa normal. (...) Se você ler o outro livro de Rand, a Nascente, vai perceber que seus personagens são super-heróis idealizados, eles não cometem erros. (...) Eu acho que Rapture, é um lugar de ideologia poderosa, regida por pessoas de verdade. E quando pessoas entram em cena, as coisas se complicam (KEN LEVINE, EM ENTREVISTA A PERRY, 2007).

Pode-se dizer, então, que a tradução proposta por Levine não é do personagem do livro, mas do imaginário da sua autora. Isso é, Ayn Rand e suas crenças é que foram revisitadas, e não necessariamente os personagens do seus livros.

3.2.3 A trajetória antropológica do imaginário de Atlas

O imaginário de Atlas também é portador de trajetória antropológica, de processo criativo. Ele realizou passagens diversas, além da supracitada em Bioshock, ou seja, foi representado de maneiras diferentes, em obras de cunho cultural, até chegar à contemporaneidade do aparato. Não seria interessante, assim, investigar a trajetória desse imaginário, e refazer o percurso dessas narrativas na cultura?



Figura 29 – Estátua de Atlas, na Praça do Toural, Santiago de Compostela

Assim, utilizaremos três exemplos de como o imaginário de Atlas foi revisitado em novas obras, cada qual com diferentes perspectivas, e momentos históricos: O Grande Ditador (filme de 1940), Asterix e a Cizânis (quadrinho de 1970), e Apocalipse (personagem de quadrinho de 1992).

Em O Grande Ditador, Adenoid Hynkel é governante da Tomânia (país fictício criado por Charlie Chaplin para o filme), que sofreu derrota na Primeira Guerra Mundial, mas que conseguiu se reerguer nos anos subsequentes. Hynkel, descontente em ser o líder ditatorial de somente um país passa a almejar vitória em outros territórios. Então, Hynkel opta por atacar uma nação fronteiriça, Osterlich, que não deveria oferecer muita resistência. Porém, a nação fascista de Bactéria intervém, e os líderes Napaloni e Hynkel passam a fomentar uma guerra de egos, em que cada um tenta demonstrar sua superioridade.

É nesse filme que se dá a afamada cena de Chaplin (interpretando o ditador), dançando com um globo que representa o universo. Pode-se afirmar que O Grande Ditador, por meio dessa imagem, realiza uma tradução icônica de Atlas, que carrega o mundo nas costas. O imaginário simbólico da selvagem figura titânica, porém, é substituído por uma comédia e uma dança. Ou seja, mesmo que haja a tradução icônica do mito, ela só pode ser considerada simbólica se tomarmos como base o Atlas astrônomo, e o divino. Na outra visão do mito, Atlas segura o mundo como arquétipo de castigo, enquanto no filme, o ditador o desliza pelas mãos como arquétipo de desejo.



Figura 30 – Cena de O Grande Ditador, de 1940

Já no quadrinho *Asterix e a Cizânia*, de 1970, o imperador Julio César não pode mais aguentar as afrontas de uma pequena aldeia gaulesa, que resiste a invasão das forças romanas. Para tentar vencer os rebeldes, Julio César envia Tullius Detritus com o propósito de se infiltrar na aldeia.

Mesmo não dispondo de grande força física, Detritus tem habilidades especiais como espalhar a cizânia, criar o caos e semear discórdia. Assim, Detritus chega ao vilarejo e dá um presente a Asterix, o protagonista do quadrinho, afirmando que ele é o homem mais importante da aldeia, e, portanto, merece o presente. O chefe da aldeia gaulesa, Abracurcix, acha isso um absurdo, e neste momento começa o caos. Através de fofocas de outros habitantes, Asterix passa a ser o homem mais odiado da vila e se auto-exila. Longe da discórdia, ele percebe o plano de Julio César e desmascara Tullius.

Detritus, assim como Frank Fontaine, utiliza de artifícios para causar discórdia, e apesar de não conter a imagem de selvageria do titã Atlas, é uma de suas traduções simbólicas. Isso é, o quadrinho *Asterix* revisita o mito de Atlas para recriar uma figura que personifica o caos. O imaginário de Atlas não está composto aqui em ícone, mas em indício e representação.



Figura 31 – Tullius Detritus, em Asterix e a Cizânia, de 1970

Apocalipse⁶³ é um vilão da editora DC criado em 1992, para antagonizar com o Super-Homem. Ele nasceu no mesmo mundo do herói: Krypton, mas muito tempo antes da raça do Super-Homem ter domínio do ambiente. Apocalipse é um experimento científico que tinha como propósito criar o homem perfeito: o cientista Bertron criava infantes *in vitro*, e os atirava para a superfície do planeta, e eles acabavam mortos pelo ambiente severo; seus restos eram coletados para clonar uma versão mais forte. Assim, o vilão nasceu embutido de violência, e escapou de seus criadores.

Como a personificação da malícia e da selvageria, Apocalipse atacou o Super-Homem com esforços descomunais, e o herói compreendeu que a criatura não iria parar, pois não possuía medo ou compaixão. Apocalipse e Super-Homem mataram um ao outro em uma batalha.

Mesmo em seu visual (que pode ser visto na Figura 32, abaixo), Apocalipse é, entre todas as traduções vistas até agora, a personificação mais fiel do imaginário de Atlas. Ele foi criado para ser selvagem, o caos está nele, não sendo algo que foi adquirido por conta de educação ou ambiente. Apocalipse é, também, aquele que desafia a ordem de seu universo – a ordem e a justiça traduzidas no Super-Homem. Mas, diferentemente do mito grego, no quadrinho ele não é subjugado, mas perece em uma batalha em que o mal anula o bem (e vice-versa). Apocalipse revisita o arquétipo de Atlas também em uma contemporaneidade tecnológica, na qual se utiliza de exploração genética (em outra referência a Atlântida, e também, a Bioshock).

⁶³ O personagem apareceu, originalmente no quadrinho Super-Homem: O Homem de Aço, e foi criado pelo desenhista e roteirista Dan Jurgens.



Figura 32 – Apocalypse, vilão antagonista de Super-Homem, criado em 1992

O imaginário de Atlas passou, portanto, por seu próprio trajeto antropológico, em outras traduções, criou simbolismos próprios que passaram por: um ditador e seu globo: um arruaceiro magricela, a própria figura monstruosa da violência, e por um artífice, em Bioshock.



Gráfico 10 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Atlas, em seu trajeto antropológico

3.3 A aura imaginária – um estudo de caso de Eternal Sonata

Nesse último estudo de caso partiremos para uma terceira imagem, isso é, uma terceira maneira pelo qual o imaginário pode fazer passagens e pode ser traduzido em videogames. Aqui, o desenvolvedor do jogo digital opta por revisitar certas figuras, sem nenhum literalismo. Ou seja, a priori não identificamos os arquétipos da mitologia na construção da narrativa interativa, porém, eles existem na obra como uma aura, que norteia a criação de novas simbologias.

O videogame tem um foco diferente que o da tradução desse imaginário, porém, ele ressurge se verificarmos sua narrativa ludológica em uma análise mais aprofundada. *Eternal Sonata*, jogo digital de RPG lançado em 2007 para o Xbox 360, e posteriormente para o PlayStation 3, em 2008, é um exemplo desse tipo de imagem.

Nesse ponto, o objetivo não é explanar como certas figuras da mitologia podem influenciar a vida de um herói, nem trazer à tona uma figura titânica que, através de suas escolhas, pode criar uma sociedade distópica. O foco aqui, como explica Shinji Noguchi, diretor do videogame em questão, em entrevista ao site *GameStyle*, é questionar o que acontece com um homem no momento de sua morte:

Enquanto vivemos, o final de nossa vida é inevitável. Então, chegamos à conclusão que nosso tempo é limitado, e o que fazemos com o tempo que temos aqui é o que dá significado à palavra vida. Estamos tratando este tempo valioso da forma como deveríamos? O que faríamos se soubesse que nossa vida está acabando? Nesse ponto, a pessoa provavelmente se questiona em como tem gastado o seu tempo. [...] Quando você enfrenta a morte, questiona-se seriamente sobre o significado da vida. E esses são os temas da nossa história (SHINJI NOGUCHI, EM ENTREVISTA A STAFF, 2007)⁶⁴.

Assim, o roteiro de *Eternal Sonata* foca-se no compositor Frederic Chopin, e no coma pelo qual ele passa nas três horas antes de sua morte. Nesse estado de coma, Chopin adentra um tipo de sonho, no qual encontra uma menina chamada Polka, que tem uma doença incurável, por consequência de suas habilidades mágicas.

Na mesma entrevista, Noguchi explica como foi o processo de criação desse mundo mágico, que Chopin encontra no coma:

⁶⁴ Tradução livre nossa.

Ao invés de criar um mundo realista, eu queria fazer algo mais parecido com uma pintura. Com isso em mente, usamos elementos e objetos que fossem mais arredondados. Queríamos criar um mundo de fantasia vívido e colorido. Eu acredito que temos algo rico, quente, e natural, com uma atmosfera que deve acalmar e tranquilizar o jogador (SHINJI NOGUCHI, EM ENTREVISTA A STAFF, 2007)⁶⁵.

Ou seja, o diretor de *Eternal Sonata* afirma que o processo de criação deveria criar um mundo mágico que servisse como o coma de Chopin, e que, ao mesmo tempo, causasse um efeito tranquilizador no jogador. *Eternal Sonata* se lança a um universo onírico, repleto de arquétipos e simbologias que, em um primeiro momento, não servem necessariamente como inspiração para o seu desenvolvedor.

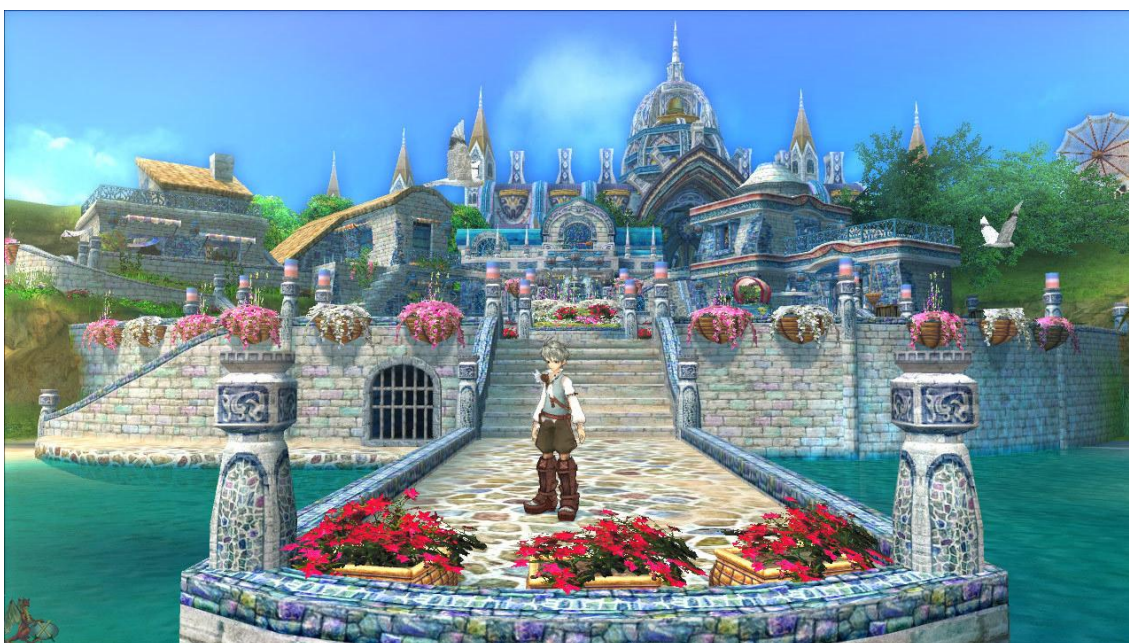


Figura 33 – O mundo onírico, de formas arredondadas e cores vibrantes do videogame Eternal Sonata, de 1997

3.3.1 Sinopse do videogame *Eternal Sonata*

Com estrutura capitular, *Eternal Sonata* nomeia cada uma de suas calátides de acordo com os trabalhos musicais de Chopin. Sempre é mostrado um pouco da vida do

⁶⁵ Tradução livre nossa.

compositor, e um pedaço do mundo onírico que corresponde a respectiva parte de sua vida e de seu trabalho. Ou seja, são reveladas informações da história de Chopin que são relevantes ao desenvolvimento do seu mundo do coma⁶⁶. Também são mostradas cenas do mundo real, nas quais um médico conta a uma mulher afetuosa sobre o estado de saúde de Chopin.



Figura 34 – Arte conceitual de Frederic Chopin, no videogame Eternal Sonata, de 1997

Chopin chega ao sonho, e tem consciência que esse mundo não é real. Lá ele conhece uma garota chamada Polka, que sobrevive vendendo um agente curativo natural chamado Floral Powder. A garota tem habilidades mágicas, e uma das consequências do uso da magia é encurtar o tempo de vida de quem a utiliza. O herói

⁶⁶ A lista de composições de Chopin utilizada no videogame é: Preludes, Op. 28: No. 15 in D-Flat Major, "Raindrops"; Études, Op. 10: No. 12 in C Minor, "Revolution"; Fantaisie Impromptu in C-Sharp Major, Op. 66: Allegro agitato; Waltzes, Op. 18: No. 1 in E-Flat Major, "Grand Valse Brillante"; Nocturnes, Op. 9: No. 2 in E-Flat Major; Études, Op. 10: No. 3 in E Major, "Tristesse; e Polonaise in A-Flat Major, Op. 53, "Heroic": Maetoso"

descobre que, nesse novo mundo, ele também pode fazer mágica, e os personagens começam um relacionamento de amizade:

Polka: Uau. Então você tem poderes mágicos também, Frederic?
Ah. Então isso significa que você vai morrer logo, também.

Frederic: Sim, você está certa. Temo que isso pode, muito bem, ser verdade.

Polka: Que tipo de magia você pode usar?

Frederic: Bem, essencialmente todo tipo. Afinal, este mundo todo está dentro do meu sonho.

Polka ri.

Polka: Você é um homem estranho, Frederic.

Frederic: Não, é verdade. Tudo que você vê em volta de nós é parte do meu sonho. Até você é somente um produto da minha imaginação. (DIÁLOGO EM ETERNAL SONATA, 2007)⁶⁷

Polka leva Chopin a conhecer uma flor especial, que cresce somente à noite, às duas da manhã e se chama Heaven's Mirror (Espelho do Paraíso). Ela explica que muita gente as nomeia de Dead Lights (Luzes Mortas), por associarem a flor à morte, e que acredita-se que elas possam guiar os espíritos dos mortos. Como agradecimento pelo passeio, Chopin decide levar Polka até o Castelo de Forte, para que ela possa conversar com o seu governante a respeito de um outro agente curativo muito aditivo e nada natural, chamado Mineral Powder.

Logo na primeira cidade, encontram dois garotos órfãos chamados Alegretto e Beat, que também se preocupam com o Mineral Powder, pois sua economia afeta a população menos abastada. O grupo decide falar com o Conde Waltz, e parte em viagem. Durante o percurso, não somente Polka e Allegretto sentem uma estranha conexão um com o outro, mas Polka descobre pequenas criaturas chamadas *agogos*, muito tímidas com outros humanos, mas que parecem estranhamente atraídas a Polka, emitindo um brilho estranho.

⁶⁷ Tradução livre nossa.

Assim que chegam em Forte, o grupo é ignorado pelo Conde Waltz, e atirado na prisão. É um grupo de resistência da cidade de Baroque que os salva, afirmando que o Conde pretende usar os malefícios do Mineral Powder contra os cidadãos de Baroque. No Castelo de Baroque, Chopin, Polka, Alegretto e Beat descobre que Waltz ainda pretende usar os *agogos* em experimentos científicos, e combiná-los com o Mineral Powder, para criar soldados mais eficientes.



Figura 35 – Polka e Alegretto, no videogame *Eternal Sonata*, de 1997

O príncipe de Baroque, Crescendo, decide se render a Waltz, para evitar uma guerra entre os dois reinos. Porém, a invasão já começou, e mesmo que o grupo consiga colocar um fim ao exército de Waltz, não consegue evitar que o conselheiro de Forte, Legato, utilize em si mesmo uma versão concentrada do Mineral Powder. Legato é transformado em uma poderosa criatura que abre um buraco para uma nova dimensão.

Seguindo Legato, o time de heróis descobre uma dimensão formada pelas almas daqueles que morreram sob o efeito do Mineral Powder. Depois de destruírem Legato, o grupo chega ao próprio núcleo da Terra. Lá, Chopin percebe que as suas ações, e de seus novos amigos, ajudaram a trazer um fim para o mundo de fantasia – que começou como uma terra fértil, e agora é um turbilhão de caos. É possível ver a mudança do universo dos sonhos nas figuras abaixo:



Figura 36 – Tenuto, a primeira vila do videogame, em que Chopin conhece Polka, no videogame Eternal Sonata, de 1997



Figura 37 – O centro da Terra e final do mundo, no videogame Eternal Sonata, de 1997

Assim, Chopin decide que não pode simplesmente abrir mão do seu mundo, e parte para desafiar e atacar todos aqueles que participaram da jornada com ele – ou

seja, Chopin é, na verdade, o chefe final, o último vilão a ser derrotado por aqueles que habitam o mundo de fantasia:

Frederic: Quando a consciência de um homem está falhando, ele encontrará sua própria alma cara a cara, e ele precisa desafiá-la. É nesse momento, em que podemos olhar diretamente para nós mesmos, despidos de tudo, que devemos agir [...] Vocês não entendem? Vocês não são mais que personagens ficcionais criados pela minha mente! [...] Este mundo inteiro é meu sonho, e eu não vou deixar que vocês o destruam! (DIÁLOGO EM ETERNAL SONATA, 2007)⁶⁸

Chopin é derrotado, e Polka percebe que esse é o fim de sua jornada. Agora, ela pode mergulhar, e se atira ao mar de um abismo. Alegretto se enraivece e grita ao corpo de Chopin, dizendo que a morte de Polka era sua culpa, já que o mundo é imaginado por ele. Polka aparece em uma memória antiga, pequenina e de mãos dadas com sua mãe, que conta a ela sobre uma pessoa especial, que um dia irá aparecer.

Frederic acorda com os berros de Alegretto e percebe que não é a jornada de Polka que chegou ao fim, mas a sua própria.

Frederic: A morte é uma realidade real demais. Eu andei por essa jornada de sonhos com o sonho de que, de uma vez por todas, eu podia aceitar a morte. E agora, todas as coisas devem chegar ao seu *finale*. Polka. São duas da manhã. É o tempo de você desabrochar. Você se lembra? Você me disse que eu poderia escolher se a flor de chama Heaven's Mirror (Espelho do Paraíso) ou Dead Lights (Luzes Mortas). Eu ainda posso escolher, não posso? Então, eu farei minha escolha definitiva agora. Aquela flor me lembra você. A flor que tão bravamente desafia a escuridão. Eu escolho a nomear de Heaven's Mirror. (DIÁLOGO EM ETERNAL SONATA, 2007)⁶⁹

A pequena Polka volta a seu corpo de adulta, e flutua no céu, cercada de agogos brilhantes. Polka e Alegretto se beijam pela primeira vez enquanto o espírito de Chopin acorda na casa dele, na vida real, e senta-se para compor sua última música, em homenagem a Polka.

⁶⁸ Tradução livre nossa.

⁶⁹ Tradução livre nossa.

3.3.2 Morfeu e Tânatos no imaginário e suas traduções no videogame Eternal Sonata

Eternal Sonata é um mergulho para um universo onírico, que começa como um sonho agradável e, através de revoluções e disputas, transforma-se em um pesadelo, em uma viagem para o centro da Terra, na dimensão das almas mortas. Na mitologia grega, Morfeu era um dos Oneiros, filhos de Hipnos, deus do sono, relacionado com o sonho. Junito Brandão diz em seu Dicionário Mítico-Etimológico de mitologia grega que:

Como a maioria das divindades do *sono* e do *sonho*, Morfeu era alado e possuía extrema facilidade para se passar por um ser humano. Voava em absoluto silêncio e atingia em um instante as extremidades da terra. Esvoaçando-se sobre qualquer ser humano ou pousando-lhe sobre a cabeça, podia fazê-lo adormecer instantaneamente ou provocar sonhos nos já adormecidos (BRANDÃO, 2010, VOL2, p. 147).

Morfeu podia também tomar a forma de seres humanos, ou mostrar-se em seus sonhos. Tânatos também era um dos Oneiros, mas servia como uma representação da morte, porém, morrer para os gregos tinha outra conotação: implicava uma descontinuidade, uma cessação da vida. Tânatos não era um agente que trazia a morte, mas simbolizava todas as forças que podiam trazer um fim para a vida. Brandão coloca que:

Do ponto de vista simbólico, Tânatos é o aspecto perecível e destruidor da vida. Divindade que introduz as almas nos mundos desconhecidos das trevas dos Infernos ou nas luzes do Paraíso. [...] Tânatos contém um valor psicológico: extirpa as forças negativas e regressivas, ao mesmo tempo em que libera e desperta a energia espiritual. [...] A morte não é um fim em si; ela pode nos abrir as portas para o reino do espírito, para a vida verdadeira: *mors ianua uitae*, a morte é a porta da vida (BRANDÃO, 2010, VOL 2, p. 299-300).

No videogame Eternal Sonata, o herói Chopin foi tocado por Morfeu, e adentra em um sonho, que simboliza não somente o sonhar, mas Tânatos, como uma força que demonstra a ele o aspecto mais perecível de sua vida. Na verdade, no início de sua jornada, Chopin acredita que está experienciando um sonho; sendo ele o único personagem que acredita nisso. Todos os habitantes daquele mundo fantástico acham

que Chopin é um tanto estranho por mostrar tanta certeza quanto a ser o criador de tudo que existe naquele universo. Em outra passagem do jogo digital, que acontece no mundo real, uma mulher que se encontra do lado da cama de Chopin conversa com o médico:

Mulher: As coisas que Frederic está vendo, são realmente só um sonho?

Médico: O que lhe faz dizer isso?

Mulher: Bem, não sei ao certo. Acho que é só um pensamento que tive quando observava Frederic dormir.

Médico: Isso pode lá ser verdade. Talvez o Sr. Chopin não esteja experienciando um sonho. Só o indivíduo pode determinar o que é um sonho. [...] Porém, se ele começar a acreditar que o mundo em que ele está é a realidade... daí ele pode nunca mais retornar a essa nossa realidade (DIÁLOGO EM ETERNAL SONATA, 2007)⁷⁰.

Ou seja, o jogo digital questiona ao personagem e ao jogador: o que é o sonho, um universo construído ou um universo vivido? Assim, *Eternal Sonata* é uma jornada à caverna, uma busca pela descida. E, se por um lado Chopin adentra esse universo com uma postura diurna – atribuindo ao coma o referencial de um mundo mentiroso, construído, como um artifício da sua mente; Polka vivencia o mundo onírico como um mundo místico, de sensibilidade.

Isso é, Chopin acredita que sua magia no videogame é o resultado de um truque: quando ele sonha, pode ter os poderes que quiser. Polka, por outro lado, acredita que sua magia é verdadeiramente mística e misteriosa – ademais, é uma magia de cura, que pode a todos acolher.

O imaginário da figura mitológica de Morfeu está traduzido em ambos os personagens: Chopin, o homem que dormiu nos braços de Morfeu, e Polka, a menina que personifica o sonho em sua jornada. Porém, de forma alguma a figura icônica do mito aparece no videogame, o mito de Morfeu também não está citado no jogo digital. Morfeu em *Eternal Sonata* ganha uma revisitação simbólica. Na tradução de *Eternal Sonata*, Morfeu não aparece no videogame como um personagem, tampouco o mito está narrado no roteiro, mas ele está presente, como um tipo de aura imaginária, pela qual Chopin e Polka percorrem um novo mundo de fantasia.

⁷⁰ Tradução livre nossa.

Além de estar contido nos personagens, o mito de Morfeu está no próprio mundo do coma, que é o mundo onírico. Principalmente em seu começo, quando, em seu processo criativo, o universo de *Eternal Sonata* foi criado para ser tranquilizador ao seu jogador, e talvez até caseiro. Isso é, *a priori*, embarcam – o jogador, Chopin e Polka – em um mundo sabidamente onírico; e como o sonho não é real, não pode machucar a ninguém.

Porém, há a iminência da morte: para Chopin que está no seu leito de morte, para Polka, que tem o dom da magia e, portanto (e nesse universo) está fadada a uma vida curta, e para o jogador, que atua lado a lado com esses personagens. Chopin começa sua viagem sem entender que, ao longo do passeio pelo novo mundo, vai encontrar referências à sua vida: cada capítulo é baseado não somente em uma das composições de Chopin, mas também no período histórico de sua vida. De certa forma, é como se o personagem do videogame observasse a sua vida pode passar em sua frente, em somente alguns minutos, vivendo o famoso clichê que acompanha a morte.

O videogame passa por diversos momentos diurnos que acompanham a visão do universo de artifício de Chopin: há um bem, e um mal, que deve ser exterminado. Há uma necessidade de salvamentos de pessoas inocentes, assim, há uma elevação heroica. Quando os personagens chegam ao centro da Terra, o local das almas dos mortos, tudo se modifica pela presença muito mais real da morte.

Essa iminência de morte revela que há outra figura que compõe o coma de Chopin: Tântatos. Tanto Chopin quanto Polka sabem que devem morrer em um futuro muito próximo; Chopin, então, quando percebe que seu sonho irá se desfalecer, decide que, como herói, deve estabelecer-se frente ao mal. Não deve permitir que esse (o seu) universo morra, e desafia os que eram anteriormente seus amigos. Chopin morre no mundo dos sonhos, mas não no mundo real. Ele percebe, então, que não pode controlar todos os acontecimentos, assim, o universo da fantasia não pode ser somente um artifício de sua mente, já que ele não se torna sempre vitorioso.

Ao mesmo tempo, Polka entende que sua vida chegou ao fim, e escolhe morrer. Tendo realizado esse sacrifício, ela compreende que pode ajudar Chopin a se desvencilhar do próprio medo da morte. Aqui, Polka não é somente uma tradução de Morfeu, ela também é uma tradução simbólica de Tântatos, ao passo que ela é quem

“extirpa as forças negativas e e regressivas, ao mesmo tempo em que libera e desperta a energia espiritual” (BRANDÃO, 2010, p. 399). Considerando isso, Polka é uma tradução de Morfeu revisitada em seu aspecto noturno, em seu sacrifício⁷¹ ela se torna uma tradução de Tânatos revisitando seu aspecto crepuscular. É na morte de Chopin que Polka finalmente entende a maneira que pode vencer o mal e ascender aos céus. Dessa maneira, Tânatos também está aqui, traduzido como a morte que liberta a energia espiritual.

Da mesma maneira Chopin, após o sacrifício de Polka, pode finalmente escolher a morte, compreender que a sua vida chegou ao final. Porém, para ele, a morte não é um sacrifício, é um mergulho ao noturno, já que a morte é uma dupla negação, não tem um significado ruim, é simplesmente uma assimilação das trevas. Tânatos, nesse ponto, está traduzido como a morte no viés de representar uma porta para a vida, já que o espírito de Chopin pode criar ainda uma última composição, em homenagem à flor que desafia a escuridão (mas que só pode surgir dela). Chopin também escolhe que a sua morte será uma passagem para o paraíso, quando opta por chamar a flor de Heaven’s Mirror. Enquanto Chopin compõe Heaven’s Mirror, Polka pode amadurecer, e passar de menina à jovem adulta, atitude selada com seu primeiro beijo. Isso é, Chopin revisita o arquétipo de Morfeu, e sua tradução está embebida do regime diurno de Durand. Quando Chopin traduz o mitema de Tânatos, contudo, revisita o arquétipo em seu aspecto noturno.

Dessa forma, o videogame em sua narrativa ludológica promove uma tradução de natureza múltipla de ambos os mitos gregos: o de Morfeu, e de Tânatos. Cada personagem, e o próprio ambiente, revisitam passagens desses mitos: o videogame em si foi tocado por Morfeu, ao passo que cai em sono, e cria um sonho; e também foi tocado por Tânatos, na medida em que exemplifica a morte não como um fim, mas como o começo de uma nova vida.

3.3.3 A trajetória antropológica do imaginário de Morfeu

⁷¹ O sacrifício é em si uma imagem sintética, já que existe a ascensão do herói aos céus (referência ao diurno), mas que ocorre com uma assimilação de trevas (referência ao sistema noturno).

Apesar de o mito grego tratar Morfeu como uma criatura que pode trazer um sono tranquilo, algumas de suas traduções na contemporaneidade revisitam-no como uma figura tanto de sonho como de pesadelo, além de nomear uma droga que induz ao sono. Ou seja, o imaginário de Morfeu teve outras traduções, antes de ser revisitado pelo videogame *Eternal Sonata*.

Nesse subcapítulo, vamos discutir a trajetória do imaginário de Morfeu em nossa cultura, através de três figuras: a droga farmacêutica morfina, de 1817; o Sonho, personagem do quadrinho *Sandman* de 1989, e Morpheus, personagem do filme *Matrix*, de 1999.



Figura 38 – Morfeu e Íris, em quadro do artista Pierre-Narcisse Guérin, 1811

Talvez a aplicação mais antiga (tratada na modernidade, e, assim, nesta pesquisa) do mito de Morfeu é a nomeação de morfina, o potente analgésico distribuído pela primeira vez em 1817. A morfina, porém, não foi criada com o intuito de induzir aos sonhos, como explica a cientista Sharon Packer, mas “foi criada com a intenção de produzir o sono, que funcionaria como um alívio da dor.” (PACKER, 2002, 20)

Assim, a autora comenta que talvez a tradução de Morfeu em morfina seja um tanto equivocada, já que estaria mais ligada à figura do sono do que do sonho. Porém se nos atentarmos ao mito, Morfeu teria o poder de induzir ao sono por tocar a cabeça dos seres humanos. Nessa perspectiva, a morfina funciona como uma tradução simbólica do imaginário de Morfeu. Também pode ser considerada uma tradução indicial, já que o nome de Morfeu está presente no nome da droga, mesmo que o ícone da figura do imaginário grego não possa ser encontrado na droga.

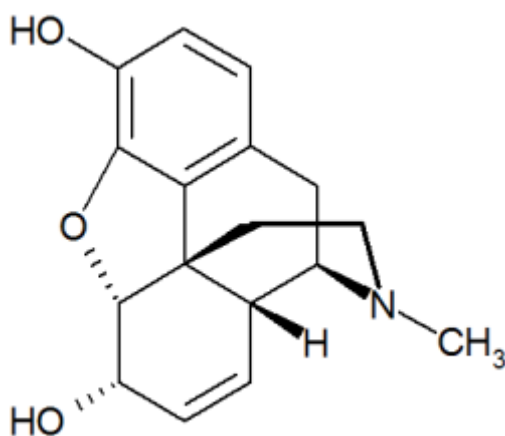


Figura 39 – Representação química da droga morfina que foi distribuída pela primeira vez em 1817, uma das traduções do imaginário de Morfeu

O quadrinho criado e roteirizado por Neil Gaiman, Sandman, teve seu primeiro lançamento em 1989, e Sonho⁷² é seu personagem principal. Ele é um Perpétuo, uma manifestação antropomórfica de todos os aspectos comuns aos seres humanos, responsáveis por manter a vida desses humanos em ordem, e tem seis irmãos: Destino, Morte, Destruição, Desejo, Desespero e Delírio (que um dia já foi chamada de Deleite).

Sonho é o senhor do Sonhar, que cria o universo onírico, composto de sonhos e de pesadelos. Sempre melancólico, Sonho tenta compreender não somente as angústias e os desejos de todos aqueles que entram em seu reino – pois todos os humanos têm contato com ele através de seus sonhos –, mas também tenta compreender a natureza dos seus irmãos.

⁷² No original do inglês, o protagonista leva o mesmo nome do deus no mito: Morpheus (Morfeu).

Por vezes raivoso e insensível, Sonho costuma aparecer não somente no sonhos das pessoas, mas toma forma física para encontrar certos indivíduos que chamam a sua atenção. Ele conhece a todos, já que todos passam um terço da sua vida no Sonhar, e quando vai para o mundo real, é construído de ideias solidificadas, e não de matéria. No Sonhar, pode enviar e controlar sonhos, distorcer a realidade, e tem a responsabilidade de fazer com que as pessoas recebam as mensagens que lhe são cabíveis enquanto dormem. Não é infalível, por outro lado, já que começa sua trajetória sendo capturado por um grupo de feiticeiros humanos.

Em Sandman, Sonho tenta recriar iconicamente o personagem da mitologia grega, dando-lhe uma forma, um reino e uma história. Sandman é o próprio Morfeu, contudo, é traduzido como um ser que tem responsabilidades frente aos humanos, também tem seus caprichos e uma personalidade diferente daquela vista no mito. Isso é, a narrativa de Sandman utiliza do rastro da mitologia, mas o revisita com a finalidade de criar uma obra completamente nova. Dessa maneira, Sandman e o Sonho são traduções simbólicas do imaginário do Morfeu grego.



Figura 40 – Sonho, senhor dos sonhos, personagem de Neil Gaiman, publicado inicialmente em 1989

Outra tradução do mito grego acontece no filme *Matrix*, de 1999, em que Morfeu empresta seu nome para um dos personagens. Morpheus é capitão das forças humanas e da nave *Nabucodonosor*, e luta contra as forças de máquinas sencientes que planejam escravizar os seres humanos, para transformá-los em fonte de energia. Morpheus já viveu dentro de uma realidade chamada *Matrix*, um mundo virtual gerado por computador com a finalidade de manter humanos aprisionados dentro de suas próprias mentes, até ser libertado.

É Morpheus o destinado a encontrar o “escolhido” dentro da *Matrix*, um humano com super poderes que irá mudar o destino da sua raça na guerra contra as máquinas. Assim, no filme *Matrix*, ele parte em busca de um *hacker* chamado Neo, servindo como um tipo de guia que não somente liberta seu corpo da *Matrix*, mas agirá como um mentor, que vai explicar para Neo os fundamentos do novo, e real, mundo. Morpheus tem a missão de fazer com que Neo acredite no seu próprio potencial.

Apesar de levar o mesmo nome do Morfeu, do mito grego, a tradução simbólica do seu imaginário no filme é praticamente antagônica. Enquanto o Morfeu da mitologia é o agente do sonho e do sono, o papel da vida de Morpheus é despertar Neo – frase que Morpheus repete algumas vezes no filme.

Assim, enquanto o Morfeu grego tem o poder de fazer com que as pessoas embarquem em um sonho, o Morpheus do filme questiona se Neo já teve um sonho que fosse tão real, a ponto de não conseguir dele acordar. De certa forma, Morpheus propõe a mesma pergunta de *Eternal Sonata*: qual a diferença entre o sonho e o mundo real? Porém, o filme, uma tradução simbólica que antagoniza com o mito de Morfeu pede: acorde. Já no jogo digital, Chopin deve aprender a embarcar no sonho.



Figura 41 – Morpheus, personagem do filme Matrix, de 1999

Entre o mito e o videogame *Eternal Sonata*, o imaginário de Morfeu foi revisitado em diversas obras (e diferentes tipos de obras). Esse imaginário foi traduzido de diversas maneiras, e a imagem de Morfeu passou, ela mesma, por uma trajetória até chegar na contemporaneidade tecnológica: uma droga que faz com que os pacientes durmam, o senhor do Sonhar, o Morfeu que faz acordar, e por dois personagens que se completam demonstrando a natureza múltipla de Morfeu e Tântos em *Eternal Sonata*:

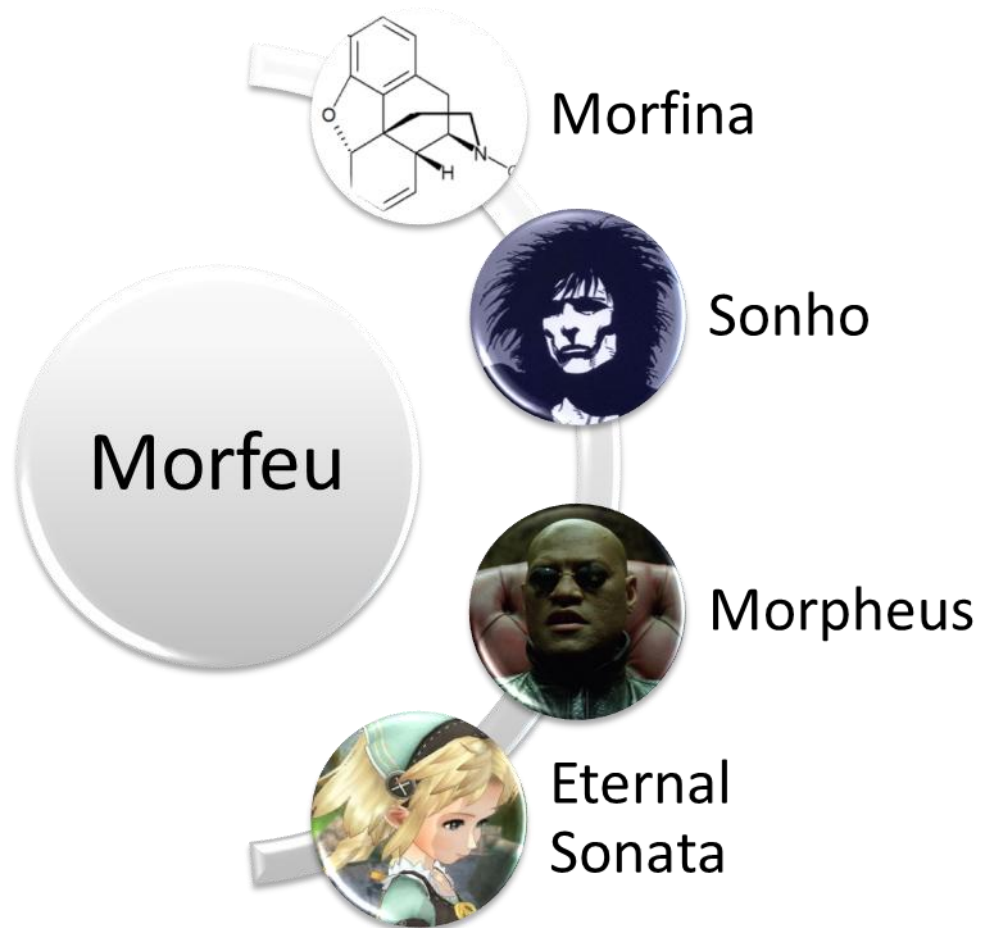


Gráfico 11 – As figuras revisitadas do imaginário da Mitologia Grega de Morfeu, em seu trajeto antropológico

Considerações finais e outros questionamentos

Como realizar uma poética imaginária do videogame? Esta foi a questão que abordamos em todo o trabalho. Para nós, o estudo destes substratos é possível através de uma mitanálise hermenêutica, quando percebemos características que talvez sejam comuns a todos os videogames, que foram tratados como exemplo nessa pesquisa. Falamos aqui sobre a presença de arquétipos e mitemas na estrutura narrativa e interativa dos jogos digitais, e sobre o seu uso no processo de criação destes videogames. Quando o videogame utiliza de traduções intersemióticas no processo de construção de narrativas ludológicas, pode traduzir o imaginário em novas obras, e utilizam de simbologias que revisitam figuras presentes em nossa cultura desde a Grécia antiga. Dessa maneira, os arquétipos, e as matrizes de pensamento que representam, estão contidos na trajetória do videogame. O que nos remete a uma pergunta: será que os mitemas funcionam como substrato a todos os jogos digitais? Para tal, seria necessário um aprofundamento desta pesquisa e uma generalização de seus conteúdos.

Mais ainda, podemos nos questionar: será que ao realizar traduções intersemióticas em seu processo criativo, o jogo digital final é somente uma tradução, ou pode ser considerado uma nova obra? Quer dizer, quando traduzimos, já estamos criando? Esta é outra questão que esta pesquisa não aborda, mas esperamos ter aberto o espaço para esta discussão em futuros textos e indagações.

O videogame, em nossa investigação, se apresenta como co-ator do processo, já que a máquina não somente narra uma história, mas faz mediação e responde aos jogadores. Máquina e jogador completam, juntos, uma trajetória na narrativa interativa e, através dela, criam um novo roteiro. Essa jornada, porém, só pode ser criada através de semioses entre máquina e jogador que “compartilham uma consciência única”. (TAVARES, 2006, p. 239)

Pois não seria esse um dos caminhos de analisar uma poética da gamecultura? No estudo de caso, essa pesquisa apontou que o imaginário é traduzido em videogames de três maneiras distintas: através de imagens intrínsecas, sincretismos mitológicos ou auras imaginárias. Ou seja, há três tipologias e três tipos de caso: um em que prevalece o literalismo, outro que sincretiza diversas traduções e a contemporaneidade

tecnológica, e um último que utiliza o arquétipo da Grécia clássica como uma aura de tradução.

Falamos do nascimento de um herói (ou um deus) em *God of War*, das escolhas do herói durante o percurso de sua vida em *Bioshock*, e, finalmente, da iminência da morte do herói em *Eternal Sonata*. Porém, como recorte escolhido, focamo-nos somente nos mitos da Grécia clássica. Como outros mitos são traduzidos em videogames? Será que a estrutura tipológica do imaginário apresentada neste estudo pode ser aplicada a outras mitologias? Mais uma pergunta que demanda uma pesquisa mais aprofundada.

Todos os jogos digitais estudados debatem, além disso, sobre questões morais. Será que o herói pode esquecer o seu passado, e como lidar com a dor das próprias ações? Poderá o herói se libertar de sua função de escravo e tornar-se um homem livre? E, finalmente, poderá o herói escolher a morte, quando ela parece ser a solução mais sensata, mesmo que ainda deseje viver? Estas questões não estão, de certa forma, também afinadas com as traduções escolhidas? Ou seja, não é a natureza de Morfeu e Tântatos que guiam as experiências e escolhas de Chopin e Polka em *Eternal Sonata*? Talvez. E se partirmos destes princípios, será o videogame um tipo contemporâneo de fábula? E se sim, como se dá em seu processo criativo?

Mais importante: se jogador e máquina estão ligados por uma semiose, de que maneira em que os jogadores absorvem essas narrativas ludológicas, seus mitemas e suas traduções? Há algum impacto deste processo que deixa rastros na vida do jogador? Quais serão estes? Estas são questões notáveis e relevantes que não foram abordadas nesta dissertação;

Essa pesquisa pretendeu apontar para uma possível existência do imaginário como poética da gamecultura, e demonstrar como este se traduz nas narrativas ludológicas. Isto é, passamos a estudar uma poética imaginária do videogame, mesmo que seja somente o começo de nossa trajetória. Assim, e como deveria ser, a pesquisa termina com apontamentos para futuros e intrigantes questionamentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, E. **Three Problems for Interactive Storytellers**. Designer's Notebook Column, Gamasutra, Dec. 29, 1999.

ALMEIDA, Rogério de. **O Imaginário de Fernando Pessoa: da educação cindida à educação sentida**. Tese de Doutorado em Educação – USP, 2005.

ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia**, Atenas Editora, 2003

ARAÚJO, Alberto Filipe; TEIXEIRA, Maria Cecília Sanchez. **Gilbert Durand e a pedagogia do imaginário**. Letras de Hoje, Porto Alegre, v. 44, n. 4, p. 7-13, out./dez. 2009

BACHELARD, Gaston. **A poética do espaço**. In: *Os pensadores*. São Paulo, Abril Cultural, 1978.

_____. [1936] **A dialética da duração**. São Paulo: Ática, 1988.

_____. [1942] **A água e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

_____. [1943] **O ar e os sonhos**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. [1948] **A terra e os devaneios da vontade**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. [1948] **A terra e os devaneios do repouso**. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

_____. [1961] **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

_____. **Essai sur la connaissance approchée**. Vrin, 1973 (1ª edição, 1928).

BAUDRILLARD, Jean. **Tela total: mito-ironias da era do virtual e da imagem**. Porto Alegre, Editora Sulina, 2005.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Dicionário Mítico-Etimológico da Mitologia Grega**. 5. ed. Volumes 1 e 2. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BÍBLIA, Português. **A Bíblia Sagrada: Antigo e Novo Testamento**. Tradução de João Ferreira de Almeida. Edição rev. e atualizada no Brasil. Brasília: Sociedade Bíblia do Brasil, 1969.

BRUNI, Paulo. **Poética do Videogame: princípios teóricos para análise de interfaces lúdiconarrativas**. ABCiber, III, 2009.

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

_____. **O poder do mito**. São Paulo: Palas Athena, 1990.

CASSIRER, Ernst. **Linguagem e mito**. 3. ed. São Paulo: Perspectiva, 1992. (Coleção Debates, nº 50).

CASTELLS, M. **The Rise of the Network Society**. Volume I. The Information Age: Economy, society and culture., Oxford, Blackwell Publishers, 1996.

DURAND, Gilbert. **L'exploration de l'imaginaire**. Circé, v. 1, p. 15-45, 1969

_____. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Arcádia, 1979.

A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais | Flávia Gasi

- ____. **Mito, símbolo e mitodologia.** Lisboa: Presença, 1982.
- ____. **Mito e sociedade.** Lisboa: A Regra do Jogo, 1983.
- ____. **Estruturas antropológicas do imaginário:** introdução a arquetipologia geral. São Paulo: Martin Fontes, 2002.

ELIADE, M. **Imagens e símbolos.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FERREIRA, Aurélio B. de Hollanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa.** 2. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1986.

FERREIRA, Emmanoel. **Games e Imersão:** a realidade híbrida como meio de imanência virtual. ABCiber, III, 2009.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade.** Rio de Janeiro, Graal, 1985.

____. **Vigiar e punir.** Petrópolis, Vozes, 1987.

FREUD, Sigmund. **Edição Standard Brasileira das obras Psicológicas completas de Sigmund Freud.** Vol.1. Editora Imago. Rio de Janeiro, 1996.

GAIMAN, Neil. **Sandman – os caçadores de sonho,** uma fábula tradicional japonês (o monge e a raposa) narrada na forma de conto com ilustrações de Yoshitaka Amano São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2001.

____. **Sandman: Prelúdios et Noturnos.** Ilustrada por San Kieth, Mike Dringenberg e Malcolm Jones III (originalmente publicado na forma de revista Sandman 1-8; DC Comics, 1991). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

____. **Sandman: A Casa das Bonecas.** Ilustrada por Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Chris Bachalo e Steve Parkhouse. (revistas 9-16) Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

____. **Sandman: A Terra dos Sonhos.** Ilustrada por Kelley Jones, Charles Vess, Collen Doran e Malcolm Jones III. (revistas 17-20). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2005.

____. **Sandman: Essação das Brumas.** Introdução de Harlam Ellison; Ilustrada por Kelly Jones, Mike Dringenberg, Malcolm Jones III, Matt Wagner, Dick Giordano, George Pratt e P. Craig Russel. (revistas 21-28). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

____. **Sandman: Noites sem fim.** Ilustrado por Glenn Fabry, Milo Manara, Miguelanxo Prado, Frank Quitely, P. Craig Russel, Bill Sienkewicz e Barron Storey. Tradução Sérgio Codespoti. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

____. **Sandman: Um Jogo de Você.** Ilustrado por Shaw McManus, Collen Doran, Bryan Talbot, George Pratt, Stan Woch e Dick Giordano. (revistas avulsas 32-37). Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006.

____. **Sandman: Fábulas e Reflexões.** Ilustrado por Bryan Talbot, Stan Woch, P. Craig Russel, Shaw McManus, John Watkiss, Jill Thompson, Duncan Eagleson, Kent Williams, Mark Buckingham, Vince Locke e Dick Giordano. Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006c.

____. **Morte.** Ilustrado por Chris Bachalo, Mark Buckingham, Mark Pennington,

Dave McKean, Rick Berry, Bill Sienkiewicz, Moebius e Greg Spalenka. Originalmente publicado como em duas revistas: *Morte – o preço da vida* (Ed. Globo, 1994); e *Morte – o grande momento da vida* (Ed. Abril, 1992). Tradução Ana Ban. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2006d.

_____. **Sandman: Vidas Breves**. Ilustrado por Jill Thompson e Vince Locke. Tradução de Daniel Pellizzari. (revistas 41-49). São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

_____. **Sandman: Fim dos Mundos**. Ilustrado por Michael Allred, Gary Amaro, Mark Buckingham, Dick Jordano, Tony Harris, Steve Leialoha, Vince Locke, Shea Anton Pensa, Alec Stevens, Bryan Talbot, John Watkiss e Michael Zulli. (revistas 51-56) Tradução de Daniel Pellizzari. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2007.

_____. **Sandman: Entes Queridos**. Ilustrado por Marc Hempel, Richard Case D'Israel, Teddy Kristiansen, Glyn Dylan, Charles Vess, Dean Ormston e Kevin N. Owan. (revistas 57-69) Tradução: Daniel Pelizarro. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2008a

GRIMAL, Pierre. **Dicionário de Mitologia Grega e Romana**. Tradução de Victor Jabouille. Lisboa: Difel, 1992.

HESÍODO. **Os Trabalhos e os Dias**, tradução de Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo, Iluminuras, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

JUNG, Carl Gustav. **O inconsciente pessoal e o inconsciente coletivo**. 1942.

_____. **A dinâmica do inconsciente**. 3ª ed. Ed. Vozes. Petrópolis, 1998.

_____. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

KONAMI, **Ushinawareta Kioku** (The Book of Lost Memories). Japão: 2003. Traduzido para o inglês e disponível em: <http://www.translatedmemories.com/bookpgs/> Acesso em 04/07/2011.

LANDOW, George P. **Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology**. Baltimore: The Johns Hopkins UP, 1997.

LANDOWSKI, Eric. **Aquém ou além das estratégias**, A presença contagiosa. São Paulo: Edições CPS, 2005.

LATOURETTE, B. **Where are the missing masses?** The sociology of a few mundane artifacts, in Bijker, W., Law, J., eds, *Shaping technology/Building Society: Studies in Sociotechnical Change*, Cambridge, Mass: MIT Press, pp. 225-258, 1992.

_____. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1994.

LEÃO, Lucia I. C. . **Processos de criação em mídias digitais: passagens do imaginário na estética da transcrição**. In: Suzete Venturelli. (Org.). *9 Encontro Internacional de Arte*

A Poética Imaginária do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais | Flávia Gasi 133

e *Tecnologia (#9ART): sistemas complexos artificiais, naturais e mistos*. 1 ed. Brasília: UNB, 2011, v. v1, p. 308-313. Disponível em: http://www.fav.ufg.br/9art/nono_art.pdf. Acesso em 10/11/2011.

____. **Derivas: cartografias do ciberespaço**. Lucia Leão (organizadora). São Paulo: Annablume; SENAC, 2004.

____. **O labirinto da hipermissão**. São Paulo: Iluminuras, 1999.

LEÃO, Lucia Isaltina Clemente Leão e SALLES, Cecília Almeida: **A pesquisa em processos de criação nas mídias: três perspectivas**. Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, Anais, 2011.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 2ª ed, Porto Alegre, Sulina, 2004.

____. **Anjos interativos e retribalização do mundo**. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997. Disponível na Internet via WWW. URL:

<http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/lemos/interativo.pdf>. Acesso em 05/06/2010.

LÉVY, Pierre. **Tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na época da informática**. Rio de Janeiro. Editora 34, 1993.

____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LITTAU, Karin. **Pandora's Tongues**. Érudit, TTR : traduction, terminologie, rédaction, vol. 13, nº 1, 2000, p. 21-35.

MACIEL, Mario e VENTURELLI, Suzete (2004). **Games Em Conexão**. Comunicação e Cultura, v.3, no. 6, jul-dez 2004, 167-190.

MAFFESOLI, Michel. **A contemplação do mundo**. Porto Alegre: Artes e Ofícios, 1995.

____. **O tempo das tribos**. Rio de Janeiro: Forense, 1998.

____. **No fundo das aparências**. Petrópolis: Vozes, 1999.

____. **O imaginário é uma realidade**. Revista Famecos, Porto Alegre, n.15, ago. 2001.

____. **O instante eterno**. São Paulo: Zouk, 2003.

MALABY, Thomas M. **Beyond Play : A New Approach to Games**. Games and Culture, 2007, 2: 95.

MORIN, Edgar. **O Método III. O conhecimento do conhecimento**. Lisboa, Publicações Europa-América, 1986.

____. **O cinema ou o homem imaginário**. Lisboa: Relógio D'água/Grande Plano, 2002.

MORSE, Margaret. **Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture**. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1998.

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

NEVES, Josélia. **Reflexões sobre a Ciência do Imaginário e as contribuições de Durand: um olhar iniciante.** Revista Labirinto, Universidade Federal de Rondônia, 2000.

PACKER, sharon. **Dreams in Myth, Medicine, and Movies,** Praeger, 2002.

PATLAGEAN, Evelyne. **A história do imaginário.** In: LE GOFF, Jaques. A história nova. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

PANOFSKY, D e Panofsky, E. **Pandora's Box: The Changing Aspects of a Mythical Symbol.** Bollingen Foundation; 3rd edition, 1991

PEIRCE, Charles Sanders Peirce; HOUSER, Nathan (Ed). **The essential Peirce: selected philosophical writings.** Bloomington: Indiana University Press, 1998.

PLATÃO. **Timeu e Crítias ou a Atlântida.** Tradução de Norberto de Paula Lima. Curitiba: Hemus, 2002, p. 117

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

SALLES, Cecília A. **Redes de criação: Construção da obra de arte.** Vinhedo. Editora Horizonte, 2008.

SANTAELLA, Lúcia. **A teoria geral dos signos.** São Paulo: Ática, 1995.
_____. **O Homem e as máquinas.** In: DOMINGUES, Diana (org.). *A Arte no século XXI: a humanização das tecnologias.* São Paulo: Ed. da UNESP, 1997. p. 33-44.

SANTAELLA, Lúcia E ALBUQUERQUE, Jorge, 2008. **Metafísica: como guia de pesquisa: uma proposta semiótica e sistêmica.** São Paulo. Editora Mérito, 2008.

SHANNON, C. **The mathematical theory of communication,** Bell System Technical Journal, 27 379-423, 1948.

SILVA, A. C. L. F.; ANDRADE, M. M. **Mito e gênero: Pandora e Eva em perspectiva histórica comparada.** Cad. Pagu, Campinas, n. 33, dez. 2shan009.

SMITH, Tara. **The Virtuous Egoist: Ayn Rands Normative Ethics.** Cambridge University Press, 2006.

TAVARES, Rogério. **Videogames: brinquedos do pós-humano.** Tese de Doutorado em Comunicação e Semiótica - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo., 2006.

TURCHI, Maria Zaira. **Literatura e antropologia do imaginário.** Brasília: UnB, 2003.

TURKLE, S. **Computer games as evocative objects: From projective screens to relational artifacts.** In J. Raessens & J. Goldstein (Eds.), *Handbook of computer game studies* (pp. 267-279). Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

UDERZO, A. e GOSCINNY, R. **Asterix e a Cizânia**, em *As Aventuras de Asterix*. São Paulo, Record, 1970.

VERNANT, Jean-Pierre. **Mito e sociedade na Grécia antiga**. Rio de Janeiro: Jose Olympio, 1992.

WARDRIP-FRUIN, Noah. HARRIGAN, Pat. **First Person: New Media as tory, Performance, and Game**. Massachusetts: MIT Press, 2004.

WATANABE, Michiaki. **Violinist of Hameln**. Japão, Enix, Monthly Shōnen Gangan, 37 volumes, 1991 - 2001.

WEIBEL, Peter. **Teoria narrada: projeção múltipla e narração múltipla (passado e futuro)**. In: LEÃO, Lúcia (org.). *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: SENAC, 2005. p. 333-352.

_____. **The world as interface**. Toward the construction of context-controlled event-worlds. Em *Electronic Culture. Technology and Visual Representation*, T. Druckrey(ed.). New York: Aperture Foundation, 338-351, 1996.

WEINBERGER, D. **Why Open Spectrum Matters**. The end of the broadcast nation, 2003 disponível em <http://www.evident.com> . Acesso em 03/04/2010.

FILMES, SÉRIES E DOCUMENTÁRIOS

CONSTANTINE. Direção: Francis Lawrence. Produção: Lorenzo di Bonaventura; Akiva Goldsman; Benjamin Melniker; Layren Schuler Donner; Erwin Stoff; Michael E. Uslan. Roteiro: Jamie Delano; Garth Ennis; Kevin Brodbin; Frank Cappello. Intérpretes: Keanu Reeves; Rachel Weisz; Shia LaBeouf; Djimon Hounsou; Max Baker e outros. [S.I.]: Warner Bros. Pictures; Village Roadshow; DC Comics; Lonely Film Production GmbH & Co. KG; Donners' Company; Branded Entertainment/Batfilm Productions; Weed Road Pictures; 3 Art Entertainment; Di Bonaventura Pictures, Alemanha, 2005. 1 filme (121 min), 1.m, color.

GOD OF WAR: Unearthing the Legend Franchise Documentary. Direção: Charles Quinio. Produção: James Khanlarian e Alex Rotaru. Entrevistas com: Stig Asmussen; Steve Caterson; Zoran Iovanovici; Marianne Krawczyk; Susan Lape; John Madden; Alex Purves; Peter Weller. [S.I.]: Aries Media Group; Petrol Advertising; Sony Entertainment, USA, 2010 1 documentário (75 minutos), con., color., HDTV.

LOST. Direção: Jack Bender; Stephen Williams; Paul A. Edwards e outros. Produção: Ra'uf Glasgow; Jean Higgins; Damon Lindelof; Bryan Burk; Jack Bender; Carlton Cuse; Adam Horowitz; Edward Kitsis; Elizabeth Sarnoff; Stephen Williams; Richard Peter Schroer; Samantha Thomas; e outros. Roteiro: J.J. Abrams; Jeffrey Lieber; Damon Lindelof; Carlton Cuse; Adam Horowitz; Edward Kitsis; Elizabeth Sarnoff e outros. Intérpretes: Jorge Garcia; Naveen Andrews; Matthew Fox; Josh Holloway; Daniel Dae

Kim; Yunjin Kim; Evangeline Lilly; Terry O'Quinn; Emilie de Ravin; Michael Emerson; Dominic Monaghan; Henry Ian Cusick; Harold Perrineau; Elizabeth Mitchell e outros. [S.I.]: ABC Studios; Touchstone Television; Bad Robot; Grass Skirt Productions, EUA, 2004 - 2010. Série (42 minutos por episódio), son., color., HDTV.

O GRANDE Ditador. Direção: Charles Chaplin. Produção: Charles Chaplin e Carter DeHaven. Roteiro: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin; Jack Oakie; Reginald Gardiner; Henry Daniell; Grace Hayle; Carter DeHaven e outros. [S.I.]: Charles Chaplin Film Corporation, EUA, 1940. 1 filme (125 minutos), son., preto e branco, 35mm.

PANDORA'S Box. Direção: Georg Wilhelm Pabst. Produção: Heinz Landsmann e Seymour Nebenzal. Roteiro: Frank Wedekind; Ladislaus Vajda; Joseph Fleisler; Georg Wilhelm Pabst. Intérpretes: Louise Brooks; Fritz Kortner; Francis Lederer; Carl Goetz; Krafft-Raschig e outros. [S.I.]: Nero-Film AG e Embassy Home Entertainment, Alemanha, 1929. 1 filme (198 minutos), son. preto e branco, VHS.

SUPERNATURAL. Direção: Philip Sgriccia e Robert Singer. Produção: Philip Sgriccia e Robert Singer. Roteiro: Eric Kripke e Sera Gamble. Intérpretes: Jared Padalecki; Jensen Ackles; Jim Beaver; Misha Collins; Mark Sheppard; e outros. [S.I.]: Kripke Enterprises; Warner Bros. Television; Wonderland Sound and Vision, Canadá, 2005 - 2011. Série (42 minutos por episódio), Dolby Digital, color, HDTV.

THE MAKING of Bioshock. Direção: 2k Games. Produção: 2K Games. Entrevistas: Ken Levine e outros. [S.I.]: 2K Games Productions, EUA, 2007. 1 filme (32 minutos), son. color., HDTV.

THE MAKING of Eternal Sonata. Direção: Namco-Bandai. Produção: Namco-Bandai. Entrevistas: Shinji Noguchi e outros. [S.I.]: Namco-Bandai Entertainment, Japão, 2007. 1 filme (11 minutos), son. color., HDTV.

THE MAKING of God of War. Direção: Anton Floquet e Wes Lofgren. Produção: Anton Floquet; Susan Lofgren; Wes Lofgren. Entrevistas: David Jaffe; Stig Asmussen e outros. [S.I.]: Marabou Productions, EUA 2005. 1 filme (14 minutos), son. color., HDTV.

THE MATRIX. Direção: Andy Wachowski e Lana Wachowski. Produção: Bruce Berman; Dan Cracchiolo; Carol Hughes; Andrew Mason; Richard Mirisch; Barrie M. Osborne; Joel Silver; Erwin Stoff; Andy Wachowski; Lana Wachowski. Roteiro: Andy Wachowski e Lana Wachowski. Intérpretes: Keanu Reeves; Laurence Fishburne; Carrie-Anne Moss; Hugo Weaving; Gloria Foster; Joe Pantoliano e outros. [S.I.]: Warner Bros. Pictures; Village Roadshow Pictures; Groucho II Film Partnership; Silver Pictures, EUA, 1998. 1 filme (136 min), son., color., 35mm.

REFERÊNCIAS ONLINE

Game Design Expo

TROISI, Armando. **Interactive Narrative Design in Mass Effect 2**. Palestra em Game Design Expo. Disponível em: <http://www.gamedesignexpo.com/2010/06/interactive-narrative-design-in-mass-effect-2/> , 2010. Acesso em 03/08/2011.

GamaSutra

HONG, Quang. **Question of the Week Responses: Genre-defining Games**, disponível em http://www.gamasutra.com/view/feature/2281/question_of_the_week_responses_.php , 2005. Acesso em 21/03/2011 21.

GameStyle

NOGUCHI, Shinji, em Staff. **Exclusive Interview With Shinji Noguchi**, disponível em <http://gamestyle.com/features/1331/eternal-sonata/#.TtY75mOIk8k>. 2007. Acesso em 18/08/2011.

IGN

PERRY, Douglas C. Perry. **The Influence of Literature and Myth in Videogames**: How have myth and seminal writers of horror, science fiction, and fantasy shaped today's videogame landscape? IGN taps the literary roots of the industry for answers. IGN, 2006, disponível em <http://pc.ign.com/articles/709/709149p1.html>. Acesso em 09/11/2010.

Popular Mechanics

MIYAMOTO, Shigeru. **Exclusive Interview With Nintendo Gaming Mastermind Shigeru Miyamoto**, disponível em <http://www.popularmechanics.com/technology/gadgets/video-games/4334387>, 2009. Acesso em 21/03/2011.

VideoGames Daily

BELL, Ben, em EVANS-THIRWELLI, Edwin. **The Sims 3: EA Maxis' Ben Bell Interview**, em Videogames Daily, disponível em <http://archive.videogamesdaily.com/features/the-sims-3-ea-maxis-ben-bell-interview-p2.asp> , 1998. Acesso em 10/08/2011.

CAGE, David, em STAFF, Kikizo. **Heavy Rain: David Cage Interview**, em Videogames Daily, disponível em <http://archive.videogamesdaily.com/features/heavy-rain-david-cage-interview-p1.asp> , 1998. Acesso em 09/08/2011.

LEVINE, KEN, em GILLEN, Kieron. **Exclusive: Ken Levine on the making of Bioshock**, disponível em <http://www.rockpapershotgun.com/2007/08/20/exclusive-ken-levine-on-the-making-of-bioshock/> , 2007. Acesso em 15/09/2011.

KNIGHT, Jonathan, em STAFF, Kikizo. **Everyone Will Burn: Dante's Interview**, em Videogames Daily, disponível em <http://archive.videogamesdaily.com/features/dantes-inferno-interview-p1.asp> , 2009. Acesso em 22/08/2011.

USA Today

NISHIKADO, Tomohiro em SNIDER, Mike, **Interview: 'Space Invaders' creator Tomohiro Nishikado**, disponível em <http://content.usatoday.com/communities/gamehunters/post/2009/05/66479041/1> , 2009. Acesso em 21/03/2011.

Wiki Dicionario, disponível em <http://pt.wiktionary.org/wiki/imagin%C3%A1rio> . Acesso em 03/08/2010.

Wiki Diktionary, disponível em <http://en.wiktionary.org/wiki/image> . Acesso em 03/08/2010.

GAMES

Bioshock, 2K Boston, 2K Games, 2007

Dante's Inferno, Visceral Games, Electronic Arts, 2010

Eternal Sonata, Tri-Crescendo, Namco Bandai, 2007

God of War, SCE Santa Monica, Sony Computer Entertainment, 2005

God of War II, SCE Santa Monica, Sony Computer Entertainment, 2007

God of War III, SCE Santa Monica, Sony Computer Entertainment, 2010

Ico, Team Ico, Sony Computer Entertainment, 2001

Mario Bros., Nintendo, Nintendo, 1983

Mass Effect 2, Bioware, Electronic Arts, 2010

Silent Hill 2, Konami, Konami, 2001

Space Invaders, Taito, Taito e Midway, 1978

The Sims 3, Visceral Games, Electronic Arts, 2009