

Editorial

Caros leitores, é com prazer que anunciamos o mais novo número da Revista Contracampo, com edição especial sobre “Processos imersivos na cultura midiática”. Durante muitas décadas de estudo em diferentes campos do conhecimento, o fenômeno da imersão esteve atrelado à metáforas como “mergulhar em um oceano”, “estar à deriva”, “perder contato com a realidade”, entre outras, além de uma conotação próxima à ideia de absorção e envolvimento atencional sobre uma atividade. Contudo, principalmente com o crescimento e acesso às novas tecnologias na construção de mundos híbridos, cada vez mais, os estudos sobre imersão vêm ganhando novas perspectivas e diversas teorias sobre o fenômeno vêm sendo revisitadas.

Para esta edição temática contamos com dois convidados especiais que, ao longo de suas carreiras, vêm contribuindo para uma reflexão sobre o tema, sobretudo nos estudos literários. Marie-Laure Ryan abre a edição com seu ensaio que aborda o problema da ilusão estética através da análise de uma categoria de textos baseados em mundos impossíveis. Kendal Walton apresenta um trabalho sobre a imaginação e o fazer crer a partir de experiência em mundos ficcionais. Ainda nesta edição, João Massarolo e Dário Mesquita discutem os tipos de imersão na construção de mundos de histórias nas múltiplas plataformas de mídia no limiar entre o ficcional e o não ficcional. Gustavo Audi e Fátima Régis discutem o conceito de imersão como elemento na construção de experiência na prática de jogos narrativos de videogame. Finalizando a seção temática, Christophe Duret oferece uma proposta de um modelo explicativo

que inclui os fenômenos relacionados juntamente com os conceitos de distribuição de recursos de atenção e da estrutura da experiência videolúdica, em jogos de RPG.

Na seção de temáticas livre, contamos a contribuição de Erly Vieira Jr, que discute as relações entre corpo e cotidiano no chamado “cinema de fluxo”, vertente transnacional do cinema das duas últimas décadas, marcada pela emergência de um realismo sensório. Em seguida, Michely Peres Andrade propõe uma análise da recepção da obra de Nelson Rodrigues pelo cinema brasileiro e pela chamada geração AI-5, num período marcado pelo autoritarismo político, pelos movimentos de contracultura e pela popularização da psicanálise. Fechando a edição, Ana Carolina Lima Santos examina o processo de delimitação do fotodocumentário politicamente engajado com os problemas sociais da América Latina, como suposta essência da fotografia da região, buscando investigar os antecedentes de um projeto de identidade estabelecido nas décadas de 1970 e 1980 e a influência que as atuações do Consejo Mexicano de Fotografia e do seu então presidente Pedro Meyer exerceram na conformação de tal projeto.

Ressaltamos que esta edição é a continuação de um esforço de internacionalização da nossa revista. Há um crescimento cada vez maior de pesquisadores de vários países interessados em publicar em nosso periódico e pretendemos continuar servindo de espaço de interlocução entre os pesquisadores nacionais e internacionais. Desejamos a todos uma boa leitura!

Marco Roxo, Thaianne Oliveira e Juliana Gagliardi.

Equipe Editorial

Editor-chefe

Marco Roxo (UFF)
Simone Pereira de Sá (UFF)
Angela Prysthon (UFPE)

Comitê Científico

Alex Primo (UFRGS)
Alessandra Aldé (UERJ)
Edgard Rebouças (UFES)
Erick Felinto (UERJ)
Denise Araújo (UTP)
Eduardo Vizer (UFESM/UBA/ARG)

Editores-executivos

Beatriz Polivanov (ESPM)
Emmanoel Ferreira (UFRJ)
Igor Sacramento (UFRJ)
Viktor Chagas (UERJ)

Editores-assistente

Juliana Gagliardi (UFF)
Thaiane Oliveira (UFF)
Marianna Ferreira Jorge

Revisores

Eleonora Magalhães (UFF)
Fernanda Cupolillo (UFF)
Krystal Cotez (UFF)
Júlia Silveira
Simone Evangelista (UFF)

Tradução

Juliana Gagliardi (UFF)
Melina Silva (UFF)

Designer gráfico

Mayara Caetano (UFF)
Emília Teles (UFF)
Érica Ribeiro (UFF)

Capa

Emília Teles (UFF)
Foto da capa: Erik Dungan/Freeimages

Mundos impossíveis e ilusão estética

Marie-Laure Ryan
marilaur@gmail.com

Critica literária, autora de diversos livros sobre narratologia, ficção e cibercultura. Co-Editora da Routledge Enciclopedia de Narrativa com David Herman e Manfred Jahn. Membro do Conselho editorial de Fronteiras da narrativa, uma série publicada pela Editora da Universidade do Nebraska.

Melina Santos (tradutora)

Doutoranda em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense.



Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

RYAN, Marie-Laure. *Mundos impossíveis e ilusão estética*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 4-25.

Edição **29**/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo
Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.
www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este ensaio aborda o problema da ilusão estética através da análise de uma categoria de textos que impedem essa experiência: textos que criam mundos impossíveis. Quatro tipos de impossibilidades são descritos: impossibilidade ontológica (i.e. metalepse e co-presença no mesmo mundo de personagens originados em diferentes textos), espaço impossível, tempo impossível, e textos impossíveis. O argumento apresentado é o de que esses textos não fornecem uma visão sólida para o funcionamento do re-centramento imaginativo que se encontra no núcleo da ilusão estética; eles ainda não são completamente privados do efeito imersivo, porque eles são feitos de submundos nos quais a imaginação pode se realocar por um tempo limitado. A apreciação de textos que projetam mundos impossíveis não exige somente uma habilidade de mover-se para frente e para trás entre seus mundos parciais, mas também uma habilidade de mover-se entre uma postura ilusionista que considera o texto como a representação de um mundo e uma postura metatextual que preza o texto como um experimento de escrita que empurra para trás os limites textualmente possíveis.

Palavras-chave: Ilusão estética; estética literária; narratologia.

Neste artigo, eu proponho discutir um tipo de texto que apresenta um desafio muito sério para a ilusão estética: um tipo feito de texto que cria mundos impossíveis. Por mundos impossíveis, não quero dizer simplesmente mundos onde coisas acontecem que não fazem parte ou não poderiam acontecer no mundo real, como animais sendo capazes de falar, príncipes sendo transformados em sapos, ou pessoas sendo raptadas por alienígenas. Estes são meramente mundos fantásticos, ou estranhos. Mas a literatura não é somente limitada aos mundos realista e fantástico; uma forma importante de literatura experimental cria mundos que não podem satisfazer até a interpretação mais liberal da possibilidade porque eles transgridem as leis básicas da lógica: a não contradição (você não pode ter p e $\sim p$) e o terceiro excluído (você deve ter p ou $\sim p$).

Antes de discutir vários exemplos de mundos impossíveis, deixe-me falar um pouco sobre a teoria dos mundos possíveis, o modelo teórico com o qual tenho trabalhado (ECO, 1979; PAVEL, 1986; RYAN, 1991; DOLEZEL, 1998). Este modelo pressupõe que há uma pluralidade de mundos. Um desses mundos, aquele em que vivemos, é chamado de mundo real. Este é o único mundo com uma existência autônoma. Os outros, os mundos possíveis não reais, são criações da imaginação. Textos não ficcionais se referem ao mundo real, enquanto ficcionais criam mundos possíveis não reais. Nesse modelo, a distinção entre ficção e não ficção é uma questão de referência: a não ficção faz alegações verídicas sobre o mundo real, enquanto a ficção faz alegações verídicas sobre um mundo possível alternado.

Mas, o que faz um mundo possível? A resposta dos proponentes do modelo é que, para um mundo ser possível, ele deve estar vinculado ao mundo real por uma relação de acessibilidade. Dependendo da natureza dessa relação, mundos possíveis podem ser mais ou menos próximos do mundo real. Por exemplo, os mundos da ficção realista estão mais próximos, porque respeitam as leis do mundo real; e os mundos dos contos fantásticos são remotos, porque são governados por leis diferentes. Mas eles ainda são possíveis, porque respeitam as leis da lógica. Tão logo quanto essas leis são mantidas, um mundo mantém algum tipo de conexão com o mundo real.

Por esse critério, um mundo impossível viria a ser um mundo que não está conectado de forma alguma ao mundo real. Umberto Eco argumentou que os mundos

impossíveis não existem. Ou, para colocar de outra forma: uma entidade não pode ser logicamente impossível e ainda permanecer em um mundo. Isto significaria que, quando um texto quebra as leis da lógica, ele não cria um mundo. Especialistas em lógica acreditam que, se uma única contradição penetra em um sistema de proposições, qualquer coisa pode ser inferida, e cada sentença e sua negação se transformam em uma verdade vazia. Seria totalmente impossível imaginar um mundo textual nessas condições. Nós poderíamos descrever os textos que tenho em mente como textos que não podem ser verdades em nenhum mundo possível, em vez de como textos que se referem aos mundos impossíveis.

Mas mesmo se a lógica nos conta que a frase “mundo impossível” é um oximoro, eu continuarei usando-a porque os leitores de literatura de ficção têm um sentido mais amplo do que é um mundo do que os especialistas em lógica, e porque eles não tratam discordâncias como uma desculpa para desistir da tentativa de criar modelos mentais de textos. Trabalhos literários que projetam mundos impossíveis desafiam leitores a conceber novas estratégias para dar sentido a eles, mesmo se o significado não surgir da visão de situações completamente imaginadas.

A impossibilidade em um mundo ficcional pode tomar formas variadas:

1. Contradições

O tipo mais óbvio de impossibilidade lógica é um texto que apresenta diretamente tanto p quanto $\sim p$ como fatos no mundo ficcional. A contradição na literatura pode afetar unidades de tamanhos variados. Em uma escala maior, ela opõe segmentos substanciais de texto. Em *The French Lieutenant's Woman* (1969), de John Fowles, por exemplo, os dois últimos capítulos contêm finais diferentes: um em que os amantes, Charles e Sarah, reatam após um longo período de separação, e outro em que Sarah rejeita Charles porque ela descobriu uma vida satisfatória sem ele. Os dois finais não podem ser verdadeiros ao mesmo tempo, mas, em cada um deles, o mundo ficcional é perfeitamente coerente. O artifício não pede para o leitor construir um mundo impossível, mas que compare os dois finais baseando-se em certos critérios como coerência literária ou a personalidade das personagens.

No próximo nível da escala estão as contradições que operam relativamente entre pequenos segmentos narrativos. Um exemplo desse exercício é a obra de Robert Coover *The babysitter* (1969), uma pequena história composta por 107 parágrafos numerados. Esses parágrafos têm coerência no local, mas não no nível global. O texto narra diferentes versões do que pode acontecer quando um casal vai a uma festa e deixa as crianças aos cuidados de uma atraente babá adolescente. Em uma versão, a babá é assassinada; em outra, ela é estuprada pelo namorado e pelo melhor amigo dele; em outro, o bebê se afoga na banheira; e ainda em outra, o pai sai da festa com o pretexto de que precisa verificar como as crianças estão, mas é conduzido realmente pela esperança de ter relações sexuais com a babá. Porém, é impossível arrumar os parágrafos em linha de histórias separadas, pois muitas delas poderiam pertencer a diferentes histórias. O último parágrafo declara eventos que pertencem a diferentes possibilidades narrativas, por meio disso demonstrando a futilidade de tentar desembaraçar os vários cenários:

“Suas crianças foram assassinadas, seu marido foi embora, um cadáver em sua banheira, e sua casa está destruída. Eu sinto muito. Mas, o que posso dizer?” Na televisão, as notícias acabaram, eles estão vendendo aspirinas. “Droga, eu não sei”, ela fala. “Vamos ver o que está rolando no último filme¹” (1969, p.239).

É como se todas as diferentes histórias que foram esboçadas nos parágrafos anteriores tivessem se transformado em verdade num mesmo mundo. Ainda porque os fragmentos mantêm alguma sequência temporal, conduzida pela saída dos pais para a festa até o seu retorno para casa, a coleção de fragmentos não frustra totalmente a curiosidade para o que possa acontecer a seguir. O texto completo pode ser lido como um relato misturado de muitas histórias que podem ser criadas para conectar um evento inicial e final comum. Um terceiro nível de contradição ocorre quando frases individuais, em vez de segmentos narrativos inteiros, colidem entre si, produzindo o que Brian McHale chama de “um mundo sob rasura²”: um mundo tão cheio de instabilidade

¹ Do original: “Your children are murdered, your husband gone, a corpse in your bathtub, and your house is wrecked. I’m sorry. But what can I say?”. On the TV, the news is over, they’re selling aspirin. ‘Hell, I don’t know’, she says. ‘Let’s see what’s on the late late movie’” (1969, p.239).

² Segundo McHale, quando os blocos de construção semântica do poema são desfeitos, seu mundo oscila entre um acontecimento e outro, sendo ao mesmo tempo alguma coisa e nada. Logo, esse tipo de poesia “*under erasure*” [sob rasura] apresenta contradições, vazios de sentido, o que problematiza essa criação

ontológica que os leitores não podem contar o que existe e o que não existe. Essa técnica é comum no Novo Romance³. Um exemplo é esta passagem da obra de Alain Robbe-Grillet *No labirinto*. As palavras em itálico são aquelas que apresentam contradições, mas muitos leitores não perceberão a contradição porque as afirmações opostas estão separadas por frases diferentes:

Eu estou sozinho agora, abrigado. *Do lado de fora, está chovendo*; do lado de fora, você caminha na chuva com sua cabeça abaixada, protegendo seus olhos com uma mão, enquanto olha fixamente para frente. Contudo, poucas jardas adiante, em poucas jardas de *asfalto molhado*, do lado de fora está frio; o vento sopra *através das folhas*, balançando todos os galhos, balançando-os, balançando, suas sombras agitando através das grossas paredes brancas. *Do lado de fora, está brilhando*, não há nenhuma árvore, nenhum arbusto para dar uma sombra, e você caminha sob o sol, protegendo seus olhos com uma mão, enquanto você olha fixamente para adiante, em poucas jardas de *asfalto empoeirado* onde o vento faz moldes de linhas paralelas, bifurcações e espirais⁴ (1965, p.14).

No caso de *No labirinto*, a contradição opera textualmente entre frases. No meu próximo exemplo, a contradição funciona entre frases adjacentes e dentro da estrutura da frase em si. A curta história de 2010, *Aqui nós não estamos, Tão rapidamente*⁵, de Jonathan Safran Foer, foi descrita como uma coleção de *non-sequiturs*, ou seja, de frases ou partes de frases que estabelecem fatos totalmente não relacionados. Esses fatos são evocados tanto em frases consecutivas (“Ele nunca foi feliz a menos que acreditou. Eu amei bater coisas nas paredes⁶”) (FOER, 2010, p.73), ou nas sentenças constituídas das mesmas frases (“Você não era muito habilidoso com plantas, mas você não estava

de mundos. Por isso, para o autor, esses tipos de mundos estão suscetíveis de serem substituídos, rasurados, apagados.

³ Movimento literário francês surgido na década de 1950.

⁴ Do original: “I am alone here now, under cover. *Outside it is raining*, outside you walk through the rain with your head down, shielding your eyes with one hand while you stare ahead, nevertheless, a few yards ahead, at a few yards of *wet asphalt*; outside it is cold; the Wind blows *through the leaves*; rocking whole boughs, rocking them, rocking, their shadows swaying across the white roughcast walls. *Outside the sun is shining*, there is no tree, no bush to cast a shadow, and you walk under the sun shielding your eyes with one hand while you stare ahead, only a few yards in front of you, at a few yards of *dusty asphalt* where the wind makes patterns of parallel lines, forks and spirals” (1965, p.141, grifos da autora).

⁵ Do original: Here We Aren't, So Quickly.

⁶ “He was never happy unless held. I loved hammering things into walls”.

satisfeito em não estar satisfeito⁷”(ibid, p.72). Mas a verdadeira originalidade desse texto, comparado com outros tipos de contradição, encontra-se nas frases que contêm suas imperfeições lógicas: por exemplo, “Eu estava sempre destruindo meu passaporte na lavagem⁸” (ibid) contradiz o caráter único e pontual do ato de destruição através de um advérbio (sempre), que também o apresenta como duradouro ou repetitivo; “Eu estava sempre me esforçando para ser natural com minhas mãos⁹” (ibid) é descaradamente contraditório em si, visto que ser natural é comportar-se sem esforço deliberado; “tudo o mais (ao lado do narrador e de sua esposa sendo mortos em um acidente de carro) aconteceu - por que não as coisas que poderiam ter¹⁰?” (ibid, p.73) é uma pergunta fútil, para se “Tudo o mais aconteceu¹¹”, não há ponto algum em perguntar por que as coisas que poderiam acontecer, não aconteceram: tais coisas não existem – ou, quando muito, existe somente uma: o acidente. O título da história, *Aqui nós não estamos, Tão rapidamente*, resume a impossibilidade lógica que permeia muitas de suas sentenças: já que “Aqui” é uma dêixis, referente à presente posição do locutor, é incompatível com a negação dessa posição (Não está); e já que “Estar” indica uma posição estática, intemporal, é incompatível com um advérbio que sugere velocidade de movimento através do tempo (Rapidamente).

As frases nonsenses de Foer nos parecem estranhas em um primeiro momento, mas, a fim de diagnosticar a fonte desse estranhamento, nós temos de efetuar uma análise elaborada. Um texto como esse deixa o leitor logicamente e semanticamente mais atento.

2. Impossibilidade ontológica

No seu livro *Postmodernism Fiction*, Brian McHale identifica interesse ontológico, o que significa interesses com modos de existência – tal como a temática

⁷ “You were not green-thumbed, but you were not content to be not content”.

⁸ “I was always destroying my passport in the wash”.

⁹ “I was always struggling to be natural with my hands”.

¹⁰ “[e]verything else [beside the narrator and his wife being killed in a car accident] happened – why not the things that could have?”.

¹¹ “Everything else happened”.

dominante da literatura do século vinte passado (cf 1987, pp.9-11). Uma forma mais ampla desse questionamento é a criação de existências que pertencem simultaneamente a categorias ontológicas incompatíveis. Esse tipo de impossibilidade é exemplificado pela frase “Eu sou ficcional”. A condição bem aventurada dessa forma de expressão nunca poderia ser cumprida, porque estar ciente de sua própria ficcionalidade atribuiria propriedades contraditórias para o locutor: ao falar “eu sou”, a personagem observa a si mesma como real, isto é, como autonomamente existente; mas, ao reconhecer a si mesmo como ficcional, ele admite que existe somente num mundo possível não real criado através da imaginação do autor. A frase combina com essas duas perspectivas em uma, criando um locutor com características contraditórias.

As manifestações da impossibilidade ontológica são conhecidas na narratologia como metalepse, um dispositivo que explora o caráter repetitivo da ficcionalidade. Assim como um texto num mundo real pode criar um mundo ficcional, no interior de uma ficção, um autor pode produzir um texto que cria outro mundo ficcional, e assim por diante. Metalepse ocorre quando uma personagem que pertence a certo nível se movimenta para cima ou para baixo de outro nível em que ele não existe. Por exemplo, no filme *A vida em preto e branco*, um adolescente é transportado para o mundo de um show de TV e inicia seus habitantes no estilo de vida do mundo de onde veio. Na história *Continuidade dos parques*¹², de Júlio Cortázar, a metalepse funciona em outra direção: ela mostra um leitor que está totalmente imerso em um romance em que as personagens criam vida e matam-no. Aqui estão as personagens de um mundo de um alto nível que invadem um mundo de um nível mais baixo. Em ambos os casos, o resultado é uma fusão de mundos ontologicamente distintos. A metalepse pode também operar horizontalmente pelas personagens importadas de diferentes textos literários e, então, encontrando-se no mesmo mundo.

Essa ferramenta é sistematicamente explorada na série de histórias em quadrinhos de *A Liga Extraordinária*. O elenco de personagens inclui muitos heróis famosos dos romances do século XIX: por exemplo, Allan Quatermain de *As minas do rei Salomão*; Capitão Nemo da obra de Júlio Verne *20000 Léguas Submarinas*; Mina Murray de *Drácula* de Bram Stoker; e Dr. Jekyll e Hyde do romance de Robert Louis Stevenson.

¹² Do original: Continuity of Parks.

Em todos esses exemplos, as fronteiras que estão sendo transgredidas pela metalepse são aquelas que separam níveis distintos de ficcionalidade, não a fronteira entre o mundo real e o mundo ficcional. Há uma fronteira ontológica genuína entre o real e o ficcional, mas somente fronteiras imaginárias entre níveis ficcionais. As personagens do nível 1 acreditam que são reais, e elas veem as personagens do nível 2 como imaginárias, assim como as personagens do nível 2 acreditam que elas são reais, e que as personagens do nível 3 são imaginárias. Mas, de minha perspectiva do mundo real, todas as personagens de todos os níveis são igualmente imaginárias, e elas estão somente separadas pelas fronteiras do fazer crer. Considerando que a metalepse não pode anular fronteiras reais, ela pode facilmente transgredir fronteiras criadas pela imaginação. A presença da metalepse em um mundo de histórias funciona, então, como uma marca óbvia de ficcionalidade. Esse efeito auto-referencial, destruidor de ilusões, explica o porquê de a ferramenta ter se tornado um aspecto dominante, alguns diriam um truque de uma vertente da ficção pós-moderna.

3. Espaço impossível

Nós todos estamos familiarizados com o espaço impossível através das pinturas de René Margitte e M.C. Escher. Mas esse tipo de efeito é raro na literatura, porque a linguagem não fala imediatamente aos sentidos, e, por essa razão, isso não pode produzir efeitos *trompe-l'oeil*¹³ genuínos. Uma forma de a linguagem criar objetos espacialmente impossíveis é justapor mutuamente termos exclusivos, como “praça redonda¹⁴” ou “esfera plana¹⁵”. Mas não é fácil inventar uma história interessante que gire em torno de tais entidades. É por isso que o espaço impossível é muito raro na literatura, comparada à pintura.

Um exemplo de uma narrativa que dá um papel central para um objeto espacialmente impossível é *House of Leaves*, de Mark Z. Danielewski. O objeto impossível é uma casa cujo interior é maior que o exterior. A diferença é medida em

¹³ Técnica artística que usa imagens realistas para criara a ilusão de ótica, a qual apresentava objetos existentes em três dimensões.

¹⁴ Round square.

¹⁵ Flat sphere.

apenas alguns centímetros, mas o interior da casa se expande em um corredor e, em seguida, em um labirinto de dimensões infinitas. Uma expedição é enviada para medir esse labirinto e para criar um registro cinematográfico de seu aspecto, mas a saída nunca é encontrada, e muitos dos exploradores desaparecem ou enlouquecem. A estrutura da casa é duplicada em certo nível do livro como um objeto material através de um exterior – a capa – visivelmente menor do que as páginas no interior.

A impossibilidade segue, porém, mais intensa do que o espaço no mundo de *House of Leaves*: isso também afeta a estrutura narrativa do texto. O nível narrativo principal (principal no sentido de importância temática, não em termos de status ontológico) é um texto conhecido como *Navidson Record*, o qual descreve um vídeo feito de dentro da casa pelo seu proprietário, que passa a ser um cineasta. O texto foi supostamente escrito por um senhor chamado Zampanò, e foi encontrado após sua morte por uma personagem chamada Johnny Truant, que edita o manuscrito e adiciona notas de rodapé ao texto de Zampanò. Outra personagem-editor empacota a narrativa de Zampanò, o texto de Truant, e vários outros documentos – como cartas enviadas a Truant por sua mãe, Pelafina – em um livro, adicionando suas próprias anotações para os comentários de Truant. Esse editor pertence ao nível térreo do edifício ficcional. Até agora, tudo bem. Mas, Zampanò, o autor presumido de *The Navidson Record*, é um senhor cego, que vive sozinho em uma casa decrepita, e isso passa a credibilidade de que ele poderia ter escrito o livro tão fortemente focado na mídia visual, e tão cheio de alusão à teoria crítica pós-moderna (Derrida, Foucault, e todo esse grupo de pessoas). O romance também viola fronteiras ontológicas quando Pelafina, a qual é uma paciente em um hospital psiquiátrico, pede que Truant coloque uma marca em sua próxima carta para demonstrar que ele tinha recebido sua própria carta; nós nunca vemos as cartas de Truant, mas a marca aparece no texto de Zampanò. O narrador de Zampanò pertence a um nível diegético mais alto do que o de Truant ou de Pelafina, e, por isso, ele não deveria estar ciente de sua própria existência. O romance também desmantela o espaço físico do texto através de um jogo selvagem com apresentação tipográfica. A segmentação do texto confronta o leitor com decisões incessantes: ela deveria ler primeiro a narrativa de Zampanò sobre a casa impossível e, então, as notas de Truant, ou deveria lê-los simultaneamente; ela deveria ler o texto que foi cortado ou deveria pulá-lo; ela deveria ler os medalhões dos textos mostrados em algumas páginas antes do

texto que os estrutura ou outra forma circular? *House of Leaves* é apresentado em forma de livro, mas ele subverte o protocolo de leitura tradicionalmente associado aos livros: ler páginas na ordem sequente, do topo para a base e da esquerda para a direita. Em *House of Leaves*, a diferença entre o interior e o exterior da casa é a discordância inicial que, de acordo com os especialistas em lógica, abre um sistema de proposições de todos os tipos de paradoxos.

4. Tempo impossível

O tempo é um conceito muito mais abstrato, muito menos compreensível do que o espaço. Não podemos capturar sua natureza em palavras, como Santo Agostinho famosamente observou: “O que é, então, o tempo? Se ninguém me perguntar, eu sei o que é. Se eu quiser explicar para quem pergunta, eu não sei” (*Confessiones* XI, p.14). Mas, apesar da dificuldade de contar o que o tempo seria, nós temos convicções intuitivas moderadamente firmes sobre suas propriedades. É a contradição dessas crenças que conduz às impossibilidades temporais.

Nossa intuição fundamental máxima sobre o tempo nos conta que ele flui em uma direção fixa. Mas essa direção é uma questão de debate: de acordo com um esquema conceitual, o tempo flui do futuro para o passado visto que momentos futuros se tornam presente e, em seguida, passado; em outro esquema, o tempo flui do passado para o futuro, já que o futuro está à frente de nós, e marchamos em direção a ele.

O axioma da direcionalidade fixa do tempo pode ser quebrado pela reversão de seu fluxo. Dois romances que tentam esse grande esforço conceitual são *Regresso ao passado*¹⁶, de Philip K. Dick (1961), e *Time's Arrow*, de Martin Amis (1991). Ainda se a cabeça da seta do tempo pode se candidatar tanto para o passado ou para o futuro, dependendo do esquema conceitual particular, como alguém pode distinguir o futuro do passado, e como alguém distinguir o “normal” do tempo “reverso”? Isso toma um ponto de referência externo para determinar em qual direção o tempo está fluindo.

Em ambos os romances, essa referência é proporcionada pelos processos biológicos familiares e roteiros sociais. Em *Counter-Clock World*, as personagens morrem antes de nascerem, conversas começam com “adeus” e terminam com “olá”,

¹⁶ Do original: *Counter-Clock World*.

peessoas saudáveis ficam doentes após terem uma consulta com o médico, e eis como fazer a barba se parece: “Ele lavou seu rosto na tigela, depois se ensaboou com cola adesiva, abriu o pacote, e espalhando com muito cuidado, aparou as costeletas em seu queixo, bochecha, pescoço; em um momento, ele habilmente pegou as costeletas para aderir¹⁷”. Em *Time’s Arrow*, a inversão do tempo diz respeito não somente a roteiros sociais e processos biológicos, ela também é sugerida pela sequência de eventos históricos familiares para o leitor: o narrador é a ‘alma’ de um médico nazista que morreu depois de emigrar para os Estados Unidos, e ele revive a vida de seu alter ego em ordem inversa, da Guerra Fria na América para a Segunda Guerra Mundial, e de sua liberação (ou mais propriamente, do ponto de vista do narrador, criação) de Auschwitz para a origem (ou melhor, declínio) do Nazismo na Alemanha. Mas a inversão do tempo pode ser concebida ao longo de outras setas que a biologia ou a cronologia. Uma delas é casual: desde que causas precedem efeitos no tempo normal, elas poderiam segui-las em tempo inverso. A outra é cognitiva: nós sabemos o que se encontra no passado, mas não sabemos o que nos aguarda no futuro. Se romances fossem totalmente consistentes em inverter o curso do tempo, eles teriam de inverter as setas cognitivas e causais. Mas essa inversão privaria as personagens de qualquer forma de mediação, visto que o curso do tempo poderia transportá-los para um destino que já está determinado e conhecido. Este, por sua vez, faria o planejamento e, conseqüentemente, demarcaria de forma inútil, já que o propósito dos planos é controlar nosso destino. Para preservar a tensão narrativa, as narrativas de tempo-inverso limitam tipicamente sua inversão para a história e para a biologia. No romance de Dick, as personagens permanecem inconscientes do que se encontra à frente delas, e elas fazem planos para modificar o futuro como se elas estivessem vivendo no tempo normal. No romance de Ami, o narrador é a única personagem que tem a experiência de regresso no tempo: o que é para ele um futuro desconhecido, é um passado conhecido para os outros; e o que é história compartilhada para os outros, é para ele um futuro que é desconhecido, e ainda inevitável. Desde que ele é privado da liberdade de criar seu próprio destino, o herói de *Time’s Arrow* não

¹⁷ “At the bowl he washed his face, then lathered on foam-glue, opened the packet and with adroit slapping managed to convey the whiskers evenly on his chin, jowl, neck; in a moment he had expertly gotten the whiskers to adhere”.

possui escolha, mas descobre passivamente a vida que seu alter ego, o médico nazista, já tinha escrito para ele.

A diferença entre a experiência de direção temporal do narrador e das outras personagens conduz a situações estranhas: quando o narrador conhece sua amante, e ela ameaça cometer suicídio, ele está certo de que ela não vai fazê-lo, desde que o narrador sabe o que é para ele o passado, e para ela o futuro. De outro modo, ele não tem nenhuma pista de como ele a conheceu, enquanto ela está perfeitamente ciente disso. De alguma forma pergunta-se como ele sabe, no primeiro (= último) encontro, que ela é sua amante: este é somente um dos múltiplos paradoxos inerentes à inversão do tempo.

Outra crença fundamental sobre o tempo nos fala que o futuro é aberto, enquanto o passado é escrito uma vez por todos: você pode afetar o futuro através de suas ações, mas você não pode desfazer o passado. Em seu romance de 1986, *The Moustache (La Moustache)*, Emmanuel Carrère explora o trauma que seria criado se o passado pudesse ser modificado por uma pessoa, mas continuasse permanente para as outras. Uma trágica cadeia de eventos é colocada em movimento quando o narrador - e personagem principal - decide raspar o bigode, que usava há dez anos, para surpreender sua esposa. Contudo, quando sua esposa chega a casa, ela não apresenta surpresa alguma no final das contas. O narrador suspeita que ela esteja planejando um truque para ele, mas, no dia seguinte, no trabalho, seus colegas também se comportam como se nada tivesse acontecido. Esse é o início de um processo constante que desintegra a história pessoal do narrador pedaço por pedaço e a substitui com outra vida. Primeiro, o passado do narrador está em harmonia com seu passado, como outras pessoas lembram-se disso, e com os eventos contados no romance. Então, uma pequena discrepância aparece – quer o herói tenha ou não um bigode. A discrepância aumenta mais e mais com cada transformação do passado do narrador. Na última cena, finalmente, o passado - que está sendo modificado - afeta os eventos dos capítulos anteriores. O romance descreve como o herói, levado à loucura pela dissolução gradual de seu passado, viajava para Macau, onde ele não conhece ninguém, e ninguém, conseqüentemente, pode privá-lo de suas memórias. Porém, quando ele chega ao local, ele encontra sua esposa no quarto, e ela não demonstra surpresa ao vê-lo ali. Isso sugere que o herói não foi levado a Macau pelos eventos descritos nos capítulos antecedentes, mas que ele estava ali como um turista em férias familiares normais. Neste ponto, o romance se torna um artefato

autodestrutivo que nega o que geralmente é considerado a função principal da narrativa: sua habilidade para contar sobre e preservar o passado.

5. Textos impossíveis

Textos impossíveis são textos que não podem existir. O senso comum nos conta que não há nada a se dizer sobre eles. Eles deveriam, por essa razão, ser tratados segundo a recomendação de Ludwig Wittgenstein: “O que se pode dizer pode ser dito claramente; e aquilo de que não se pode falar tem de ficar no silêncio¹⁸” (1981, p.7). Contudo, pelo menos, alguns textos impossíveis podem ser imaginados, e, por conseguinte, descritos em linguagem. Nenhum autor foi mais produtivo do que Jorge Luis Borges, quando se trata de inventar textos que nunca poderiam ser escritos. Muitos de seus romances ficcionais incluem uma forma de infinidade. Por exemplo, o “Livro de Areia” na história de mesmo nome não tem nem início e nem fim: onde quer que alguém o abra, sempre existem algumas páginas entre a capa e a página atual, e quando alguém vira uma página, uma localizada a qualquer distância da página anterior, então uma leitura completa e sequencial torna-se impossível. No “Livro de Areia” a infinidade afeta o livro como um objeto físico. Em *Magias Parciais de Dom Quixote*¹⁹, o narrador discute *As Mil e Uma Noites*, e ele encontra nisso uma infinidade que afeta o ato da narração em si. Na sexcentésima segunda noite, Sherazade supostamente conta para o Sultão sua própria história. Isto conduz para o recurso infinito já que a história contém todas as histórias que Sherazade contou para o Sultão para adiar sua execução, incluindo a história da sexcentésima segunda noite. Alguém pode perguntar como *As Mil e Uma Noites* pode existir como texto real se ele cria o recurso infinito. A resposta é muito simples: Borges construiu toda a situação; Eu procurei no texto e encontrei que a sexcentésima segunda noite é somente a continuação de outra história, a qual não tem nada a ver com Sherazade e o Sultão. Em *O Jardim dos caminhos que se bifurcam*, finalmente, Borges descreve uma forma de infinidade que concerne o narrado em si. A história é sobre um romance ficcional chinês que carrega o mesmo nome. Segundo o

¹⁸ Do original: “Whereof one cannot speak, thereof one must be silent”.

¹⁹ Do original: *Partial Magic in the Quixote*.

narrador, o qual é descendente do autor Ts'ui Pen, o livro é “uma mistura contraditória de rascunhos irresolúveis. Uma vez, eu mesmo os examinei; no terceiro capítulo, o herói morre, mas, no quarto, ele está vivo de novo ²⁰” (1998, p.124). A explicação para as contradições se encontra na ambição do autor em capturar o campo do possível em sua totalidade:

Em todas as ficções, cada período o homem encontra diversas alternativas, ele escolhe uma e elimina as outras; no trabalho do virtualmente impossível-para-desenredar Ts'ui Pen, a personagem escolhe – simultaneamente – todas delas. Ele *cria*, por meio disso, ‘vários futuros’, ‘várias vezes’, os quais se proliferam e bifurcam. Essa é a explicação para as contradições dos romances. [...] No romance de Ts'ui Pen, *todas* as consequências de fato acontecem; cada uma é o ponto inicial para bifurcações mais adiante. De vez em quando, os caminhos desse labirinto convergem: por exemplo, você vai a esta casa, mas em um dos possíveis passados você é meu inimigo, em outro, meu amigo²¹ (ibid, p. 125).

Impossibilidade não tem somente o que fazer aqui com a infinidade no número de possibilidades a serem escondidas, ela surge principalmente do fato de que Borges representa o tempo através da metáfora espacial, a imagem do labirinto, ou jardim de passados bifurcados. Aqui está como ele desenvolve esta metáfora:

Ts'ui Pen não acreditava em um tempo absoluto e uniforme; ele acreditava em séries de tempos infinitos, uma rede crescente, confusa, de tempos convergentes, divergentes e paralelos. Esta construção de tempos que se aproximam um do outro, bifurcam-se, são cortados fora, ou são simplesmente desconhecidos por séculos, contem *todas* as possibilidades²² (ibid, p.127).

Essas ramificações do tempo poderiam ser relativamente fáceis de imaginar se elas permanecessem separadas, como os ramos de uma árvore. Contudo, na história de

²⁰ Do original: “a contradictory jumble of irresoluble drafts. I once examined it myself; in the third chapter the hero dies, yet in the fourth, he is alive again”.

²¹ Do original: “In all fictions, each time a man meets diverse alternatives, he chooses one and eliminates the others; in the work of the virtually impossible-to-disentangle Ts'ui Pen, the character chooses – simultaneously – all of them. He *creates*, thereby, ‘several futures’, several times, which themselves proliferate and fork. This is the explanation for the novel’s contradictions. [...] In Ts'ui Pen novel, *all* the outcomes in fact occur; each is the starting point for further bifurcations. Once in a while, the paths of that labyrinth converge: for example, you come to this house, but in one of the possible pasts you are my enemy, in another, my friend’.

²² Do original: ‘Ts'ui Pen did not believe in a uniform and absolute time; he believed in an infinite series of times, a growing, dizzying web of convergent, divergent and parallel times. That fabric of times that approach one another, fork, are snipped off, or are simply unknown for centuries, contains *all* possibilities”.

Borges, o tempo não é uma árvore, é uma rede que circula em torno de si mesma. Enquanto ela contém alguns ramos paralelos que bifurcam fora de um ponto em comum e nunca se encontram novamente, também crescem ramos convergentes, como a menção ao viajante alcançando a mesma casa através da sugestão de diferentes passados. No espaço, isso é fácil de fazer, mas no tempo isso leva a contradições lógicas. Imagine que, até certo ponto no tempo, você se depara com a decisão que ou fará você ser meu amigo ou meu inimigo. Se todas as possibilidades se realizarem, dois mundos diferentes serão criados, cada um dando origem ao seu próprio tempo. Quando estes mundos se fundem em um, você será tanto o meu amigo e meu inimigo quando você chegar a minha casa – uma violação ostensiva do princípio de não contradição. Essa contradição lógica é a razão real pela qual a ideia de Ts'ui Pen nunca poderia ser executada como um romance.

6. Mundos impossíveis: um desafio para os leitores e sua ilusão estética

O efeito dos mundos impossíveis na experiência do leitor é muito óbvia: eles agem como um inibidor da ilusão estética. Para ter a experiência da ilusão estética, ou imersão, o leitor (ou espectador etc) deve percorrer a imaginação para um mundo alternativo, ou virtual, e sentir-se em casa com esse mundo. Eu chamo esta operação de “re-centramento imaginativo” (RYAN, 1991, p.18). Através do re-centramento, o leitor aceita o “fazer crer” na perspectiva de um membro anônimo do mundo ficcional que considera este mundo como real. A noção de “fazer crer” (WALTON, 1990) é essencial para a natureza estética da ilusão. Se o leitor realmente acreditou que o mundo virtual da obra é real, isso seria uma mera imersão; mas, porque o “fazer crer” envolve uma oposição entre uma crença atual e uma pretendida, e estar ciente dessa oposição, isto transforma a ilusão de um estado de ser enganado em uma *experiência estética lúcida*.

Essa conta da ilusão estética faz a experiência crucialmente dependente da habilidade de um texto – seja verbal, pictórico ou multimodal – de criar um mundo. Ou, para reformular isso do ponto de vista da audiência: a ilusão estética toma lugar quando um texto convence a imaginação a simular um mundo. O que leva à questão: “O que é preciso para simular um mundo?”. Se nós concebermos mundos como totalidades que contêm um estoque de objetos, e existentes no espaço-tempo, a modelagem de um

mundo textual envolve a representação mental dos existentes aludidos ou envolvidos no texto, pelo espaço que os cerca, e pelas mudanças que eles sofrem. À medida que essa caracterização do mundo corresponde a distintos aspectos de narratividade, isto faz a afirmação de que, pelo menos no domínio verbal, textos narrativos têm o grande poder de induzir à ilusão estética. Ao fazer a narratividade um grande fator, se não uma precondição da ilusão estética, esta razão questiona a habilidade de textos, como a poesia lírica, para evocar tal experiência. Isto, é claro, não significa que a experiência da poesia não seja estética; antes, isso significa que, porque a experiência estética inspirada pela poesia é primariamente uma experiência de linguagem, ela envolve a auto reflexibilidade que frequentemente impede a ilusão. (Veja, neste volume, sobre a questão da ilusão estética na poesia lírica). A imersão numa história requer, pelo contrário, a linha transversal da linguagem em torno do mundo que implanta a imaginação. O leitor sob o feitiço da ilusão estética lembrará mais tarde do mundo, das personagens, dos eventos, mas não necessariamente das palavras, enquanto o leitor de um poema irá lembrar-se de sua formulação exata.

Mas a narratividade sozinha não é suficiente para criar a ilusão estética. Eu duvido que a ideia básica da história proposta por E.M.Foster como um exemplo de enredo, “O rei morreu, então, a rainha morreu de tristeza²³”, evocaria uma experiência imersiva porque ela não proporciona um sentido suficiente da plenitude do mundo de histórias. Alguém poderia perguntar, de fato, se esta então chamada narrativa produz um mundo ao todo: se um mundo é uma totalidade, ele dá ao leitor (espectador etc) um sentido de que não pode ser completamente conhecido, que isso oferece um espaço de descoberta inesgotável. Mas o exemplo de Foster de uma história mínima deixa-me com a impressão de que eu sei tudo o que deve ser conhecido sobre os eventos que a história descreve e as personagens que ela cria. Eu não processo isso como um mundo, mas como uma gama de proposições. Seu nivelamento ontológico significa que ele oferece nenhum alvo para a operação de re-centramento.

Textos com mundos impossíveis também inibem o re-centramento, mas por uma razão diferente. Isso não seria uma falta de densidade ontológica, mas um excesso de dimensões que os impede de oferecer um espaço habitável para a imaginação. Eu posso facilmente projetar um corpo virtual em um mundo tridimensional, ou até mesmo em

²³ Do original: “The king died, then the queen died of grief”.

um mundo bidimensional se eu alisar meu corpo virtual (o romance *Flatland*, de Edwin Abbott, é completamente imersivo), mas eu não posso me imaginar em um mundo configurado como uma fita de Mobius em que o interior se transforma no exterior e o exterior se transforma no interior. O re-centramento em um mundo ficcional impossível onde o verdadeiro se torna falso e o falso se torna verdadeiro é, em grande parte, muito parecido com ficar à vontade com uma fita de Mobius.

Ainda como Werner Wolf argumentou (1993, p.481), a ilusão estética é uma experiência que ocorre em níveis variáveis, e eu não quero dizer que os textos com mundos impossíveis evitam isso. Tome como exemplo a gravura *Print Gallery* de Escher, uma imagem que representa um espaço impossível. Com seu uso de perspectiva, ele permite que o leitor imagine a si mesmo dentro do seu mundo. Como o olho segue o caminho do olhar fixo da personagem olhando para uma figura em uma galeria de arte, nós vemos o mundo da imagem desdobrando-se de uma forma perfeitamente normal, até que, inesperadamente, nós percebemos que fomos jogados em outro mundo, sem notar a transição – um mundo incompatível com aquele em que começamos. No primeiro mundo, a personagem é real e ela está observando o mundo virtual de uma pintura; no segundo mundo, a paisagem mostrada na pintura é real, e ela cerca o espectador, o qual, então, transforma-se em virtual do ponto de vista do primeiro mundo. É nossa imersão na imagem tridimensional de Escher que conseqüentemente conduz o reconhecimento da impossibilidade desse espaço. Mas, mesmo se os mundos impossíveis pudessem gerar algum grau de ilusão estética, eles diferem largamente em suas habilidades para fazer isso.

O poder de criar-mundos dos trabalhos literários pode ser representado em um eixo que conecta dois polos. Um desses polos é ocupado pelos textos que constroem um mundo coerente – um mundo que pode abraçar tudo o que o texto descreve e onde, conseqüentemente, a imaginação pode fazer-se sentir em casa. Estes são os textos que criam a ilusão estética. O polo opositor é ocupado por textos que não criam absolutamente um mundo: textos como poesias conceituais, colagens aleatórias de palavras, textos em uma linguagem incompreensível, inventada, como a poesia sonora de Hugo Ball, ou mesmo os textos impossíveis imaginados por Borges. Esses textos não oferecem nenhuma finalidade para o re-centramento, e a única opção deixada para o leitor é se focar no meio. No meio do eixo estão os textos que constroem mundos

parciais ou instáveis, de modo que o mundo pressuposto por certa seção não é o mesmo mundo que o pressuposto por outra seção. Nós podemos esboçar uma analogia com a pintura: um final do eixo é ocupado totalmente pelas imagens representacionais, o outro por imagens abstratas, e o meio é ocupado por trabalhos de arte com um espaço impossível, como *Print Gallery* de Escher ou algumas pinturas de René Magritte.

Os textos com mundos impossíveis que eu discuti colidem dois ou mais submundos em um único, por meio disso violando o que Werner Wolf chama de segundo princípio de criar-mundos: “O princípio da consistência do mundo representado²⁴” (2009, p.151). Esse colapso exige dimensões extras que escapam à imaginação. Quando um texto afirma tanto p e $\sim p$, um poderia imaginar um mundo onde p é o caso sobreposto na direção onde $\sim p$ é verdadeiro. A imaginação pode se recolocar em cada um desses mundos, ou ela pode alternar entre eles, mas ela não pode habitar ambos ao mesmo tempo.

O poder dos textos com mundos impossíveis para criar a ilusão estética depende de quanto tempo a imaginação pode se apoiar em um de seus mundos parciais. Para um texto como *The French Lieutenant's Woman*, o qual oferece dois finais diferentes incluídos em capítulos completos, a imaginação tem tempo amplo para sentir-se à vontade em cada versão. Em tal texto, como Werner Wolf observa (Ibid, p.155), um acordo irônico é realizado entre a narração imersiva e a ruptura da ilusão auto referencial. O romancista e o leitor podem ter seu bolo e comê-lo também: ter o bolo é o prazer de se sentir superior em relação aos leitores ingênuos que leem em partes e ignoram a natureza construída do mundo ficcional, enquanto comer o bolo é o prazer de estar imerso na história e aguardando avidamente encontrar a forma como ela termina.

Uma forma de preservar a ilusão estética em um mundo impossível é criar o que eu chamo de uma ontologia do queijo suíço. Nessa ontologia, o mundo irracional está incluído em áreas delimitadas que furam a textura do mundo ficcional como os buracos de um queijo suíço, mas as leis da lógica permanecem aplicáveis em áreas sólidas e o leitor pode fazer inferências regulares. A casa em *House of Leaves* pertence a um dos buracos: é a única no romance que funciona como um portal para um mundo apavorante. Similarmente, em *La Moustache*, o herói é a única personagem cujo passado está constantemente mudando. Ao confrontar um mundo normal com um

²⁴ Do original: “The principle of consistency of the represented world”.

irracional, a configuração do queijo suíço faz a experiência do irracional muito mais dramática do que se o mundo ficcional estivesse dominado completamente pelo irracional, porque nesse tipo de ontologia a experiência do protagonista colide com o mundo normal no qual outras personagens parecem estar vivendo confortavelmente.

A ilusão estética é muito mais seriamente compromissada em textos que apresentam contradições em nível micro porque, neste caso, o leitor é continuamente jogado para dentro e para fora dos mundos parciais. Os parágrafos curtos de *The Babysitter* não somente contradizem um ao outro, eles nunca dão totalmente ao leitor tempo para avaliar a situação, para imaginar o que irá acontecer depois, ou para ligar-se emocionalmente com as personagens. O que se pode fazer com tal texto? Uma forma de lidar com isso é considerá-lo como uma caixa de ferramentas de construção: o texto não conta uma história fixa, mas oferece uma coleção de fragmentos narrativos, fora dos quais o leitor pode separar e escolher por fazer sua própria história.

A última palavra na impossibilidade de prevenção de ilusão ocorre quando a contradição toma lugar em um nível sentencial. Em *In the Labyrinth*, de Robbe-Grillet, ou na curta história de Jonathan Safran Foer *Here We Are So Quickly*, eles cavam tantos buracos na textura do mundo ficcional que o leitor é forçado a deslocar sua atenção para os processos textuais. Até agora, acredito que os únicos leitores que podem estar satisfeitos com uma interpretação puramente metatextualista são críticos literários; a maioria dos leitores fará o que puder para construir um mundo no qual eles possam concluir, no mínimo, algum nível de ilusão estética porque fazer-criar corresponde à necessidade básica de uma mente humana, e ela é simplesmente mais prazerosa do que a auto reflexibilidade.

Conforme a evidência do dilema entre as posturas do textualista e do ilusionista, eu gostaria de mencionar uma discussão da história de Foer que toma lugar no verão de 2010 no fórum da Sociedade Internacional de Estudos de Narrativa. As interpretações expostas pelas reações dos participantes estavam divididas exatamente entre as duas posições.

Para os ilusionistas, o texto é primariamente sobre a experiência humana: ele consiste em partes iguais de sentenças na primeira e na segunda pessoa, e ele pode ser lido como uma meditação nas relações entre um 'eu' e um 'você' que foram casados por muitos anos, criaram uma criança juntos, perseguiram interesses diferentes, e viveram

em várias casas. Se as frases individuais não combinam, é porque a consciência consiste em esboços narrativos múltiplos, parciais e velozes, mais propriamente do que uma história de vida coerente e definitiva. Nessa interpretação, os *non-sequiturs* estão naturalizados com os funcionamentos da mente do narrador.

Para os metatextualistas, pelo contrário, o texto é primariamente um experimento de escrita, uma colagem de frases, as quais deveriam ser lidas com uma base individual mais do que serem usadas como os blocos de construção de um mundo ficcional coerente. Esses leitores expressam sua apreciação estética do texto através de suas frases impossíveis favoritas.

O exemplo da história de Foer é instrutivo por duas razões: primeiro, a variedade de reações sugerem que o ponto de criação de mundos impossíveis é justamente levantar a questão: “O que eu devo fazer com esse texto?”. Segundo, ele nos conta que nem a postura do ilusionista, a qual considera o texto como a representação de um mundo, nem a postura metatextualista, a qual considera o texto como um jogo com a linguagem, esgota as possibilidades do significado literário. O que é necessário para os leitores dos textos que projetam mundos impossíveis é uma habilidade de se movimentar para frente e para trás entre duas posições, assim como para apreciar o texto como uma representação da experiência de vida e como um desempenho verbal virtuoso que empurra para trás os limites do textualmente possível.

Referências bibliográficas

AMIS, Martin. *Time's Arrow*. New York: Vintage Books, 1991.

BORGES, Jorge Luis. *Collected Fictions*. New York: Penguin Books, 1998.

_____. *Partial Magic in the Quixote*. *Labyrinths*. New York: Modern Library, 1993, pp. 193-196.

CARRÈRE, Emmanuel. *The Mustache* [*La Moustache*]. Lanie Goodman, trad. New York: Scribner, 1986/1988.

COOVER, Robert. *The Babysitter*. *Pricksongs and Descants*. New York: Plenum Books, 1969, pp. 206-239.

CORTÁZAR, Julio. *Continuity of Parks*. *Julio Cortázar Blow-Up and Other Stories*. Paul Blackburn, trad. New York: Pantheon, 1968/1985, pp. 63-65.

DANIELEWSKI, Mark Z. *House of Leaves*. New York: Pantheon, 2000.

- DICK, Philip K. *Counter-Clock World*. New York: Random House, 1961.
- DOLEZEL, Lubomír. *Heterocosmica: Fiction and Possible Worlds*. Baltimore, MD: Johns Hopkins UP, 1998.
- ECO, Umberto. *The role of the reader*. Bloomington: Indiana UP, 1979.
- FOER, Jonathan Safran. *Here We Aren't, So Quickly*. *The New Yorker*, 14 e 21 jun., 2010, pp.72-73.
- FOWLES, John. *The French Lieutenant's Woman*. Chicago: Signet Books, 1969/1980.
- McHALE, Brian. *Postmodernist Fiction*. Londres: Methuen, 1987.
- MOORE, Alan; O' NEIL, Kevin. *The League of Extraordinary Gentlemen*. La Jolla: DC Comics, 2000.
- PAVEL, Thomas. *Fictional Worlds*. Cambridge: Harvard, 1986.
- ROBBE-GRILLET, Alain. *Two Novels by Robbe-Grillet: Jealously and In the Labyrinth*. Richard Howard, trad. [*La Jalousie and Dans le labyrinthe*]. New York: Groove Press, 1965.
- RYAN, Marie-Laure. *Temporal Paradoxes in Narrative*. *Style*, v.43, n.2, 2009, pp.142-164.
- _____. *Possible Worlds, Artificial Intelligence and Literary Theory*. Bloomington: Indiana UP, 1991.
- WALTON, Kendall. *Mimesis as Make-Believe: on the Foundations of the Representational Arts*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1990.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. *Tractatus logico-philosophicus*. Tagebücher 1914-1916. **Philosophische Untersuchungen**. Werkausgabe 1. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1922/1984.
- WOLF, Werner. *Illusion (Aesthetic)*. In: HUHN, Peter et al (eds). **Handbook of Narratology**. Berlin: De Gruyter, 2009, pp.144-160.
- _____. *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst: Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. **Buchreihe der Anglia** 32. Tübingen: Niemeyer, 1993.

Espeleologia, Simulação e Gosma Sobre Ser Afetado pela Ficção

Kendall Walton

klwalton@umich.edu

Professor de Filosofia na Universidade do Michigan, com pesquisas sobre as artes e as questões de filosofia da mente, metafísica e filosofia da linguagem.

Ana Resende (tradutora)

Formada em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo, na ECO/UFRJ e mestre em comunicação e cultura, também na ECO/UFRJ, com dissertação sobre Alfred Hitchcock, Walter Benjamin e a relação cidade – sujeito na literatura e no cinema nos séculos XIX e XX.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação
COMUNICAÇÃO UFF
PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

WALTON, Kendall. *Espeleologia, Simulação e Gosma: Sobre ser afetado pela ficção*. Tradução de Ana Resende. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 26-45

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Obras de ficção induzem nos apreciadores ideias sobre as pessoas, as situações e os eventos; vamos dizer que elas induzem os apreciadores a *imaginá-las*. As pessoas, situações e eventos são frequentemente tais que não existem ou ocorrem efetivamente, mas nós podemos (como fazemos) falar deles como constituindo um “mundo ficcional”; o mundo do romance, história ou filme.

Até aqui não há controvérsia. Mas é importante perceber quão pouco isso explica, quanto resta a ser explicado. Por que deveríamos nos interessar por esses inexistentes? Por que deveríamos nos ocupar em pensar ou imaginá-los? Ainda não diferenciamos romances e outras ficções de uma mera lista de frases — frases utilizadas numa aula de gramática, por exemplo. Quando lemos e compreendemos essas frases, elas nos induzem a considerar os pensamentos que expressam. Mas isso é tudo. Mundos ficcionais parecem até aqui serem mundos apartados, mundos que nada têm a ver conosco, os quais nós apenas examinamos a distância. Como eu afirmo em *Mimesis as Make-Believe*:

Se ler um romance ou contemplar uma pintura fossem meramente colocar-se do lado de fora de um mundo ficcional encostando o nariz contra o vidro e bisbilhotando, [...] nosso interesse em romances e pinturas seria, de fato, um mistério. Nós poderíamos esperar ter certa curiosidade clínica sobre mundos ficcionais vistos a distância, mas é difícil compreender como isso poderia responder pela importância das representações, de sua capacidade de afetar profundamente, algumas vezes até, de mudar as nossas vidas¹.

Pensemos nos jogos infantis de faz-de-conta. Crianças não bisbilhotam mundos distantes, nem simplesmente se envolvem em um exercício clínico intelectual, contemplando ideias sobre policiais e bandidos ou coisa assim. As crianças estão na densidade das coisas; elas *participam* dos mundos de seus jogos. Nós, apreciadores, também participamos de jogos de faz-de-conta, utilizando as obras como objetos. A participação envolve imaginarmos a nós mesmos além dos personagens e das situações da ficção — mas não apenas imaginar *que* tal e tal é verdade sobre nós mesmos. Nós nos imaginamos *fazendo* coisas, *experimentando* coisas, *sentindo* de certos modos.

¹ Cambridge, mass.: harvard university press, 1990, p. 273.

Trazemos muito do nosso verdadeiro eu, das nossas crenças, atitudes e personalidades da vida real para nossas experiências imaginativas, e aprendemos sobre nós mesmos no processo².

Tem havido discussões entusiasmadas, em filosofia da mente e ciência cognitiva, sobre o que se chama “simulação mental”. A ficção e as artes representativas raramente são mencionadas nelas, mas a noção de simulação mental combina de modo quase que estranho com a minha teoria do faz-de-conta. Ideias relativas à simulação reforçam e aumentam minha teoria da ficção. Na verdade, a participação no faz-de-conta que eu descrevi é, em si mesma, uma forma de simulação mental³.

Muitas discussões de *Mimesis as Make-Believe* se concentraram na afirmação negativa de que não é literalmente verdade, em circunstâncias normais, que os apreciadores temam, sintam medo, pena, lamentem ou admirem personagens puramente fictícios, Charles, que se remexe, se retesa e grita ao assistir a um filme de terror, eu argumento, não teme realmente a Gosma retratada na tela. As razões que foram apresentadas contra esta afirmação são, em minha opinião, muito fracas. No entanto, mais preocupante ainda é a ênfase excessiva que os comentadores dedicaram a esta questão, à custa dos aspectos positivos de minha teoria do faz-de-conta. Isso me apresenta a delicada tarefa de defender a afirmação negativa ao mesmo tempo que dirijo a atenção a outras questões mais importantes. A teoria da simulação será útil em ambas as partes desta tarefa. Em particular, ajudará a combater uma afirmação surpreendentemente dominante de que imaginar (e fazer de conta, que eu compreendo como imaginar), ou o tipo de imaginação essencial à minha teoria, somente pode ser um exercício clínico, asséptico, intelectual e, portanto, não pode ter um papel central na explicação de respostas genuinamente emocionais à ficção que os apreciadores (com frequência) experimentam.

² Os pontos precedentes são explicados com muito mais detalhe em *Mimesis as Make-Believe* (1990).

³ Para discussões sobre a simulação mental, ver Gordon (1987), capítulo 7, e os ensaios reunidos em Martin Davies e Tony Stone 1995^a e 1995^b.

A simulação mental se refere a noções antigas de empatia, que figuraram de forma notável nas discussões das artes, mas é sua mais recente encarnação na forma de simulação mental que apresenta afinidade especial com a minha teoria do faz de conta. Gregory Currie associa ficção à teoria da simulação em “Imagination and Simulation: Aesthetics Meets Cognitive Science”, em Davies e Stone 1995^b. Ver também Feagin 1996.

Não é necessário dizer que nós *somos* genuinamente afetados por romances, filmes e peças de teatro, que nós respondemos a obras de ficção com emoção real. Algumas pessoas interpretaram erroneamente minha teoria de faz-de-conta como negação disso. “A principal objeção à teoria de Walton”, afirma Noël Carroll, “é que relega nossas respostas emocionais à ficção para o âmbito do faz-de-conta⁴.” Com efeito, isso seria um erro. De fato, nossas respostas a obras de ficção são, não raro, mais carregadas emocionalmente que nossas reações a situações e pessoas reais dos tipos que a obra representa. Minha teoria do faz-de-conta se destina a ajudar a explicar nossas respostas emocionais à ficção, para não colocar em questão sua própria existência. Minha afirmação negativa é *apenas* que nossas respostas emocionais genuínas às obras de ficção não envolvem – literalmente – medo, sofrimento, admiração por personagens ficcionais.

Vamos iniciar com um experimento. Imagine ir a uma expedição de espeleologia. Você se abaixa dentro de um buraco no chão e entra em uma passagem úmida, sinuosa. Depois de algumas curvas, há um breu absoluto. Você acende uma lanterna no capacete e segue adiante. A passagem se estreita. Você se encolhe entre as paredes. Depois de um tempo, tem que se abaixar, e, em seguida, engatinhar com as mãos e os joelhos. Durante horas, sempre em frente, girando, torcendo e descendo. Sua acompanhante, que segue atrás de você, começa a viagem com entusiasmo e confiança; de fato, ela o convenceu a fazer isso. Mas você percebe um tom cada vez mais nervoso em sua voz. Finalmente, o teto fica baixo demais até para engatinhar, rasteja sobre a barriga. Mesmo assim, não há espaço para a mochila nas suas costas. Você a retira, estica para trás e a amarra ao pé; depois continua, arrastando-a atrás de você. O corredor se estreita de modo acentuado à esquerda, conforme desce. Você contorce o corpo, ajusta os ângulos dos ombros e da pélvis e se espreme. Agora sua acompanhante realmente está em pânico. Sua lanterna bruxuleia algumas vezes; em seguida, apaga. Breu absoluto. Você remexe no mecanismo...

Este experimento demonstra o poder da imaginação — de qualquer forma, o poder da minha imaginação sobre mim. Por um momento, enquanto escrevia o parágrafo anterior ou o relia em voz alta, não pensei que realmente estivesse rastejando de barriga para baixo em uma caverna ou que realmente via as paredes úmidas do

⁴ *The Philosophy of Horror* (1990), 73-74. Carroll pode não mais endossar esta objeção.

corredor se fecharem sobre mim sob a luz bruxuleante da lanterna. Imaginei tudo isso, *meramente* imaginei. Ainda assim, minha experiência imaginativa causou ansiedade e incômodo genuínos — cheios de “afeto”, como dizem os psicólogos. E mesmo reler o parágrafo pela enésima vez me causa arrepios.

Os resultados do experimento podem não ser o mesmo para todos. Imaginar que você se arrasta em uma caverna pode não causar ansiedade em você — talvez, você não seja claustrofóbico. Nesse caso, um experimento diferente provavelmente demonstraria o poder da imaginação. Tente escalar uma parede rochosa praticamente vertical e baixar os olhos para um vale muitos metros abaixo, enquanto o vento grita a seu redor. Ou imagine estar em um acidente de carro ou descobrindo um invasor em casa.

Imaginar a expedição de espeleologia tira proveito da minha personalidade e caráter reais. Por essa razão, sem dúvida, isso me afeta desse modo. Por causa da minha claustrofobia (disposicional), eu considero angustiante imaginar me arrastar de cabeça para baixo através de passagens estreitas da caverna. Deslizo apenas na imaginação, mas imaginar ativa mecanismos psicológicos que eu realmente tenho, e traz angústia genuína. O que eu chamo de poder da imaginação é realmente o poder de forças dinâmicas da personalidade real de alguém, liberadas pela imaginação.

Liberar essas forças é revelá-las. Elevadores e espaços pequenos nunca me incomodaram muito, mesmo quando passei por isso na vida real. Mas experimentos da imaginação como o que descrevi me fazem perceber que sou suscetível à claustrofobia. Minha ansiedade real expõe mecanismos psicológicos que, sem dúvida, entrariam em jogo se eu realmente entrasse numa expedição de espeleologia. Na verdade, agora que experimentei a espeleologia imaginária, estou consciente de que, algumas vezes, fico pouco à vontade em elevadores e espaços pequenos.

Em experimentos performativos como este, é possível que as pessoas se flagrem imaginando mais do que o que foi especificamente pedido. Quando, em resposta às instruções, eu imagino ter que me espremer através de uma passagem comprida e estreita, provavelmente me ocorrerá, na imaginação, que a passagem é pequena demais para me permitir que eu passe por minha acompanhante, caso queira refazer meus passos. Eu poderia então imaginar seguir um ou outro curso de ação: parar para me recuperar ou correr, na esperança de encontrar rapidamente um lugar mais amplo, antes de perder completamente a coragem ou sugerir à minha amiga que tentássemos nos

arrastar para trás ou simplesmente trincar os dentes e seguir adiante. Eu posso me encontrar, em minha imaginação, tranquilizando minha companheira apavorada que as coisas ficarão muito bem, embora haja o medo de que não fiquem, fingindo uma confiança que eu não tenho. Posso me imaginar xingando-a por me convencer a sair em viagem ou me censurando por não resistir — ou por não tentar a aventura, primeiro, em uma poltrona. Eu poderia me flagrar, na minha imaginação, me sentindo estranhamente confiante na habilidade de resistir, ou de me resignar ao destino ou na esperança de ouvir a voz de um salvador ou na esperança de não ouvir, confiando nos meus próprios recursos.

O que eu sigo imaginando além do que é necessário, como a ansiedade que acompanha minhas imaginações, depende em grande parte do meu caráter e personalidade — de quanta autoconfiança eu tenho, da minha tendência a me culpar, em vez de culpar os outros, se eu tenho uma disposição fundamentalmente otimista ou pessimista. O que imagino adicionalmente revela traços da minha personalidade, assim como faz o afeto produzido pelas imaginações iniciais. Sou *eu*, afinal de contas, o eu real, que faz a imaginação. E eu posso ficar orgulhoso ou envergonhado pelo que é revelado. Posso ficar orgulhoso por me flagrar imaginando que estou agindo com decisão fria e preocupação altruísta pela minha amiga. Se eu me flagrasse abandonando minha companheira apavorada, na minha fantasia, buscando uma saída da caverna que se desvie dela, poderia ser a causa de grandes preocupações sobre meu caráter moral. Posso estar errado sobre quais traços de caráter minhas imaginações refletem, obviamente, assim como posso interpretar erroneamente minhas ações e sentimentos reais. Há o risco de autoengano e de outros erros em todos esses casos. No entanto, não é necessário ser freudiano para aceitar que quando eu imagino certas coisas em resposta a instruções, o que mais eu me flagro imaginando, além dos tipos de afeto que experimento, reflete aspectos do meu caráter e da personalidade reais. (A espontaneidade das imaginações adicionais pode tornar isso menos provável, como ocorre algumas vezes no caso de sonhos e devaneios.)

Nada disso é novo. Mas precisa ser enfatizado para resistir à tendência peculiar, em algumas discussões sobre a ficção e a imaginação, de pensar na imaginação como um exercício intelectual estéril.

Meu experimento de imaginação é uma instância de simulação mental. Na imaginação como criei, simulei uma experiência de expedição a uma caverna. A simulação mental com frequência foi invocada, na literatura recente, para explicar ou ajudar a explicar como adquirimos o conhecimento das vidas mentais de outras pessoas. A ideia intuitiva é que nós entramos, graças à imaginação, na pele de outras pessoas — a pele de um espeleologista na vida real, por exemplo — e julgar, com base em nossa experiência imaginativa, o que ele está pensando ou sentido, ou o que decide fazer. A simulação também pode servir para prever como seria a própria experiência se realmente alguém fosse fazer isso no futuro, por exemplo⁵. Estou interessado agora, sobretudo, na simulação em si mesma, separada de seu uso para definir ou prever as experiências reais de outra pessoa ou de si mesmo.

Em um estudo frequentemente discutido por teóricos da simulação, pediu-se aos sujeitos que supusessem que um sr. Crane e um sr. Tees tivessem que pegar voos diferentes, partindo à mesma hora do mesmo aeroporto. A limusine fica presa no trânsito a caminho do aeroporto e chega 30 minutos depois da hora da partida. O sr. Crane ouviu a notícia de que o voo partira na hora certa. Disseram ao sr. Tees que o voo dele estava atrasado e que partira há apenas cinco minutos. Perguntaram então aos sujeitos qual dos dois está mais aborrecido. A maioria responde que é o sr. Tees⁶. Como eles chegaram a esta conclusão? De acordo com Alvin Goldman, simularam as experiências de Tees e Crane:

O passo inicial, sem dúvida, é imaginar “entrar na pele” do agente, p. ex., na situação de Tees ou Crane. Isso significa ter os mesmos desejos, crenças ou outros estados mentais iniciais que as informações do histórico do sujeito sugere que o agente tenha. O passo seguinte é introduzir esses supostos estados em algum mecanismo inferencial ou outro mecanismo cognitivo, e permitir que esse mecanismo gere novos estados mentais como resultado de seu procedimento operacional normal. Por exemplo,

⁵ A teoria da simulação é controversa em vários aspectos. Eu simplesmente registro minha convicção de que ela está no caminho certo. Muitos dos pontos da controvérsia não são relevantes aqui, por exemplo, disputas sobre se a teoria da simulação é realmente distinta da principal rival, a teoria da teoria; preocupações sobre a validade de extrapolações da experiência simulada de uma pessoa para uma experiência efetiva de outra; e perguntas sobre quando do nosso conhecimento das outras pessoas se baseia em simulação. Há diferentes variantes da teoria da simulação também, entre as quais nós não temos que decidir.

⁶ A partir de um experimento por Daniel Kahneman e Amos Tversky, “The Simulation Heuristic” (1982).

os estados iniciais alimentam um mecanismo que gera um estado afetivo, um estado de aborrecimento ou “irritação”. Mais precisamente, o estado resultante deveria ser considerado como um estado suposto ou substituto, desde que supostamente um simulador não sinta o *mesmo* afeto ou emoção que um agente real sentiria. Finalmente, ao notar este resultado, alguém atribui ao agente uma ocorrência deste estado resultante. Predições de comportamento procederiam do mesmo modo. Ao tentar antecipar o movimento seguinte do oponente no xadrez, você finge que está do lado dele do tabuleiro com as preferências de estratégia. Você então introduz essas crenças, objetivos e preferências em seu mecanismo de raciocínio prático, que permita selecionar um movimento. Finalmente, você prediz que *ele* fará este movimento. Em resumo, você deixa seu próprio mecanismo psicológico servir como um “modelo” dele⁷.

O que exatamente são os resultados das simulações mentais? As informações são estados e circunstâncias imaginadas ou supostas. Os teóricos da simulação costumam caracterizar as consequências, os resultados da operação do mecanismo psicológico nestas informações recebidas, como estados imaginados ou supostos também. Goldman, como vimos, prefere dizer que o que é experimentado pelo simulador do sr. Crane e do sr. Tees é “um estado suposto ou substituto” de aborrecimento ou irritação. Outros descrevem os resultados como emoções ou outros estados mentais fingidos, falseados ou imaginados ou “como se”, ou falam do simulador como “continuação do faz-de-conta”⁸. No entanto, resultados costumam incluir mais que imaginações. Já disse que quando imagino a expedição de espeleologia, experimento “afeto” intenso além de ser induzido a me envolver em novas imaginações. Meu tremor, as palmas úmidas, meu suor frio e as sensações que as acompanham não são meramente imaginadas.

Não pode restar dúvida de que entre as consequências das simulações estão estados psicológicos que o simulador não está realmente experimentando. É apenas na minha imaginação que eu tenho crenças sobre a topografia da caverna — sabendo como eu sei que não há caverna na qual minhas crenças estejam. Somente na minha

⁷ Alvin Goldman 1995, p. 189. Gordon descreve o processo de simulação de modo diferente. Ver o texto de 1995.

⁸ Ver Gordon, 1987, e os ensaios de Gary Fuller, Jane Heal, Adam M. Leslie e Tim P. German, Gregory Currie e Derek Bolton, em Davies e Stone, 1995b.

imaginação ocorre que a passagem (inexistente) na qual eu me flagro quando minha acompanhante (inexistente) entra em pânico é estreita demais para que eu passe por ela. Literalmente, não é o caso de que eu pretenda dar meia-volta no local amplo seguinte ao qual eu chegar, ou que eu decida não fazer isso, não mais do que é literalmente verdade que eu continuo a engatinhar para frente ou que eu pare. Nem eu considero, na verdade, tentar rastejar para trás. O que eu faço na minha poltrona é imaginar, formando certas crenças e intenções a respeito da minha situação na caverna; imagino tomar certas decisões e realizar certas ações.

Isso não é negar que a simulação possa resultar na atual formação de crenças e intenções. Talvez me ocorresse que *se* há uma passagem em uma caverna real configurada como aquela que estou imaginando, seria estreita demais para dar a meia-volta, e eu poderia decidir voltar assim que fosse possível caso eu me encontrasse em uma situação como a que estou imaginando. Eu poderia jurar nunca ir na vida real⁹. Mas se eu estou simulando, primeiro, formarei crenças e intenções na imaginação, referentes à caverna particular que estou imaginando¹⁰. Eu poderia resmungar comigo mesmo: “Melhor dar meia-volta na próxima chance que tivermos” (não “Em uma caverna real como esta, seria melhor dar meia-volta”) ou “Caramba, ela está bloqueando minha saída da caverna, por isso, eu não posso pedir ajuda.” Em parte é graças ao que me flagrei imaginando acreditar e pretender que formo crenças e intenções gerais ou condicionais (se eu formo). Isso é por que o que eu me flagro imaginando me ajuda a esclarecer meus interesses e desejos.

E quanto a sensações e emoções? Uma pessoa simulando o sr. Tees pode realmente estar angustiada ou irritada (em um sentido desses termos, de qualquer forma). Eu não creio que seja verdade, literalmente, que a simuladora esteja *aborrecida por ter perdido o voo*. Ela *não* perdeu um voo e sabe disso. Imagine ser superado em favor de seu melhor amigo para uma posição desejada. Vamos supor que você conclua de sua experiência imaginativa que, se o emprego fosse oferecido a seu amigo, você

⁹ William Charlton (1984) sustenta que sentir por um personagem fictício é simplesmente experimentar uma sensação hipotética a respeito de pessoas reais.

¹⁰ Desde que eu não reconheça entidades puramente imaginárias, esta caracterização da minha experiência imaginativa é enganosa. Ver *Mimesis as Make-Believe*, parte IV.

sentiria ciúmes. Eu não acho que seja literalmente o caso de você *estar* com ciúme dele por receber a oferta, quando apenas imagina que ele recebesse.

Olhando adiante para o caso de Charles e da Gosma, podemos perguntar se, quando eu negocio as contorções e meias-voltas da caverna na minha imaginação, estou literalmente *com medo*. Eu sou claustrofóbico, e a claustrofobia é um tipo de medo. Mas esta claustrofobia é uma condição permanente (ou disposicional) que eu tive desde sempre e que é meramente ativada ou revelada pelo meu experimento imaginativo. Não é parte do resultado da simulação; isso não resulta a partir de me imaginar engatinhando pela caverna. Será que temo, enquanto me imagino chegando a uma curva particularmente apertada na caverna, que não serei capaz de me espremer por ela (ou pior, que se eu fizer isso não serei capaz de me espremer de volta quando retornar)? Será que tenho medo de que minha lanterna (totalmente fictícia) tenha um mau funcionamento, ou que minha acompanhante (igualmente fictícia) fique histérica? Acho que não — embora eu possa experimentar esses temores específicos direcionados ao objeto na imaginação, e minha claustrofobia (permanente) genuína tenha muito a ver com imaginações.

Essas não são as perguntas urgentes, da perspectiva do teórico da simulação. A simulação funciona em qualquer caso. O que ela requer é que os estados de entrada e saída sejam análogos às informações e resultados da experiência sendo simulada, e que haja razão para supor uma semelhança no processamento por meio do qual as informações produzem os resultados. Muitas das informações da simulação são versões supostas ou imaginadas daquelas simuladas correspondentes, e o mesmo pode ser verdade das consequências — obviamente *é* verdade de algumas delas. Você pode simular uma experiência de sentir ciúmes do seu amigo, não importa se sua condição, quando você imagina, se qualifique ou não como realmente estando com ciúmes ou apenas imaginando isso. Nesse caso, você pode predizer que realmente sentiria ciúmes se, de fato, o emprego que você queria fosse oferecido ao seu amigo.

Na simulação, os mecanismos psicológicos de uma pessoa estão funcionando “off-line”. Isso significa, no mínimo, que estão desconectados de algumas das manifestações comportamentais usuais. Sentando na poltrona, eu não tomo as decisões que imagino tomar, nem me comporto, de outro modo, como me comportaria, caso realmente estivesse numa caverna. O que bloqueia o comportamento é minha evidente

consciência de que estou sentado em uma poltrona e não realmente explorando uma caverna. Se o temor, ciúme ou irritação de alguém são reais ou meramente imaginados, quando a pessoa se envolve na simulação, depende se medo, ciúme ou irritação dos tipos relevantes exigem as conexões usuais ao comportamento (comportamento real ou potencial para produzi-lo ou uma consciência deste potencial), ou a crença de que a situação é real. Mais uma vez, o teórico da simulação não precisa decidir¹¹.

De volta às respostas emocionais às obras de ficção. O filme induz Charles a simular uma experiência de ser atacado por uma Gosma. Isso o induz a imaginar uma Gosma e imaginar indo atrás dela. Conseqüentemente, ele desfruta — ou padece de — uma combinação complexa de experiências, incluindo as duas respostas afetivas (o que, em *Mimesis*, eu chamei de sensações de quase-medo) e imaginações adicionais, a começar com imaginar-se estando em grande perigo. As imaginações iniciais envolvem certos mecanismos psicológicos, e os resultados refletem aspectos da personalidade e do caráter reais (talvez uma propensão permanente a ser repellido por criaturas amorfas, sem forma ou viscosos, para não dizer preocupação com o próprio bem-estar)¹². Pessoas diferentes reagem de modo diferente a filmes de terror; as diferenças na reação refletem diferenças nas personalidades e no caráter. Charles imagina temer a Gosma. Esta é uma das imaginações posteriores que resulta das primeiras inicialmente induzidas pelo filme.

Eu defendo a minha afirmação de que é *somente* na imaginação que Charles teme a Gosma, e que apreciadores não sentem literalmente pena de Willy Loman, nem tristeza por Anna Karenina e admiram o Super-homem — apesar da consternação que estas opiniões causaram entre comentadores. Na verdade, eu creio que estas afirmações negativas partem um pouco do senso comum, e não deveriam parecer nem muito surpreendentes nem muito importantes. Agora nós estamos em posição de descartar algumas das principais objeções que foram erguidas contra elas.

Em relação a Amos Barton, um personagem em *Cenas da Vida Clerical*, de George Eliot, Noël Carroll observa que “dada a intensidade de nossas sensações” “parece contra-intuitivo” “desistir da ideia de que ficamos tristes pela infelicidade de

¹¹ Um número de comentadores querem que eu afirme que o medo requer a crença de que se está em perigo. Eu explicitamente evito endossar este princípio em *Mimesis as Make-Believe*.

¹² Cf. Jerrold Levinson 1990d.

Barton¹³.” Em absoluto isso não parece contra-intuitivo para mim. Uma reação semelhante, mas menos intensa, não se qualifica como sentir-se triste (moderadamente triste) para Barton? Se eu tenho uma reação suave quando entro na pele do sr. Crane, e uma reação forte quando imagino estar na situação do sr. Tees, será que é plausível dizer que fico literalmente mais irritado por perder um voo quando simulo Tees do que quando simulo Crane? A intensidade dos sentimentos de alguém não é razão para insistir que a descrição correta da experiência de alguém tem que ser a de (literalmente) ficar entristecido por Amos Barton, ou temer a Gosma, ou sofrer por Anna Karenina. Um carro em um guindaste, simulando ser dirigindo em altíssima velocidade por uma estrada sinuosa na montanha pode girar as rodas feito louco, o motor poderia superaquecer ou mesmo fundir, sem tornar tudo isso contra-intuitivo para negar que, na verdade, está viajando em uma estrada na montanha.

Richard Moran critica minha teoria por sugerir uma falta de “responsabilidade do mundo real” em nossas respostas à ficção¹⁴. Ele observa que “respostas de riso, prazer, indignação, alívio, alegria na retribuição, etc. normalmente são tratadas como expressões de atitudes genuínas que nós temos realmente e são estimadas ou repudiadas de modo correspondente”, como quando alguém ri de uma piada racista. Evidentemente Moran pensa que respostas que consistem em experiências imaginativas dos tipos que atribuo aos apreciadores — ao espectador de um filme, por exemplo — seriam “tão distantes do temperamento real [do apreciador] quanto os eventos na tela são distantes das crenças reais sobre o mundo.” Torna-se óbvio pela nossa discussão sobre a simulação o quão distante do alvo encontra-se esta objeção. Simplesmente não pode haver dúvidas de que imaginações costumam refletir atitudes, desejos, valores, preconceitos e assim por diante e, portanto, estão sujeitas à estima e ao repúdio. Fantasiar sobre torturar gatinhos pode, dependendo das circunstâncias, indicar uma natureza cruel com tanta certeza quanto efetivamente fazer isso. Para esclarecer meus interesses e desejos, pode ajudar imaginar ter que enfrentar uma escolha entre aceitar um emprego como contador e viajar com um rodeio. Se eu me flagrar, na imaginação,

¹³ Noël Carroll, “Critical Study: Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*” (1995), p. 95. Carroll alterna entre falar de estar “entristecido (pelas dificuldades de) Barton” e “sentir-se triste por Barton.” Eu considero que ele esteja tratando essas frases como equivalentes.

¹⁴ “The Expression of Feeling in Imagination” (1994), p. 93.

escolhendo a primeira alternativa, isso pode me ensinar alguma coisa sobre mim. Será que Moran vai insistir que eu devo ter literalmente decidido aceitar o emprego de contador (inexistente), que se eu meramente imaginar pretender chegar ao trabalho na firma de contabilidade, minha experiência não terá revelado alguma coisa sobre meus desejos atuais¹⁵?

Moran enfatiza a maneira na qual se imagina, incluindo imaginar com este ou aquele sentimento, como se fosse oposto ao que alguém imagina. Sentimentos efetivamente experimentados, como observados no caso da espeleologia, são parte do resultado de simulações e são reveladores do caráter. Também são, de minha parte, um importante componente das respostas imaginativas dos apreciadores à ficção. Nada decorre do fato de imaginar ser mais compreendido que efetivamente, isto é, literalmente, experimentar um dado estado psicológico emocional ou meramente experimentá-lo na imaginação. Se eu leio uma história sobre gatinhos sendo torturados, o mero fato de que imagino isto provavelmente não reflete, *neste* caso, mal sobre meu caráter moral. Se eu me flagrasse imaginando isso com uma sensação de alegria, porém, posso ter motivo para me preocupar. A alegria é real. Mas minha experiência certamente não tem que ser descrita como efetivamente sentindo prazer com o sofrimento dos gatinhos, de modo a sinalizar um traço cruel no meu caráter.

Neste caso, o que é significativo é a maneira pela qual imagino. Mas, em outros casos, o que eu imagino, mesmo longe de quaisquer sentimentos particulares adicionais, pode refletir no meu caráter. Suponha, por exemplo, que eu me flagre imaginando gatinhos sendo torturados ao ler a palavra “gatinho” numa prova de ortografia ou simplesmente do nada. Nosso verdadeiro eu se sente no que nós imaginamos, assim como o que sentimos e a maneira na qual imaginamos o que fazemos.

Alguns opositores parecem pensar que é apenas intuitivamente óbvio que Charles tema a Gosma, que os leitores sintam pena de Anna Karenina e assim por

¹⁵ A confusão torna-se evidente na observação de Moran de que “embora uma pessoa tipicamente não considere uma descoberta perturbadora sobre si mesma o fato de ser capaz de imaginar esta ou aquela verdade ficcional, poderia muito bem ficar perturbada pelo que ele se flagra *sentindo* nos filmes” (93). O que trai o caráter de uma pessoa não é o que ela *possa* imaginar — pode-se imaginar praticamente qualquer coisa, como assinala Moran — mas o que uma pessoa *imagina*, em especial o que ela se *flagra* imaginando em dadas circunstâncias: o que alguém imagina como resultado de simulações mentais induzidas por obras de ficção, por exemplo.

diante.¹⁶ De modo algum, isso significa intuitivamente óbvio para todos; os teóricos da simulação mencionados exprimem intuições contrárias em relação a casos semelhantes. É verdade que nós — todos nós — prontamente descrevemos os apreciadores como temendo, sentindo pena e admirando personagens na ficção, até se apaixonando por eles. Existe uma suposição de que o que é comumente e naturalmente dito, em circunstâncias normais, é verdade? No máximo, existe uma suposição de que, ao dizer isso, as pessoas *exprimem algo verdadeiro*. Nossa pergunta é se o que é dito, tomado literalmente, é verdade. Dizer que Charles teme a Gosma é um modo de expressar que a verdade que é ficcional (“verdade” no mundo do faz-de-conta) que teme a Gosma. Nós também exprimimos verdades sobre o que é ficcional quando dizemos: “Há uma gosma verde horrível à solta” ou “Anna se jogou debaixo das rodas de um trem.” Se alguma dessas sentenças é verdadeira quando considerada literalmente é outra questão; evidentemente, as duas últimas não são. Existe alguma suposição de que o que é comum e ordinariamente dito deveria ser considerado literalmente, em vez de ser considerado de modo especial? Não neste contexto, que já envolve tanto faz-de-conta. Se há alguma suposição sobre como declarações tais como “Charles teme a Gosma” e “John chora por Anna” devem ser consideradas, é a de que, a exemplo de “Há uma gosma à solta” ou “Anna se jogou debaixo das rodas de um trem” exprimem o que é ficcional, o que se imagina ser o caso.

Moran observa que muitas experiências emocionais comuns e cotidianas dizem respeito “ao que se sabe ser não real em algum sentido” ou a coisas que não estão “no aqui e agora real” — que nossas respostas à ficção não são especiais, nesse sentido. Há sentimentos dirigidos a fatos modais, a “coisas que poderiam ter nos acontecido, mas não aconteceram”; há “a pessoa que diz que simplesmente pensar no acidente de carro ou no primeiro encontro a faz tremer”. E há respostas retrospectivas, tais como alívio, arrependimento, remorso, nostalgia¹⁷. Moran acredita que estes são todos os “paradigmas” ou “instâncias centrais” de experiência emocional. Sua ideia parece ser a de que as respostas à ficção dos tipos em discussão não são essencialmente diferentes

¹⁶ Este parece ser o único meio de compreender a declaração não explicada de Berys Gaut de que minha teoria falha ao “respeitar a fenomenologia de nossas respostas à arte: algumas vezes, nós genuinamente tememos monstros ficcionais” (1992, 298).

¹⁷ “The Expression of Feeling in Imagination” (1994), p. 78.

delas, e, portanto, têm de ser consideradas como instâncias também, talvez, paradigmas, de resposta emocional. Sem dúvida, até aqui não se discute. A palavra “paradigma” tem uma bagagem infeliz a partir dos “argumentos de casos paradigmáticos” dos anos de 1950 e 1960, mas todos os exemplos mencionados, incluindo as reações à ficção, são, de fato, instâncias claras e óbvias de resposta emocional. São instâncias claras de emoções cujos objetos são coisas que não estão presentes? Arrependimento, remorso e nostalgia são, mas essas são plenamente irrelevantes para o problema em questão. O fato de que arrependimento e nostalgia são sentimentos sobre eventos passados há muito não tem tendência a sugerir que apreciadores literalmente lamentam ou admiram pessoas que sabem que não existem nem nunca existiram, ou temem coisas que são totalmente certas de não representar nenhum risco.

Alguns dos outros exemplos de Moran são mais interessantes, e mais como os casos de ficção, embora seja um mistério como eles contribuem para o argumento. A pessoa que estremece ao se recordar do acidente automobilístico, apavorada por causa do caminhão que ela se lembra de bater no carro dela muitos anos atrás? Moran acredita que, como um “paradigma”, este exemplo não é nem deve ser considerado “paradoxal”. Não importa o que ele queira dizer com isso, certamente não se segue que ela esteja literalmente com medo do caminhão quando se recorda do acidente. (Uma pessoa que se encolhe em simpatia a um amigo que corta o dedo, indica que também sente a dor?)

Moran admite que poderíamos considerar esses casos confusos. Mas se o fizermos, diz ele, nós “perderíamos, dessa maneira, o que deveria ser característico do caso *ficcional*¹⁸.” Um requisito criado pelo próprio Moran é que a ficção deve ser compreendida como algo característico. Para reiterar um tema notável de *Mimesis*, faz-de-conta e imaginação são universais na experiência humana e, de maneira alguma, ficam confinados às nossas interações com obras de ficção¹⁹. Este tema é reforçado pela nossa discussão da simulação mental, como ocorre na vida cotidiana da mesma forma que em nossas experiências de ficção — e pelos exemplos de Moran. Uma vantagem

¹⁸ Moran 1994, p. 78. Ver também p. 80.

¹⁹ Ver, por exemplo, *Mimesis*, p. 7. Para outras aplicações de noções de falsidade ou faz-de-conta, ver Herbert H. Clark (1996), Herbert H. Clark e Richard J. Gerring (1990), Mark Crimmins (1995), Thomas G. Pavel (1986) e Gideon Rosen (1994).

significativa da teoria do faz-de-conta é que ela nos permite ver a ficção em continuidade com o restante da vida.

Lembranças vívidas como aquelas que Moran discute envolvem a imaginação; uma pessoa *revive* a experiência recordada. Os tremores resultaram da imaginação vívida do caminhão batendo no carro, apesar de estar completamente consciente de que isso não está acontecendo agora. Fica-se com medo do caminhão na imaginação; não há necessidade de insistir que (também) se fica com medo disso. Esta é outra instância de simulação mental; simula-se a própria experiência passada. Compartilhar a dor de outra pessoa também pode ser imaginar cortar-se e também sentir a dor; pode-se (automaticamente, sem reflexão) imaginar alguém na situação de outrem.

Depois de toda a tinta que foi gasta sobre a questão de se as experiências dos apreciadores incluem emoções de vários tipos face aos personagens e situações ficcionais, pode ser decepcionante descobrir que isso não importa muito. Não importa; não para os nossos objetivos. O lado positivo do meu relato das respostas dos apreciadores à ficção — sua participação imaginativa nos jogos de faz-de-conta — é muito mais importante.

Esta participação imaginativa, vemos agora, consiste (em parte) em simulação mental. Apreciadores simulam experiências de ser atacado por monstros, de observar personagens em perigo e temer por eles, de ouvir falar e lamentar por pessoas boas que têm fins trágicos, de se maravilhar e admirar as façanhas heroicas. Nós simulamos essas experiências, incluindo o temor, a tristeza e a admiração, mesmo que essas emoções sejam interpretadas de tal modo que os apreciadores literalmente as experimentem ou de tal modo que meramente imaginem fazer isso. Em qualquer dos casos, os apreciadores trazem muito de si mesmos para o faz-de-conta; a composição, as atitudes, os interesses, valores, preconceitos, suspensões e assim por diante entram em jogo poderosamente. E, algumas vezes, isso torna sua experiência da ficção profundamente afetiva. A conexão com a simulação é especialmente útil em gastar a sugestão que eu reiterarei em *Mimesis* (e que muitos outros também fizeram) de que apreciar obras de ficção e se envolver em outras atividades de faz-de-conta são importantes em nos ajudar a nos compreender. Até aqui, não temos razão para supor que Charles literalmente tema a Gosma, ou que qualquer um de nós, em circunstâncias normais, teme ou lamenta ou admira

personagens puramente ficcionais. Não há razão para criar uma teoria especialmente destinada para fazer resultar verdadeiro que nós experimentamos essas emoções.

Mesmo que tivéssemos que sustentar que os apreciadores literalmente as experimentam, nós precisaríamos reconhecer que eles as experimentam na imaginação também. Se um antigo galpão conta como uma carroça num jogo de faz-de-conta, uma criança sentada na beira do telhado poderia imaginar estar sentada em uma carroça, conduzindo os cavalos. Suponha que, no lugar do galpão, a criança use uma carroça abandonada de verdade para a brincadeira e se imagine conduzindo cavalos enquanto eles impelem a carroça de uma cidade a outra. Neste caso, ela também está sentada em uma carroça, em sua imaginação, embora também esteja fazendo isso. Charles imagina uma Gosma deslizando até ele e, em sua imaginação, isso o ameaça. Seria estranho negar que ele o teme em sua imaginação também, mesmo que nós tivéssemos que decidir que a experiência dele conta como uma experiência de real temor²⁰. Nesse caso, o medo real seria incorporado neste faz-de-conta do modo que a carroça real é incorporada na brincadeira da criança. Sem dúvida, espectadores de *Romeu e Julieta* não apenas percebem, na imaginação, a tragédia que se abate sobre os jovens amantes, mas também lamentam por eles na imaginação —suponhamos ou não que suas experiências cheguem à tristeza por eles na realidade.

Algumas pessoas que insistem que os apreciadores experimentam medo, pena ou tristeza em relação a personagens e situações ficcionais admitem que as emoções que experimentam são de um tipo diferente do medo, pena ou tristeza que uma pessoa sente em relação a pessoas e situações reais. Nós poderíamos pensar em *medo-de-ficções*, por exemplo, como uma variação de medo diferente de *medo-de-riscos-percebidos*. Alguns estudiosos afirmam que o objeto intencional de medo ou pena (a que “a Gosma” em “Charles teme a Gosma” se refere) é algo de um tipo inteiramente diferente nos casos de ficção: um sentido fregeano, uma coleção de propriedades (Carroll) ou um “tipo de

²⁰ Aqueles que afirmam, com base na linguagem comum, que somente o que não é verdadeiro nem se acredita que seja verdade possa ser imaginado, não compreendem a linguagem comum. Afirmar que uma pessoa imagina tal e tal, algumas vezes, traz uma implicação falada que não é verdadeira nem acreditada. Mas é óbvio que grande parte do conteúdo dos nossos sonhos, devaneios e jogos de faz-de-conta é conhecido por nós como verdade. A linguagem comum não deveria ser decisiva na construção de uma teoria, em qualquer caso (Cf. *Mimesis*, p. 13.)

imaginação” (Lamarque), ou que a pena deles envolve crenças e desejos sobre o que é ficcional em vez de o que é real (Neill)²¹.

O argumento afirmado para descrever os apreciadores como experimentando medo, pena e assim por diante, de tipos diferentes, em vez de como medo e pena imaginados, é sublinhada a semelhança com casos da vida real. Mas, de um modo, isso exagera as diferenças. Apreciadores imaginam sentir pena ou medo de tipo ordinário, cotidiano, com tipos ordinários de objetos. Eu imagino lamentar uma pessoa que realmente passa por uma tragédia ou admirar alguém que efetivamente realiza atos ou temer um monstro representa uma ameaça — não conteúdo pensado ou sentidos fregeano ou coleções de propriedades. As palavras que podem vir a mim enquanto imagino não são: “Oh, aquele pobre conteúdo pensado!” ou “Eca! Uma horrível gosma fictícia” ou “Que terrível coleção de propriedades”, mas simplesmente: “Oh, aquele pobre órfão!”, “Eca, uma gosma horrível!” ou “Que situação perigosa.” A visão de que nós realmente tememos, lamentamos e admiramos entidades fictícias, mas com medo, pena ou admiração de um tipo especial, deixa de responder pela fenomenologia de nossas experiências, em particular, pelas analogias íntimas que eles expressamente levam a experiências possíveis da “vida real”. Para responder por isso, precisamos reconhecer que nós imaginamos sentir medo, pena e admiração — medo, pena e admiração dos tipos que poderíamos realmente sentir na “vida real”. Assim que reconhecemos isso, há pouca razão para insistir que nós também efetivamente tememos, lamentamos e admiramos personagens ficcionais.

Apêndice

Eu introduzi o exemplo de Charles e a Gosma em *Mimesis as Make-Believe* (1990, pp. 196-197), como segue:

Charles está assistindo a um filme de terror sobre uma terrível gosma verde. Ele se encolhe na cadeira enquanto a gosma desliza lenta e incansavelmente sobre a terra, destruindo tudo em seu caminho. Não tarda a emergir uma cabeça gordurosa da massa ondulante, e dois olhos de conta fixos na câmera. A gosma, ganhando velocidade, desliza para um novo curso direto para os observadores. Charles dá

²¹ Carroll (1990), pp. 84-86; Lamarque (1991), p. 164; Neil (1993).

um gritinho e se agarra desesperadamente à cadeira. Depois, ainda trêmulo, ele confessa que estava “apavorado” com a gosma.

Será que ele estava apavorado? Creio que não. A saber, a condição de Charles é semelhante em certos aspectos óbvios a de uma pessoa assustada com um desastre iminente no mundo real. Os músculos estão tensos, ele agarra a cadeira, o pulso acelera, a adrenalina flui. Vamos chamar este estado fisiológico-psicológico de *quase-medo*. Mas, isolado, isso não constitui medo genuíno.

O fato de que Charles descreve a si mesmo como “apavorado” com a gosma e que outros também o façam não demonstra nada, nem mesmo se supomos que eles são sinceros e, de fato, expressam uma verdade. Precisamos saber se esta descrição deve ser considerada literalmente. Não compreendemos Charles literalmente quando ele diz: “Há uma gosma feroz à solta. Eu a vi se aproximando.” Por que temos que compreender assim quando ele acrescenta: “Caramba, eu estava assustado!”? Charles talvez tentasse (seriamente ou não) nos convencer de que o medo é genuíno estremecendo e declarando dramaticamente que ele estava “realmente apavorado.” Isso enfatiza a intensidade de sua experiência, mas esse não é o problema. Nossa questão é se a experiência dele, embora intensa, era do medo da gosma. Pode ter sido uma experiência emocional genuína. [...]. Mas ele não estava [literalmente] com medo da gosma.

Referências Bibliográficas

Carroll, Noël. *The Philosophy of Horror, or, Paradoxes of the Heart*. Londres: Routledge, 1990.
_____. “Critical Study: Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe*.” *The Philosophical Quarterly* 45: 93-99.

Charton, William. “Feeling for the Fictitious.” *British Journal of Aesthetics* 24: 206-16, 1984.

Clark, Herbert H. *Using Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996.

_____; Gerrig, Richard J. “Quotations as Demonstrations.” *Language* 66: 764-805, 1990.

Crimmins, Mark. “Quasi-singular Propositions: The Semantics of Belief Reports.” *The Aristotelian Society*, sup. Vol. 69: 195-209, 1995.

Davies, Martin; Tony, Stone (org.). *Folk Psychology: The Theory of Mind Debate*. Oxford: Blackwell, 1995a.

_____. *Mental Simulation: Evaluations and Applications*. Oxford: Blackwell, 1995b.

Feagin, Susan L. *Reading with Feeling: The Aesthetics of Appreciation*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1996.

Gaut, Berys. "Book Review of Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts.*" *The Journal of Value Inquiry* 26: 297-300.

Goldman, Alvin I. "Empathy, Mind, and Morals." In Davies and Stone, Oxford, Blackwell, 1995b, pp. 185 – 208.

Gordon, Robert M. *The Structure of Emotions: Investigations in Cognitive Philosophy.* Cambridge: Cambridge University Press, 1987.

_____. "Simulation without Introspection of Inference from Me to You." In Davies and Stone, Oxford: Blackwell, 1995b.

Kahneman, Daniel; Amos Tversky. "The Simulation Heuristic." In Daniel Kahneman, P. Slovic; Amos Tversky. *Judgment Under Uncertainty: Heuristics and Biases*, Cambridge: Cambridge University Press, pp. 201-7.

Lamarque, Peter. "Essay Review of *Mimesis as Make-Believe.*" *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 49: 161-66.

Levinson, Jerrold. "The Place of real Emotion in Response to Fictions." *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 48: 79-80, 1990.

Moran, Richard. "The Expression of Feeling in Imagination." *Philosophical Review* 103: 75-106, 1994.

Neill, Alex. "Fiction and the Emotions." *American Philosophical Quarterly* 30: 1-13, 1993.

Pavel, Thomas G. *Fictional Worlds.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1986.

Rosen, Gideon. "What Is Constructive Empiricism?" *Philosophical Studies* 74: 143-78.

Walton, Kendall L. *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts.* Cambridge, Mass.: Harvard University Press, 1990.

Imersão em realidades ficcionais¹

Immersion in fictional realities

João Massarolo

massarolo@terra.com.br

Cineasta, professor universitário; Doutor em Cinema pela USP, é diretor e roteirista de vários filmes, entre os quais, "São Carlos / 68" e "O Quintal dos Guerrilheiros". Publicou: Narrativa Transmídia: a arte de construir Mundos (2011) e Das possibilidades narrativas nas plataformas de mídia (2012), entre outros artigos. É professor associado da Universidade Federal de São Carlos; Coordenador do grupo GEMInIS e Editor da Revista GEMInIS.

Dario Mesquita

dario.mirg@gmail.com

Professor assistente da Universidade Federal de São Carlos. Mestre em Imagem e Som pela UFSCar. Membro do grupo GEMInIS.

¹ Uma versão anterior deste trabalho foi apresentada no Grupo de Trabalho Comunicação e Ciberultura, como parte da programação do XXII Encontro Anual da Compôs.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação
COMUNICAÇÃO UFF
RESEARCH & PRACTICE

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

MASSAROLO, João; MESQUITA, Dário. *Imersão em realidades ficcionais*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 46-64

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 9 de jul. de 2014
Aceito em: 28 de mar. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo discute a imersão na construção de mundos de histórias nas múltiplas plataformas de mídia, levando em consideração as abordagens teóricas que denotem sua natureza lúdica, assim como os aspectos da imersão sensorial, cognitiva e emocional. Neste contexto, as experiências que relacionam atividades cotidianas e a vivência de mundos ficcionais, envolvem os sujeitos em ações interativas e colaborativas pelas zonas imersivas em que se desenvolvem os mundos de histórias. Atividades lúdicas que expandem a noção de experiência com as realidades ficcionais, que viabilizam possibilidades criativas para o uso coordenado de mídias distintas a fim de estabelecer um mundo fortemente imersivo, no limiar entre o ficcional e o não ficcional.

Palavras-chave: 1. Imersão. 2. Narrativa transmídia. 3. Mundo ficcional.

Abstract

This paper discusses about immersion used to construct worlds of stories in multiple media platforms, considering the theoretical approaches that denote their ludic nature, as well as aspects of sensory, cognitive and emotional immersions. In this context, experiences that relate to everyday activities and experience of fictional worlds, involving subjects in interactive and collaborative actions by immersive zones in which they develop worlds of stories. Ludic activities that expand the notion of experience with fictional realities that enable creative possibilities for the coordinated use of different media in order to establish a highly immersive world on the threshold between the fictional and non-fictional.

Keywords: 1. Immersion. 2. Storytelling transmedia. 3. Fictional world.

1. Introdução

Contemporaneamente, a indústria do entretenimento vem se complexificando diante do atual aparato de redes midiáticas capazes de ramificarem extensas e complexas experiências ficcionais. As realidades ficcionais desenvolvidas através dos mais diversos meios de comunicação permitem explorar aspectos diferenciados de uma experiência imersiva. Essas práticas são comumente entendidas como transmidiáticas, ou seja, uma estratégia de *storytelling* que interliga, de forma coerente e unificada, uma gama de conteúdos em uma rede midiática expressa por diversas linguagens. Neste contexto, as experiências imersivas evoluem para a vivência de atividades lúdicas nos espaços sociais do cotidiano, seja pelo uso dos recursos de geolocalização das mídias móveis ou por meio dos jogos de realidade alternadas (ARG¹).

A experiência de imersão através do uso coordenado de múltiplas mídias (cinema, internet, televisão, mobile, entre outras) estimula o desenvolvimento de ações narrativas que se articulam com ambientes cotidianos, numa combinação de elementos ficcionais e não ficcionais para construção de uma realidade lúdica. Nestes espaços são criadas zonas de imersão sustentadas pela ação colaborativa do público em contato com a realidade ficcional presenciada.

Neste artigo busca-se discutir a conceituação e a aplicação da noção de imersão na perspectiva da construção de realidades ficcionais, concebidas pelo uso coordenado de mídias, estratégia também conhecida como narrativa transmídia, em que um mundo de histórias se desenrola por de diversas mídias, sendo que cada novo texto contribui de maneira distinta e valiosa para o todo (JENKINS, 2008). Mais especificamente, este trabalho busca compreender a experiência vivenciada pelo público nas ‘zonas de imersão’ - espaços franqueados para a participação colaborativa no desenvolvimento de uma realidade ficcional em constante transformação.

2. Imaginação e prazer

A noção de imersão sempre esteve atrelada à concepção de verossimilhança da representação na história da arte ocidental. Para tanto, Oliver Grau (2007) considera que o desenvolvimento das mídias está intimamente ligado a uma busca pelo

¹ No original, *alternate reality games* (ARG).

aperfeiçoamento de uma experiência imersiva, pois todas buscam criar técnicas que sejam capazes de cativar o imaginário do espectador, com a finalidade de aproximá-lo e inseri-lo sensorialmente na obra. Seja por um estímulo sensorial direto ou pelo estímulo imaginativo, a imersão é popularmente compreendida como uma potência de atração do sujeito humano à experiência vivenciada, num ideal de transportar sua consciência a uma construção ficcional e fisgá-lo sensorialmente, emocionalmente e cognitivamente para uma paisagem de acontecimentos mimetizados. Algo que constitui em um forte sentimento de presença na realidade ficcional.

Por outra perspectiva, imersão também pode ser entendida como uma expressão figurativa. Uma metáfora que estrutura uma experiência abstrata para que ela seja internalizada, criada e modificada pelo sujeito a partir da relação entre a linguagem e a vivência cotidiana (CALLEJA, 2007). Essa experiência pode ser representada por outras metáforas além de imersão (ato de mergulhar na água), tais como alcançar terras desconhecidas (transportado), prisioneiro de uma história (capturar a audiência), perder o contato com a realidade (perder-se na história), sentir-se presente no ambiente virtual (presença), ou incorporar o mundo da ficção (incorporação) (RYAN, 2001).

Entre as possíveis denominações, a imersão acaba sendo o termo mais difundido para descrever a experiência de absorção/participação em experiências lúdicas (ROSE, 2011). O termo aplica-se a um leque de formas artísticas, tais como: pintura (GRAU, 2007); literatura (WALTON, 1990); narrativas interativas (MURRAY, 2003); cinema, videogames (ARSENAULT, 2005) e Jogos de Realidade Alternada (MCGONIGAL, 2003).

Diante da abrangência do termo, Janet Murray (2003, p. 102) entende esse fenômeno como uma experiência psicológica semelhante a quando realizamos um mergulho num ambiente aquático, no qual há “a sensação de estarmos numa realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar”. Um ato de inundar a mente com uma fluidez de sensações e estímulos que levam o sujeito a uma experiência prazerosa pela vivência em realidades ficcionais, capaz de ativar sentimentos e desencadear processos cognitivos e imaginativos irrestritos diante das possibilidades permitidas no cotidiano.

O psicolinguista Richard Gerrig (1998) associa o poder atrativo da ficcionalidade a uma forma de compensação psicológica do público, numa busca de

apreender e sentir novas experiências fora do cotidiano. O autor estabelece uma comparação entre o consumo de narrativas e o aprendizado obtido por uma pessoa depois de experimentar uma viagem para além do terreno conhecido. Mesmo que isso ocorra por puro entretenimento, o sujeito retorna diferente dessa experiência - com um novo conhecimento diante da vivência fora dos limites de sua rotina diária.

Para Frank Rose (2011), essa qualidade de aprendizado com as experiências ficcionais é inerente ao ser humano, pois, da mesma forma que ele é capaz de encontrar padrões na natureza e torná-los familiares a sua imaginação, também é capaz encontrar padrões nas histórias e associar a significados pessoais. Desse modo, realidades ficcionais se tornam uma forma de reflexão/entendimento compartilhado sobre a vivência diária, fornecendo novos conhecimentos, visões, expectativas e prazeres em torno das realizações pessoais.

Os mecanismos envolvidos no prazer dessas experiências podem ultrapassar o entendimento de imersão em narrativas. Numa aproximação com experiência na realidade cotidiana, o psicólogo Mihály Csíkszentmihályi (1975) elaborou uma teoria que busca compreender que fatores do dia-a-dia estão por trás da sensação de felicidade. Ao realizar diversas entrevistas, o pesquisador chegou ao conceito de *flow*, um estado mental que muitos dos entrevistados descreveram como um estado de consciência harmoniosamente ligada a uma atividade executada com confiança e concentração, obtendo prazer de realizá-la.

Engajamento, satisfação e bem estar são sensações descritas pelas pessoas em momentos de maior felicidade. Isso pode ocorrer em qualquer situação diária, desde aquelas ligadas ao trabalho, às atividades físicas, rituais religiosos, canto ou dança, da mesma forma quando se está envolvido com a leitura de um livro ou presenciando uma performance. São as atividades que mesmo diante das dificuldades e dores encontradas para realizá-las, são capazes de despertar a excitação de descobrir algo novo sobre si mesmo ou sobre as possibilidades de ação no ambiente (CSÍKSZENTMIHÁLYI, 1990).

Esse processo pode ser sistematizado a partir das seguintes características: 1. *objetivos claros*, ter metas bem definidas; 2. *Feedback*, uma visualização dos resultados alcançados; 3. *Engajamento*, foco na atividade empreendida; 4. *Desafio*, a atividade deve exigir um nível de habilidade; 5. *Significado*, a ação que contém ou representam algo significativo para a pessoa; 6. *Perda da autoconsciência*, sensação de

desenvolvimento e de fazer parte de algo maior; 7. *Sensação de controle* sobre a atividade; 8. *Alteração do tempo*, que passa mais rápido em relação ao que cerca o sujeito; 9. *Experiência autotélica*, que tem uma finalidade em si mesma. A experiência do *flow* deve se equilibrar entre forças que dificultam a ação e as habilidades do sujeito. Se o desafio exigir muito das habilidades, o sujeito se sentirá ansioso, caso contrário, a sensação será de apatia. Esse processo graficamente da experiência *flow* é representado na figura abaixo:

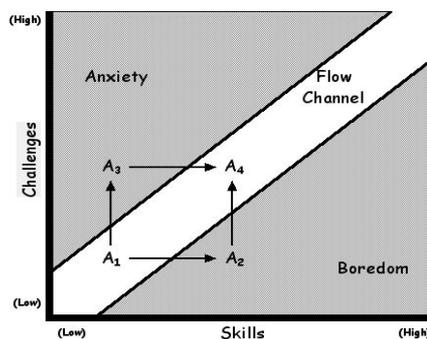


Figura 1 – Canal Flow: A1 (objetivos claros), A2 (feedback), A3 (engajamento), A4 (desafio).
FONTE – Csíkszentmihályi, 1990, p. 74

Essa estrutura possui semelhanças com a do *game design* de um jogo, que considera o balanceamento entre dificuldade, recompensas e penalidades, de acordo com as habilidades do jogador. O canal *flow* também complementa os quatro elementos essenciais a um jogo, elencados por McGonigal (2011) a partir de Suits (1978): objetivos, sistema de feedback, participação voluntária e regras. Por essas características, Csíkszentmihályi (1975) cita os jogos como um dos melhores exemplos de experiência para se alcançar o estado *flow*, motivo pelo qual no campo dos videogames sua teoria serve de base para o estudo de uma inteligência artificial aplicada aos jogos, com o objetivo de equilibrar o desafio com as habilidades do jogador, o que tornaria a experiência flexível e personalizada. Um exemplo dessa aplicação é o game *flow*² (2006) (FIG. 2), desenvolvido pelo *game designer* Jenova Chen (2007).

² Disponível no modo on-line neste link: <http://interactive.usc.edu/projects/cloud/flowing/>



Figura 2 – fLOW (2006), na versão para web.
FONTE – Reprodução do autor.

A interface do jogo tem um aspecto simples: gráficos minimalistas de seres celulares que fluem naturalmente sobre um fundo azul, controles intuitivos somente através do mouse, e uma trilha sonora com notas musicais que reverberam num ambiente aquático. O objetivo consiste em mergulhar o mais fundo possível no ambiente com sua criatura – um filamento composto por círculos que representam pontos de vida e uma cabeça num formato de garra – e desenvolvê-lo à medida que se alimenta de outros seres, alguns hostis e outros mais dóceis. *fLOW* apresenta uma passagem de níveis acessível através de pontos flutuantes de cor azul, para subir, e vermelho, para descer. Cabe ao jogador decidir quando prosseguir para o próximo nível. A mudança de profundidade (nível), se reflete no próprio ambiente, que escurece à medida que o jogador mergulha mais fundo.

Quanto mais hábil for o jogador, mais predadores surgem para atacar e os recursos para evoluir a criatura se tornam abundantes. Por outro lado, se o jogador tiver um desenvolvimento mais lento, a hostilidade do ambiente será menor, assim como os recursos para evolução. Como penalidade pela perda dos pontos de vida, o jogador é enviado automaticamente para o nível anterior, com alguns recursos para recuperar esses pontos, proporcionando uma penalidade branda ao usuário, encorajando-o a prosseguir e apreender novas estratégias de defesa ou ataque.

A ação flui de acordo com as habilidades do jogador e a própria representação utilizada por *fLOW* fortalece essa sensação. O volume da música aumenta sensivelmente quando mais elementos surgem na tela, e ganha contornos sombrios em momentos de conflito, dando um ritmo à ação. Os gráficos minimalistas em conjunção com os movimentos fluídos dos seres celulares fortalecem essa percepção. Uma representação

que remete à sensação de agir de forma espontânea, “como se deixassem levar pelas ondas de uma corrente” – metáfora usada pela maioria dos entrevistados na pesquisa de Csíkszentmihályi (1990, p. 177), para descrever a sensação de prazer ao realizar uma atividade bem sucedida.

Como visto, há uma forte associação da imaginação e o bem-estar no processo de imersão, desencadeado pelo prazer de se estar envolvido sensorial, cognitiva e emocionalmente com estímulos externos. Não se trata de um processo passivo da recepção de estímulos, mas o resultado de interações com o ambiente vivenciado, no qual as ações do sujeito imerso se transformam e configuram como um espaço imersivo de acontecimentos relacionados. Porém, para uma maior compreensão da relação do sujeito com os mundos ficcionais através das mídias, essa dinâmica necessita ser abordada por outras perspectivas.

3. Meios de imersão em realidades ficcionais

O paradigma atual da imersão não se propõe na reprodução ilusória da obra para o sujeito, como no caso da pintura, literatura e o cinema, mas de buscar formas de inserir estruturalmente as ações do público na obra. Neste sentido, a imersão oferece condições para o desenvolvimento de narrativas espaciais, que permitem navegar por uma gama de possibilidades lúdicas e sociais, envolvendo estruturas de jogo e narrativas.

Segundo Gordon Calleja (2007), nos últimos anos o enfoque sobre a imersão participativa foi direcionado para o entendimento da sua mecânica em ambientes virtuais, sem levar em consideração implicações críticas de questões como agência³, presença e interatividade⁴. Para o autor, essas pesquisas apresentam restrições analíticas, pois elas exaltam questões tecnológicas em detrimento ao planejamento de espaços narrativos, sem focar pontos importantes como a interpretação e o desempenho dos usuários da experiência imersiva.

Salen e Zimmerman (2003) denominam como *falácia imersiva* esse discurso que transforma a experiência midiática numa ilusão sensorial, através de técnicas que

³“Capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, p. 127).

⁴ “A interatividade refere-se ao modo como as novas tecnologias foram planejadas para responder ao feedback” (JENKINS, 2008, p. 182).

mimetizam o real, propagando que a imersão ideal seria indistinta do mundo físico, sem considerar fatores ligados às capacidades imaginativas e cognitivas envolvidas neste tipo de experiência. Segundo Gordon Calleja (2007), a visão tecnológica da imersão é responsável, inclusive, por uma indefinição conceitual entre os termos *imersão* e *presença*, comumente usados nesse campo de pesquisa. Slater e Wilbur (1997), por exemplo, definem *imersão* como uma questão técnica, capaz de gerar estímulos sensoriais verossímeis, e compreendem o conceito de *presença* como o estado da psique humana de estar no ambiente gerado tecnologicamente. Enquanto que os autores Witmer e Singer (1998) consideram imersão como uma resposta psicológica à percepção de estar interagindo e envolvido por um ambiente que fornece um fluxo contínuo de estímulos, o que é equivalente à noção de presença dos pesquisadores anteriores. Gorfinkel (apud SALEN; ZIMERMANN, 2003, p. 452) argumenta que o enfoque sobre a representação sensorial na imersão surge “porque as estratégias de representação são confundidas com o efeito de imersão. Imersão em si não é ligada a uma replicação ou mimesis da realidade.” Um exemplo claro para esse contra-argumento seria o jogo *Tetris* (1996), criado por Alexey Pajitnov.

Existem diversas versões de *Tetris* (para celulares, console, internet, etc.), com pequenas variações de seu gráfico minimalista – blocos de formatos específicos que caem em um cenário vazio; e no sistema de regras – formar linhas horizontais com os blocos que são pulverizados logo em seguida, para assim evitar que os blocos ocupem o cenário. Entre esses elementos, é o sistema de regras que mantém a atenção do sujeito, envolvendo-o cognitivamente para driblar as dificuldades impostas pela velocidade dos blocos que caem.

Esse exemplo evidencia que a abordagem tecnológica desconsidera um elemento importante quando se trata de experiências imersivas: o desempenho do público. Nesse aspecto, Murray (2003) argumenta que o processo de imersão em ambientes interativos se inicia pela agência, com o ato de manipular objetos e vê-los funcionar de forma adequada, o que cria a sensação de presença na realidade gerada pelos estímulos. Como resultado, esse envolvimento com os elementos gera a imersão na realidade ficcional.

Desse modo, a imersão se relaciona ao ambiente vivo de estímulos que originam a experiência vivenciada como uma construção coerente em si mesma, capaz de proporcionar um sentimento de espacialidade para fins de exploração (RYAN, 2001).

Por outro lado, a presença se responsabiliza pelas possibilidades de ações acessíveis pelos objetos desse espaço construído pela imersão, o que cria para o público a percepção de existência de uma realidade ficcional. Assim, a imersão “insiste em estar dentro de uma substância maciça, e presença no estar diante de uma entidade bem delineada”.⁵ (RYAN, 2001, p. 67). Essa abordagem contribui para a compreensão de que a interatividade e a agência precedem e constituem a noção de presença, que detém um sentido de espacialidade a partir de ações dentro do ambiente. O que, para Murray (2001, p.113) trata-se de uma “experiência de usar objetos em nossas próprias mãos, que cria a sensação de sermos parte do mundo”. Isso configura a imersão como uma vivência ordenada no espaço/tempo dos eventos que se sucedem na realidade ficcional.

4. Formas de imersão

Para dar conta da variedade de perspectivas a respeito da imersão, Dominic Arsenault (2005) desenvolveu um modelo que aborda a diversidade conceitual do termo. Ele classifica a experiência da imersão a partir de três formas: *sensorial*, *sistêmica* e *ficcional*. O modelo foi inicialmente pensado para estudar imersão em *videogames*, mas se tornou uma forma interessante de visualizar a imersão através das mídias, englobando especialmente as audiovisuais e as interativas. As três formas de imersão elencadas por Arsenault não são fatores interdependentes, pois eles estão interligados no desenvolvimento da experiência em mundos ficcionais, procurando dar equilíbrio e forma completa ao processo de imersão. Assim, o modelo delimita um percurso entre fatores que desencadeiam o processo de imersão.

A *imersão sensorial* foca os estímulos dos sentidos na experiência do mundo ficcional. Esta é uma dimensão onde são elaboradas ferramentas técnicas para dar maior consistência e/ou veracidade sensorial ao mundo construído, incluindo o estímulo da visão ao tato. Nessa camada mais superficial e aparente do processo de imersão, se localiza a *quarta parede*, termo advindo do teatro que fala sobre a parede invisível do palco que divide e interliga o mundo de fantasia e o público (MURRAY, 2001).

A *imersão sistêmica* se refere à aceitação de um sistema de regras elementares que rege uma realidade ficcional, o que permite o envolvimento cognitivo com a mecânica de funcionamento do mundo ficcional e o conhecimento das regras desse

⁵ “[...] immersion insists on being inside a mass substance, presence on being in front of a well-delineated entity”.

ambiente para tornar a experiência mais intensa. Arsenault relaciona essa categoria ao envolvimento que um espectador experimenta ao examinar as tomadas de um filme e a estrutura de um roteiro a fim de esquematizar e decifrar como a mente do diretor trabalha. A imersão sistêmica também acontece pelo envolvimento com o sistema abstrato de mundos ficcionais complexos, o que envolve todo um repertório de histórias e personagens que os habitam (KLASTRUP; TOSCA, 2004). Um exemplo desse sistema abstrato seria o mundo da *Terra Média*⁶, uma realidade ficcional habitada por uma gama de seres fantásticos (elfos, hobbits, anões, etc.), detentores de uma cultura própria, habitantes de uma realidade geográfica detalhada por mapas, contextualizada através de mitos e eventos históricos que são devidamente catalogados e relatados por línguas variadas. Todos esses elementos constituem um vasto e consistente ambiente de histórias para exploração.

A *imersão ficcional* aborda o envolvimento do sujeito com a história num trabalho de construção do sentido da trama, formulando hipóteses sobre o desfecho e atribuindo motivações aos personagens (ARSENAULT, 2005). A imersão é formulada como a expectativa do sujeito em saber o que acontece no final da narrativa, se projetando emocionalmente nos acontecimentos narrados através da relação de empatia com os personagens.

Essas três formas de imersão ajudam na compreensão dos elementos envolvidos em seu processo de envolvimento do sujeito nas realidades ficcionais. Porém, para compreender melhor a dinâmica de movimentação do público para os acontecimentos narrados, se faz necessário discutir a construção da crença do sujeito diante do que é representado num ato de transposição cognitiva entre realidades.

5. Processos de encenação da crença

Como é entendido, o processo de imersão em mundos ficcionais não é de natureza física, ocorrendo de forma cognitiva através de uma mudança na orientação do sujeito para o *centro dêitico* da nova realidade. O centro dêitico se refere ao núcleo do mundo ficcional, composto por tempo, espaço e características próprias de onde os eventos são representados (DENA, 2009). Ou seja, quando o sujeito assume o

⁶ Um mundo de fantasia criado por J. R. R. Tolkien nas obras do “Senhor dos Anéis”.

deslocamento cognitivo, ele se reposiciona conceitualmente nas coordenadas temporais e espaciais da realidade ficcional.

Segundo Murray (2003), essa experiência não deve se constituir numa ligação imutável com a realidade da fantasia, a ponto de se tornar indistinta da realidade referente do sujeito. Portanto, há uma mudança cognitiva no eixo de orientação do sujeito ao mesmo tempo em que ele detém uma consciência da natureza alheia do mundo representado ao cotidiano. Nesse caso, o sujeito imerso constrói sua crença no mundo ficcional. Uma crença que, como argumentam Jane McGonigal (2003) e Suely Fragoso (2013, p. 13), é encenada pelo sujeito, pois ele “age como quem acredita” no que está vivenciando. Evidenciando uma dupla consciência enquanto imerso na experiência, em que se reconhece a natureza fantasiosa do mundo representado perante a realidade cotidiana. A noção de *encenação da crença* é um termo chave para compreender a ação do sujeito que sustenta a imersão em contraponto à ideia de passividade. A imersão, assim, cria um espaço de troca entre o mundo ficcional e a pessoa envolvida, um equilíbrio de entre os estímulos do cotidiano e os da ficção.

Esse equilíbrio de forças imaginativas pode ser visto pelo prisma da concepção de *jogo de faz-de-conta* (*game of make-believe*) do filósofo estadunidense Kendall Walton (1990), no qual *representações* (objetos/imagens) assumem *princípios geradores* de uma ficção que demanda imaginações pela geração de *verdades ficcionais*, ou seja, verdades geradas na ficção e tomadas como verdadeiras dentro do *jogo de faz-de-conta*. Quando estas verdades ficcionais se associam coletivamente de forma coerente, elas configuram um *mundo ficcional*. Assim, a ação imaginativa do sujeito fornece sentido e consistência à experiência ficcional. A abordagem de Walton (1990) constrói uma afinidade entre as formas de mimesis e as brincadeiras infantis, inserindo um grau de ambiguidade na relação do sujeito com a realidade ficcional manifestada através de representações localizadas no cotidiano, mas que conduzem a outros mundos. Uma habilidade imaginativa que é apreendida desde a infância, quando uma criança brinca com uma boneca, por exemplo, “não apenas imagina um bebê; ela imagina a boneca sendo um bebê” (idem, p. 25), tornando o objeto num *princípio gerador* da entidade ficcional ‘bebê’.

Kendall Walton não faz uma definição formal de *jogo de faz-de-conta*, mas sua noção pode ser entendida de acordo com a esquematização elaborada por Ryan (2001, p. 106):

1. Os sujeitos selecionam um objeto real x_1 – o *suporte* – e concordam em considerá-lo como um objeto virtual x_2 .
2. Os sujeitos imaginam a si mesmos como membros de um mundo virtual em que x_2 é real. As ações realizadas pelos sujeitos com o suporte contam como realizadas com x_2 .
3. Uma ação é legítima quando o comportamento que ela envolve é apropriado para a classe de objetos representada por x_2 . Uma ação legítima é gerada por uma verdade ficcional.

Walton cita o exemplo de duas crianças que durante uma brincadeira na floresta decidem que tocos de árvores cortadas são na verdade ursos. A escolha é arbitrária, pois qualquer outro objeto poderia ser escolhido. Assim, no *jogo de faz-de-conta*, qualquer toco de árvore não é encarado como ele é no mundo real, mas interpretado como a presença de um animal perigoso – uma verdade ficcional que guia a reação das crianças quando avistam o objeto.

Conforme muda o suporte midiático utilizado, a dinâmica do processo ocorre de modos diferentes mediante os recursos de expressão e linguagem. O teatro depende da presença física dos atores como personagens de um mundo encenado sobre um palco, enquanto que no cinema existe apenas uma existência imagética das personagens no mundo da tela. Por outro lado, um livro fornece indícios visuais dos acontecimentos ficcionais pelas palavras, que requerem uma construção mental deste mundo, individualizando ainda mais a perspectiva da experiência. Para Walton (1990), a relação do público com a representação de eventos ocorre como uma forma de simulação mental, evidenciando a capacidade psicológica de presumir os pensamentos e atitudes alheias, assumindo/simulando/imaginando ações para tomar decisões. Na interação de *jogo de faz-de-conta*, o sujeito se projeta nas ações expressas pelas obras, seja se colocando no lugar de uma personagem ou se deslocando cognitivamente como agente dos acontecimentos, simulando e experimentando sentimentos ficcionais que talvez nunca enfrente ou aprove na vida real (RYAN, 2001).

Para Ryan e Walton, na experiência ficcional ocorre um processo de *quase-crença*, pois ela não é baseada em uma crença verdadeira, mas semelhante a ela, porém,

num plano ficcional. A *quase-crença* é uma crença assumida e encenada no mundo ficcional. Dessa forma, se diferencia fatos ficcionais e não ficcionais, pois no primeiro caso, se trata de gerar verdades que pertencem ao mundo ficcional, enquanto que no segundo se trata de formular verdades para o mundo cotidiano.

Walton ressalva que essa cisão permanente entre *ficção* e *não-ficção* (verdade e inverdade) é algo problemático, pois é uma convenção que depende de fatores socioculturais e históricos. E é justamente nesse ponto de fronteiras que surgem obras focadas em proporcionar uma imersão mais intensa, que buscam transpor o público pelas fronteiras do mundo de fantasia, criando *realidades alternadas* (DENA, 2007) - em que a realidade ficcional passa a interagir com elementos do cotidiano. Nesse ambiente, as mídias se focalizam fortemente numa imersão participativa e colaborativa na construção de zonas imersivas em realidades ficcionais elaboradas em múltiplaplataformas de mídias.

6. No limiar das realidades

No cenário midiático e artístico atual, cada vez mais se destacam as ‘obras abertas’, nas quais o público é posto no controle criativo do mundo ficcional. Essas obras emergem como consequência do caráter lúdico das atuais formas de difusão e de criação que circulam pela rede. A proximidade entre o sujeito e a obra, o público e o autor, potencializam e diversificam as estratégias de imersão não apenas no plano sensorial, mas também na dimensão sistêmica e ficcional, que são exploradas como possibilidades de viabilizar experiências imersivas capazes de seduzir e transformar a realidade.

Rose (2011) caracteriza a realidade criada pelas ‘mídias intensas’ (*Deep media*⁷) como um novo paradigma para a imersão. Neste ambiente proliferam obras que exploram as plataformas colaborativas das redes midiáticas, tais como, o seriado *Lost*⁸. Para Jason Mitell (2006) *Lost* é uma narrativa complexa, caracterizada por contínuos arcos de histórias, sob uma lógica abrangente de *puzzle* (quebra-cabeça), e uma estética experimental na construção da realidade ficcional. A cada temporada são requeridas

⁷ Traduzido como *mídias profundas* ou *mídias intensas*.

⁸ Programa criado por J. J. Abrams e Damon Lindelof, com seis temporadas exibidas entre 2004 e 2007 pela rede norte-americana ABC, contabilizando 121 episódios no total. A trama aborda a vida dos sobreviventes de um acidente de avião em uma misteriosa ilha.

novas ferramentas para o entendimento da progressão da trama e as regras narrativas, como os *flashbacks* que regem o ritmo do seriado até a terceira temporada, depois os *flashforwards* na quarta, seguido pelo o entrecruzamento dessas duas manipulações temporais na quinta temporada e, por fim, os *flash-sideways* da sexta e última temporada, que explora realidades alternativas para o universo da série.

Em torno dessa estrutura narrativa foi criada uma arquitetura midiática que circunda a série: blogs, videogame, livros, jogos de realidade alternada e vídeos de internet que trabalham em sinergia para sustentação do universo narrativo transmídia, em que os elementos da ficção são dispersos de forma sistêmica por múltiplas plataformas midiáticas, sem que elas sejam adaptações de histórias de uma mídia para a outra (JENKINS, 2008). A série *Lost* exige a imersão e o engajamento cognitivo do público⁹ para apreensão dos elementos da série, ou seja, uma nova audiência que participa cognitivamente da construção narrativa, trabalhando a imersão através da exploração e conexão de pontos nodais dentro de uma estrutura narrativa fragmentada e expandida.

Aaron Smith (2009) analisa três formas de extensões diegéticas da narrativa transmídia: *novos episódios* - novas histórias do universo narrativo; os *artefatos diegéticos*- extensões materiais e virtuais do universo narrativo disponíveis para acesso e manipulação na realidade cotidiana e os jogos de realidade alternada, uma experiência lúdica através da alternância da realidade ficcional com o cotidiano. De modo geral, jogos de realidade alternada são colaborativos e usam como suporte diversas plataformas midiáticas do dia-a-dia dos participantes (GPS, mobile, internet, etc.). Os espaços físicos contribuem para criação de uma realidade ficcional mimeticamente acoplado ao cotidiano.

As histórias de um ARG são uma extensão do próprio cotidiano, interligadas por desafios que tornam o processo lúdico e a situação imersiva (MCGONIGAL, 2003). O ARG *The Lost Experience*¹⁰, criado com o propósito de transportar o público para o universo de *Lost*, utilizou websites e propagandas televisivas para contextualizar

⁹ Segundo Dinehart (2008), pela perspectiva da narrativa transmídia, o público pode ser caracterizado como telespectador/usuário/jogador (*viewer/user/player - VUP*), devido as habilidades requeridas para acompanhar essa forma de contar histórias em mídias distintas.

¹⁰ Ao todo, *Lost* apresentou mais três ARGs produzidos pela ABC além de *The Lost Experience* (2006): *FIND815* (2007), *Dharma Initiative Recruiting Project* (2008) e *Lost University* (2009).

empresas ficcionais, ações com atores em eventos públicos, blogs de personagens, além de caças ao tesouro em diversos pontos do mundo. Normalmente, essas ações não interferiam no seriado televisivo, funcionando como um complemento da realidade ficcional. Para Aaron Smith (2009, p. 62), extensões como os ARGs “oferecem a experiência mais interativa e imersiva do mundo diegético do programa de televisão”. Segundo Rose (2011, p. 15) as qualidades ambíguas dos jogos de realidade alternada são capazes de sintetizar o conceito de *Deep Media*, pois “imersividade é o que borra a fronteira, não apenas entre história e jogo, mas entre história e marketing, narrador e audiência, ilusão e realidade”.

Uma realidade ficcional bem sucedida nas múltiplas plataformas de mídia depende da imersão do público na narrativa, preenchendo-a com o seu imaginário, seja pela participação ativa na obra ou pela criação de histórias não canônica dos fãs (*fanfiction*, *fanfilm*). Na atual configuração das ‘mídias intensas’, a imersão em realidades ficcionais é uma estratégia intensificadora porque transforma o público em protagonista dos acontecimentos narrativos, aproximando pela experiência lúdica espaços reais e imaginários.

Considerações finais

A noção contemporânea de imersão reforça o entendimento do novo paradigma de entretenimento audiovisual que surge no contexto da convergência midiática. As mídias intensas (*Deep Media*), entendidas como plataformas para desenvolvimento de mundos histórias, permitem a exploração de aspectos da realidade ficcional que se alternam com a realidade cotidiana. Deste modo, a imersão na arquitetura narrativa dos mundos de histórias permite ao usuário vivenciar modelos que se relacionam a um sistema complexo de experiências lúdicas.

Deste modo, a imersão em realidades ficcionais se difere de um modelo baseado na tecnologia, como se convencionou na primeira internet, ao considerar não apenas a experiência sensorial, mas também o envolvimento cognitivo, a estruturação de espaços e a performance dos usuários. Nesse sentido caberia um aprofundamento dos estudos sobre a ação performática do público nessas experiências, que contribuiria para alargar o entendimento sobre a teoria *flow*, tomando o em consideração os sacrifícios e os prazeres da experiência.

Essa concepção proporciona diferentes níveis de experiências lúdicas para o público, onde realidades ficcionais são capazes de criar sinergias entre o geolocativo e a transmídia, e gerar ambientes propícios para imersão. No contexto da mobilidade, as obras transmidiáticas difundem e agregam informações vinculadas a realidade ficcional, enquanto que as mídias locativas aproximam pessoas e lugares, criando espaços fluidos, as zonas imersivas. Com a finalidade de estimular novas formas de interações sociais, os desenvolvedores de conteúdo buscam detectar preferências por narrativas organizadas em camadas e alocadas pelas mídias locativas. Esta estratégia permite a criação de histórias para plataformas móveis de baixo orçamento, realimentadas por novas temáticas e distribuídas no ecossistema midiático.

Uma das conclusões que emerge deste estudo, entre outras, é que as mídias intensas apresentam possibilidades para o desenvolvimento de complexas estratégias imersivas, permitindo utilizar recursos de interatividade e colaboração para a exploração de realidades ficcionais distribuídas coordenadamente por diversas mídias. Juntamente a isso, o uso crescente dos recursos de localização tende a integrar cada vez mais as narrativas móveis às plataformas midiáticas, promovendo meios de imersão mais intensa. Com um simples acesso à internet por redes Wi-Fi, o usuário entra em contato com uma realidade ficcional situado entre o espaço físico e o mundo imaginado, concebido para promover a expansão das experiências de localização e as novas formas de tratamento das informações.

Dispositivos digitais (*Smartphones* e *Tablets*, entre outros) dotados de câmera de vídeo e aplicativos de localização, promovem a rompimento de um espaço bem delineado para a encenação de um espetáculo da realidade virtual, tornando ubiquamente possíveis outras formas de comunicação que interligam espaços, conteúdos e sujeitos. Deste modo, dispositivos móveis de última geração conectam os indivíduos às histórias locais, fazendo surgir quase que instantaneamente realidades ficcionais amplas e passíveis de serem integradas a outras plataformas.

Essas qualidades apontam para novas formas de experiências lúdicas que ampliam ainda mais a noção da imersão, nas quais o espaço físico é incorporado como uma nova dimensão da ficção, não apenas como referência ou representação, mas como objeto da ação. A possibilidade de reconfiguração do ambiente urbano pelas mídias locativas cria uma estrutura permanente de experiências lúdicas sob a camada de uma

rede informacional, acessível e modelável pelo imaginário dos sujeitos das redes móveis de telecomunicações.

Referências

ARSENAULT, D. Dark Waters: Spotlight on Immersion. In: **Game On North America 2005 Conference Proceedings**, 2005, p. 50-52.

CALLEJA, G. **Digital Games as Designed Experience: reframing the concept of immersion**. Wellington: Victoria University of Wellington, 2007. 256 p. (Tese de Doutorado em Filosofia).

CHEN, J. Flow in Games (and Everything Else). *Communications of the ACM*. New York, v. 50, n. 4, p. 31-34. abr. 2007.

CSÍKSZENTMIHÁLYI, M. **Beyond Boredom and Anxiety: Experiencing Flow in Work and Play**. San Francisco: Jossey-Bass, 1975.

_____, M. **Flow: the psychology of optimal experience**. New York: HarperPerennial, 1990.

DENA, C. Creating Alternate Realities: A Quick Primer. In: BORRIES, Friedrich von; WALZ, Steffen P.; BÖTTGER, Matthias . **Space time play: computer games, architecture and urbanism**. Basel: Birkhäuser, 2007.

_____, C. **Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments**. Sydney: University of Sydney, 2009. (Tese de Doutorado em Filosofia).

DINEHART, S. **Transmedial play: Cognitive and cross-platform narrative**. Acessado em: 10 set. 2009. Disponível em: <<http://www.narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-the-aim-of-na.html>>.

GERRIG, Richard J. **Experiencing Narrative Worlds: on the psychological activities of reading**. Colorado: Westview, 1998.

GRAU, O. **Arte Virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP – SENAC, 2007.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. 1 ed. São Paulo: Aleph, 2008.

MCGONIGAL, J. **Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World**. New York: Penguin Press, 2011.

_____, J. This Is Not a Game: Immersive Aesthetics and Collective Play. **Fine Art Forum** 17, no. 8, 2003. Acesso em: 28 dez. 2009. Disponível em: <<http://www.seanstewart.org/beast/mcgonigal/notagame/paper.pdf>>.

_____, Jane. A Real Little Game: the performance of belief in pervasive play. . Proceedings of DiGRA 2003 Conference: Level Up, novembro de 2003. Disponível em: <<http://janemcgonigal.files.wordpress.com/2010/12/mcgonigal-a-real-little-game-digra-2003.pdf>>. Acessado em: 10 jan. 2014.

MITELL, J. Narrative Complexity in Contemporary American Television. **Velvet Light Trap**, Texas, n. 58, p. 29-40, 2006.

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

ROSE, F. **The Art of Immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison avenue, and the way we tell stories**. New York: W.W. Norton, 2011.

RYAN, M. **Narrative as Virtual Reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. The Johns Hopkins University: Baltimore, 2011.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SLATER, M.; WILBUR, S. A Frame for Immersive Virtual Environments (five): Speculations on the Role of Presence in Virtual Environments. **Presence: Teleoperators and Virtual Environments**, v. 6, p. 603-616, 1997.

SMITH, A. **Transmedia Storytelling in Television 2.0: Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms**. 2009. Acesso em: 10 ago. 2010. Disponível em: <<http://blogs.middlebury.edu/mediacp/>>.

FRAGOSO, Suely. IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença. In: XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013. **Anais** (on-line). Salvador: Compós, 2013. Disponível em: <http://compos.org.br/data/biblioteca_1976.pdf>. Acessado em: 22 jan. 2014.

WALTON, K. **Mimesis as Make-Believe: on the foundations of the representational arts**. Cambridge: Harvard University, 1990.

WITMER, B. G.; SINGER, Michael. J. **Measuring Presence in Virtual Environments: A presence Questionnaire**. **Presence-Teleoperators and Virtual Environments**, v. 7, n. 3, p. 225-240.

Imersão em jogos narrativos de videogame

Immersion in narrative video games

Gustavo Audi

gustavo_audi@yahoo.com.br

Doutorando em Comunicação pela UERJ. Mestre em Comunicação pela UERJ.

Fátima Régis de Oliveira

fatimaregisoliveira@gmail.com

Professora do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UERJ. Pós-Doutoranda em Comunicação e Informação no PPG-Comunicação da UFRGS. Doutora em Comunicação e Cultura pela UFRJ.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação
COMUNICAÇÃO UFF
PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

AUDI, Gustavo; OLIVEIRA, Fátima Régis de. *Imersão em jogos narrativos de videogame*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 65-83

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 11 de mar. de 2014

Aceito em: 27 de abr. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir o conceito de Imersão como elemento na construção de experiência na prática de jogos narrativos de videogame. Em uma sociedade repleta de estímulos, torna-se essencial para qualquer mídia conseguir atrair e manter a atenção do usuário sobre si. No caso do jogo narrativo de videogame, a atenção é o primeiro passo para um algo maior: a imersão. Esta é um estado em que o jogador tem a sensação de controlar um personagem e de fazer parte de um mundo ficcional. A imersão permite ao jogador esquecer que está apenas jogando e passar horas na prática de uma mesma atividade.

Palavras-chave: Videogame. Narrativa. Imersão.

Abstract

This article aims to discuss the concept of immersion as an element to create experience in the practice of narrative video games. In a society full of stimuli, it is essential for any media to attract and maintain the user's attention upon itself. In the case of narrative video game, the attention is the first step towards something bigger: the immersion. This is a state wherein the player has the feeling of controlling a character and being part of a fictional world. Immersion allows the player to forget that he is just playing and to spend hours in the same activity.

Keywords: Video game. Storytelling. Immersion.

Introdução

Na vida contemporânea, temos nos acostumado a conviver com excesso de estímulos e a realizar diversas tarefas quase que simultaneamente. Trabalho, estudos, filhos, lazer: tudo em nosso cotidiano são estímulos disputando a atenção. Segundo Davenport e Beck (2001, p. 2-3), o problema mais urgente de hoje é a falta de atenção para atender às demandas de informação de negócios e da sociedade. Os autores apontam que até o início do séc. XX, o crescimento de informação e estímulos produzidos pelo homem possuía ainda um ritmo que o indivíduo conseguia lidar (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 6). Na sociedade atual, em função, por exemplo, das tecnologias digitais, valorização do consumo e facilidade no acesso e utilização de ferramentas de comunicação, o problema da atenção intensificou-se analogamente à quantidade de informação disponibilizada: são muitos estímulos surgindo em uma frequência alta (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 4-6).

A questão sobre a abundância de informação não é contemporânea. Seu volume já foi debatido, por exemplo, após a invenção da prensa tipográfica no final do século XV (EISENSTEIN, 1998). A diferença é que, com a digitalização, as formas de produzir e compartilhar dados aumentaram, multiplicando, também, o número de indivíduos produtores – assim, quantidade e velocidade de compartilhamento intensificaram-se ainda mais. A ferramenta tornou-se mais acessível, qualquer um é capaz de utilizar. Em função disto, o que antes parecia de boa qualidade, hoje é monótono e necessita de reformulação.

Davenport e Beck (2001, p. 10) afirmam que, hoje, dedica-se mais atenção à indústria do entretenimento que no passado – como exemplo ilustrativo, segundo um estudo realizado pela empresa de mídia e marketing *InsideComm*, o brasileiro passa, em média, duas horas por dia, sete vezes por semana, jogando *videogame*¹. Neste contexto de busca pela captação da atenção das pessoas, surge a questão de como um indivíduo consegue se concentrar? Como consegue ignorar todos os outros estímulos e obrigações e passar horas em apenas uma atividade (muitas vezes solitária) como o *videogame*? Como esta dedicação da atenção é possível? A maneira de atrair o jogador e conseguir criar um estado capaz de mantê-lo focado chama-se *Imersão*.

¹ O texto integral está disponível online em: <http://m.g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html>

Este artigo aborda a Imersão considerando-a como um importante elemento na experiência de entretenimento. Caracteriza-se, portanto, como uma abordagem inicial no estudo maior sobre a experiência de jogar *videogame*, fazendo-se necessário um estudo empírico sobre o jogador e o ato de jogar.

Uma característica do entretenimento, seja através de livros, filmes, teatro ou o próprio *videogame*, é a sensação de imersão, um estado mental que simula a identificação do indivíduo com um representante virtual (jogador, personagem ou testemunha) dentro do mundo ficcional. No caso específico do *videogame*, este estado é criado, primeiramente, após um comprometimento mental com a atividade – a atenção.

Fernanda Costa e Silva (2009) relaciona a gramática (regras formais de significações) utilizada pelo jogo eletrônico com mudanças cognitivas e organizacionais da “geração *videogame*” e da sociedade contemporânea, que deseja “adentrar e participar de mundos imaginários” (SILVA, 2009, p. 46). O uso da narrativa, neste caso, pode facilitar a simulação crível destes mundos.

Jogos narrativos de aventura para *videogame* caracterizam-se pela união de componentes lúdicos (agência, regras, exploração etc.) e narrativos (história, estrutura dramática, identificação com personagens etc.) a fim de criar um ambiente em que as ações do jogador estejam em sintonia com a progressão dramática. A história é somada ao jogo na busca pela criação de uma experiência imersiva. Neste caso, a imersão é um estado geral resultado da soma de um comprometimento mental focado (atenção) com a sensação de deslocamento corporal para dentro do mundo ficcional com controle e autonomia sobre as ações do personagem e da simulação (agência e transformação). O objetivo deste artigo é discutir as principais definições e elementos da imersão em *videogames*, demonstrando que a união de componentes lúdicos e narrativos é importante para se criar um ambiente de imersão. O texto pretende, portanto, fornecer subsídios para se entender como os *videogames* podem ser úteis nas discussões sobre a captura e manutenção da atenção na sociedade contemporânea.

Imersão

Em um sentido mais amplo, imersão pode caracterizar um estado concentrado, estimulado por um desejo/objetivo, como jogar xadrez. No caso de jogos abstratos, o

jogador não cria um *avatar*/personagem dentro do jogo². Já em jogos narrativos, a realidade simulada é um *habitat* para o *avatar* do jogador. Nesse caso, ocorre o que Ryan (2001) chama de recentralização: um deslocamento do jogador para o mundo ficcional (testemunha) e para dentro da história (ator). Para a autora, é uma concepção mimética da imersão podendo ser aplicada a romances, filmes e jogos narrativos de computador; é um tipo diferente de imersão daquela gerada por jogos abstratos (RYAN, 2001, p. 15).

Davenport e Beck (2001, p. 22) fazem uma analogia afirmando que a atenção é a “mosca” e a consciência (saber que existe; estar ciente) é o “alvo”. A imersão, assim, é a mosca, o estado mental consciente onde os sentidos estão voltados para determinada experiência; atenção, por sua vez, é o alvo, que permite inicialmente a construção do estado específico: a mosca/imersão. Como a sensação de imersão envolve fundamentalmente o campo mental, depende também de compromisso da mesma natureza.

Imersão não é sinônimo de atenção (foco). Entretanto, sem atenção, o jogo não consegue criar, para o jogador, um mundo atrativo, pois não haverá comprometimento. Pode-se ter atenção, mas não imersão; o contrário, não. Atenção, desta maneira, pode ser usada como ferramenta para direcionar o aparelho perceptivo e o processamento de sentido do jogador sobre o jogo. Essa “ferramenta” é uma história, objetivo, regra, recompensa, pontuação etc.

Em um jogo de *videogame*, é fundamental que o jogador, para que se sinta imerso, esteja consciente da atividade que irá efetuar. Nesta situação inicial, a atenção do jogador se volta para o jogo e, assim, aceita aquela realidade, suspendendo qualquer tipo de descrença sobre a veracidade da atividade – um contrato é formado entre o jogador e o jogo. As normas deste contrato possuem estruturas de atração da atenção e apresentam as regras, a narrativa, os personagens, os objetivos, os comandos da interface entre outros.

Este momento inicial, chamado de Tutorial, permite ao jogador reconhecer aquele mundo e aceitá-lo como verdade. A verossimilhança, neste caso, facilita o

² Considera-se jogo abstrato aquele sem conteúdo narrativo, que não está relacionado a dramaticidade. O propósito do jogador é unicamente vencer a partida (chegando ao final ou através de pontuação, por exemplo). Para Juul (2011b), “um jogo abstrato possui regras, mas não mundo ficcional”. Como exemplo, há o Tetris, Damas, Jogo da Velha, Gamão, boa parte dos jogos casuais da internet etc.

reconhecimento da nova realidade como algo próximo à experiência de vida do indivíduo (relação entre mundo real e mundo possível) e posterior recentralização.

Independente do motivo de jogar, importante é perceber o estado concentrado que o jogo cria: "os jogos forçam [o jogador] a outro espaço mental onde os pensamentos e as preocupações do seu dia não podem penetrar" (TURKLE, 2003, p. 509. A tradução de todas as obras citadas em língua estrangeira nas Referências é nossa). Para Turkle (2003), *videogames* colocam as pessoas em estados focados e altamente carregados. Da mesma forma que pilotos de corrida, os jogos demandam dos jogadores um tipo de atenção que não permite desviar o olhar da ação. E isto faz parte da emoção de jogar: muito além de buscar uma pontuação alta, o indivíduo quer um estado alterado, onde ele, além de se identificar com o personagem, age por ele. Desta maneira, este estado concentrado faz *imersir* o jogador no meio da ação, no meio da simulação.

Já segundo Murray (2003, p. 102), Imersão é a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar simulado, fantasioso, com a sensação de estar envolvido por uma realidade estranha que se apodera do sistema sensorial. A autora considera a Imersão como um dos três prazeres do ambiente digital (MURRAY, 2003, p. 176). Entretanto, os outros prazeres, Agência e Transformação, também contribuem para o estado de imersão. No caso da agência, a possibilidade de controlar o personagem e perceber as consequências lógicas dos atos é um fator importante para a sensação de posse do corpo virtual. Já transformação é a possibilidade de alterar formas; é uma propriedade plástica da construção de uma realidade, potencializada pelo computador. O poder de transformação amplifica a experiência imersiva ao permitir que o jogador personalize suas escolhas, seja criando um personagem, definindo o rumo da história ou configurando um ambiente.

A humanidade possui um desejo antigo de viver uma fantasia oriunda de uma realidade ficcional, intensificada por um meio participativo e imersivo – o computador (MURRAY, 2003, p. 101). A existência de caminhos diferentes cria no jogador a sensação de simultaneidade, de uma existência complexa e, por isso, atraente. O caráter participativo é fundamental para o prazer da imersão, mesmo tendo de ser cuidadosamente estruturado e restringido (MURRAY, 2003, p. 108). Para a autora, “a

grande vantagem de ambientes participativos na criação da imersão é sua capacidade de induzir comportamentos que dão vida a objetos imaginários” (MURRAY, 2003, p. 113).

Para Mateas (2004, p. 26), os mecanismos de Murray que induzem a imersão são o *avatar*, a visita e a transparência. Essas três formas fornecem meios de criar e balancear restrições formais (enredo) e materiais (mecânica da ação).

Estruturar a participação como uma máscara, um *avatar*, permite criar padrões de comportamento para os personagens que guiarão o entendimento da narrativa e as *affordances*³. Para Murray (2003, p. 114): “ela [a máscara] cria as fronteiras da realidade imersiva e sinaliza que estamos representando – e não atuando como nós mesmos. (...) Em ambientes digitais podemos vestir uma máscara quando atuamos por meio de um *avatar*.”

Mateas (2004, p. 26) afirma que o uso da visita serve para informar ao jogador que ele não será capaz de fazer muita coisa; assim, o autor pode limitar o fornecimento de meios materiais para ação. Murray (2003, p. 108) considera que “a metáfora da visita é particularmente indicada para estabelecer uma fronteira entre o mundo virtual e a vida real”.

As convenções de interface (mecânica) fornecem os recursos materiais para a ação; se a interface for limpa, transparente, a agência e imersão não são interrompidas (MATEAS, 2004, p. 27). Para Murray (2003, p. 252):

À medida que o mundo virtual ganhar uma expressividade crescente, nós nos acostumaremos lentamente a viver num ambiente imaginário que, por enquanto, achamos assustadoramente real. Mas, em algum momento, perceberemos que estamos olhando ‘através’ do meio, em vez de ‘para’ ele. [...] estaremos perdidos no faz-de-conta e interessados apenas na história.

A pesquisadora Marie-Laure Ryan (2001, p. 57) afirma que a transparência da mídia não é um fim, mas a precondição para total imersão no mundo criado. Segundo a autora, a realidade virtual representa a metáfora da interface definitiva, onde o desaparecimento do computador ocorre em dois níveis: físico (o computador é a pele do usuário) e metafórico (o usuário habitará no mundo criado).

³ *Affordances* são possibilidades para a realização de uma ação disponível por um objeto ou *interface* (MATEAS, 2004, p. 24). Em um jogo, pode ser a possibilidade de abrir uma porta, usar uma arma ou executar um determinado golpe. Além disso, comportam-se como atrativos para a tomada de certa ação, influenciando a decisão do jogador.

Apesar de Ryan pesquisar, nesta obra, basicamente a realidade virtual, seu estudo é útil para entender a imersão em jogos eletrônicos também⁴. Para um trabalho interativo ter sucesso, ele deve criar uma experiência imersiva (RYAN, 2001, p. 243), precisa construir um ambiente para ação narrativa em potencial, mesmo que não se desenvolva em um enredo (RYAN, 2001, p. 15) – este “conceito mimético” não está presente em jogos abstratos. A imersão é caracterizada como um estado de esquecimento da linguagem e de perder-se no mundo literal (RYAN, 2001, p. 199). Ela afirma que o termo se tornou popular, passando a indicar qualquer tipo de experiência artística agradável ou qualquer atividade interessante. Assim, destaca e descreve um tipo específico de imersão: experiência através da qual um mundo ficcional alcança o aspecto de uma realidade autônoma, com linguagem independente e povoado por seres (RYAN, 2001, p. 14).

Um conceito importante que Ryan utiliza é o de *presença*: ocorre quando o usuário sente-se corporeamente conectado ao mundo virtual (RYAN, 2001, p. 14). Imersão, no entanto, é uma sensação diferente, pois o indivíduo sente-se “dentro” de uma entidade na simulação (ou seja, um elemento que participa diretamente do contexto ficcional); presença, por sua vez, está mais próxima do conceito de testemunha, de sentir-se perto da entidade formulada (RYAN, 2001, p. 68). Para controlar a experiência de presença, Ryan (2001, p. 67) cita algumas variáveis:

- a) alcance da informação sensorial – envolve o realismo na construção do mundo (qualidade dos gráficos, tridimensionalidade, som etc.);
- b) controle da percepção do ambiente – habilidade de explorar o cenário/mapa;
- c) habilidade de alterar fisicamente o ambiente – que está bem próximo do conceito de agência.

Ryan utiliza a metáfora do deslocamento (transporte) de Gerrig (apud RYAN, 2001, p. 93) para criar uma “teoria popular” da imersão:

- a) leitor desempenha um papel em um mundo diferente do seu;
- b) isso ocorre através de uma mídia (veículo; ex: livro);
- c) ao executar ações (performance), o leitor cria um “modelo de realidade”;
- d) o mundo possui regras que guiam a ação;

⁴ Inclusive, ela cita jogos de computador para tratar de interatividade participativa em mídias eletrônicas, ver RYAN, 2001, cap. 10.

- e) o mundo ficcional passa a ser real: personagens são considerados reais e a profunda concentração faz o mundo ao redor e as preocupações cotidianas desaparecerem;
- f) valor educacional; após “leitura”, o leitor não é mais o mesmo.

Aplicando estes itens em um jogo narrativo, a metáfora pode indicar a seguinte composição: o jogador atua como um personagem em uma simulação criada pelo console de *videogame* (itens *a* e *b*); descobre as regras do jogo, como quais comandos pode executar ou quais objetivos deve alcançar (item *d*), para entender o mundo onde a história se passa (item *c*) e, assim, sentir-se imerso nele (item *e*).

Esta sensação de deslocamento corpóreo é tratada por Jenkins (2004) através das "narrativas ambientais". Para o autor, este tipo de narrativa utilizada em jogos eletrônicos cria as condições para a experiência imersiva através de pelo menos uma de quatro maneiras: relacionando o espaço a narrativas já existentes; construindo o palco para atuação na construção de uma história; embutindo o conteúdo narrativo ao longo da execução de ações; ou disponibilizando recursos para a criação de narrativas próprias.

Outro conceito importante é o de *recentralização* (*recentering*), condição básica para a leitura imersiva (RYAN, 2001, p. 103-104): experiência de perceber o mundo simulado como se fosse real. De acordo com a distância entre leitor e o evento narrado há dois atos de recentralização (RYAN, 2001, p. 139): primeiro, o deslocamento do leitor para o mundo criado (aqui, ele é testemunha); e, segundo, realocação do leitor para o centro da história e para o tempo do evento narrado (aqui, ele é ator). O primeiro é muito próximo do conceito de presença, enquanto que o segundo já corresponde ao estado maior de imersão.

Ryan (2001, p. 139) afirma que a experiência criada pela menor distância entre o leitor e a história (segunda ação de recentralização) é tão intensa e precisa de tanta imaginação que não pode ser mantida por muito tempo; assim, é importante variar a distância. No caso do *videogame*, pode-se perceber isso nas mudanças de discursos (primeira, segunda e terceira pessoa), uso de *cutscenes* e etc. No jogo *God of War 3* (2010), por exemplo, há momentos em que o jogador pode ser testemunha (está presente enquanto algo acontece), personagem (ele realiza a ação) ou espectador (apenas assiste a uma cena narrada).

É importante realçar que Ryan (2009) diferencia imersão lúdica e imersão narrativa. Entender as peculiaridades de cada “tipo” de imersão é útil no sentido de facilitar a escolha por determinado tipo. A união das diferentes estruturas de imersão (narrativa e lúdica) enriquece a obra. O primeiro representa um estado de profunda concentração na execução da tarefa, independente de um conteúdo mimético. Já o segundo é um comprometimento com a imaginação na construção e contemplação da realidade simulada, uma atividade puramente mental (RYAN, 2009, p. 53-54). A imersão lúdica não é exclusiva de jogos abstratos, pode estar presente em jogos com conteúdo narrativo.

Aarseth (2004) afirma que, apesar de alguns elementos da narrativa e do jogo, como as convenções culturais (tipos de personagem, por exemplo), poderem ser traduzidos para outros meios, a narração e a jogabilidade, elementos chave, não são facilmente misturados. Para ele (AARSETH, 2004, p. 48), os prazeres são diferentes: “o prazer dos jogos é bastante diferente dos prazeres do romance: para um jogador de xadrez ou Tetris, jogar novamente é a norma, enquanto a maioria dos romances é lida apenas uma vez.”

Verossimilhança

O indivíduo usa as narrativas (histórias e mito) registradas na memória como fonte de experiência; o mundo, assim, é entendido através destas histórias anteriores (ECO, 1994, p. 136). Referências precisas do mundo “real” na ficção facilitam a aceitação daquela simulação como verdade (ECO, 1994, p. 131). Utilizar elementos próximos à experiência do jogador promove a aceitação daquela realidade ficcional. Segundo Ryan (2001, p. 128), é mais fácil construir representações mentais a partir de materiais fornecidos através de experiências pessoais.

Aristóteles afirma que “quando plausível, o impossível se deve preferir a um possível que não convença” (2005, p. 48). O termo plausível pode ser entendido como aceitável, verossímil. Por sua vez, verossímil é o provável, que se assemelha à “verdade”. Sendo assim, para compreender como ocorre o reconhecimento e aceitação

do mundo ficcional é importante entender a relação entre o mundo real e os mundos possíveis⁵.

Para Eco (2004, p. 95), mundos possíveis configuram-se como os estados de coisas previstos pelo leitor; esta atitude proposicional pode se confirmar ou não. As previsões que não se materializarem existirão apenas no campo mental do leitor (ECO, 2004, p. 96). Desta forma, a elaboração de um mundo possível depende totalmente dele.

Ryan (2001, p. 99-100) afirma que a base da teoria dos mundos possíveis é de que o universo é composto por uma variedade de elementos distintos, ou mundos, organizados hierarquicamente em volta de um centro, comumente chamado de “mundo real”. Mundos possíveis são caminhos que a história poderia ter tomado no futuro; “mundo real” é a realidade dos fatos históricos; e mundos impossíveis são os caminhos que a história falhou de adotar no passado.

Para David Lewis (*apud* RYAN, 2001, p. 101), a oposição entre mundo real e possível pode ser concebida de dois modos: absoluto e relativo. Na caracterização absoluta, mundo real é aquele que existe independente do indivíduo, enquanto que mundos possíveis são produtos da mente humana, como sonhos, desejos, hipóteses, imaginação, ficção. Na caracterização relativa (defendida por ele), o mundo real é aquele do qual o indivíduo fala e está imerso, enquanto que os mundos não reais possíveis são aqueles que o indivíduo olha de fora – eles se tornam reais a partir de um ponto de vista interno.

Através do argumento de Lewis, no universo dos jogos, conclui-se que estar imerso em um mundo o caracteriza como “real”. O que ocorre é uma fusão entre os conceitos de Eco, Ryan e Lewis: a simulação, quando jogada (indivíduo imerso), passa a configurar-se como realidade naquele momento em especial. Os outros mundos possíveis (possibilidades, antecipações e previsões imaginadas pelo jogador) podem ser programadas no sistema como opções de percurso disponibilizadas em função da performance: aquela que acontecer é a “real” e a que não, impossível.

Jogos de “faz de conta” (*make-believe*) utilizam esta lógica do possível como real para criar *verdades ficcionais*: um objeto real X é apresentado como um objeto

⁵ Esta discussão sobre mundos reais/possíveis é extremamente útil ao se pensar a relação entre o que é, está e pode ser da prática dos jogos narrativos. Contudo, aqui, está restrita à questão da relação entre a história narrada no *videogame* e a experiência do jogador. As referências utilizadas dizem respeito a autores que tratam da lógica de *videogames* e teoria da narrativa, sem nenhuma pretensão, deles ou deste trabalho, de se referir às complexas discussões filosóficas que envolvem as questões de real e realidade.

virtual Y; Y, então, passa a ser real naquele momento e, assim, gera uma verdade ficcional (RYAN, 2001, p. 106) – X, na simulação, é Y. Participar de um jogo deste tipo significa entrar em um mundo no qual a proposição do mundo considerado “real” é substituída pela verdade ficcional (ou seja, um novo “real”). O prazer (e o motivo) de jogar estaria na atividade criativa de contribuir para o conjunto de verdades ficcionais que descreve o mundo do jogo (RYAN, 2001, p. 107).

Por outro lado, Goodman (*apud* RYAN, 2001, p. 160) defende que o realismo está mais próximo de uma facilidade de decodificação do que da semelhança com o mundo. Esta facilidade é explicada através da familiaridade com as técnicas representacionais. Desta forma, conhecer a linguagem (regras e lógica de criação da realidade) também contribui para a interpretação de tal simulação como algo possível/real.

Suspensão da descrença⁶

De acordo com a definição de Huizinga (2008) sobre jogo, uma das características fundamentais é o caráter voluntário e livre, apenas ligando-se a noções de obrigação e dever quando constitui uma função cultural clara, como no culto ou ritual – “sujeito a ordens, deixa de ser jogo.” (HUIZINGA, 2008, p. 10). Sendo assim, jogar deve ser uma atividade escolhida pelo jogador, não necessariamente iniciada por ele, mas, no mínimo, aceita voluntariamente. Para Juul (2005, p. 6), o mundo de um jogo é algo que o jogador escolhe imaginar livremente.

Sobre a questão, Eco (1994, p. 81) afirma que:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. (...) De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu.

Para Mateas (2004, p. 21), imersão está ligada à suspensão voluntária da descrença – aceitar a lógica interna da experiência, mesmo se ela se afastar da lógica do “mundo real”. Aarseth (1997, p. 116) vai além ao afirmar que: “o contrato entre o usuário e o texto em “ficções interativas” não é simplesmente uma suspensão voluntária

⁶ Para aprofundar a origem do conceito de “suspensão da descrença” nas diversas mídias como livro, cinema e televisão, consultar Fragoso (2013).

da descrença, mas também da capacidade normal para a linguagem, aptidão física e interação social.”

O desejo pela imersão contribui para a aceitação da fantasia, ele reforça, ao invés de questionar, a veracidade da experiência (MURRAY, 2003, p. 111). A crença voluntária no jogo é fundamental. Para Murray (2003, p. 211), o ser humano é propenso à suspensão da descrença diante de uma presença dramática convincente; daí a importância da elaboração de conteúdo narrativo, como biografia dos personagens e enredo.

Devido à importância das regras do jogo, “absolutas e não permitem discussão” (HUIZINGA, 2008, p. 14), é essencial que o jogador aceite a configuração do mundo que pretende entrar, afinal, de nada adianta desenvolver uma história fantástica, com gráficos fabulosos e jogabilidade triunfal se o jogador não acolher aquilo como seu mundo. Uma história de ficção não precisa corresponder inteiramente ao mundo real, entretanto, “quando entramos no bosque da ficção, temos de assinar um acordo ficcional com o autor” (ECO, 1994, p. 83). Para ser eficaz, este “acordo” com o jogador deve possuir três diretrizes básicas:

- a) Jogar é uma atividade voluntária, desejada, livre;
- b) As regras e configurações do mundo ficcional são expostas, entendidas e aceitas pelo jogador;
- c) O jogador deve possuir ligação emocional com o resultado das ações.

As regras de um jogo precisam ser bem definidas para que sejam programadas em um computador ou para que não levantem discussão sobre elas toda vez que se jogar (JUUL, 2003, p. 8). Por isso, o período inicial de um jogo (o Tutorial) é fundamental, pois permite a convenção de uma nova lógica para a realidade, com personagens, mecânica para ação, metas, contexto etc.

Fragoso (2013, p. 3) destaca o caráter racional e voluntário da *suspensão de descrença* - algo que se aproxima de um acordo de cooperação, ao contrário da estagnação e passividade de uma simples *ausência de crença*. A autora, por sua vez, utiliza o termo *encenação de crença*, muito mais próximo ao comportamento ativo do jogador - o termo *encenação* se torna válido em função da agência do indivíduo sobre o jogo. Ou seja, a encenação de crença nada mais é do que a aceitação da artificialidade do jogo a fim de permitir a imersão.

Atenção

A pesquisa sobre o uso dos jogos eletrônicos como ferramenta para atrair a atenção do usuário não é algo novo. De acordo com Silva (2009, p. 45):

Já nos anos 1980, Sherry Turkle percebeu no *videogame* um objeto exemplar da “gramática” digital. Segundo a autora, o estudo do *videogame* abre uma frente para uma melhor compreensão da capacidade do computador de captar e manter a atenção do usuário – atualizada no poder “quase hipnótico” dos jogos –, e da sua construção básica, os mundos regrados.

O *videogame*, da mesma maneira que a prática de esportes, coloca o indivíduo em um estado de espírito altamente focado e carregado (TURKLE, 2003, p. 509). Este estado de total concentração é um imperativo para a experiência; as consequências da distração são negativas para o jogador. Em função disto, é importante definir e caracterizar a atenção.

Segundo Crary (2001, p. 1), prestar atenção significa “um desligamento de um campo mais amplo de atenção, seja visual ou auditivo, com o propósito de isolar ou se concentrar em um número reduzido de estímulos”⁷. Para Davenport e Beck (2001, p. 20), “atenção é um compromisso mental focado em um item de informação em particular”⁸. Eles propõem um modelo causal para o processo de atenção (DAVENPORT; BECK 2001, p. 21): consciência → percepção → atenção → decisão → ação⁹. O estado de consciência, na verdade, é constituído de estímulos e percepções em potencial. Algumas informações tornam-se conscientes, necessitando de atenção, e outras permanecem inconscientes (não percebidas), podendo ser seguidas de ação ou não. Estas duas situações podem ser comparadas às duas formas da atenção que Crary (2004, p. 79) distingue: a primeira, consciente e voluntária, orientada por tarefas; e a segunda, automática ou passiva, relativa as atividade habituais, devaneios ou estados absortos.

⁷ “a disengagement from a broader field of attention, whether visual or auditory, for the sake of isolating or focusing on a reduced number of stimuli”.

⁸ “Attention is focused mental engagement on a particular item of information.”

⁹ “Awareness – narrowing phase – attention – decision phase – action” (DAVENPORT; BECK, 2001, p. 21)

Apesar do modelo gráfico do processo de atenção de Davenport e Beck (2001, p. 21) ser linear e limitador¹⁰, ele é útil para pensar o *videogame*. O estado de atenção pode ser o momento pontual anterior a uma escolha de fala, abaixar-se para pegar uma nova arma ou uma *cutscene* (algumas informações são passadas e assimiladas). Um exemplo de aplicação geral: vagar pelo mapa, explorando ou dirigindo-se a um ponto estratégico (estado consciente); detalhes surgem, como novos objetos, inimigos ou *cutscenes* (estado “perceptivo”); foca-se, então, em um detalhe ou conjunto de detalhes (atenção); inicia-se um período de análise da informação, que pode ser a avaliação de um item no inventário, a aquisição de outro ou sobre qual caminho seguir; toma-se a decisão e depois se age baseado nela: atacar inimigo, comprar ou pegar objeto etc.

O cuidado que se deve ter é não fixar cada fase do processo de forma independente; deve-se assumir a simultaneidade potencial das fases. Além disso, uma ação pode ser lógica e não ser causalidade da atenção – faz-se algo automaticamente. No *videogame*, percebe-se isso não nas ações conscientes (como abrir uma porta ou escolher uma fala), mas nas ações relacionadas aos comandos da interface (uso do *joystick*, por exemplo). Dois tipos de ação que não são consequências de um estado de atenção: reflexo (autônomo) e ação transparente (automático)¹¹. As três fases básicas (consciência, atenção e ação) não precisam ser destacadas uma das outras; pode-se muito bem estar ciente das características do ambiente, ouvir um relato de um personagem e andar pelo espaço em busca de algo. Obviamente, não sendo tratada de forma linear, a divisão entre as fases sacrifica a atenção, pois impede a exclusividade e a distribui entre as várias ações.

Através do modelo do processo de atenção de Davenport e Beck (2001), é possível concluir que após agir (ou no momento em que se age), a atenção pode se perder (um desejo ou objetivo concluído pode causar o posterior desinteresse, mesmo que momentaneamente). Neste caso, o jogo deve manter o jogador sempre em uma dessas fases (consciência, atenção ou ação), simultaneamente ou não.

Davenport e Beck (2001, p. 24) afirmam que o poder atrativo máximo de uma ferramenta vem da soma de três pares de tipos de atenção. São eles:

¹⁰ Para aprofundar essa discussão, consultar a obra *Mindware*, de Andy Clark (2001), na qual o autor apresenta pesquisas que demonstram que a percepção atua de forma integrada com a ação.

¹¹ Uma ação torna-se automática quando o controle dela sai da esfera consciente; o esquema percepção-processamento-ação é alterado.

- a) voluntário e obrigatório: envolve a escolha do que é relevante ou não; as pessoas não só prestam atenção ao que elas têm que focar, mas ao que elas querem focar; o próprio jogar deve ser voluntário. Os inimigos de uma partida (que tentam matar o personagem) são obrigatórios (o jogador não opta por eles – apesar de serem indispensáveis ao jogo);
- b) aversivo e atrativo: presta-se atenção a algo a fim de evitar um desfecho negativo ou considerando que trará uma experiência positiva. Conseguir avançar na concretização de um objetivo é positivo (atrativo); não morrer no caminho é negativo (aversivo);
- c) *front-of-mind* e *Back-of-mind*: atenção pode ser consciente, focada e explícita; ou inconsciente, informações que o cérebro processa, mas que o indivíduo não percebe. Tomar decisões é consciente, enquanto que algumas ações e reflexos nos jogos são inconscientes¹².

Dentro de uma realidade superestimulada, com base na pesquisa sobre psicologia da atenção, através de experimentos em atenção visual citada por Davenport e Beck (2001, p. 19), podem-se analisar algumas características do *videogame* em sincronia com as maneiras de conseguir atenção:

- a) *pop-out effect*: aspectos que se destacam sobre o ambiente ao redor;
- b) *the-boy-who-cried-wolf effect*: aspectos novos entre diferentes aspectos novos não funcionam (novidade já é esperada, portanto, não é foco da atenção);
- c) *counter intuitive role of distractors*: conseguir a atenção é mais fácil quando se apresentam outros elementos que distraem (dirigir a atenção não funciona quando há apenas um estímulo).

Em *videogames*, o uso de gráficos, som e movimento de câmera pertence à maneira *a*; o uso de trama principal, missões secundárias e a própria narrativa detalhada (*background* com informações além do mínimo necessário para a execução da tarefa) pertencem às maneiras *a* e *c*; a maneira *b* pode ser usada para limitar novidades nas regras, objetivos e comandos (lúdico) ou na estrutura dramática (narrativa).

Sobre as grandes funções da estrutura psicológica que embasa o uso de instrumentos, Vigotsky atribui um lugar de destaque à atenção: “a capacidade ou incapacidade de focalizar a própria atenção é um determinante essencial do sucesso ou não de qualquer operação prática” (2007, p. 27). A atenção, desta maneira, é condição indispensável para a experiência bem sucedida de jogar *videogame*, pois envolve comprometimento com a atividade, permite o foco necessário para o entendimento das regras e do mundo ficcional e posterior aceitação daquela realidade como verdadeira.

¹² Este par de tipos de atenção está relacionado com a definição de atenção de Crary (2004) e com a adaptação do sistema sensorio-motor ligado ao processo cognitivo – sobre esta questão, ver Clark (2001).

Atuar sobre a atenção, guiando o jogador na exclusão de estímulos do campo perceptivo que não interessam ao ato de jogar, é estratégico no sentido de criar a sensação de imersão no jogo e, assim, mantê-lo fiel àquela realidade específica pelo tempo necessário.

Considerações Finais

Não é surpreendente quando se afirma que um indivíduo passa horas jogando um mesmo jogo de *videogame*. Esta “não percepção” do tempo ou a aceitação de se manter na mesma prática ocorre devido ao poder atrativo que o jogo possui, concentrando o foco do usuário na criação e manutenção de um estado de Imersão.

A imersão, neste caso, é um estado final dentro de um conjunto com três etapas: consciência (noção de que algo existe), atenção (foco em algo especial) e, finalmente, a imersão. Um jogo não é obrigado necessariamente a chegar à imersão – um jogo abstrato, como Xadrez, não precisa fazer o jogador se considerar como uma das peças e nem se sentir como se estivesse em uma batalha verdadeira. Considera-se, assim, a imersão como uma sensação mais complexa (pois envolve identificação com personagem e deslocamento para o mundo ficcional e para o contexto), mais profunda do que simplesmente sentir-se atraído ou focado em uma atividade.

Caso o jogo possua as configurações mínimas para isso, e o jogador opte por segui-las, a imersão passa a ser um mergulho dentro do mundo ficcional, que cerca os sentidos do jogador simulando uma nova realidade. Neste novo mundo, o indivíduo pode participar como personagem (papel ativo) ou como testemunha (papel passivo).

Para se pensar sobre a sensação de imersão, dois elementos são bastante importantes: a verossimilhança e a suspensão da descrença. No primeiro caso, o jogador tem como base a sua realidade, com suas leis e lógicas próprias. O que se espera, assim, é que o mundo simulado possa ser relacionado com ela; não necessariamente seja a mesma, contudo a estrutura inevitavelmente será comparada. Desta forma, a criação de um jogo narrativo totalmente avesso à realidade do jogador tem sérias chances de fracassar. O outro elemento é uma consequência lógica da característica voluntária do ato de jogar. A realidade criada depende desta aceitação para a criação de sentido.

Obviamente, a abordagem deste artigo é teórica e foi feita com base em autores da área do estudo de jogos. Entretanto, a maior parte das considerações foi elaborada com base na observação direta (jogos de *videogame* foram jogados) a fim de comprovar ou entender melhor o conteúdo teórico consultado. Mesmo assim, é essencial, para a continuidade da pesquisa, o foco empírico. A pretensão deste artigo é ser uma referência para o posterior estudo da imersão em jogadores – em que casos a imersão ocorre, como isso se dá, o que a inicia, o que a mantém etc.

Um conhecimento aprofundado sobre a dinâmica dos jogos e como eles conseguem prender a atenção do jogador colaboram no momento da concepção da obra. Um jogo criado através dos códigos que possibilitam sua assimilação mais eficaz e eficiente eleva as chances de sucesso da narrativa ou do conteúdo produzido. E isso, atualmente, é fundamental em função da importância crescente do lúdico na sociedade..

Referências

AARSETH, Espen. **Cybertext**: perspective on ergodic literature. Baltimore: Johns Hopkins University Press; 1997.

_____. **Genre trouble**: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). *First Person: new media as story performance and game*. Massachusetts: MIT Press; 2004.

ARISTÓTELES. **A poética clássica**. São Paulo: Cultrix; 2005.

BECK, J.; DAVENPORT, T. **The Attention Economy**. Boston: Harvard Business School Press, 2001.

BRASILEIRO PASSA 2 HORAS POR DIA EM FRENTE A UM VIDEOGAME. **G1**, Rio de Janeiro, jun. 2012. Disponível em: <<http://m.g1.globo.com/tecnologia/noticia/2012/06/brasileiro-passa-2-horas-por-dia-em-frente-um-videogame-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 17 jul. 2012.

CLARK, A. **Mindware**: an introduction to the philosophy of cognitive science. New York/Oxford: Oxford University Press, 2001.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelo bosque da ficção**. São Paulo: Companhia das Letras; 1994.

_____. **Lector in Fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. São Paulo: Perspectiva; 2004.

EISENSTEIN, Elizabeth L. **A Revolução da Cultura Impressa**: os primórdios da Europa Moderna. São Paulo: Ática; 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). **First Person**: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.

FRAGOSO, Suely. **Imersão em Games**: da Suspensão de descrença à encenação de crença. XXII Encontro Anual da COMPOS, 2013, Salvador: Universidade Federal da Bahia. *Anais do Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura da Compós*. Brasília: Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, 2013.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. 2003. In: COPIER, M.; RAESSENS, J. **Level Up**: Digital Games Research Conference Proceedings. Utrecht: Utrecht University. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.50560>> Acesso em: 09 mar. 2012.

_____. **Half-Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge; Massachusetts: MIT Press; 2005.

_____. **Half-Real**: A Dictionary of Video Game Theory. 2011b. Disponível em <<http://www.half-real.net/dictionary/>>. Acesso em 26 out. 2011

MATEAS, Michael. A preliminary poetics for interactive drama and games. In WARDRIP-FRUIIN, Noah. (Org.). **First Person**: new media as story performance and game. Massachusetts: MIT Press; 2004.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP; 2003.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality**: immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media. Baltimore; Londres: Johns Hopkins; 2001.

_____. **From narrative games to playable stories**. *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies, Nebraska*, v. 1. 2009.

SANTA MONICA STUDIO; **God of War 3**. [S.l.]: 2010. 1 BLU-RAY.

SILVA, F. S. L. C. E. **Drama interativo**: a performance da narrativa no meio digital. 2009. 253 f. Tese (Doutorado) – Instituto de Artes e Comunicação Social, Universidade Federal Fluminense, Niterói; 2009.

TURKLE, Sherry. Video games and computer holding power. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. (Orgs.) **The new media reader**. Cambridge, MA: MIT Press; 2003.

Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne : une alternative à la notion d'immersion

Christophe Duret

christophe.duret@hotmail.com

Christophe Duret détient une Maîtrise en communication de l'Université de Sherbrooke, où il est présentement doctorant en études françaises. Ses recherches portent sur les jeux en ligne dans une double perspective sociocritique et herméneutique. Il s'intéresse aux processus d'adaptation vidéoludique de romans et aux stratégies et tactiques mobilisées par les joueurs afin de comprendre comment ils défendent ou remettent en question une doctrine dans leur jeu de rôle.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação em Comunicação UFF

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

DURET, Christophe. *Les cadres de l'expérience vidéoludique et la distribution des ressources attentionnelles dans les jeux de rôle en ligne : une alternative à la notion d'immersion*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 84-108

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 29 de jan. de 2014

Aceito em: 11 de mar. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

O termo "*imersão*", quando aplicado a RPG e a videogames, refere-se a fenômenos que, às vezes, estão relacionados à percepção e, às vezes, à psicologia. Significa uma sensação do jogador em relação à diegese do jogo, a histórias criadas durante a interação com o jogo em si ou com o personagem. Imersão, portanto, surge como um conceito, cuja utilidade para *estudos de jogos* parece estar comprometida pela multiplicidade dos fenômenos que envolve. Logo, nossa proposta é, por um lado, desvendar os diferentes significados da imersão por meio de uma revisão da literatura e, por outro, oferecer uma alternativa a esta ideia, com a proposta de um modelo explicativo que inclui os fenômenos relacionados juntamente com os conceitos de distribuição de recursos de atenção e da estrutura da experiência videolúdica.

Palavras-chave: Estudos de jogos; imersão, Role Playing Games Online.

Abstract

The term *immersion*, when applied to RPGs and video games, refers to phenomena that sometimes pertain to perception, sometimes psychology. It means a sensation experienced by the player in their relationship with the diegesis of the game, with the stories generated when interacting with the game itself or with their character. Immersion therefore appears to be a concept whose usefulness for *game studies* seems to be compromised by the multiplicity of phenomena it covers. We therefore propose to, on the one hand uncover the different meanings of immersion through a review of the literature, and on the other hand, to offer an alternative to this notion by proposing an explanatory model which subsumes the phenomena to which it refers in conjunction with the concepts of attentional resource distribution and the framing of the videoludic experience.

Keywords: *game studies*; immersion; online role-playing games.

Introduction

Définir la notion d'immersion dans le cadre des *game studies* constitue une tâche difficile, puisqu'elle désigne, lorsqu'elle est rapportée aux jeux de rôle en ligne, des phénomènes qui varient d'un chercheur à l'autre. Selon Holter (2007), il convient donc d'être prudent lorsqu'il en est question, en raison de sa nature subjective, qui rend impossible à observer de l'extérieur les phénomènes qui s'y rapportent. Même lorsqu'il y a un accord sur la définition à apporter, ce qui est rarement le cas, l'immersion expérimentée par chacun est différente. Aussi, sans nier l'existence du phénomène d'immersion, l'auteur remet en doute la possibilité de l'étudier. Selon Boss (2002), les différentes définitions de ce phénomène alimentent la polémique sans jamais conduire à un discours académique viable et sont esthétiquement, historiquement et socialement situées.

Dans le cadre de cet article, nous effectuerons une revue de la littérature scientifique portant sur la notion à la fois polémique et polysémique de l'immersion dans les jeux de rôle et les jeux vidéo, revue qui nous permettra de souligner ses différentes acceptions, soit l'immersion perceptuelle, l'immersion psychologique et l'immersion dans la diégèse, dans l'histoire, dans la structure formelle et dans le personnage. Nous proposerons ensuite, en conjoignant les phénomènes de cadrage de l'expérience vidéoludique et de distribution des ressources attentionnelles, une alternative à l'immersion qui soit davantage opérationnelle pour l'étude des jeux de rôle en ligne.

1. L'immersion

1.1. L'immersion de type perceptuel

Thon (2008) opère une distinction entre les formes perceptuelle et psychologique de l'immersion. La première forme survient lorsque le joueur oblitère la perception de ce qui provient du monde extérieur et est principalement promue dans l'industrie des jeux vidéo. Salen et Zimmerman (2004) l'appellent « l'illusion immersive », en référence à l'idée selon laquelle le plaisir éprouvé lors d'une expérience vidéoludique réside dans une capacité technologique à transporter le joueur sur le plan sensoriel dans une simulation si proche de la réalité que ce dernier croit faire partie du

monde imaginaire dans lequel il est plongé. Ermi et Mäyrä (2005) emploient le terme « immersion sensorielle » pour rendre compte du fait que le joueur est captivé par les éléments audiovisuels du jeu, ses stimuli. Elle concourt, dans une étroite relation avec l'immersion basée sur le défi (le *flow*) et l'immersion imaginaire, à ce qu'ils appellent l'expérience de *gameplay*, soit « un ensemble composé des sensations, des pensées, des sentiments, des actions et de la recherche de significations du joueur dans le cadre du "gameplay"¹ » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [nous traduisons]). Le *gameplay*, quant à lui, se rapporte à la « qualité essentielle, mais difficile à atteindre, qui définit le caractère d'un jeu comme jeu, la qualité de sa "ludicité"² » (ERMI; MÄYRÄ, 2005, p. 2 [nous traduisons]). Cette qualité naît de l'interaction entre le jeu et le joueur.

1.2. L'immersion dans la diégèse et l'histoire

À l'inverse de l'immersion perceptuelle, qui simule de près le réel, l'immersion dans la diégèse (dans le monde du jeu), pour opérer, exige du joueur qu'il y ait, à l'image de la formule du poète Coleridge sur l'acceptation de la fiction par le lecteur, « suspension consentie de [son] incrédulité » (cité dans ZABBAN, 2009, p. 86) et abandon de plein gré au plaisir engendré par l'histoire (ZABBAN, 2009). Le monde du jeu (*game world*) dans le contexte des jeux de rôle et des jeux vidéo, est un lieu imaginaire (ou fictif), caractérisé de manière à la fois spatiale et temporelle, à l'intérieur duquel des séquences d'événements surviennent. Les personnages incarnés par les joueurs interagissent avec ce lieu et le modifient par leurs actions. Il est régi par des lois qui lui sont propres (FINE, 1983) (GADE, 2003) (HITCHENS; DRACHEN, 2009) (HOLTER, 2007) (JENKINS, 2006) (MORGAN, 2003) (PADOL, 1996). La diégèse, quant à elle, est l'univers spatio-temporel au sein duquel les personnages des joueurs évoluent dans le cadre d'un jeu de rôle (GENETTE, 1972) (MONTOLA, 2003).

L'idée de suspension de l'incrédulité sous-tend deux formes d'immersion mises de l'avant par Harviainen (2003) : l'immersion dans l'univers du jeu et l'immersion narrative. La première consiste à accepter ses lois et le fait qu'il puisse s'y produire des

¹ « [...] an ensemble made up of the player's sensations, thoughts, feelings, actions and meaning-making in a gameplay setting ».

² « [...] the essential but elusive quality that defines the character of a game as a game, the quality of its "gameness» »

événements extraordinaires (des sorts magiques, par exemple). Mateas (2004) appuie cette conception, considérant qu'elle est le fait d'un individu plongé dans un lieu autre, fictif, qui accepte la logique inhérente du lieu, aussi différente soit-elle de celle qui a cours dans le monde réel. Ermi et Mäyrä (2005) regroupent ces deux formes d'immersion sous le concept « d'immersion imaginaire », qui rend compte de l'absorption du joueur dans les histoires et le monde du jeu. Toutefois, il y a chez Harviainen une dimension inexistante chez ces auteurs: l'idée d'une interpénétration du monde du jeu et de sa structure formelle – c'est-à-dire l'ensemble des règles et des paramètres qui encadrent les actions des joueurs et simulent le monde du jeu –, puisque les lois de la diégèse ont leur pendant dans les règles du jeu.

La deuxième forme d'immersion relevée par Harviainen est l'immersion narrative, qui revient à traiter les éléments de récit du jeu comme s'ils étaient réels. Dans un même ordre d'idées, Heliö (2004) et Westlund (2004) rapportent tous deux le phénomène d'immersion à la dimension narrative du jeu de rôle. Stenros et Hakkarainen (2003) considèrent qu'il émerge des interactions vécues à l'intérieur du cadre diégétique du jeu et Jenkins (2006), qu'il constitue une connexion émotionnelle avec la diégèse.

L'immersion, dans un sens qui dépasse les jeux en général et les jeux vidéo en particulier, et telle que Murray (1998) la conçoit, procède du récit tout en se rapprochant de l'immersion perceptuelle. Ainsi, cette dernière écrit : « un récit émouvant sur n'importe quel support peut être vécu comme une réalité virtuelle parce que nos cerveaux sont programmés pour syntoniser des histoires avec une intensité qui peut oblitérer le monde qui nous entoure...³ » (MURRAY, 1998, p. 98 [nous traduisons]). Ici, l'immersion revient donc à éprouver la sensation d'être transporté, plongé dans une réalité autre qui accapare l'attention et la perception de l'individu immergé. Si ce phénomène a lieu lors d'une activité participative (un jeu vidéo, par exemple), il implique, dès lors, que l'individu immergé doive apprendre à évoluer dans le nouvel environnement qui s'ouvre à lui. Ryan (2001) va dans le même sens et décrit l'immersion comme un processus de recentrement à l'aide duquel « la conscience se relocalise elle-même dans un autre monde⁴ » (RYAN, 2001, p. 103).

³ « A stirring narrative in any medium can be experienced as a virtual reality because our brains are programmed to tune into stories with an intensity that can obliterate the world around us ».

⁴ « [...] consciousness relocates itself to another world ».

La définition de l'immersion donnée par Balzer (2011) permet quant à elle de rapprocher les interactions du joueur avec le monde du jeu et celles qu'il vit dans la réalité, la distinction relevant ici d'un changement de point de vue interprétatif où, comme le résumait bien White, Boss et Harviainen (2012), le joueur utilise le monde du jeu plutôt que le monde réel comme référent primaire. Ainsi, Balzer écrit :

L'immersion signifie [...] que les joueurs plongent dans l'univers alternatif du jeu de rôle grandeur nature et expérimentent une diminution de la conscience de soi, car les fonctions du monde du jeu opèrent comme un modèle isomorphe de la réalité le temps que dure l'événement. Au cours de cette expérience, ils interagissent avec le monde du jeu à travers leur rôle, de la même manière qu'ils interagissent avec leur environnement à l'extérieur du jeu. Ils interprètent tout ce qu'ils expérimentent selon le monde du jeu plutôt que selon leur monde vécu habituel⁵ (BALZER, 2011, p. 41 [nous traduisons]).

Enfin, Douglas et Hargadon (2000) placent l'immersion et l'engagement sur un même continuum. Tous deux surviennent grâce au plaisir éprouvé par le lecteur face au récit lorsqu'il mobilise des schémas narratifs. Ces schémas sont construits à travers la fréquentation de textes et des genres dont ils relèvent. Le plaisir de l'immersion naît de l'absorption du lecteur dans un schéma qui lui est familier. Le plaisir de l'engagement survient lorsque le lecteur reconnaît les renversements de ces schémas ou qu'il conjoint des schémas contradictoires en maintenant un point de vue extérieur au texte.

Les différentes considérations portant sur l'immersion vues dans cette section témoignent de la complexité de la relation des jeux de rôle – de ses différentes composantes – avec les notions de texte, d'histoire, de récit et de narration, relation que nous avons abordée ailleurs en termes sociocritique et herméneutique de mise en récit, de récit *a posteriorique*, de quasi-histoire et de textes virtuel et actualisé (DURET, 2014a).

⁵ « Immersion thus means that the players plunge into the alternative world of live role-playing and experience a decrease of self-awareness because the gameworld functions as an isomorphous model of reality for the duration of the event. During this experience, they interact with the gameworld in their role, in the same way they interact with their environment outside of the game. They interpret everything they experience according to the gameworld instead of according to their usual lifeworld ».

1.3. L'immersion et la structure formelle

L'une des acceptions possibles de l'immersion la rapproche du concept de *flow* (BIZZOCCHI, 2010). Ermi et Mäyra (2005) font un tel rapprochement lorsqu'ils mettent de l'avant le concept d'immersion basée sur le défi. Celle-ci survient lorsqu'il y a atteinte d'un équilibre entre les défis offerts par le jeu et les capacités mentales et/ou motrices du joueur à y répondre. Cette forme d'immersion se rapporte au *flow* de Csikszentmihalyi (1990). Le *flow* est l'état d'engagement profond d'une personne dans la tâche qu'elle accomplit, laquelle lui procure du plaisir par ce qu'elle représente en elle-même plutôt que dans sa finalité. Dans une activité, le *flow* se rapporte à l'atteinte d'un équilibre entre l'ennui et l'anxiété. Ce concept permet d'aborder l'immersion comme un engagement envers la structure formelle du jeu, qui est responsable de générer les tâches que le joueur doit accomplir.

1.4. L'immersion, l'incarnation d'un rôle, le personnage

Selon Harviainen (2003), en plus des formes d'immersion dans le monde du jeu et dans son récit, il existe celle d'immersion dans le personnage, qui se rapporte à la capacité du joueur à incarner un rôle. Ryan (2001) la définit, dans le cadre de la littérature et des médias électroniques, comme une forme d'empathie éprouvée envers le destin des personnages de l'histoire. Fine (1983) considère le phénomène d'immersion dans le personnage comme de « l'absorption », terme qui se réfère au fait que les joueurs se perdent dans le jeu au bénéfice de l'incarnation d'un « soi » fantaisiste. Pohjola (2003) nomme « *eläytyminen* » cette forme d'immersion du joueur dans une conscience extérieure (son personnage) et ses interactions avec ce qui l'entoure. Il en fait l'essence du jeu de rôle. Ainsi, le joueur expérimente ce que son personnage expérimente et les deux sont indissociables. Toutefois, dans un article ultérieur, Pohjola (2004) jugera impossible une immersion aussi complète et nuancera son propos :

En s'immergeant dans la réalité d'une autre personne, le joueur change volontiers sa propre réalité. Le joueur prétend être quelqu'un d'autre. Mais plutôt que de prétendre être un personnage, le joueur prétend croire qu'il est le personnage [...] Plus le joueur prétend

croire et plus il commence à croire⁶ (POHJOLA, 2004, p. 84 [nous traduisons]).

L'immersion apparaît donc comme un état auto-induit qui consiste au fait que « le joueur adopte l'identité du personnage en prétendant croire que son identité consiste uniquement en rôles diégétiques⁷ » (POHJOLA, 2004, p. 84-85 [nous traduisons]). Prétendre croire être quelqu'un d'autre fait en sorte que l'on croit être quelqu'un d'autre et c'est le cadre diégétique qui favorise le passage du premier au second état. Son intervention fait advenir ce que l'auteur appelle l'inter-immersion, soit « un état atteint lorsqu'un ou plusieurs joueurs [et, donc, un ou plusieurs personnages] interagissent les uns avec les autres et avec leur environnement [le cadre diégétique]⁸ » (POHJOLA, 2004, p. 89 [nous traduisons]).

Comme Pohjola (2004), Harding (2007) remet en cause la conception selon laquelle l'immersion survient lorsque le joueur change sa personnalité pour celle de son personnage. Selon lui, le phénomène d'immersion survient plutôt lorsqu'il y a changement de cadre interprétatif, changement qui doit être compris du point de vue d'une herméneutique gadamérienne. Ainsi, tout texte est interprété à partir du contexte de l'interprète, soit son horizon de compréhension. Toutefois, il est possible pour l'interprète de se rapprocher du contexte original du texte en opérant une lecture fine et en étudiant des matériaux qui lui sont complémentaires. Ce rapprochement vise la fusion de l'horizon de compréhension de l'interprète et de celui de l'auteur du texte, bien qu'une fusion totale soit impossible. Dans le cadre du jeu de rôle, l'immersion procède de la fusion de l'horizon du joueur avec celle du personnage qu'il incarne, de sorte qu'un changement de cadre interprétatif est opéré, lequel survient dans les limites spatiales et temporelles du monde du jeu.

Lukka (2011), quant à lui, considère deux aspects se rapportant au rôle dans le cadre des jeux de rôle : le rôle créatif, qui organise la personnalité du personnage et qui

⁶ « By immersing into the reality of another person, the player willingly changes her own reality. The player pretends to be somebody else. But more than pretending to be the character, the player pretends to believe she is the character [...] The longer the player pretends to believe, the more she starts to really believe ».

⁷ « the player assuming the identity of the character by pretending to believe her identity only consists of the diegetic roles ».

⁸ « [...] a state achieved when one or more immersed players interact with each other and their surroundings ».

est d'ordre non-diégétique, et les rôles quotidiens du personnage dans le monde du jeu (rôles diégétiques), à voir comme des prééglages permettant des interactions avec les autres personnages et semblables aux rôles quotidiens tenus par un joueur en tant qu'individu en société, en dehors du monde du jeu. Suivant cette distinction, on ne peut pas parler de s'immerger dans un rôle, mais plutôt de s'immerger dans la personnalité d'un personnage, ce qui permet de différencier l'incarnation de rôles dans un contexte social normal de l'incarnation de rôles quotidiens dans un contexte diégétique. La personnalité d'un joueur et celle du personnage qu'il incarne interagissent ensemble. Ces interactions sont de l'ordre de l'immersion lorsque le joueur cherche à saisir la personnalité de son personnage dans sa totalité plutôt qu'un rôle quotidien spécifique de ce personnage. Lors de l'immersion, les deux personnalités se chevauchent tout en demeurant distinctes, sauf en de courts instants, lorsque le joueur entre dans un état de *flow*. Les interactions sont de l'ordre du *bleed* lorsque « les pensées et les émotions qui sont nées au cours d'une partie ont un effet sur la véritable personnalité du joueur⁹ » (LUKKA, 2011, p. 161 [nous traduisons]). Lorsque ce phénomène survient, le joueur est incapable de départager avec netteté sa personnalité réelle de celle de son personnage.

Comme nous l'avons vu avec Pohjola (2004), l'immersion dans le personnage est solidaire de l'immersion avec le monde du jeu (le cadre diégétique). Plusieurs autres auteurs lient l'une à l'autre. C'est le cas d'Ermî et Mäyrä (2005), dont le concept d'immersion imaginaire rend également compte de l'absorption du joueur en termes d'identification avec son personnage. Dans le cas de Lappi (2007), cette forme d'immersion entre dans un échange dynamique non pas avec le monde du jeu, mais avec une portion de ce monde nommé « espace imaginé », qu'il définit comme « une interprétation de tous les textes [...] que le joueur conçoit comme pertinents pour son jeu¹⁰ » (LAPPI, 2007, p. 76 [nous traduisons]), et qui recoupe la notion de diégèse subjective de Montola. Lappi définit donc l'immersion comme le fait de

sentir, penser et percevoir le monde comme un personnage le ferait s'il était réel. En d'autres termes, l'immersion consiste en l'expérience subjective rattachée au fait d'être une partie d'une réalité imaginaire au

⁹ « thoughts and emotions that are born during a game have an effect on a player's real personality ».

¹⁰ « [...] an interpretation of all texts [...] that player conceives as relevant for her game ».

lieu d'être seulement dans une relation avec la réalité reflétée¹¹ (LAPPI, 2007, p. 75 [nous traduisons]).

Plus loin, l'auteur ajoute : « L'immersion signifie qu'un joueur prend temporairement les choses incluses dans son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté¹² » (LAPPI, 2007, p. 77 [nous traduisons]). Il considère le phénomène comme un continuum allant de l'immersion légère à une immersion profonde : la seconde implique que le joueur prenne la totalité de son espace imaginé pour une part de sa quotidienneté, alors que la première signifie qu'un joueur a dû exclure certaines parties de cet espace du domaine de sa quotidienneté, bien qu'un certain degré d'immersion soit encore possible.

Montola (2009) considère pour sa part que la distance qui sépare le personnage et le joueur empêche ce dernier d'entrer totalement en immersion dans le monde du jeu et offre une importante distinction entre le succès du joueur à l'extérieur de ce monde et le succès diégétique du personnage.

1.5. L'immersion, l'engagement et la psychologie cognitive

Thon (2008) et Calleja (2011) se proposent de définir le degré d'implication du joueur dans le jeu en suivant la perspective de la psychologie cognitive et, en particulier, par le biais de l'attention, plutôt que de se référer à la notion d'immersion.

Thon (2008) s'intéresse à l'immersion psychologique, qui peut être décrite en tant que « déplacement de l'attention du joueur de l'environnement réel vers des éléments du jeu et la construction de représentations mentales de ces éléments¹³ » (THON, 2008, p. 31 [nous traduisons]). L'attention du joueur est principalement orientée par les objectifs qu'il poursuit dans le jeu, mais une part est également orientée par des stimuli (un objet qui bouge soudainement, par exemple).

¹¹ « [...] feeling, thinking of and perceiving the world as a character would if she was real. In other words, immersion is a subjective experience of being a part of an imagined reality instead of being only in a relation to the imaged reality ».

¹² « *Immersion* means that a player takes temporarily things included in (her) *imagined space* for a part of everydayness ».

¹³ « [...] a shift of attention from the real environment to certain parts of the game and the construction of a mental representation of the latter ».

Selon cet auteur, l'immersion psychologique est de quatre ordres : spatial, ludique, narratif et social. Ils correspondent aux niveaux spatial, ludique, narratif et social de la structure des jeux vidéo. Ils sont liés les uns aux autres et forment ensemble l'expérience de jeu du joueur.

Calleja (2011), pour sa part, souligne l'imprécision régnant, dans les *game studies*, quant à l'emploi de la notion d'immersion pour rendre compte de l'expérience du joueur. Pour pallier cette imprécision, il lui préfère la métaphore de l'incorporation, qui se définit comme l'assimilation de l'environnement d'un jeu dans la conscience du joueur alors que celui-ci s'incarne simultanément dans cet environnement à travers son avatar. L'immersion, dans un tel cadre, est ramenée au concept plus concret « d'engagement » (*involvement*). Pour les besoins de l'analyse, l'engagement est divisé en six dimensions : kinesthésique, spatial, partagé, narratif, affectif et ludique. Chaque forme d'engagement est représentée par un continuum qui illustre le degré d'attention que le joueur lui alloue.

La perspective cognitiviste jette un éclairage supplémentaire sur l'expérience vidéoludique dans les jeux de rôle en ligne en expliquant comment un participant se voit en mesure de mobiliser plusieurs cadres de l'expérience (GOFFMAN, 1991) simultanément ou d'osciller d'un cadre à l'autre. L'éclairage cognitiviste rend également compte de ce qui, chez nombre de chercheurs issus des *game studies*, a été conceptualisé en tant qu'immersion, c'est-à-dire comme une forme intense d'engagement vis-à-vis une dimension constitutive d'un jeu. En nous inspirant de Thon et de Calleja, nous mettrons donc de l'avant une alternative à la notion d'immersion à l'aide du phénomène de l'attention, conceptualisé par les sciences cognitives, appliqué au modèle des cadres de l'expérience vidéoludique que nous décrivons maintenant.

2. Les cadres de l'expérience vidéoludique

Les jeux de rôle, affirme Fine (1983), constituent à la fois des univers de discours et des mondes sociaux. Les mondes sociaux sont des « ensemble[s] délimité[s] de conventions sociales » (FINE, 1983, p. 181 [nous traduisons]) qui, suivant Goffman (1991), forment les cadres constitutifs de l'expérience à l'aide desquels l'individu donne sens à ses perceptions.

Fine emploie l'analyse des cadres de Goffman afin de comprendre comment les rôlistes interprètent leur expérience de jeu et comment ils passent d'un monde social à un autre.

Goffman (1991) distingue deux types de cadres, soit les cadres primaires et secondaires. Les cadres primaires relèvent de l'expérience de tous les jours. Ils permettent aux individus de donner un sens aux événements, de les mettre en situation, de les classer, etc. D'une part, on retrouve les cadres sociaux, qui relèvent d'une mise en scène dans les relations interpersonnelles ordinaires. De l'autre, on retrouve les cadres naturels, qui relèvent des forces naturelles. Les cadres secondaires consistent, quant à eux, en des cadres primaires modalisés¹⁴. Ils sont de cinq ordres : le faire-semblant (e.g. les fantômes, le théâtre), les rencontres sportives, les cérémonies, les répétitions techniques et les détournements. Le jeu apparaît, dès lors, comme un faire-semblant. Une activité modalisée est placée entre parenthèses (la fermeture et l'ouverture des rideaux lors d'une pièce de théâtre, par exemple). De plus, il existe des conventions de phasage qui précisent lorsqu'un événement est modalisé, lesquelles relèvent de la métacommunication au sens de Bateson (1977).

Dans cette optique, Fine (1983) décompose les jeux de rôle en trois niveaux interdépendants de significations :

- le cadre primaire des joueurs ;
- le cadre du jeu : ses règles et ses contraintes ;
- le cadre de la fantaisie du jeu : la diégèse au sein de laquelle les joueurs n'incarnent pas un personnage, mais où ils sont leur personnage.

Les deux derniers niveaux constituent des modalisations du cadre primaire. Ce sont des mondes de faire-semblant qui mettent entre parenthèses le monde réel.

Dans les jeux de rôle, les cadres mobilisés par les joueurs revêtent plusieurs degrés de stabilité. Ainsi, l'engagement des joueurs dans un cadre est d'une durée variable. Il dépend du degré d'absorption rendu possible par le système du jeu. Les joueurs commuteront rapidement et fréquemment entre deux cadres lors d'une phase monotone de la partie, sous la pression d'événements extérieurs (exemple : le téléphone qui sonne) ou lors d'une négociation entre les joueurs et l'arbitre. Toutefois, ils

¹⁴ Par exemple, le meurtre relève du cadre primaire. Lorsqu'il est simulé sur les planches d'un théâtre, il est modalisé.

demeureront longuement dans le cadre du jeu lors d'actions cruciales et captivantes ou dans le cadre primaire lorsque les interactions réelles entre les joueurs procureront plus de plaisir que le jeu lui-même.

Pour toute étude des jeux de rôle en ligne, il convient de distinguer leurs composantes principales : leur organisation sociale, leur structure formelle et leur monde du jeu. Ces trois composantes exigent des participants qu'ils oscillent entre plusieurs cadres au cours du jeu. Ces cadres sont constitutifs à la fois de l'expérience vidéoludique vécue au sein des jeux de rôle en ligne et au cours de manifestations de jeu extrinsèque¹⁵ qui s'y rapportent. En nous référant à Fine, nous distinguerons trois cadres qui font écho à ces composantes – le cadre primaire du jeu et les cadres secondaires ludique et diégétique –, et deux cadres primaires supplémentaires, les cadres méta-ludique et herméneutique, tous les cinq étant constitutifs de l'expérience vidéoludique dans ses dimensions intrinsèques et extrinsèques (SIANG ANG *et al.*, 2010) et étroitement interdépendants :

- le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale, dans lequel se situent les joueurs en tant qu'individus. Ce cadre permet de rendre compte de l'expérience vécue par ces derniers à partir de situations dans lesquelles ils ont suspendu tout cadre primaire ou secondaire constitutifs de l'expérience vidéoludique intrinsèque, situations où prennent place les interactions sociales des participants (par opposition aux interactions des personnages) et où des événements extérieurs font intrusion dans le jeu et engendrent la rupture d'un cadre constitutif de l'expérience vidéoludique intrinsèque. Par exemple, deux joueurs qui s'échangent des trucs pour améliorer les compétences de leur personnage au combat mobilisent un tel cadre. Comme exemple de rupture de cadre, pensons à un trouble-fête (*griefer*)¹⁶ qui couvre d'insultes, proférées dans un langage contemporain, un joueur engagé dans le cadre diégétique d'un jeu médiéval-fantastique.

¹⁵ Selon Siang Ang, Zaphiris et Wilson (2010), le jeu intrinsèque (*intrinsic play*) est contenu dans les limites prédéterminées de la structure du jeu, alors que le jeu extrinsèque (*extrinsic play*) déborde ces limites ; il se manifeste dans les forums où les joueurs partagent des astuces en vue d'améliorer leurs performances de jeu ou publient des histoires qui enrichissent la description de leur personnage.

¹⁶ Les trouble-fête sont des individus résolus à nuire aux autres usagers/joueurs dans les MUVE et les MMOG (BAKIOGLU, 2009).

- Le cadre secondaire ludique correspond à l'expérience vécue par le joueur dans ses interactions avec son avatar (conçu comme simple véhicule) et avec la structure formelle du jeu. Il rend compte des schèmes mentaux mobilisés par le joueur dans le but d'interpréter en termes formels les situations et les événements vécus dans le cadre d'un jeu de rôle en ligne donné. Par exemple, les dégâts engendrés par un coup reçu par le personnage du joueur pourraient être interprétés sur le plan diégétique comme une mutilation, une blessure de guerre ou la conséquence d'une trahison. Sur le plan ludique, il sera plutôt interprété comme la perte d'*X* points de vie.
- Le cadre primaire méta-ludique est celui que mobilisent les joueurs dans leurs interactions avec d'autres joueurs en vue de réguler, de commenter, d'appliquer ou de modifier la structure formelle d'un jeu de rôle en ligne¹⁷. C'est à partir de là que l'on tente de régler des conflits entre joueurs, que l'on cherche des solutions pour régler des problèmes d'ordre technique, etc.
- Le cadre secondaire diégétique correspond à l'expérience vécue par le joueur en tant que joueur et/ou en tant que rôle ou personnage dans ses interactions avec le monde du jeu et les événements qui en sont constitutifs. Il concerne aussi l'expérience vécue en tant que joueur en interaction avec le rôle qu'il incarne ou son personnage. En adoptant un tel cadre, il interprète les situations et les événements qui surviennent en situation de jeu en termes diégétiques. Par exemple, dans un jeu de rôle d'inspiration médiévale-fantastique organisé sur *Second Life*, un participant peut interpréter l'intrusion d'un usager non-joueur dont l'avatar est habillé comme un homme du XXI^e siècle et qui pénètre dans son environnement virtuel en termes diégétiques comme une apparition divine ou la venue d'un mage fantasque ou d'un carnavalier.

¹⁷ Dans la mesure où des modifications puissent être apportées à ladite structure, comme c'est le cas dans les jeux de rôle participatifs en environnement virtuel (JRPEV) (voir DURET, 2013, 2014a,b,c).

- Le cadre primaire herméneutique (ou méta-textuel) est de deux ordres. Dans un premier temps, il permet au joueur de saisir son expérience vidéoludique dans une perspective holiste, globale, c'est-à-dire de rendre cohérents en tant que tout une expérience multiforme (issue d'interactions avec une organisation sociale, son rôle ou son personnage, une structure formelle, un monde du jeu) qui relève de cadres différents (primaires et secondaires) et qui peut être appréhendée en tant que récits *a posterioriques*¹⁸. Cet ordonnancement de l'expérience vidéoludique passe par la mise en récit (RICOEUR 1983, 1986). Il permet également de rendre compte de la relation dialectique entre le joueur vu comme individu et le jeu de rôle en ligne vu à la fois comme une organisation sociale, une structure formelle et un monde du jeu, sur le plan des migrations de la signification, c'est-à-dire ce qu'apporte au jeu l'individu (une vision du monde, des attitudes et des valeurs, une encyclopédie personnelle, etc.) et ce qu'apporte à l'individu le jeu en tant que texte. Dans un deuxième temps, le cadre herméneutique est celui que mobilisent les joueurs dans leurs interactions avec d'autres joueurs en situation de jeu intrinsèque et extrinsèque à propos de l'intertexte qui nourrit un jeu de rôle en ligne et au regard de la posture interprétative vis-à-vis de cet intertexte.

Les cadres méta-ludique et méta-textuel sont qualifiés de « primaires » parce qu'ils désignent le cadre social vers lequel les joueurs retournent lorsqu'ils s'extraitent momentanément des cadres secondaires ludique ou diégétique pour faire un retour sur l'expérience vécue dans ces derniers. Le préfixe « méta » est entendu ici en tant que « ce qui dépasse, englobe » (LE PETIT ROBERT, 2013). Le cadre primaire est le contexte du cadre secondaire. En d'autres termes, le cadre secondaire est enchâssé dans le cadre primaire. Les cadres méta-ludique et méta-textuel constituent donc les mondes sociaux à partir desquels sont pensées, interrogées, critiquées ou remises en question les modalités des cadres ludique et diégétique qui permettent aux joueurs de définir les situations ludiques et diégétiques.

La distinction entre cadres primaires et cadres secondaires nous permet de savoir avec quelles composantes du jeu le joueur est engagé (monde du jeu, structure formelle,

¹⁸ Par récits *a posterioriques*, il faut entendre, dans le cadre des jeux de rôle, les récits élaborés par les joueurs et qui relatent après-coup les événements vécus par leur personnage en situation de jeu.

organisation sociale). Elle nous permet également de départager ce qui relève, dans l'expérience vidéoludique, du jeu intrinsèque et du jeu extrinsèque. Toutefois, cette distinction ne nous permet pas de décrire le degré d'engagement du joueur avec chacune des composantes du jeu, c'est pourquoi nous avons recouru, à l'instar de Thon et Calleja, au concept d'attention tel que défini par la psychologie cognitive.

3. Une alternative à la notion d'immersion

Comme le résume Lemaire (1999), l'attention est vue par les chercheurs des sciences cognitives comme la capacité à sélectionner une partie des stimuli en provenance de l'environnement, une forme de concentration mentale ou une entité qui nous permet un accès conscient au contenu de notre mémoire. Les différentes théories de l'attention sélective postulent que dans certaines situations, résoudre une tâche ou faire face à une situation exige du système attentionnel d'un individu qu'il gère un flot d'informations qui dépasse ses capacités, de sorte que ses ressources attentionnelles sont allouées aux aspects de la tâche ou de la situation les plus pertinents à un moment donné, ce qui implique une sélection des informations qui répondent à ces aspects, lesquelles pourront alors être traitées en profondeur (BADDELEY; HITCH, 1994) (LEMAIRE, 1999) (STURM; WILLMES, 2001). Ainsi, selon Allport (1987), la principale fonction de l'attention est de sélectionner des objets, des événements et des actions qui sont pertinents pour les actions immédiates et futures d'un individu, ce qui inclut les actions internes comme les représentations mentales, par exemple.

Il est possible d'exécuter plusieurs tâches simultanément, toutefois, les ressources attentionnelles allouées à chacune seront moindres que pour l'exécution d'une seule tâche. Le sujet soumis à ces tâches sera donc moins performant. De plus, il existe des risques d'interférences entre les tâches. Enfin, les performances seront affectées par les facteurs suivants : la ressemblance ou la proximité entre les tâches, le niveau d'expertise lié à l'une des tâches et leur niveau de difficulté. Des tâches liées à des stimuli différents (iconiques et échoïques, par exemple) interféreront peu ou pas l'une avec l'autre (BROADBENT, 1982) (PASHLER, 1993). Par exemple, il est possible de communiquer avec un autre joueur tout en portant attention à une scène d'action entre deux personnages. Sur le plan de l'expertise, on peut envisager qu'un

joueur expérimenté puisse diriger habilement son avatar tout en élaborant mentalement un moyen d'extraire son personnage d'une relation amoureuse devenue gênante, alors qu'un débutant pourrait à peine répondre à une question simple. Enfin, un joueur impliqué dans un combat contre un ennemi redoutable ne sera vraisemblablement pas apte à mener une conversation en parallèle.

Selon Yantis (1998), les chercheurs distinguent l'attention dirigée par les buts (traitements descendants) et l'attention dirigée par les stimuli (traitements ascendants) et, conséquemment, selon Posner (1980), si un déplacement de l'attention est souvent une décision volontaire, des stimuli peuvent également attirer l'attention sur eux.

En quoi le phénomène de l'attention est-il pertinent pour l'expérience vidéoludique dans les jeux de rôle en ligne? Dans un premier temps, il rend compte du fait qu'un joueur plongé dans une expérience aussi complexe que celle vécue dans de tels jeux se voit dans l'obligation de prioriser certaines interactions (tâches) – avec la structure formelle du jeu, le monde du jeu, etc. – au mépris d'autres lorsqu'elles exigent des ressources attentionnelles importantes pour être effectuées, qu'elles exigent la mobilisation de processus mentaux similaires (des processus inférentiels, par exemple) ou qu'elles impliquent des stimuli appartenant au même mode. À l'inverse, il explique qu'un joueur expérimenté puisse exécuter plusieurs tâches simultanément et que certaines autres puissent être menées de front, que le joueur soit ou non expérimenté, pour peu qu'elles soient de nature différente. Dans un deuxième temps, le phénomène de l'attention, défini comme un continuum, rend compte du degré d'engagement du joueur avec une composante du jeu (CALLEJA, 2011). Dans un troisième temps, et en termes de cadres de l'expérience vidéoludique, le phénomène de l'attention explique que les joueurs oscillent entre les cadres de l'expérience selon les interactions qu'ils priorisent en situation de jeu ou que, au contraire, ils mobilisent plusieurs cadres à la fois. Les priorités sont définies, notamment, par la nature de la tâche (un joueur cadrera un combat en termes ludiques plutôt que diégétiques, dans la mesure où il exigera un effort kinesthésique important¹⁹, même si ce combat est traduit par la suite en termes diégétiques) et par le surgissement impromptu de stimuli, d'événements ou d'actions qui exigent un changement de cadre (par exemple, un joueur engagé dans la diégèse du

¹⁹ Selon Calleja (2011), la kinesthésie est un engagement relevant des modes de contrôle des avatars au sein de l'environnement de jeu (actualisation de l'engagement tactique). Nous le traduisons en termes ludiques dans la mesure où il se rapporte à la structure formelle du jeu, ses règles et ses paramètres.

jeu passera du cadre diégétique au cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale advenant le cas où un autre joueur entrera avec lui en conversation en tant que joueur plutôt qu'en tant que personnage sur un canal de communication réservé aux échanges entre personnages, puis il passera au cadre méta-ludique lorsqu'il lui expliquera qu'il a commis un faux pas).

Les définitions de l'immersion que nous avons vues traduisent un ensemble de types d'engagements exigés de la part du participant avec différents niveaux du jeu. Ainsi, l'immersion dans le rôle/personnage, dans l'histoire, dans le monde du jeu et les histoires qui y sont générées, dans la structure formelle et dans l'environnement virtuel conçu comme un ensemble de stimuli audiovisuels se rapportent à l'engagement du participant dans le monde du jeu, la structure formelle et l'environnement virtuel du jeu. Dans nos termes, ces composantes et ces formes d'immersion correspondent aux cadres de l'expérience vidéoludique que nous avons décrits plus haut. Nous avons indiqué les équivalences dans le tableau ci-dessous.

Niveau du jeu	Forme(s) d'immersion	Cadre(s) de l'expérience
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le personnage (HARVIAINEN, 2003) (LAPPI, 2007) (RYAN, 2001); • Immersion dans une conscience extérieure / « Eläytyminen » (POHJOLA, 2003); • Absorption dans le personnage (FINE, 1983); • Fusion entre l'horizon de compréhension du joueur et de son personnage (HARDING, 2007); • Immersion dans la personnalité d'un personnage (LUKKA, 2011). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'histoire (MURRAY, 1998); • Immersion dans le récit (RYAN, 2001); • Immersion narrative (HELIO, 2004); (HARVIAINEN, 2003) (WESTLUND, 2004); • Immersion imaginaire (ERMI; MÄYRÄ, 2005). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Monde du jeu	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans le monde du jeu (BALZER, 2011) (DOUGLAS; HARGADON, 2000) (HARVIAINEN, 2003) (MATEAS, 2004); • Immersion imaginaire (Ermi et Mäyrä 2005); • Immersion dans le cadre diégétique du jeu (STENROS; HAKKARAINEN, 2003); • Immersion avec la diégèse (JENKINS, 2006); • Immersion dans un espace imaginé (LAPPI, 2007). 	Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.
Structure formelle	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans la structure formelle; • Immersion basée sur le défi (ERMI; MÄYRÄ, 2005); • « Flow » (CSIKSZENTMIHALYI, 1990). 	Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre herméneutique.
Environnement virtuel	<ul style="list-style-type: none"> • Immersion dans l'environnement virtuel (stimuli échoïques et iconiques); • Immersion perceptuelle (MURRAY, 1998) (THON, 2008); • Immersion sensorielle (ERMI; MÄYRÄ, 2005) ; 	Cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale ; Cadre ludique ; Cadre méta-ludique ; Cadre diégétique ; Cadre herméneutique.

Tableau no. 1 : Formes d'immersion et cadres de l'expérience

L'immersion dans le personnage, dans l'histoire et dans le monde du jeu correspondent toutes trois au niveau du monde du jeu, dans la mesure où celui-ci constitue le cadre dans lequel se déploient les événements qui deviendront des récits *a posterioriques* et que sans lui, l'engagement du joueur dans un rôle ou un personnage est impossible. En effet, pour qu'il y ait un tel engagement, le personnage doit être mis en contexte et ce contexte est le monde du jeu : le passé du personnage, de sa famille, de

son village ou de sa ville, de sa nation, ses traditions, sa culture, son éducation, etc., toutes ces dimensions appartiennent au monde du jeu et donnent une profondeur au personnage sans laquelle ce dernier ne constituerait qu'un simple véhicule pour le joueur dans l'environnement virtuel du jeu. À ces niveaux, nous avons fait correspondre les cadres diégétique et herméneutique. Toutefois, seul le cadre diégétique traduit l'engagement du joueur avec le monde du jeu, son personnage et les histoires en cours. Le cadre herméneutique rend compte, quant à lui, d'une réflexion sur son engagement et sur son expérience de jeu, réflexion qui implique une distanciation.

Les cadres ludique et méta-ludique entretiennent avec la structure formelle une relation analogue aux cadres diégétique et herméneutique avec le monde du jeu. Le cadre herméneutique se rapporte également à la structure formelle, puisqu'il intègre l'expérience vidéoludique comme un tout et parce qu'il rend compte des migrations de sens entre le joueur et le texte et entre le texte et le joueur.

L'immersion perceptuelle correspond à l'environnement virtuel, puisque celui-ci constitue une représentation concrète des niveaux du monde du jeu et de la structure formelle. Elle est donc traduite en stimuli échoïques et iconiques. Les cadres ludique, méta-ludique, diégétique et herméneutique s'y rapportent tous les quatre. L'environnement virtuel, en effet, est l'espace au sein duquel les joueurs s'engagent dans le monde du jeu ou la structure formelle et il constitue également le contexte dans lequel s'effectuent des activités d'ordre méta-ludique et herméneutique, bien que ces dernières aient aussi lieu en dehors de l'environnement virtuel (sur des blogs et des forums, dans des fanzines, etc.). En tant qu'il permet la téléprésence, l'environnement virtuel est également le lieu où joueurs et non-joueurs interagissent entre eux, s'engagent dans des relations sociales plus ou moins intimes, plus ou moins chargées émotionnellement. Ce faisant, ils s'engagent dans le cadre primaire du jeu en tant qu'organisation sociale. Mettre de l'avant ce cadre offre un avantage que n'offre pas le concept d'immersion, puisqu'il permet de rendre compte des jeux de rôle en ligne en tant que phénomènes sociaux et des engagements des joueurs dans des relations sociales.

Conclusion : retour sur le concept d'immersion

L'emploi courant de la métaphore de l'immersion par de nombreux chercheurs des *game studies* – une métaphore qui fait de la sensation d'appartenir à une réalité autre un équivalent de la sensation que l'on éprouve lorsque l'on est submergé par un liquide –, s'explique par le fait qu'elle illustre un haut degré d'engagement de la part du joueur avec plusieurs composantes du jeu. Dans notre entreprise de définition de l'expérience vidéoludique des jeux de rôle en ligne, nous ne nous référons pas à une telle métaphore : la plupart des auteurs qui se sont penchés sur l'expérience de jeu en termes d'immersion n'ont relevé qu'une seule de ses dimensions, si bien que dans leur optique, il est possible d'envisager que des joueurs atteignent un engagement profond avec la composante du jeu qui répond à cette dimension. En effet, un point de vue unidimensionnel sur l'expérience vidéoludique leur permet d'envisager un état dans lequel toutes les ressources attentionnelles du joueur lui sont consacrées. Or, nous avons vu que les différentes composantes que nous avons mises au jour dans les jeux vidéo et les jeux de rôle en ligne sont susceptibles de susciter un certain niveau d'engagement et que ces niveaux sont interdépendants, voire, parfois, concurrents (en raison, notamment, des antagonismes liés au style de jeu et à la coprésence, dans les environnements virtuels, de joueurs et d'individus qui n'adoptent pas une attitude ludique, à l'image des trouble-fête, par exemple). Dès lors, une expérience vidéoludique multidimensionnelle exige une répartition des ressources attentionnelles qui limite les possibilités d'engagements profonds et soutenus. En d'autres termes, l'oscillation du joueur entre plusieurs cadres ou la coprésence de plusieurs cadres rend problématique l'atteinte d'une sensation d'immersion.

Références

Allport, A. « Selection for Action: Some Behavioral and Neurophysiological Considerations of Attention and Action ». In: Heuer, H.; Sanders, A. F. (Org.) *Perspectives on Perception and Action*. Hillsdale, NJ: Erlbaum Publishing, 1987. pp. 395-419.

Baddeley, Alan; Hitch, Graham. « Development in the Concept of Working Memory ». *Neuropsychology*, v.8, n.4, p. 485-493, 1996.

Bakioglu, Burcu. « Spectacular Interventions in Second Life : Goon Culture, Griefing, and Disruption in Virtual Spaces ». *Journal of the Virtual World Research*, v.1, n.3 (2-2009), < <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/291> > Page consultée le 20 février 2012

Balzer, Myriel. « Immersion as a Prerequisite of the Didactical Potential of Role-Playing ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2011), p. 32-43, < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 25 mars 2013.

Bateson, Gregory. « Une théorie du jeu et du fantasme ». *Vers une écologie de l'esprit, Tome I*. Paris : Éditions du Seuil, 1977. pp. 247-264.

Bizzocchi, Jim. « Le rôle de la narration dans les jeux et les simulations éducatifs ». In : Sauv , L.; Kaufman, D. (Org.) *Jeux et simulations  ducatifs :  tudes de cas et le ons apprises*. Qu bec : Presses de l'Universit  du Qu bec, 2010. pp. 95-116.

Boss, Emily Care. « Thoughts on Why Immersion Is a Tar Baby », *The Forge Forums Read-Only Archives*, (2002) < <http://www.indie-rpgs.com/archive/index.php?topic=4640> > Page consult e le 20 juin 2013.

Broadbent, D. E. « Task combination and selective intake of information ». *Acta Psychologica*, n  50, p. 253-290, 1982.

Calleja, Gordon. *In-Game : From Immersion to Incorporation*. Cambridge: The MIT Press, 240 p., 2011.

Csikszentmihalyi, Mihayil. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row, 336 p., 1990.

Dormans, Joris. « Lost in a Forest: Finding New Paths for Narrative Gaming ». *Game Research*, (2006) < <http://game-research.com/index.php/articles/lost-in-a-forest-finding-new-paths-for-narrative-gaming> > Page consult e le 22 avril 2013.

Douglas, Yellowlees; Hargadon, Andrew. « The Pleasure Principle: Immersion, Engagement, Flow ». In: 11th ACM Conference on Hypertext and Hypermedia, San Antonio. New York: ACM Press, 2000. pp. 153-160.

Duret, Christophe. « Jeux de r le participatifs en environnement virtuel et communaut  herm neutique conflictuelle : l'exp rience ludique des joueurs sur les "sims" gor ens », *Communication, lettres et sciences du langage*, v.7, n.1, p. 4-20, 2013.

Duret, Christophe. *Les jeux de r le participatifs en environnement virtuel : d finition et enjeux th oriques*. Sherbrooke. 2014a. M moire de ma trise, Universit  de Sherbrooke, 167 p. < <http://savoirs.usherbrooke.ca/handle/11143/67> > Page consult e le 14 mars 2014.

Duret, Christophe. « Exp rience vid oludique, dynamique sociale et dynamique textuelle : les jeux de r le gor ens dans Second Life ». In : Barnab , F.; Dozo, B.-O. (Org.) Li ge :  ditions Bebooks, 2014b (  para tre).

Duret, Christophe. « Strategies and Tactics in Digital Role-Playing Games: Persuasion and Social Negotiation of the Natural Order Thesis in Second Life's Gorean Community ». Ruggiero, Dana. (Org.) *Cases on Societal Effects of Persuasive Games*. Hershey, PA: Idea Group Publishing, 2014c (  para tre).

Ermi, Laura; Mäyrä, Frans. «Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion». In: Castell, S. de; Jenson, J. (Org.) *Changing Views : Worlds in Play. Selected Papers of the 2005 Digital Games Research Association's Second International Conference*, 2005. pp. 15-27.

Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. Chicago et Londres : University of Chicago Press, 283 p., 1983.

Gade, Morten. «Interaction: The Key Element of Larp». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.66-71.

Genette, Gérard. *Figures III*. Paris : Éditions du Seuil, 286 p., 1972.

Goffman, Erving. *Les cadres de l'expérience*. Paris : Éditions de Minuit, 573 p., 1991.

Harding, Tobias. «Immersion Revisited : Role-playing as Interpretation and Narrative». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 26-33.

Harviainen, J. Tuomas. «The multi-tier game immersion theory». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 196-201.

Heliö, Satu. «Role-Playing : A Narrative Experience and a Mindset». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 65-73.

Hitchens, Michael; Drachen, Anders. «The Many Faces of Role-Playing Games». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), p. 3-21 <<http://journalofroleplaying.org>> Page consultée le 20 octobre 2012.

Holter, Matthijs. «Stop Saying "Immersion"! ». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 20-22.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York et Londres: New York University Press. 308 p., 2006.

Lappi, Ari-Pekka. «Playing beyond facts: immersion as a transformation of everydayness». In : Donnis, J.; Gade, M.; Thorup, L. (Org.) *Lifelike*. Copenhague: Projektgruppen KP07, Landforeningen for Levende Rollespil, 2007. pp. 74-79.

Le Petit Robert de la langue française. «Méta», (2013), <<http://www.lerobert.com>> Page consultée le 12 juin 2013.

Lemaire, Patrick. *Psychologie cognitive*. Bruxelles : Éditions de Boeck. 543 p., 1999.

Lukka, Lauri. «The Dual-Faceted Role», Henriksen, T. D.; Bierlich, C.; Hansen, K. F.; Kolle, V. *Think larp: academic writings from KP2011*. Copenhague : Rollespilsakademiet, 2011. pp. 154-170.

Mateas, Michael. « A Preliminary Poetics for Interactive Drama and Games ». *Future Cinema Course*, (2004), < <http://www.yorku.ca/caitlin/futurecinemas/resources/coursepack/wardripchap1.pdf> > Page consultée le 12 octobre 2012.

Montola, Markus. « Role-Playing as Interactive Construction of Subjective Diegeses ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp.82-89.

Montola, Markus. « The Invisible Rules of Role-Playing : The Social Framework of Role-Playing Process ». *International Journal of Role-Playing*, v.1, n.1 (2009), < <http://journalofroleplaying.org> > Page consultée le 20 octobre 2012.

Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, MA: The MIT Press, 324 p., 1998.

Padol, Lisa. « Playing Stories, Telling Games: Collaborative Storytelling in Role-Playing Games », (1996), < <http://www.recappub.com/games.html> > Page consultée le 25 avril 2013.

Pashler, H. « Doing two tasks at the same time ». *American Scientist*, n.81, p. 46-55, 1993.

Pohjola, Mike. « Manifesto of the Turku School ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 34-39.

Pohjola, Mike. « Autonomous Identities: Immersion as a Tool for Exploring, Empowering and Emancipating Identities ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp.81-96.

Posner, M. I. « Orienting of Attention », *Quarterly Journal of Experimental Psychology*, n.32, p. 3-25. 1980.

Ricœur, Paul. *Temps et récit, Tome 1 : L'intrigue et le récit historique*. Paris : Éditions du Seuil, 404 p., 1983.

Ricœur, Paul. *Du texte à l'action : Essais d'herméneutique II*. Paris : Éditions du Seuil, 452 p., 1986.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality : Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore et Londres : The Johns Hopkins University Press, 399 p., 2001.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln : University of Nebraska Press, 422 p., 2004.

Salen, Katie et Eric Zimmerman. *Rules of Play : Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA: The MIT Press, 688 p., 2003.

Siang Ang, Chee; Zaphiris, Panayiotis; Wilson, Stephanie. « Computer Games and Sociocultural Play : An Activity Theoretical Perspective », *Games and Culture*, v.4, n.5, p. 354-380, 2010.

Stenros, Jaakoo; Hakkarainen, Henri. « *The Meilahti Shool Thoughts on Role-Playing* ». In: Gade, M.; Thorup, L.; Sander, M. (Org.) *As Larp Grows Up : Theory and Methods in Larp*. Frederiksberg: Projektgruppen KP03, 2003. pp. 54-64.

Sturm, W.; Willmes, K. « On the functional neuroanatomy of intrinsic and phasic alertness », *Neuroimage*, n.14, p. 76-84, 2001.

Thon, Jean-Noël. « Immersion Revisited : On the Value of a Contested Concept ». In: Olli, L.; Wirman, H.; Fernandez, A. (Org.) *Extending Experiences. Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Rovaniemi : Lapland University Press, 2008. pp. 29-43.

Westlund, Aksel. « The Storyteller's Manifesto ». In: Montola, M.; Stenros, J. (Org.) *Beyond Role and Play : tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Helsinki : Ropecon ry, 2004. pp. 249-257.

White, William J.; Boss, Emily Care; Harviainen, J. Tuomas. « Role-Playing Communities, Cultures of Play and the Discourse of Immersion », In: Torner, E.; White, W. J. (Org.) Jefferson et Londres: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. pp. 71-86.

Yantis, S. « Control of Visual Attention ». Pashler, H. (Org.) *Attention*. Hove: Psychology Press, 1998. pp. 223-256.

Zabban, Vinciane. « Hors jeu ? Itinéraires et espaces de la pratique des jeux vidéo en ligne (enquête) ». *Terrains & travaux*, n.15, p. 81-104, 2009.

Corpo e cotidiano no cinema de fluxo contemporâneo

Body and everyday life in "flow esthetic" films

Erly Vieira Jr

Professor dos Programas de Pós Graduação em Artes (PPGA) e Comunicação (PPGCOM) da Universidade Federal do Espírito Santo (Ufes). Doutor em Comunicação pela UFRJ.



Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

VIEIRA JR, Erly. *Corpo e cotidiano no cinema de fluxo contemporâneo*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 109-130

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na Cultura Midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 22 de nov. de 2013

Aceito em: 9 de fev. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo pretende discutir as relações entre corpo e cotidiano no chamado “cinema de fluxo”, vertente transnacional do cinema das duas últimas décadas, marcada pela emergência de um realismo sensorio. Trata-se de um cinema cujas narrativas são calcadas em ambiências e em uma experiência audiovisual conduzida pela sobrevalorização de uma sensorialidade multilinear e dispersiva. Nossa abordagem será centrada em dois aspectos: num primeiro momento, faremos uma revisão conceitual do cotidiano e de sua importância no cinema de fluxo; num segundo momento, discutiremos as relações entre o cinema de fluxo e a estetização do efêmero, analisando o cinema de Hou Hsiao Hsien (e a influência de Ozu em sua obra) e discutindo a ideia de um “plano-fluxo”.

Palavras-chave: Cinema e corpo; cinema de fluxo; cotidiano; cinema contemporâneo.

Abstract

This paper examines the process of delimitation of an alleged essence of Latin America. This article investigates the relations between body and everyday life in contemporary cinema, specially in the “flow esthetic” films – a transnational aspect of the cinema of the last two decades, marked by the emergence of a sensory realism. In the flow esthetics, narratives are modeled an audio-visual experience driven by overvaluation of a sensory multilinear dispersion. Our approach will focus on two aspects: on the one hand, a review of the concepts of everyday and flow esthetic; on the other, discussing the relation between contemporary cinema, ephemeral aesthetics and “flow-take”, in the films of Hou Hsiao Hsien (influenced by Ozu).

Keywords: Cinema and body; flow esthetics; everyday; contemporary cinema.

Maurice Blanchot (2007) afirmava que o cotidiano, em sua irrepresentabilidade radical, dissolve estruturas e desfaz formas: ele recusa valor, é o sem sujeito e sem acontecimento. Incessante, não tem começo nem fim – o que revela uma curiosa ambiguidade: ao mesmo tempo estamos nele mergulhados e dele privados. Daí o cotidiano ser, nos termos de Blanchot (2007), “inacessível”: por onde começar, qual a porta de entrada para se perceber e apreendê-lo, sem envolver a parcela percebida de uma aura de acontecimento, evento único, fechado em si? Ou ainda, como questiona Stephen Clucas (2000, p.27), de que modo seria possível captar sua banalidade e insignificância sem cair também no banal? Como narrar tal instância, dotar-lhe de um início e de um ponto final que lhe permita ser apreendida pelas formas discursivas?

Seigworth (2000) retoma a concepção de Meaghan Morris acerca do cotidiano como “puro processo em excesso”, numa espécie de dimensão construída e compartilhada coletivamente, para tentar responder à colocação de Blanchot. Mais que escapar, o cotidiano excederia, produziria um excesso. Essa inesperada ligação (praticamente um oxímoro) entre banalidade e produção de uma intensidade, seria mediada por uma acessibilidade tão intensa, a ponto de se configurar como algo “sem uma entrada definida”, existindo em termos de uma plenitude quase absoluta: “*it exists at the level of ‘there is’*” (SEIGWORTH, 2000)¹. Daí um excesso intimamente ligado ao sujeito que vivencia essa dimensão do corriqueiro (o “mistério do mundo” que surge esculpido na banalidade da rua, vista pela vidraça do café lisboeta, noutra passagem do *Livro do desassossego*, de Pessoa) e que, no entanto, não deriva nem de um corpo ou de um mundo em isolamento, mas da banalidade dos movimentos de seu próprio processo.

Uma série de palavras-chave propostas por Agnes Heller (2008), ainda que num contexto teórico fortemente marcado pelo marxismo de viés luckacsiano, talvez permita demarcar os contornos movediços do cotidiano: heterogêneo (porém hierárquico), espontâneo e provisório (tal qual o rol de juízos práticos e ultrageneralizadores que ele

¹ Trata-se de um trocadilho intraduzível, daí ter mantido no original em inglês. Traduzindo livremente, seria algo como “ele existe no sentido de uma existência absoluta/invisível e incontestável”.

engendra). Ele ainda é caracterizado pela repetição, o ritmo fixo, a rigorosa regularidade que se articula com essa espontaneidade apontada por Heller (2008), ampliada por um contexto de informalidade e ausência de grandes temas.

Contudo, essa repetição e regularidade de hábitos e situações nos permitem compreender apenas uma das facetas da esfera cotidiana. Principalmente se pensarmos que essa periodicidade obedece a uma percepção muito mais intuitiva que cronológica da temporalidade, pois, como nos recorda Burkitt (2004), as práticas e relações mais associadas à vida cotidiana (amizade, o amor, a camaradagem e os processos comunicativos) são mais fluidas e dispersas no tempo e espaço do que as operadas nas instâncias oficiais/institucionais. Além disso, como também afirma Burkitt, a experiência da cotidianidade é multidimensional, de modo que deslizamos constantemente entre as conjunções espaço-temporais de uma dimensão a outra, também de maneira subjetiva e intuitiva².

Nos últimos anos podemos observar a emergência de uma espécie de realismo sensorial numa certa vertente do cinema contemporâneo que parte da crítica cinematográfica costuma rotular sobre a rubrica de “cinema de fluxo” (OLIVEIRA, 2013). Tal realismo, marcado pela construção narrativa através de ambiências, pela adoção de um olhar microscópico sobre o espaço-tempo cotidiano e por uma experiência afetiva pautada pela presença de uma sensorialidade multilinear e dispersiva, poderia ser encontrado em filmes produzidos nas últimas duas décadas por realizadores de diversas partes do planeta. Entre os cineastas mais frequentemente citados como praticantes desse cinema podemos destacar nomes como Hou Hsiao Hsien, Apichatpong Weerasethakul, Jia Zhang-Ke, Pedro Costa, Claire Denis, Gus Van Sant (na trilogia composta por *Gerry*, *Elefante* e *Últimos dias*), Karim Aïnouz, Lucrecia Martel, Tsai Ming-Liang, Naomi Kawase e Lisandro Alonso, entre outros.

Em comum, tais filmes possuem essa predileção de uma forma de narrar na qual o sensorial é sobrevalorizado como dimensão primordial para o estabelecimento de uma

²Em seu artigo “Rethinking everyday life” (2004), Seigworth & Gardiner retomam a crítica ao cotidiano de Henri Lefebvre (em especial a ritmanálise e a “teoria dos momentos”) para traçarem uma leitura possível acerca dessa qualidade de indeterminável/não-reconhecível (*unrecognized*) inerente ao próprio cotidiano, ao mesmo tempo um “nada” aparente, contudo repleto de flutuações polirrítmicas: multiplamente singular em sua totalidade, ele seria uma espécie de terreno sem chão (“*groundless ground*”) da concatenação entre o já vivido e o que se está vivendo (SEIGWORTH & GARDINER, 2004, p. 141). Essa totalidade se reconstituiria a cada momento, “movendo-se lado a lado com todos os outros momentos do dia-a-dia” (2004, p. 142), de maneira ondulatória, ao mesmo tempo operando nos níveis macro e micro.

experiência estética junto ao espectador: em lugar de se explicar tudo com ações e diálogos aos quais a narrativa está submetida, adota-se aqui certo tom de ambiguidade visual e textual que permite a apreensão de outros sentidos inerentes à imagem. Ou seja, trata-se de outra pedagogia do visual e do sonoro, muitas vezes aliada a certa dose de tutilidade na imagem, aquilo que Laura Marks denomina uma “visualidade háptica” (MARKS, 2000), que nos convida a reaprender a ver e ouvir um filme para além de uma certa anestesia de sentidos que as convenções do cinema hegemônico (mesmo o contemporâneo, com suas desconstruções narrativas pós-modernas e choques perceptivos proporcionados pelo 3D) há muito promovera em nossos corpos de espectadores.

Numa época em que o sensorial é espetacularizado (e muitas vezes anestesiado, como nos blockbusters “tridimensionais” que monopolizam as programações das salas exibidoras comerciais mundo afora), valorizar o aspecto micro em lugar do macro soa como um sugestivo convite à subversão da lógica industrial. Daí a adoção de uma sensorialidade difusa, multiforme, reticular e dispersiva – e, nesse ponto, distinta das propostas sensoriais das vanguardas do começo do século XX ou do cinema moderno de um Tarkovski, aliando tal dimensão sensorial à conexão com a dialética memória/esquecimento. Aqui os afetos eclodiriam dentro do plano, não necessariamente atrelados ao cerne narrativo da cena. É como se compusessem um registro paralelo capaz de tensionar nossa percepção do conjunto de simultâneos microeventos e microdeslocamentos corporais registrados pela câmera, construindo um espaço-tempo narrativo que concebe o cotidiano como uma experiência de sobrevalorização sensorial a reverberar diretamente no corpo e nos sentidos do espectador.

E como isso se dá, efetivamente, na materialidade desses filmes? Primeiramente, o conforto da banalidade emoldura uma sucessão de pequenas ações cotidianas, cuja repetição, muitas vezes silenciosa, permeia diversos momentos de filmes como os de Naomi Kawase, Hou Hsiao Hsien, Aïnouz e Lucrecia Martel, por exemplo. Quase sempre são momentos de manuseio de objetos cotidianos, ações muitas vezes automaticamente executadas, quase invariáveis no decorrer dos dias, semanas meses. Como diz Blanchot, “o cotidiano tende sem cessar a entorpecer-se em coisas” (BLANCHOT, 2007, p. 244).

Certo comedimento da câmera ao filmar tais ações registra todos esses gestos contidos num desfile de sutilezas que, ao mesmo tempo, fascina e entedia, evidenciando a dimensão ordinária desses eventos. O tédio, segundo Blanchot, é o cotidiano tornado manifesto, tendo “perdido seu traço essencial – constitutivo – de ser *inapercebido*” (BLANCHOT, 2007, p. 241). Porque viver a cotidianidade é submeter-se a uma experiência inaparente, mas ao mesmo tempo não-escondida, por cujo silêncio deslizamos despercebidamente, talvez murmurantes, tanto na posição de sujeitos quanto de espectadores da ação.

Dá a insistência, nesse conjunto de filmes, de uma atitude que remete a outra passagem do *Livro do desassossego*: “monotonizar a existência para que ela não seja monótona. Tornar anódino o cotidiano, para que a mais pequena coisa seja uma distração” (PESSOA, 2006, p.187). Fazer emergir desse aparente não-evento uma espécie de alumbramento (no sentido empregado por Manuel Bandeira) quase sempre traduzido, nesse cinema do cotidiano, em uma exaltação da delicadeza a partir da dilatação temporal do instante do corriqueiro que se apresenta como novo ao ser privilegiado pelo ponto de vista da câmera, permitindo ao espectador uma macro-percepção do que nos é quase sempre banal e microscópico.

De certa forma, essa é uma resposta possível à questão lançada por Stephen Clucas (e retomada no início deste capítulo) de como representar o cotidiano sem sucumbir à própria banalidade. É algo bastante próximo ao que ele propõe em seu artigo “Cultural phenomenology and the everyday” (2000): “somente ‘aniquilando a escandalosa diferença entre o excepcional e o ordinário’³ e reconhecendo a singularidade do fenômeno cotidiano como um ponto único de acesso ao desconhecido de nossa história e cultura, podemos nos abrir para o microevento como possibilidade produtiva, e não como negação” (CLUCAS, 2000, p.27).

Nessa lógica de não-espetacularização das ações e corpos filmados, bastante presente no conjunto de filmes que incluo sob a rubrica do realismo sensório, a narrativa visual muitas vezes resgata o olhar flutuante do *flanêur* benjaminiano que, com seu anonimato e quase imprevisível mobilidade corporal, ora assume-se como espectador do mundo, ora como imprescindível ator de vários dos microeventos que eclodem simultâneos e quase silenciosos. Dá essa câmera que desliza nos interstícios dos

³ Aqui, Clucas faz uma citação explícita do livro de Julio Cortázar, *A volta a o dia em 80 mundos*, originalmente publicado em 1967.

diversos espaços-tempos que coexistem na esfera cotidiana, segundo Burkitt (2004): lançar seu olhar para tal dimensão seria justamente chamar atenção para um presente inconcluso em permanente estado de conclusão. Em filmes de cineastas como Hou Hsiao Hsien e Naomi Kawase, por exemplo, é comum uma sensação de flunar e deixar-se atravessar pelos mais diversos afetos que daí emergem, para quem sabe ressensibilizar o olhar diante do comum, tal qual já se via nos filmes de Ozu nos anos 40,50 e60.

Narrativas do efêmero no cinema de fluxo

Essa mirada da delicadeza, identificada por Denilson Lopes na poética do cineasta japonês, estabelece um diálogo não do “olho no olho”, mas “tanto com o espaço e os objetos quanto com as pessoas que estão nele” (LOPES, 2010, p.242-243). Trata-se de se associar a uma existência mínima, com seus “breves e pequenos momentos de beleza, num mundo empobrecido e marcado pelo trabalho e pelo tédio da rotina” (LOPES, 2010, p.243), que preenchem a desdramatização proposta por Ozu, jamais aproximada à indiferenciação, mas sim à ideia de se lançar ao mundo um olhar marcado pela sutileza.

É essa talvez a chave para tentarmos dialogar com a ambiguidade narrativa de filmes como *Café Lumière* (2003), de Hou Hsiao Hsien. Aqui, o expediente necessário para o espectador dialogar com a ação cênica em muito nos remete às definições de cotidiano lançadas no início deste capítulo.: Somos lançados no espaço-tempo em que os eventos se desenrolam sem que nos sejam dadas de antemão uma série de informações que, numa narrativa audiovisual clássica seriam fundamentais à compreensão do que se desenrola na tela. Em lugar de oferecer respostas fáceis sobre o que está ocorrendo na cena ou o que se passa na estória (perguntas às quais, durante o filme inteiro, somos constantemente confrontados sem obtermos respostas muito claras), Hou prefere nos deixar navegar por uma série de acontecimentos banais que, aos poucos, podem ou não nos situar no contexto da trama – ou melhor, dos fiapos de trama que, totalmente esgarçados, aparentemente conduzem o roteiro.

Nem tudo nos filmes do cineasta taiuanês é claro ou facilmente compreensível (e talvez nem seja tão necessária assim essa compreensão quase onisciente, tão cara à

espectatorialidade clássica).: Como afirma o crítico Adrian Martin (2008), sempre nos perguntamos se o que vemos é real, sonho, *flashback*, *flash-forward*, comentário do diretor ou até mesmo algo distinto disso tudo – e nisso, ainda segundo Martin, Hou talvez seja um legítimo herdeiro da ambiguidade narrativa que permeou o cinema moderno dos anos 50,60 e70.

Todavia, essa ambiguidade está diretamente relacionada ao deliberado ocultamento de informações durante boa parte do filme (em especial do que se chama de *backstory*, ou seja, os dados referentes ao passado dos personagens). Tomemos o exemplo de *Café Lumière*: demoram-se 27 minutos até Yoko comentar sobre sua gravidez; 88 minutos para sabermos que se trata de uma gestação no terceiro mês; 45 minutos para descobrirmos que a pessoa que supomos ser sua mãe na verdade é sua madrasta. Sem contar que não podemos afirmar ao certo se a jovem está grávida desde antes do início do filme, graças ao permanente estado de incerteza com relação ao tempo intersequencial, situação tão característica dos filmes de Hou Hsiao Hsien. Como mensurar três meses ou a passagem de qualquer outro período temporal, em qualquer um de seus filmes, cujas elipses são deliberadamente marcadas por essa proposital imprecisão?

Inclusive a preferência pelo encadeamento de pequenas ações cotidianas, dessas que poderiam se repetir quase que invariavelmente todos os dias, em muito ajuda a obliterar essa percepção do tempo decorrido, reforçando o caráter presentificado de cada segmento narrativo que compõe o filme. Em lugar de “ação” (palavra que sugeriria o desenvolvimento de uma curva dramática clássica no roteiro fílmico), Adrian Martin prefere o termo “atividades” para se referir ao que acontece em cena. Os filmes de Hou estão repletos delas, aquelas “simples tarefas” que, numa narrativa televisiva, apenas serviriam para conferir um grau maior de realismo à cena ou, nos filmes de Preminger, agiriam como gestos expressivos de uma dimensão psicológica inerente ao personagem. Em filmes como *Café Lumière*, essas tarefas até podem cumprir ambas as funções, “mas na maioria das vezes se transformam em eventos ou espetáculos por si mesmos” (MARTIN, 2008, p. 190).

A importância dada a elas inclusive teria, como assinala o crítico Antoine de Baecque, um papel fundamental na organização do plano fílmico na obra de Hou. Formais ou informais, as atividades cotidianas, bem como os pequenos rituais

(refeições, negociações, velórios), ou ainda os momentos de “tempo perdido” (esperas, deambulações, conversações, porres e ressacas), compõem um amplo conjunto de cerimônias que ofereceriam ao plano uma composição visual e rítmica por entre a qual ele teria que se desenvolver: “vazios e cheios, movimentos e inabilidades, manchas de cor, superfícies opacas ou transparentes” (BAECQUE, 2010, p.34).

Um filme como *A viagem do balão vermelho* (2007) é totalmente construído nesse trânsito entre microacontecimentos simultâneos e modulações que o olhar faz ao flunar por entre eles. Pensemos na cena em que o menino entra num café e joga fliperama, totalmente filmada do lado de fora da vidraça, como se estivéssemos na varanda do estabelecimento. Iniciada com o menino e a babá ainda do lado de fora do estabelecimento (esta, com sua *handycam*, filma algo enquanto ele entra no recinto para depois segui-lo), rapidamente a imagem revela suas diversas camadas diante da nossa silenciosa observação. Percebemos, sem necessariamente haver uma clara hierarquização de sentido, ao menos três eventos simultâneos, capturados pela vidraça enquadrada no écran: o menino que brinca no fliperama, supostamente em primeiro plano (ou segundo, porque aos poucos percebemos imagens semi-transparentes refletidas no vidro que nos separa dele); a silhueta de uma pessoa que está parada à porta, num terceiro plano, e o vai e vem de carros na rua, um pouco mais ao fundo. Enquanto nossos olhos decidem em qual dos três ou quatro eventos irão se fixar, vemos a figura de Song, a babá, transitar por todos esses estratos até se aproximar novamente do menino e filmá-lo. O movimento de seu corpo, que primeiro aparece num quase imperceptível reflexo para aos poucos tornar-se mais presente aos nossos olhos (quase como se acompanhássemos sua quase mágica materialização), contrapõe-se à fisionomia do menino, marcada pelo olhar fixo e concentrado numa tela de jogo eletrônico que não vemos e, por estarmos do outro lado do vidro, sequer conseguimos escutar.

Enquanto isso, os carros passam no fundo da tela, mas a massa semitransparente de luzes e cores que se desloca no enquadramento da esquerda pra direita, em alta velocidade e com algum ruído (principalmente quando passa um veículo branco), pode ou não desviar nosso foco de atenção para alguma outra das ações que ocorrem simultaneamente durante o longo plano em que a cena se estrutura. E, dada a imprevisibilidade desse movimento de veículos, não-controlado narrativamente (afinal, é o espaço-tempo do cotidiano urbano), os afetos que proporcionam essa mudança de

foco do olhar do espectador podem aflorar em qualquer parte da cena, nos mais diversos (inclusive mínimos ou máximos) graus de intensidade. Mesmo havendo os dois personagens a protagonizar o plano, as atividades que eles desenvolvem são desdobramentos desse esgarçado fiapo narrativo que estrutura o filme. Ao mesmo tempo em que (aparentemente) nada de “importante” ocorre, diversos microeventos acontecem, cada qual produzindo um tipo de afetos excessivos (para usar a concepção blanchotiana de cotidiano), que cada espectador poderá apreender de forma diferente. Cada um desses eventos pode ou não interferir na percepção global da cena. O que talvez defina isso é a intensidade com que eles produzirão efeitos num espectador ora atento, ora disperso – tais eventos assumem-se, assim, como potenciais estímulos a uma iminente *flânerie* do olhar.

E, exatamente por serem apresentados ao espectador de forma bem menos hierarquizada do que na organização cênica clássica (os objetos e corpos subordinados à ação) ou moderna (os objetos e corpos subordinados à ideia, à cosmovisão do diretor traduzida em estratégias anti-ilusionistas de evidenciação do aparato fílmico), tais elementos/acontecimentos filmados permitem-nos vislumbrar sua efemeridade como uma espécie de interface do mundo, um forma de se tentar capturar o invisível que permeia a presença cotidiana. “O efêmero capta tempo nos fluxos imperceptíveis e nos intervalos das coisas, dos seres e do existente. Tudo que está ‘entre’ e pode escapar à presença do presente. Implica assim uma estratégia existencial ou política atenta ao imprevisível” (BUCI-GLUCKSMANN, 2006, p. 21).

É nessa abertura para o efêmero que o olhar de Hou Hsiao Hsien para a multidimensionalidade cotidiana traduz-se no convite a uma fruição da múltipla sensorialidade dispersiva que caracteriza a elaboração de seus planos. Em seus filmes, os vazios são espaços para onde pode inesperadamente migrar não apenas a ação, mas também os afetos, seja por uma luz que se acende num canto e esvazia a atenção do outro, onde até há pouco desenrolava-se uma suposta atividade principal da cena. Como na cena em que um breve diálogo entre duas mulheres se desenrola no apartamento de Suzanne, enquanto escuta-se o desenrolar da aula de piano do menino em outro andar do prédio. Uma leve corrigida da câmera não anunciada previamente e quase imperceptível, no meio do diálogo, nos revela (ou faz lembrar, já que o tempo intersequencial é ambigualmente indefinido) que o cozido ainda está no fogo. Ele é

denunciado pela sutil fumaça que se levanta da panela e que pode ou não desviar nosso foco de atenção para ela, da mesma forma que o som do piano também pode fazê-lo com relação ao diálogo banal e corriqueiro.

Essa constante circulação de energias e afetos pelos diversos pontos do quadro (fazendo do plano um lugar de experiência, como afirma Baecque), é potencializada, ao menos em termos visuais, por uma especificidade técnica: a predileção de Hou Hsiao Hsien por lentes de longa distância focal, aproveitando os três recursos que, segundo Bordwell (2008), elas possuem: o foco curto, o espaço comprimido (que dá uma sensação de imagem chapada) e o estreito ângulo de visão proporcionado. Nos filmes mais recentes de Hou, em especial *Millennium Mambo* (2001), *Café Lumière* e *Three Times* (2005), acredito que podemos observar um direcionamento desses elementos em favor de uma sensação de câmera flutuante por entre elementos que podem irromper no quadro (ainda que desfocados) a qualquer momento. E essa flutuação, conjugada à valorização de eventos transitórios, potencializa, no espectador, a adoção desse “olhar *flâneur*” que se desloca pelos diversos estratos visuais orquestrados por essa sofisticada *mise-en-scène*:

“A paciente câmera de Hou, pousada num canto do cômodo, acompanha com suaves movimentos de *pan*, o deslocamento dos personagens, e reforça um olhar que parece aguardar as coisas acontecerem. O apartamento de Suzanne é quase sempre mostrado de um mesmo ângulo. E assim criamos uma intimidade com a cozinha, com a mesa no meio da sala, com a porta de entrada... O mesmo ponto de vista. Funciona assim: como a janela de um vizinho que cansamos de ver, porém sempre do mesmo jeito e nunca além disso. Uma forma aparentemente simples de filmar, mas que esconde uma complexa encenação: como no momento em que, ao mesmo tempo, Simon fala ao telefone, um homem cego afina o piano e Suzanne discute violentamente com o vizinho. Aqui, a *mise-en-scène*, mesmo complexa, transmite uma simplicidade e uma verdade comoventes” (NUNES, 2010, p.145-6).

Outra questão que norteia esse olhar cotidiano nos filmes de Hou Hsiao Hsien (e que em maior ou menor medida pode também se estender a outros cineastas do fluxo, como Tsai Ming-Liang, Naomi Kawase, Pedro Costa ou Apichatpong Weerasethakul), está numa prevalência das situações sobre o desenrolar de histórias com começo, meio e fim claramente definidos, tal como aponta o crítico Tony McKibbin, em artigo publicado em 2006 na revista cinematográfica online *Senses of Cinema*. Para McKibbin,

a narrativa cinematográfica clássica seria pautada por uma dinâmica de manipulação do binômio expectativa/frustração (como quando esperamos que o rosto do vilão seja revelado em algum momento adiante). Contudo, no cinema de Hou, não há tal expectativa, de modo que a frustração é muito mais fenomenologicamente imediata. Basta lembrarmos do início de *Café Lumière*, em que Yoko conversa longamente com alguém que está fora do quadro (talvez um vizinho). A cena acaba e nada da câmera nos revelar quem era. Quando finalmente tal pessoa é mostrada, cerca de uma hora depois de decorrido o filme, já perdemos totalmente o interesse em desvendar quem seria aquele personagem *off-screen*.

Também chama a atenção no cinema do fluxo o fato de que o foco no cotidiano não se dissocia do momento histórico, mas também não possui pretensões metonímicas com relação aos acontecimentos sócio-políticos (daí Bordwell afirmar que Hou consegue recortar um enclave de intimidade em meio aos principais eventos da história de Taiwan). É como se as duas instâncias (o social e o íntimo) se afetassem o tempo todo, ainda que nosso foco concentre-se no mais pessoal desses registros, tal qual vivemos cotidianamente. Como declara o próprio cineasta, em entrevista concedida em 1998 aos críticos da Cahiers du Cinema, “gosto de capturar momentos bem particulares que exprimem algo de geral. Acho que se olharmos um detalhe com bastante insistência e acuidade, conseguimos perceber aquilo a que ele se liga” (BAECQUE et LALANNE, 2010, p. 55).

Nem metonímico, nem metafórico, muito menos alegórico (três possibilidades bastante exploradas pelas mais variadas correntes narrativas do cinema moderno), aqui o compromisso com o cotidiano pauta-se por uma “concretude densa” (BORDWELL, 2008, p.306). A postura de observador pode, à primeira vista, distanciar-se da ação, como afirma Bordwell, aqui “o afeto não é eliminado, mas destilado” (2008, p. 249). E as lentes de longa distância focal, associadas à visualidade pautada por múltiplas camadas no plano, abrem possibilidades diversas, como por exemplo a flexibilização de quando e onde o espectador poderá descobrir a existência de um determinado objeto displicentemente (e, por que não, estrategicamente) posicionado no plano – procedimento que inclusive pode ser encontrado, ainda que de forma embrionária, desde os tempos do New Taiwan Cinema, como na cena do bilhete esquecido na janela do trem em *A grama verde da casa*, filme realizado por Hou Hsiao Hsien em 1982. Para

Bordwell, o impulso do cineasta em encher o plano de detalhes, para em seguida obscurecê-lo “parece incentivar-nos a apreciar as puras composições pictóricas” (BORDWELL, 2008, p. 281). E, acrescento, permite-nos transitar por tais elementos ao sabor de afetos que sempre se encontram na iminência de irromper junto ao espectador, sem necessariamente evidenciarem um ponto pré-determinado para que isso ocorra.

De certa forma, essa apresentação crua do cotidiano, sem espetacularização e sem adornos já se fazia presente no cinema do japonês Yasujiro Ozu, desde a década de 40. Neles vemos a adoção ostensiva do presente como tempo narrativo, com seus vazios e uma câmera estática que acentua o constante movimento dos corpos de personagens imersos num *hic et nunc* praticamente despido de *plot* aparente. A elipse é adotada como princípio narrativo, inclusive com ocasionais elipses-surpresa, como destaca David Desser (1997) ao citar a discussão dos pais em *Era uma vez em Tóquio* (1953), referente a uma troca de trem em Osaka a fim de visitar o filho mais novo (que vive e trabalha nessa cidade). A referida visita acaba ocorrendo, porém fora do espaço fílmico, uma vez que a cena seguinte, ao contrário da expectativa criada pelo diálogo, já ocorre em Tóquio, na casa do filho mais velho. Para Desser, preparar o espectador para uma cena que nunca ocorre seria uma estratégia bastante provocativa, ainda mais se a cena realmente ocorreu *off-screen* e foi elidida. Neste caso, é possível perceber como a elipse nos filmes de Ozu, sempre pautada pela sobriedade do corte seco como marca de mudança espaço-temporal, contribui para um esgarçamento do tempo intersequencial, ressignificando positivamente a imprecisão de seu dimensionamento por parte do espectador – abrindo caminho inclusive para que esse procedimento possa ser usado de forma mais arriscada por cineastas contemporâneos assumidamente herdeiros (ou não) do cineasta japonês, como Hou Hsiao Hsien, Naomi Kawase⁴ e tantos outros.

Também a dimensão emocional da cena em Ozu deriva dos próprios personagens com suas expressões contidas e não da câmera (fixa e muitas vezes baixa), posicionada como pessoa sentada no tatame da sala de estar, o que nos remete à tranquilidade e ao conforto de um típico lar japonês. Esse comedimento na construção dos personagens, que muito influenciaria o cinema autoral do leste asiático

⁴Cabe aqui um interessante paralelo traçado por Keiji Kunigami entre esses dois nomes tão peculiares do cinema japonês: “O cinema de Kawase, ainda que se aproxime de Ozu por sua temática geral da família e seu olhar voltado para o cotidiano, antes de tudo afasta-se por dois procedimentos que são fundamentais na sua proposta: a desconstrução de uma geometria do olhar e a radicalidade subjetiva de suas explorações estéticas e narrativas” (KUNIGAMI, 2011, p. 185).

(especialmente a partir da década de 80), também valoriza a relação que se estabelece entre os corpos e os objetos na *mise-en-scène* proposta pelo cineasta japonês. Trata-se aqui de objetos “hipersituados” (BORDWELL & THOMPSON, 1990), que transbordariam seu óbvio papel de representação cotidiana para competir com a ação cênica pela atenção do espectador – vide o célebre plano do vaso em *Pai e filha* (1949) e a suspensão temporal que ele provoca no fluxo narrativo.

De certa forma, o cinema de Ozu pode ser facilmente considerado um dos antecedentes (diretos ou indiretos) dessa predileção do cinema do realismo sensório pelo espaço-tempo cotidiano e pela relação que se dá entre os corpos, os objetos e a banalidade dos microacontecimentos corriqueiros. Todavia, para pensarmos a forma com que esses “corpos cotidianos” se constroem nessa vertente do cinema contemporâneo, cabe uma breve recapitulação de algumas linhagens de um cinema moderno que privilegiam o corpo como instância significativa, de modo a podermos traçar com mais precisão uma genealogia dos questionamentos que recortam o corpo como um objeto central no cinema de fluxo, em especial na própria concepção do plano fílmico.

O plano-fluxo e os transbordamentos do presente

Ao voltar seu olhar para o cotidiano, esta vertente do cinema contemporâneo assume-se como um conjunto de narrativas calcadas na tentativa de capturar o presente. Contudo, não falamos daqui de certo pessimismo com relação ao que alguns teóricos definem como um processo de compressão espaço-temporal e presentificação em larga escala operado pelas tecnologias da informação e comunicação – como, por exemplo, a ideia de “tempo intemporal” (CASTELLS, 2002) ou as “febres de memória” (HUYSEN, 2000), decorrentes de uma conversão do passado a mero banco de dados, nem a produção midiática de um presente “autista” (MARTÍN-BARBERO e REY, 2001), fabricado para não durar e ser substituído por outro presente retirado direto das prateleiras de uma sociedade de consumo.

No cinema de fluxo a primazia do presente se configura justamente como uma reação à emergência desse universo temporal indiferenciado, que engendra a cultura hegemônica do instantâneo e do imediato. A ideia aqui é romper com o espaço-tempo anestesiado e automatizado da presentificação pós-moderna, fruto do acelerado ritmo da

sociedade do consumo, e conceber outro tempo, que, embora também não seja linear e cronológico, caracteriza-se primordialmente por promover uma experiência repleta de plenitudes e esvaziamentos na qual personagens e espectador estabelecem uma ligação corpórea e sensorial com o espaço em que a ação se desenrola. Um tempo-espaço múltiplo e fraturado, que se aproximaria daquilo que Andréa França denominou de “novas narrativas dissensuais”, realizadas a partir de uma divergência (em lugar de convergirem para uma unidade), de uma noção deleuziana de tempo como série, “que deve gerar um devir como potencialização, um devir que transpõe e dissuade fronteiras, efetuando metamorfoses” (FRANÇA, 2003, p. 133).

Para a autora, a modulação serial permite travessias e ligações transversais “em meio a uma narrativa cujo movimento libera-se de seu poder de síntese e reconhecimento para explorar devires insólitos, passagens afetadas pelo tempo” (idem, p. 135). Dessa forma, podemos pensar tais narrativas dissensuais como aberturas para uma experiência de mundo marcada não mais pela convergência de conflitos do cinema clássico, mas por movimentos de desterritorialização, “na transição de fronteiras e limites, sempre deslocáveis” (idem, p. 135). Nelas o acontecimento é fabricado no próprio movimento do filme. “A imagem cinematográfica é o acontecimento, a sua metamorfose, porque ela o produz do seu próprio interior, nas passagens entre os espaços, os ritmos, as sonoridades, os deslocamentos” (idem, p. 140).

Daí ressignificar o plano alongado, seja sob a forma de *tableaux* como em Jia Zhang-Ke ou de molduras flutuantes do real (Hou Hsiao Hsien). Não mais veículo de manifestação de um realismo revelatório marcado por uma continuidade narrativa e perceptiva (Bazin), nem um risco de naturalização da imagem cinematográfica a serviço do consumo (Pasolini), muito menos um recurso desnaturalizante (como nas surpreendentes coreografias de Miklos Jancsó), ou uma possibilidade de expressar uma cosmovisão de coletividade presente nas comunidades andinas (o “plano-sequência integral” que propunha Jorge Sanjinés): no cinema do realismo sensorial, o plano-sequência, embora assuma novamente um papel central, reconfigura-se desta vez como um dos mediadores possíveis entre as representações corporais e a diversidade dos tempos e espaços cotidianos. Embora haja certo diálogo com a profusão de tempos mortos e silêncios que marca um cinema moderno do plano-sequência (Antonioni, Akerman, Tár, Angelopoulos, Tarkovski) e com a fascinação pelo banal cotidiano

(Warhol), esta retomada do plano-sequência alia-se à uma exploração das pulsações e ritmos internos da cena – a escultura do tempo sobre a qual falava Tarkovski (1998) – para capturar os movimentos de um mundo hiperestimulado multisensorialmente, repleto de eventos efêmeros que nos são fascinantes justamente por sua miudez.

Esta concepção temporal permite que certas questões ganhem abordagens radicalmente novas no cinema de fluxo, como, por exemplo, a relação entre memória e esquecimento, seja pelo viés do nomadismo (como em diversos filmes de Tsai Ming-Liang e Karim Aïnouz), da transição entre mundos de naturezas diversas – como o concreto e o mítico em *Mal dos trópicos* (Apichatpong Weerasethakul, 2004), o sentido da morte em *Shara* (Naomi Kawase, 2003) ou a natureza fantástica em *Desejo e obsessão* (Claire Denis, 2001), bem como da mobilidade de personagens que teimam em prescindir do próprio passado (*A mulher sem cabeça*, de Lucrecia Martel, 2008; *O céu de Suely*, de Karim Aïnouz, 2006) ou, no extremo oposto disso, em retê-lo quando não lhes é mais necessário (*Floresta dos lamentos*, Kawase, 2007).

Inclusive, a opção pela lógica do fluxo, como ressalta Luiz Carlos Oliveira Junior (2006), implica antes uma resignificação da montagem do que uma diminuição de seu poder. Basta ver a força que a montagem em vagões/blocos imprime à sequências inteiras calcadas no jogo de intensidades que se constrói na relação entre câmera e cena nesse conjunto de filmes (e que, com certeza, estaria esvaziada se fosse reduzida aos ditames da decupagem em diversos planos, suprimindo assim os momentos em que afloram suas sutis modulações de intensidade). Trata-se de um caminho bastante diverso, por exemplo, da obliteração espaço-temporal que um Wong Kar-Wai obtém ao fazer uso de recursos de edição oriundos de certa estética do videoclipe, mesmo em filmes tão radicalmente intimistas e pessoais como *Amor à flor da pele* (2000) e *2046 – Os segredos do amor* (2004).

A própria ideia de fora-do-quadro se reconfigura quando levamos em conta os constantes transbordamentos dessas imagens em relação aos limites do quadro (aliás, potencializados pelas indicações sonoras que já há muito extrapolam tais bordas da imagem). Temos aqui uma presença que não se esvai – muito pelo contrário, ela dura por todo o evento registrado –, e que, à medida que se estende para além das superfícies enquadradas, obriga a câmera a reagir, buscando registrar parte dos afetos que o

desenrolar da ação permite migrar pelos diversos platôs espalhados por um espaço cênico que só se define a partir da irrupção desses afetos.

Daí a ideia proposta por Oliveira Junior (2006), o “plano-fluxo”. Não como elemento de gramática cinematográfica, rigidamente demarcado, mas como um “dato sensorial presente em alguns filmes e expresso de acordo com variantes formais” (OLIVEIRA, 2006, p.95). Para isso, cita o exemplo do plano-sequência do festival em *Shara*, no qual a irrupção da chuva invade o plano sem antecipação visível, tensionando a fronteira entre “o natural e o fantástico, o duradouro e o passageiro, impondo a força do instantâneo, o regime do inesperado” (2006, p.73).

O que parece ser um desregramento, na verdade é uma conjunção de intensidades – “um conjunto de eventos energéticos que se aglutinam e se dissipam” (OLIVEIRA, 2006, p. 78) – de modo que o corte indica não a delimitação da ação, mas a dispersão dessas energias em cena. Aqui o fora-de-campo é sempre um possível contaminador do espaço cênico, agindo de maneira imprevisível, dentro da dinâmica interna de uma cena que se constrói somente no momento de sua captação pelas lentes da câmera. “Um reenvio constante do filme para além dos limites do enquadramento” (OLIVEIRA, 2006, p.85). Mais uma vez, dentro/fora e eu/outro são instâncias que se confundem a partir de transbordamentos que se assumem como sintomas desse contato com um real cuja fluidez incessante torna-o impossível de reter, tanto por entre nossos dedos quanto na tentativa de fixá-lo na materialidade fílmica do plano.

De certo modo, continuamos dentro daquilo que Bonitzer identifica como uma natureza centrífuga do espaço da tela cinematográfica (ao contrário do caráter centrípeto do quadro pictórico, que aponta o tempo todo para o que retrata). “Desde Bazin, sabemos que a tela funciona não como a moldura de um quadro, mas como um *cache* que só mostra uma parte do acontecimento” (BONITZER, 2007, p.81). E, se também não estamos distantes de certo aspecto da concepção baziniana de um real ambíguo, errante, flutuante e estruturado em blocos (DELEUZE, 1990), cabe lembrar que as questões aqui são outras. De certa forma, o que marcava a inovação do neo-realismo nos anos 40 e 50, “a recusa do sentido imposto e do controle, a modéstia diante real, o sentido de um inefável do mundo e de uma profunda incompreensão das causas finais” (AUMONT, 2008a, p.72) – não necessariamente são as mesmas questões que movem o retorno ao realismo nesse cinema que surge a partir da década de 90. Ainda continuam

(e talvez até de forma mais radical), segundo Aumont, a valorização do acidental, o respeito pelo real e a exploração da assignificância do mundo, – que no cinema moderno era um ponto de partida possível para que o homem e a linguagem operassem sua atribuição de sentido (e, de certo modo, ainda continua sendo central no cinema contemporâneo). Permanece também a “observação exaustiva” e o “olhar paciente e insistente” (XAVIER, 2005, p.74) que caracterizam essa confiança na realidade (conforme o modelo neo-realista de Zavattini), que nos faz permanecer demoradamente diante da cena para tentar apreender os ecos e reverberações do real enquanto ele se manifesta.

Afinal, o reconhecimento do real como instância aberta e ambígua já era uma condição central nas concepções de realismo cinematográfico propostas por Bazin, Zavattini ou Kracauer. A própria ideia de uma sensorialidade centrífuga, que proponho como base do realismo sensório contemporâneo, é uma espécie de desdobramento da própria ideia baziniana da tela de cinema como um espaço também centrífugo, um recorte (*cache*) da realidade, que aponta o tempo todo para os prolongamentos desta no fora-de-quadro – ao contrário do quadro pictórico, que “polariza o espaço em direção ao seu interior” (XAVIER, 2005, p. 20). Daí, inclusive, pensar-se o movimento de câmera como um dispositivo expansivo, por trazer a possibilidade do espaço fora-da-tela estar o tempo todo na iminência de ser capturado/reincorporado pela lente da câmera (e talvez não no sentido de redimir a realidade dentro do relato fílmico, como propunha Kracauer, mas sim de buscar outra aproximação, mais imersiva, mais à flor-da-pele).

Todavia, Aumont questiona o que resta daquela atitude de crença absoluta do real que caracterizava o cinema moderno:

“O que resta dela em *Gerry*, em que um duplo personagem anônimo sente o mais fisicamente a perda no mundo (o labirinto sem muros)? Em *Elephant*, em que as causas são dadas, mas como absolutamente opacas? Em *Last Days*, em que nada tem sentido? Em *Tropical Malady*?” (AUMONT, 2008a, p.73).

Talvez a lógica desse cinema seja exatamente a de retomar, num mundo em que os sentidos encontram-se desgastados, um reaprendizado do olhar, um retorno ao sensório como forma de buscar algo que se perdeu após a decantação de inúmeros processos simbólicos na produção de imagens. É recolocar aquilo que, em outro livro, discutindo as relações entre cinema e pintura, Aumont pergunta acerca da própria

natureza das imagens filmadas. “O que acontece *durante* um olhar? Que relação entre o tempo do olhar e o tempo da representação? Entre o tempo do olhar e o espaço da representação?” (AUMONT, 2004a, p.65). O teórico francês nos recorda que a fascinação do plano longo (por sinal, retomado como um dos procedimentos centrais dessa estética do fluxo) “sempre repousou mais ou menos sobre a esperança de que, nessa coincidência prolongada do tempo do filme com o tempo real (e o tempo do espectador) algo de um contato com o real acabe advindo” (AUMONT, 2004a, p. 66).

Daí talvez a insistência desses cineastas contemporâneos em captar a realidade a partir de uma construção narrativa pautada por blocos afetivos cujo espaço-tempo mostre-se mais esgarçado, que revele a trama e o iminente desfiar, ao acaso, dos elementos que a compõem, como forma de retomar certo fascínio pelo fato de se estar no mundo, sem necessariamente fazer do enquadramento um espaço privilegiado a partir do qual a cena é limitada, mas como um ponto de vista possível e transitório (OLIVEIRA, 2013, p. 149). Não uma redução da percepção, mas um transbordamento:

“O que nos interessa aqui é esse ponto-limítrofe da escola rosseliniana: um olhar que se desliga do quadro, não mais se fixa ansiosamente sobre os aspectos ‘importantes’ do mundo, pois prefere estar atento ao insignificante, perder-se no fluxo sensório-temporal da realidade fenomênica. Esse olhar gasta mais tempo que o habitual para transitar de uma porção de espaço a outra, de um corpo a outro, como se quisesse perceber os pequenos eventos que se escondem entre as coisas”. (OLIVEIRA, 2013, p. 194-195).

Este cinema é um convite a lançar um olhar centrífugo sobre a imagem, uma vez que o movimento aparentemente insignificante e banal, que faz do espectador uma espécie *flanêur* contemporâneo por entre a realidade que transborda desse quadro, pode ser, exatamente por suas qualidades dispersivas, uma porta de entrada para o estabelecimento de uma nova produção de sentidos, desse sentimento de “estar no mundo”. É como se nos fosse possível, mesmo depois de conhecermos todos os códigos de crença e descrença na imagem implantados por mais de um século de narrativas cinematográficas clássicas ou modernas, uma segunda chance de termos contato visual com o almoço do bebê, dos Irmãos Lumière, e ela nos soasse como uma primeira vez. Só que agora, mais que nunca, o balançar dos galhos de árvore ao fundo assumir-se-iam tão significantes quanto a ação dos corpos em primeiro plano, e tivéssemos todo o tempo do mundo para flutuar entre um e outro, ao sabor dos afetos que transitam de um

ponto a outro da tela. Talvez neste momento nada aparenta ser mais saboroso que poder deixar o olhar flunar por entre as diversas camadas do cotidiano e de seus corpos em incessante movimento, desapressadamente captados pela câmera. Mesmo que nós, espectadores deste início de século, façamos uso de uma “confiança desconfiada” para acreditarmos nesse real tão convidativo que a tela cinematográfica nos apresenta.

Referências bibliográficas

AUMONT, Jacques. **O olho interminável: Cinema e pintura**. São Paulo: Cosac & Naify, 2004a.

_____. **Moderno? Por que o cinema se tornou a mais singular das artes**. Campinas: Papyrus, 2008a.

BAECQUE, Antoine de. “Mister Hou e a experiência do olhar”. In: MARQUES, Luisa (org.). **Hou Hsiao-Hsien e o cinema de memórias fragmentadas**. Rio de Janeiro: CCBB RJ, 2010.

BAECQUE, Antoine de; LALANNE, Jean-Marc. “Elogio dos entorpecentes”. In: MARQUES, Luisa (org.). **Hou Hsiao-Hsien e o cinema de memórias fragmentadas**. Rio de Janeiro: CCBB RJ, 2010.

BLANCHOT, Maurice. “A Fala Cotidiana”. In **A Conversa Infinita**. A Experiência Limite. Vol. 2. São Paulo: Escuta, 2007, 235/246.

BONITZER, Pascal. **El campo ciego: Ensayos sobre el realismo em el cine**. Buenos Aires: Santiago Arcos, 2007.

BORDWELL, David. **Figuras Traçadas na luz: A encenação no cinema**. Campinas: Papyrus, 2008.

BORDWELL, David e THOMPSON, Kristin. “Espaço e narrativa nos filmes de Ozu”. In: NAGIB, Lúcia e PARENTE, André. **Ozu: O extraordinário cineasta do cotidiano**. São Paulo: Marco Zero/Cinemateca Brasileira, 1990.

BUCCI-GLUCKSMANN, Christine. **Estética de lo efímero**. Madrid: Arena Libros, 2006.

BURKITT, Ian. “The time and space of everyday life”. In: **Cultural Studies**, Volume 18, Numbers 2-3, Numbers 2-3/March/May, 2004, 211-227.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação: economia, sociedade e cultura – A Sociedade em Rede, vol. 1**. São Paulo: Paz e Terra, 2000.

CLUCAS, Stephen. “Cultural phenomenology and the everyday”. In: **Critical Quarterly**, Vol. 42, Number 1, April 2000.

- DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DESSER, David. **“Introduction: A filmmaker for all seasons”**. In: DESSER, David. **Ozu’s Tokio Story**. Cambridge/New York/Melbourne: Cambridge University Press, 1997.
- FRANÇA, Andréa. **Terras e fronteiras no cinema político contemporâneo**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2003.
- HELLER, Agnes. **O cotidiano e a história**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.
- HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- KUNIGAMI, Keiji. “Naomi Kawase e o presente”. In MAIA, Carla e MOURÃO, Patrícia (org.): **O cinema de Naomi Kawase**. Rio de Janeiro: CCBB RJ, 2011.
- LOPES, Denilson. **A delicadeza: Estética, experiência e paisagens**. Brasília: Ed. UnB/Finatec, 2007.
- _____. **“O efeito Ozu: Em busca de um outro cotidiano”**. In: PAIVA, Samuel. et al. (Org.) **XI Estudos de cinema e audiovisual: Socine**. São Paulo: Socine, 2010.
- MARKS, Laura. **The Skin of Film**. Londres/Durham: Duke University Press, 2000.
- MARTIN, Adrian. **¿Qué es el cine moderno?** Santiago (Chile): Uqbar Editores, 2008.
- MARTIN-BARBERO, Jesus e REY, Gérman. **Os exercícios do ver**. São Paulo: Senac, 2001.
- McKIBBIN, Tony. **“Situations over stories: Café Lumière and Hou Hsiao-Hsien”**. In: **Senses of Cinema**, n. 39, maio de 2006. Melbourne, Austrália, 2006. Disponível em: <http://www.sensesofcinema.com/2006/39/cafe_lumiere>, acesso em 10/01/2012.
- MORLEY, David. **“Belongings”**, In: **European Journal of Cultural Studies**, 4, 2001, p.425/448.
- OLIVEIRA JR, Luiz Carlos. **A mise-en-scène no cinema: Do clássico ao cinema de fluxo**. Campinas: Papyrus, 2013.
- _____. **A estética do fluxo no cinema contemporâneo**. Niterói: UFF, 2006 (Monografia de conclusão de curso de Graduação em Cinema, inédita).
- PESSOA, Fernando. **O livro do desassossego**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.
- SEIGWORTH, Gregory. **“Banality for Cultural Studies”**. In: **Cultural Studies**, 18 ¾, 2004, p.227/268.
- SEIGWORTH, Gregory e GARDINER, Michael. **“Rethinking Everyday Life”** In: **Cultural Studies**, 18, ¾, 2004, p.39/59

TARKOVSKI, Andrei. **Esculpir o tempo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

Geração A1-5 e o cinema brasileiro: o olhar rodriguiano sobre a "revolução dos costumes"

AI-5 generation and Brazilian cinema:
rodriguean look on the "customs revolution "

Michely Peres Andrade

michely_andrade@yahoo.com.br

Mestre e doutora em Sociologia pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Em suas pesquisas, tem se dedicado à Sociologia da Comunicação e da Literatura.

PPG|COM Programa de Pós-Graduação
COMUNICAÇÃO UFF
PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO

Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

ANDRADE, Michely Peres. *Geração A1-5 e o cinema brasileiro: o olhar rodriguiano sobre a "revolução dos costumes"*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 131-152

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na cultura midiática"

Contracampo

Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.

www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 9 de jul. de 2014
Aceito em: 28 de mar. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo tem como objetivo discutir o conceito de Imersão como elemento na construção de experiência na prática de jogos narrativos de videogame. Em uma sociedade repleta de estímulos, torna-se essencial para qualquer mídia conseguir atrair e manter a atenção do usuário sobre si. No caso do jogo narrativo de videogame, a atenção é o primeiro passo para um algo maior: a imersão. Esta é um estado em que o jogador tem a sensação de controlar um personagem e de fazer parte de um mundo ficcional. A imersão permite ao jogador esquecer que está apenas jogando e passar horas na prática de uma mesma atividade.

Palavras-chave: Videogame. Narrativa. Imersão.

Abstract

This article aims to discuss the concept of immersion as an element to create experience in the practice of narrative video games. In a society full of stimuli, it is essential for any media to attract and maintain the user's attention upon itself. In the case of narrative video game, the attention is the first step towards something bigger: the immersion. This is a state wherein the player has the feeling of controlling a character and being part of a fictional world. Immersion allows the player to forget that he is just playing and to spend hours in the same activity.

Keywords: Video game. Storytelling. Immersion.

O universo rodriguiano

Na tentativa de compreender o olhar rodriguiano sobre as mudanças ocorridas na intimidade do brasileiro na segunda metade do século XX, bem como o impacto dessa obra na “Geração AI-5”, utilizamos as considerações de Jurandir Freire Costa (1985) sobre as afinidades entre a ascensão da “cultura subjetivista” no Brasil e a normatização médica das relações familiares e da sexualidade desde o século XIX.

Entre as décadas de 1940 e 1980, Nelson Rodrigues demonstrou ser um dos precursores do que hoje denominamos de “artista multimídia”, ao produzir centenas de crônicas, peças, contos, romances, folhetins e telenovelas; colaborar para o roteiro de várias adaptações cinematográficas da sua própria obra, além de ter atuado em uma das suas peças como “Tio Raul” em *Perdoa-me por me traíres*, encenada em 1957, no Teatro Municipal do Rio de Janeiro.

O cenário artístico brasileiro em que foram encenadas as suas primeiras peças, *A mulher sem pecado* (1941) e *Vestido de noiva* (1943), ainda não havia absorvido as revoluções técnicas e artísticas empreendidas pela Semana de Arte Moderna de 1922. As peças oswaldianas, que décadas mais tarde foram reconhecidas como um teatro de ruptura, amargaram nos anos 30 o confinamento ao texto, dado o atraso da nossa atividade teatral, cujos ditames estéticos restringiam-se, basicamente, ao teatro de revista popular e ao melodrama sem grandes exigências estéticas (MAGALDI, 1992).

Segundo os críticos teatrais da época, *Vestido de noiva* viera responder aos apelos de artistas e intelectuais do início da década de 1940, que reivindicavam a incorporação imediata da estética vanguardista ao teatro brasileiro; uma estética que fosse associada ao modernismo e ao experimentalismo. Escrita em três planos – o da realidade, o da memória e o da alucinação – *Vestido de noiva* tornou-se exemplo fundamental de uma linguagem teatral moderna, onde é nítida a incorporação de elementos da arte cinematográfica, como a justaposição de tempo e espaço, a fragmentação, além da velocidade pela qual são desencadeadas as cenas.

Com as novidades que a montagem de *Vestido de noiva* trouxe para o espectador brasileiro, graças ao encontro de Ziembinsk com o universo rodriguiano, o recente dramaturgo foi aclamado como o responsável por revolucionar o teatro nacional. Em contrapartida, ao escrever *Álbum de família* em 1946, Nelson Rodrigues rapidamente

conheceu a outra face do mundo artístico da época, ou seja, a interdição do Estado Novo e o conservadorismo dos seus espectadores e críticos.

Voltando a explorar temáticas sexuais, a peça radicaliza no seu olhar paródico sobre a instituição familiar ao narrar a trajetória de uma família tomada por uma série de amores incestuosos, cuja moral e a racionalidade sucumbem aos seus descontroles emocionais e sexuais. Nesse sentido, com *Álbum de família*, Nelson Rodrigues inaugura o que viria a ser denominado de o ciclo das peças “desagradáveis”, dado o mal estar que estas causavam na plateia, horrorizada com a quantidade de incestos, traições e mortes que “sujavam” a imagem da “sagrada família”.

As suas peças, sem exceção, trazem a sexualidade como palco das contradições mais nefastas do ser humano. Sábato Magaldi (1992), ao reunir a obra de Nelson Rodrigues com o consentimento do próprio autor, organizou-a em: peças psicológicas: *A mulher sem pecado* (1941), *Vestido de noiva* (1943), *Valsa n. 6* (1951), *Viúva, porém honesta* (1957) e *Anti-Nelson Rodrigues* (1973); peças míticas: *Álbum de família* (1946), *Anjo Negro* (1947), *Senhora dos Afogados* (1947) e *Dorotéia* (1949); tragédias cariocas I: *A falecida* (1953), *Perdoa-me por me traíres* (1957), *Os sete gatinhos* (1958) e *Boca de ouro* (1959) e tragédias cariocas II: *A serpente* (1978), *O beijo no asfalto* (1960), *Toda nudez será castigada* (1965) e *Otto Lara Rezende ou Bonitinha, mas ordinária* (1962).

Primeiramente, as peças psicológicas, como o próprio termo já denuncia, são caracterizadas pela “viagem interna” dos seus personagens, onde os delírios do inconsciente ou subconsciente vêm à tona durante toda a trama. Em segundo lugar, as peças míticas são marcadas por um caráter atemporal dos conflitos, quer dizer, situações que podem ser vivenciadas por personagens sem localização geográfica ou histórica determinada. As tragédias cariocas, por sua vez, revelariam a face mais “realista” do autor, levada ao palco por intermédio do cotidiano, da “existência próxima e palpável” dos seus personagens, de preferência emergida das ruas e da vida dos subúrbios cariocas (MAGALDI, 1992).

Por insistir em assuntos da vida privada, quer dizer, “no que há por trás do buraco da fechadura” (1996), bem como o caracterizou a escritora Clarice Lispector no início da década de 60, autores como Maria José Carneiro (1985), Sérvulo Figueira (1985), Ismail Xavier (2003) e Adriana Facina (2004), afirmam que a família

rodriguiana seria uma representação artística extremamente pertinente para pensarmos sobre o conflito entre modernidade e tradição, vivenciado por países cujo processo de modernização ocorreu de maneira assimétrica.

Modernas arcaicas, provincianas, tais personagens não alcançam o moderno moderno. Por outro lado, pelo que se delineia nos seus percursos, bem como pelas opiniões de quem orchestra tal repetição ad nauseum do seu infortúnio, seu deslocamento em direção a uma sociedade permissiva e de consumo não as salva das velhas contradições entre moral e desejo. O progresso dissolve valores e faz avançar a “mais cínica de todas as épocas”, nas palavras de Nelson Rodrigues; nada de melhor, portanto, coloca à vista em substituição a uma ordem patriarcal desmoralizada pelos novos costumes e minada por dentro, seja por uma galeria de maridos fracos cuja mediocridade, moralismo ou paranóia arruinam a vida conjugal. Por essas e outras vias, o escritor desenha a crítica incisiva do presente, conduzindo o processo da família a partir de um pressuposto: modernidade rima com decadência. E mergulha num mar de fraquezas humanas e corrupção (XAVIER, 2003, p.162).

A peça *Toda nudez será castigada* e o romance *O casamento* foram escritos por Nelson Rodrigues em 1965 e 1966, respectivamente, logo após o golpe civil-militar. Paralelamente aos acontecimentos observados nas esferas política e econômica, a sociedade brasileira acolhia com certa ambiguidade as mudanças ocorridas no universo familiar, nos padrões de consumo, nas expressões artísticas e na expansão dos meios de comunicação. Como é sabido, tais transformações refletem a nova etapa no processo de modernização e urbanização da sociedade brasileira, iniciada timidamente nas primeiras décadas do século XX e reforçada a partir do projeto desenvolvimentista do governo de Juscelino Kubitschek.

Toda nudez será castiga e *O casamento* denunciam, porém, um outro lado dessa sociedade em vias de modernização. Enquanto os jornais diários informavam os brasileiros sobre a Guerra fria, a guerrilha urbana, o Cinema Novo, os Beatles e a minissaia, Nelson Rodrigues narrava a trajetória de personagens como Herculano e Sabino, arquétipos da decadência patriarcal, cujo antigo controle sobre filhos e esposa que caracterizavam a família tradicional perdia sua legitimidade.

Enquanto em *Toda nudez será castigada* o chefe de família não consegue desvencilhar-se da moral que caracterizava a tradição, tampouco exercer a parca autoridade sobre o único filho, o romance *O casamento* revela o desespero de Sabino,

que nutre um sentimento incestuoso por sua filha Glorinha, adolescente que utiliza tal sentimento a fim de manipular o próprio pai.

Em ambas as obras, as relações intrafamiliares são tomadas pela hipocrisia, revelando a sua dimensão melodramática a partir do tom rocambolésco exposto no decorrer da narrativa, além das reviravoltas que normalmente marcam o seu desfecho. Nelas podemos encontrar as constantes da literatura rodriguiana, como as paixões incestuosas, os conflitos entre pais e filhos, as relações extraconjugais e as paródias direcionadas aos agentes de controle, tais como o padre e o médico.

Se no drama convencional parte desses temas ganham um desfecho reconciliatório, no universo rodriguiano prevalece a dimensão tragicômica. Normalmente não há ganhos individuais nem institucionais quando a cortina se fecha, já que a desagregação total da família e a ausência de outros modelos que possam sugerir indícios de uma possível renovação dessa instituição são elementos marcantes da catarse rodriguiana. Segundo Nelson Rodrigues, em defesa da sua peça *Perdoa-me por me traíres* (1957), acusada de sensacionalista:

A ficção, para ser purificadora, precisa ser atroz. O personagem é vil para que não sejamos. Ele realiza a miséria inconfessa de cada um de nós. A partir do momento em que Ana Karenina, ou Bovary, trai, muitas senhoras da vida real deixarão de fazê-lo. No Crime e castigo Raskolnikov mata uma velha e, no mesmo instante, o ódio social que fermenta em nós está diminuído, aplacado. Ele matou por todos (...) Para salvar a plateia, é preciso encher o palco de assassinos, de adúlteros, de insanos e, em suma, de uma rajada de monstros. São os nossos monstros, dos quais eventualmente nos libertamos, para depois recriá-los (RODRIGUES 1996, p. 15).

Como já concebia Aristóteles, a arte, sobretudo a trágica, exerce uma função socialmente “higiênica”. O ser humano, afirmava, tem necessidades passionais, tem sede de emoções violentas. Ora, uma comunidade próspera e bem organizada não pode nem deve satisfazer-lhe tais necessidades. Mas a arte as satisfaz, de maneira socialmente benéfica, porque purifica as paixões, as enobrece e as harmoniza. “Funciona como uma espécie de purgação, isto é, como um remédio, expele os maus humores, liberta os anseios perigosos”. Para Aristóteles, o medo e a piedade são as paixões predominantes na arte trágica (SOURIAU, 1993, p. 05).

Lembrando a máxima aristotélica, Nelson Rodrigues sugere que o teatro para conseguir o seu poder de catarse precisa promover um choque emocional na plateia, ou

seja, uma “tensão dionisíaca” no público. Recorrendo ao envolvimento emocional do espectador e não ao seu distanciamento racional, por vezes almejado pelas escolas brechtianas, Nelson Rodrigues percebe no teatro o despertar dos indivíduos, via o seu poder “purgativo”, isto é, o reconhecimento da face hedionda presente em cada um. Nesse horizonte, o verdadeiro teatro agride sempre.

Agredidos o autor, o diretor, os intérpretes, os personagens e os espectadores. Qualquer peça autêntica e qualquer uma é um julgamento brutal. Mas um julgamento que não absolve nunca, que só condena. Quando escrevo as minhas peças, eu condeno todo mundo e a mim próprio (RODRIGUES, p. 23, 2004).

Sua agressão é destinada principalmente à esfera privada, aos dramas de família que atravessam desde o cotidiano do homem comum até a mais alta classe. Mas ao investir em dinâmicas privadas ou libidinais de maneira “purgativa”, sua obra também projeta uma dimensão política na forma de alegorias nacionais, ao narrar os dramas privados de personagens como Herculano, Sabino, “Seu” Noronha, Geni ou Glorinha.

Trata-se de uma combinação curiosa. Isso porque a pretensão em “higienizar socialmente o público” nem sempre encontra êxito, uma vez que o tratamento grotesco dado aos elementos trágicos acaba por despertar outros sentimentos no público. Os conceitos de alegoria e paródia, nesse sentido, podem ajudar a compreender melhor a ambiguidade presente no universo rodriguiano.

Cultura brasileira e a sua matriz alegórico-paródica

Em linhas gerais, a palavra alegoria possui suas raízes etimológicas na língua grega, derivada das palavras *allos* (outro), e *agoreuein* (falar na ágora, usar linguagem pública). Para os estudiosos da linguagem, “expressar-se alegoricamente” corresponde, grosso modo, a “dizer uma coisa para significar outra” (ROUANET, 1986). Num sentido amplo, o conceito de alegoria é entendido aqui como um tipo de texto, manifestação ou expressão de caráter artístico ou cultural, que demande decifração ou complemento hermenêutico.

Por recusar a ideia de totalização, o conceito alegoria transformou-se em um importante procedimento teórico-metodológico, capaz de perceber os significados ocultos, as múltiplas significações, a ambiguidade e a abertura semântica de

determinados registros artísticos. A alegoria, nesse sentido, remete a uma forma de representação em aberto, não totalizante e que trabalha, fundamentalmente, com fragmentos de uma realidade em estilhaços.

Conforme Ângela Maria Dias (1999), a presença da linguagem alegórica na cultura brasileira tem sido extremamente marcante, principalmente em movimentos artísticos como o modernismo de 1920 e o Tropicalismo. Haveria, em linhas gerais, duas matrizes de construção reflexiva da nossa nacionalidade, empreendidas no decorrer do século XX. A primeira delas seria a matriz alegórico-paródica, cuja dimensão crítica e qualidade metonímica conformam uma espécie de “dialogismo do absurdo” (DIAS, 1999, p. 40).

A matriz alegórico-paródica possui uma identificação com aquilo que Mikhail Bakhtin em *A cultura popular na Idade Média e no Renascimento* (1993) denominou de “carnavalização”. Neste trabalho já considerado um clássico, Bakhtin analisa a importância das manifestações populares representadas na obra de François Rabelais e a transposição do “espírito carnavalesco” com o recurso do realismo grotesco, encontrado em *Gargântua e Pantagrue* e utilizado para satirizar instituições como a igreja e a cultura oficial do período:

“O riso e a visão carnavalesca do mundo, que estão na base do grotesco, destroem a seriedade unilateral e as pretensões de significação incondicional e intemporal e liberam a consciência, o pensamento e a imaginação humana, que ficam assim disponíveis para o desenvolvimento de novas possibilidades. Daí uma certa “carnavalização” da consciência precede e prepara sempre as grandes transformações, mesmo no mundo científico. No mundo grotesco, qualquer “id” é desmistificado e transforma-se em “espantalho cômico”; ao penetrar nesse mundo, mesmo no mundo do grotesco romântico, sentimos uma alegria especial e “licenciosa” do pensamento e da imaginação” (BAKHTIN, 1993, p.43).

Os estudos de Bakhtin sobre a literatura de François Rabelais procuraram compreender o lócus de inversão, produto da imaginação paródica do artista sobre o seu contexto social. A partir desses textos, Mikhail Bakhtin desenvolve uma rica contribuição para a análise literária, observando o contexto de François Rabelais através das manifestações populares, do carnaval, da cultura do riso, das paródias sacras e dos recursos linguísticos blasfêmicos que circulavam nas praças públicas.

A “carnavalização” transposta para a arte, portanto, está atrelada às ideias de ridicularização das hierarquias institucionais, que possibilitariam aos indivíduos uma

espécie de “riso catártico”, semelhante ao espírito dionisíaco. Por outro lado, a adoção de estratégias paródicas e de inversão não está, necessariamente, ligada a uma alusão direta ao carnaval *per se*. Segundo Robert Stam, autor profundamente influenciado pela escola bakhtiniana e responsável por transpor tais conceitos para os estudos de cinema, podemos esquematizar as ideias interligadas ao espírito carnavalesco, a partir dos seguintes pressupostos:

“1)A atualização dos mitos perenes da natureza,2) a ênfase da ligação entre a vida e a morte, através do sacrifício ritual e orgiástico, bastante utilizado nos estudos de Georges Bataille,3) a noção da bissexualidade e do travestismo, como inversões de papéis sexuais,4) a celebração do corpo grotesco e das partes inferiores do corpo,5) a ideia de inversão e subversão de papéis sociais,6) a imagem do mundo social como um perpétuo coroamento e descoroamento,7) o topos do carnaval como o reino da ambiguidade alegre e lócus de sentimentos de união,8) referências à linguagem obscena e ao non-sense,9) ruptura com as regras de etiqueta e de boas maneiras,10) a estética que preza pela assimetria e o heterogêneo e 11) a noção de carnaval como espetáculo participante, onde elimina-se as barreiras que separam o espetáculo do espectador (STAM, 1992, p. 46-47).

Bakhtin descreveu o espírito do carnaval do final da Idade Média como um festival utópico no qual o riso gozava de uma simbólica vitória sobre a opressão advinda das hierarquias institucionais; ou ainda, como uma vida alternativa, projetada por uma transcendência catártica, capaz de apagar as diferenças e instalar diferenças novas e instáveis (Idem).

Na cultura brasileira, encontramos exemplos do espírito carnavalesco ou da matriz “alegórico-paródica” nos discursos satíricos de Gregório de Mattos, nas chanchadas, no cinema de Glauber Rocha, no teatro de José Celso Martinez e em obras como *Macunaíma* de Mário de Andrade. Totalmente inversa, a matriz “simbólico-integradora” presidiria “o projeto literário do Romantismo ontológico-nacionalista, capaz de tornar-se, nas palavras de Antonio Candido, a língua geral duma sociedade à busca do autoconhecimento” (DIAS, 1999).

São exemplos dessa última matriz as representações do bom selvagem indígena, encontradas na nossa literatura romântica, além das inúmeras produções cinematográficas que exaltavam uma história oficial do país como harmônica e integrada, encomendadas pelos governos militares na década de 1970, sob a chancela da Embrafilme.

Quanto ao universo rodriguiano, encontramos uma ambiguidade curiosa. Combinadas dialogicamente, as duas matrizes vêm em cena expor o esfacelamento completo da instituição familiar, decorrente do conflito entre indivíduo e estrutura, vida moderna e tradição, ou, em alguns casos, entre natureza e cultura, oferecendo um material literário e dramático extremamente rico para pensarmos as dimensões social e política de um país em vias de modernização na segunda metade do século XX.

As obras rodriguianas frequentemente revelam-se como expressões do alegórico-paródico, onde a desagregação da estrutura familiar encontra o seu clímax a partir da completa inversão dos papéis sociais. O esfacelamento completo da família, nesse sentido, convida o espectador a celebrar o triunfo do indivíduo e da transgressão sobre a instituição e a interdição.

Em outros casos, porém, a ruína familiar ocorre sob a condenação dos seus membros, convidando o espectador à catarse purgativa que o integra novamente à comunidade. Nessas obras, não há ganhos individuais, nem recursos que indiquem a possibilidade de inversão e renovação dos papéis instituídos pela tradição e interdição. Veremos a partir de agora como esses elementos passam a ser valorizados pela classe artística e intelectual brasileira no final da década de 1960. Diferentes cineastas, cada um ao seu modo, conseguiram recriar os conflitos que atravessam os personagens rodriguianos, dando a eles colorações diversas.

Nelson Rodrigues e o cinema brasileiro

A prática de adaptar textos literários para o cinema possui presença marcante no cinema nacional, onde encontramos uma gama de autores consagrados da literatura brasileira, como Graciliano Ramos, Jorge Amado, Machado de Assis, Nelson Rodrigues, entre outros, que tiveram algumas de suas obras transpostas para as telas do cinema.

Nelson Rodrigues, nesse sentido, tornou-se o autor mais revisitado do cinema nacional, visto que mais de 20 produções cinematográficas foram inspiradas em sua obra. O período em análise no presente texto é marcado pelas adaptações de *Toda nudez será castigada* e *O casamento*.

Nestas obras, Nelson narra os dramas de Herculano e Sabino, dois patriarcas decadentes, que não possuem mais o tradicional controle sobre os membros da sua família. Enquanto Herculano em *Toda nudez será castigada* é manipulado pelas tias e pelo filho, que o privam de uma vida sexual ativa e de um novo casamento com a prostituta Geni, Sabino, personagem principal de *O casamento*, nutre uma paixão por sua filha Glorinha, que consegue manipular tal sentimento em benefício próprio.

Ambas as famílias são permeadas por conflitos entre moral e desejo, e as figuras do médico e do padre aparecem como confessionários e mediadores desses conflitos. Em contrapartida, esses agentes de controle são constantemente parodiados e ridicularizados, onde as interdições e a moral revelam-se frágeis e dispensáveis frente ao desejo. Esses são apenas alguns dos inúmeros elementos narrativos que vêm a público para minar a imagem da “sagrada família”, que servira de vitrine ideológica para o golpe civil-militar de 1964.

Embora Nelson Rodrigues tenha construído uma relação bastante cordial com alguns dos governos militares devido às crônicas que ficaram conhecidas pelo seu humor cortante direcionado à esquerda e à “festiva”, suas peças e o romance *O casamento* produziram imagens extremamente pessimistas sobre o país. A partir dos seus dramas familiares, jovens artistas encontraram um material audiovisual rico a ser explorado.

Se em 1965/66, período em que obras como *Toda nudez* e *O casamento* foram escritas, o cenário intelectual-artístico estava marcado pela forte influência da tradição marxista e pela crença em uma revolução via atuação político-pedagógica, com o acirramento da censura e a instauração do Ato Institucional nº 5, em 1968, o deboche e a paródia do movimento tropicalista e da revalorização antropofágica da década de 1920 vão dar uma nova tônica ao debate político. Proibidos de realizar qualquer conteúdo considerado “subversivo”, os cineastas redirecionaram o seu olhar para a esfera privada, encontrando na literatura rodriguiana material suficiente para um cinema de desbunde.

Mas essa não era a primeira vez que o “teatro desagradável” ganhava as telas do cinema. A primeira adaptação cinematográfica da obra de Nelson Rodrigues foi *Meu destino é pecar*, filme dirigido pelo argentino Manuel Pelufo em 1952 e produzido pela companhia cinematográfica Maristela. Segundo Hernani Heffner (2005, p. 19), o filme é

marcado por uma linguagem melodramática e gótica, cujo resultado final não teria agradado nem ao escritor, nem ao público brasileiro da época.

Anteriores às adaptações de *Toda nudez será castigada* (1973) e *O casamento* (1975) tivemos ainda as leituras de *Boca de Ouro* (1962), dirigida por Nelson Pereira dos Santos, *Bonitinha, mas ordinária* de 1963, dirigido por J. P. de Carvalho e Jece Valadão, *Asfalto selvagem* e *A falecida*, realizados por J. B. Tanko e Leon Hirszman, ambos em 1964, *O beijo* (1965), de Flávio Tambellini, e *Engraçadinha depois dos trinta*, dirigido por J. B. Tanko em 1966 (*idem*). *Boca de Ouro*, de Nelson Pereira dos Santos e *A falecida* (1964), adaptada por Leon Hirszman, compõem as leituras cinemanovistas da obra do dramaturgo, cuja influência do neorrealismo italiano tornou-se presente.

Em *Boca de Ouro*, Nelson Pereira tentou realizar um diálogo entre o universo rodriguiano e a política cultural de esquerda em voga na época, marcado pelo nacional-popular, o que ocasionou uma recepção mais favorável com o público. Em contrapartida, *A falecida*, de Leon Hirszman, já não teria conseguido essa articulação. Críticos afirmam que a leitura extremamente politizada do diretor teria sufocado a dimensão cômica do texto original.

Para muitos dos seus críticos, *A falecida* “é um filme sobre o povo, mas não para o povo; sobre o subúrbio, mas não para o subúrbio” (ARAÚJO, 2005, p. 23), crítica, aliás, que acompanhou várias produções da primeira fase do Cinema Novo. Já as demais adaptações tentaram promover, em certa medida, um ambiente de questionamento e mudanças comportamentais em curso, em meio ao clima de “liberação sexual”.

Com a instauração de um regime antidemocrático de direita em 1964 e, posteriormente, com o acirramento do autoritarismo político em 1968, os cenários artístico e cinematográfico, predominantemente marcados por uma política cultural de esquerda, passam a ter uma relação complexa com o Estado e com os órgãos censores. Em relação ao cenário cinematográfico, o Estado passa a dedicar uma atenção maior, característica até então inédita para a história do cinema nacional.

Com a criação da Embrafilme em 1969, fica claro o papel que o Estado militar passa a conferir ao cinema: a consolidação de uma indústria cultural, que, junto à televisão, representava o seu maior investimento simbólico e ideológico. Segundo José Mario Ortiz Ramos (1983, p. 117), haverá uma gradativa convergência entre as

mudanças na concepção em torno do nacionalismo e da cultura brasileira, assumidas por antigos cinemanovistas e a política cultural estatal, que passa a ser extremamente centralizadora no decorrer da década de 1970, com a ajuda do Plano Nacional de Cultura e da Embrafilme.

Sobre a ligação entre os cineastas oriundos dos movimentos de esquerda e o projeto da Embrafilme, articulado pelo regime autoritário de direita, Marina Soler Jorge afirma que: “A relação desses cineastas com a Embrafilme se explica pela busca da industrialização do cinema brasileiro como parte de um desenvolvimento nacional e a tentativa de levar os problemas culturais para o interior das preocupações do Estado” (JORGE, 2003, p. 161).

Com um governo autoritário em convergência com os interesses econômicos das classes dirigentes, além da consolidação e expansão dos meios de comunicação de massa, o artista brasileiro passa a repensar o papel da arte naquele contexto, seu diálogo com o público e a compreensão acerca dessa sociedade. Por outro lado, autores como Roberto Schwarz (2005) e Renato Ortiz Ramos (1983), irão sugerir que mesmo iniciado o período mais repressor da ditadura em 1968, o cenário cultural e artístico brasileiro irá vivenciar um clima progressista, principalmente com a emergência do movimento tropicalista.

O Tropicalismo encontrou um repertório cultural e um cenário artístico que mesclava desencantamento político, conservadorismo comportamental, presente tanto na esquerda mais ortodoxa quanto na ala direitista, experimentalismo artístico, remanescente dos movimentos concretistas e neoconcretistas, o diálogo com a cultura *pop*, a influência dos movimentos jovens de contracultura e a antropofagia oswaldiana. Como nos mostra Ismail Xavier, trata-se de um momento em que passamos de uma arte pedagógico-conscientizadora para espetáculos provocativos que se apoiavam em estratégias de agressão e colagens *pop*.

A ironia dos tropicalistas privilegiava a sociedade de consumo como alvo, num momento em que, no Brasil, há uma nova forma de entender a questão da indústria cultural e o novo patamar de mercantilização da arte, da informação e do comportamento jovem, incluída aí a rebeldia. A tradição do rádio e da televisão passa a ser observada com outros olhos: “o cinema reincorpora a chanchada, os artistas trabalham com maior nuance as ambiguidades do fenômeno Carmem Miranda, antes

reduzida a um paradigma do colonialismo; a vanguarda flerta com o Kitsch, abandonando de vez qualquer resíduo de pureza tanto no eixo da poesia quanto no eixo da questão nacional” (XAVIER, 2001, p. 29).

Segundo Ismail Xavier, no período pós *Terra em transe* (1967) e sob a atmosfera tropicalista, a sociedade brasileira teria representado “a perda da inocência diante da sociedade de consumo e mobilizou o dinamismo do próprio mercado para tentar uma radicalização de seu poder dissolvente do lado patriarcal, coisa de família, da tradição nacional” (idem).

Paralelamente ao clima de neoantropofagia que marcava o cenário artístico brasileiro, a chamada “revolução dos costumes” ou os movimentos “liberacionistas” ganhavam repercussão entre os jovens brasileiros dos setores médios. Acompanhando esse movimento, ao longo da década de 1970 o cinema nacional assiste à proliferação dos dramas de família e questões da vida privada, em substituição às temáticas políticas e sociais que se transformaram em alvos fáceis de censura a partir do AI-5. Nelson Rodrigues, assim como outros personagens do cenário cultural brasileiro, passaram a ser homenageados e constantemente revisitados, como podemos demonstrar no artigo de Torquato Neto intitulado *Tropicalismo para iniciantes*, no auge do movimento em 1968:

“Porta-voz do movimento, por enquanto, é o jornalista e compositor Nelson Motta, que divulgou esta semana, num vespertino carioca, o primeiro manifesto do movimento. E fazem parte dele, entre outros: Caetano Veloso, Rogério Duarte, Gilberto Gil, Nara Leão, Glauber Rocha, Carlos Diegues, Gustavo Dahl, Antônio Dias, Chico Buarque, Valter Lima Jr. e José Carlos Capinan. Muitas adesões estão sendo esperadas de São Paulo e é possível que Rogério Duprat, Júlio Medaglia e muita gente mais tenham inscrições efetuadas imediatamente. O papa do Tropicalismo – e não poderia faltar um – pode ser José Celso Martinez Corrêa. Um deus do movimento: Nelson Rodrigues. Uma musa: Vicente Celestino. Outra musa: Gilda de Abreu (Apud CALADO, 2000, p. 180).

É nesse contexto que cineastas como Arnaldo Jabor encontram na obra de Nelson Rodrigues a possibilidade de produzir uma observação política a partir de um autor já consagrado popularmente, conhecido pela sua carga melodramática e paródica e que projetava uma crítica social sobre o país em seus textos, mesmo que o ponto de partida fosse a família e a sexualidade dos seus personagens.

Antes do seu diálogo com a obra de Nelson Rodrigues, Arnaldo Jabor havia dirigido dois longas: *Opinião pública* (1967) e *Pindorama* (1971). Enquanto *Opinião pública* está atrelado a uma linguagem mais próxima ao “cinema verité”, trazendo à tona ideias e conflitos da classe média brasileira pós-64, *Pindorama* é marcado por um olhar alegórico-paródico, ao retratar o Brasil colônia com humor, deboche e inversão.

Toda nudez será castigada representará um divisor de águas na trajetória de Jabor. A partir desse filme, o cineasta abdica da sátira de Gregório de Mattos, presente em *Pindorama*, e desloca o seu olhar cinematográfico para os dramas privados da classe média brasileira, que desembocarão nas suas produções futuras como: *O casamento* (1975), outra adaptação rodriguiana, *Tudo bem* (1978), *Eu te amo* (1981) e *Eu sei que vou te amar* (1986).

Assim como Jabor, outros cineastas, inclusive remanescentes do Cinema Novo ou do Cinema Marginal, continuaram produzindo obras significativas, muitas vezes em diálogo com a própria Embrafilme. Mas a proliferação e o sucesso das comédias eróticas chamaram bastante atenção dos dirigentes da empresa e de cineastas das mais diferentes posições políticas. Como afirma José Mario Ortiz Ramos, a articulação que se estabelece entre uma produção de caráter comercial – florescendo a comédia erótica, que eventualmente recebe financiamento do Estado – e uma produção “cultural” (o filme “histórico” ou “literário”) delinea a forma global da ação ideológica do Estado para o campo cinematográfico (RAMOS, 1983, p. 98).

Diante de tais configurações, a inserção de filmes como *Toda nudez será castigada* e *O casamento* é um exemplo plausível das contradições que norteavam o cinema brasileiro da época. Embora a obra rodriguiana possua um apelo erótico ao gosto popular e aos investimentos da Embrafilme, seus personagens e dramas caracterizam-se, como já foi observado anteriormente, por uma visão extremamente paródica e debochada sobre a instituição familiar e a sociedade brasileira, ou seja, uma contravisão do Brasil harmonioso e unificado que o Estado procurava inocular na década de 1970.

As adaptações realizadas por Jabor teriam conseguido, portanto, articular crítica social e atualização dos conflitos rodriguianos, juntamente aos questionamentos que se faziam presentes na agenda cultural da época, tais como “revolução dos costumes”,

“liberação sexual” e “conflito de gerações”. Mas para isto, o cineasta recorreu ao financiamento da Empresa Brasileira de Filmes (Embrafilme), que o concedeu.

Fruto da "geração AI-5", a leitura de Jabor sobre o universo rodriguiano reflete o processo de individuação característico da cultura subjetivista da época. Formada por jovens dos setores médios brasileiros, segundo Jurandir Freire Costa, encontramos duas alas dessa geração. A primeira variante da cultura ou ideologia subjetivista seria formada pelos jargões do bem estar corporal, cuja preocupação com o corpo e com a saúde são os elementos mais constitutivos. A outra variante corresponde à ala vanguardista, composta por jovens que justificam suas condutas como "liberadas" e "revolucionárias". Seus gestos e intenções são percebidos como um não dado à repressiva moralidade burguesa e à igualmente repressiva moral apregoada pela esquerda marxista, politicamente ortodoxa e conservadora (COSTA, 1985).

Essa geração foi fortemente influenciada pelos movimentos jovens que ocorriam na Europa e nos EUA, que percebiam nos psicotrópicos e na psicanálise sua função liberadora. A identificação desses jovens não é mais com o proletariado enquanto classe revolucionária, tal como estava presente nos Centros Populares de Cultura da UNE. A ala vanguardista passa a valorizar a marginalidade urbana, a liberação erótica, a experiência das drogas, a festa, a psicanálise, a bissexualidade e uma série de rupturas comportamentais que visavam uma crítica aos padrões instaurados.

Para Jurandir Freire Costa (1985), tais elementos caracterizaram o processo de individuação vivenciado pela geração AI-5, cuja ideologia subjetivista, por vezes interpretada como "crise de valores" ou "conflito de gerações", seria apenas uma variante da ideologia da privacidade ou da intimidade, de longa data embutida nas sociedades ocidentais. Ela emerge a partir do processo de higienização e de individuação, propagado pela medicina social na metade do século XIX.

Família, sexualidade e individuação

De acordo com Costa (1985), o que singulariza socialmente a geração pós-68 é seu projeto de vida hedonista, onde prevalecem princípios idiossincráticos de orientação social, baseados no "respeito" à liberdade e ao desejo de cada um. Os indivíduos passaram a buscar fora da família os meios necessários à definição do bom e do mau, do

certo e do errado. Proliferam, então, as agências criadoras de regras que, ao mesmo tempo, ajudam a família a "modernizar-se" e a "orientar-se" socialmente, em direção a valores comuns (Costa, 1985, p. 138).

Em *Ordem médica e norma familiar*, Costa (1999) discute o processo de normatização médica do comportamento privado no Brasil e sua importância na formação de um Estado moderno. A partir da contribuição de Michael Foucault sobre o poder disciplinar no desenvolvimento das sociedades modernas, Jurandir Freire Costa afirma que a medicina social possuiu um papel fundamental na normatização das condutas, dos sentimentos e da moral dos brasileiros, antes regida e reconduzida pela igreja católica, pela tradição e pelo *pater familias*.

Esses fatores inviabilizavam o desenvolvimento da individuação e de um modo de vida burguês, necessário à construção do Estado moderno brasileiro. O objetivo higiênico de recondução dos indivíduos à tutela do Estado, portanto, redefiniu as formas de convivência íntima, assinalando, a cada um dos membros da família, novos papéis e novas funções.

A partir das reflexões de Michael Foucault sobre o papel do poder disciplinar na construção do mundo moderno, o autor afirma que a constituição do Estado brasileiro necessitava da criação de um tipo de intervenção normativa, que não lesasse as liberdades individuais. Essas são o sustentáculo da ideologia liberal e que permaneciam ameaçadas pelas formas arcaicas em que eram arraigadas as relações intrafamiliares no Brasil, ou seja, extremamente patriarcais e autorreferentes, onde a “família não gerava cidadãos e sim parentes”. (Idem)

Estimulando a competição interna entre eles, “freando aqui e ali os excessos individuais, dando novas significações aos vínculos entre homens, mulheres, adultos e crianças, a medicina higiênica formulou, enfim, uma ética compatível com a sobrevivência econômica e a solidez do núcleo familiar burguês” (COSTA, 1999, p. 110). A regulação médica disciplinar, nesse sentido, assumia a forma de uma militância moral. Adotando essa perspectiva, o processo descrito de “higienização da família” seria a gênese do “indivíduo psicologizado”, tal como o conhecemos nos dias atuais, que encontrou na difusão da psicanálise e na individuação da geração AI-5 apenas uma renovação.

As sucessivas gerações formadas por essa pedagogia higienizada teriam produzido o indivíduo urbano típico do nosso tempo. Indivíduo fisicamente e sexualmente obcecado pelo seu corpo; “moral e sentimentalmente centrado em sua dor e seu prazer” (COSTA, 1999, p.214). O universo rodriguiano, nesse sentido, lança um olhar crítico e paródico sobre o declínio da ordem patriarcal e a consolidação desses agentes modernizadores da família e da sexualidade. O padre e o médico sempre estão presentes, dando conselhos aos membros da família. Os pontos de vista, porém, não convergem, intensificando os conflitos que já se apresentam de antemão. Essa característica, tão marcante da obra de Nelson Rodrigues, pode ser ilustrada pelos cuidados destinados ao personagem Serginho, filho do recém-viúvo Herculano em *Toda nudez será castigada*:

Diálogo 1: Herculano e o médico:

Herculano (impulsivamente) – Qual foi a sua impressão, doutor?

Médico – A pior possível!

Herculano – Não me assuste!

Médico – Herculano, na vida desse menino está tudo errado!

Herculano – O senhor diz muito mimo?

Médico – Um rapaz que tem 17 anos, 17?

Herculano – Fez 18.

Médico – Dezoito. Um homem, Herculano. Hoje, um garoto de 14 anos assalta, mata. Tudo é adulto. Serginho tem namorada? Não tem, não.

Herculano – que eu saiba,

Médico (afirmativo) – Não! Nunca teve! Ele me confessou. Outra coisa: - não faz vida sexual. Não conhece nem o prazer solitário. Vocês querem criar um monstro? Simplesmente, esse menino precisa viver! E não devia ficar com as tias!

Herculano (apanha, vorazmente, a sugestão) – o senhor agora disse tudo! Tem toda razão doutor. As tias! Serginho precisava ser afastado das tias!

Médico – Também acho! Também acho!

Herculano – Agora o senhor vai dar sua opinião. Uma viagem seria bom para Serginho?

Médico – Seria ótimo! Ótimo!

Diálogo 2: Herculano e o padre

Herculano – Padre Nicolau, eu vim aqui porque. Eu queria que o senhor me ajudasse. Preciso de sua ajuda.

Padre (rápido e malicioso) – É sobre uma viagem?

Herculano (atônito) – O senhor já sabe?

Padre – Parece.

Herculano – Então, minhas tias estiveram aqui?

Padre – Deixe as perguntas para mim.

Herculano (sofrido) – Padre, o senhor quer me ajudar?

Padre (melífluo) – Sou contra essa viagem.

Herculano – O senhor não concorda?

Padre (com mais vivacidade) – A troco de que soltar esse menino no mundo? Meu filho, você pode perder esse rapaz. Ele não está preparado para a solidão. Outra coisa: a ideia da viagem é sua?

Herculano – Pois é. Não é minha. Do médico.

Padre – Ah, então, muito pior.

Herculano – Não entendi. Por que muito pior?

Padre – Esse médico não é um que tem atividade política?

Herculano – Socialista.

Padre – Socialista, comunista, trotskista, tudo dá na mesma. Acredite: - Só o canalha precisa de uma ideologia que o justifique e o absolva. O menino deve ficar com as tias.

A releitura tropicalista e cinematográfica do universo rodriguiano vem satirizar os conflitos entre uma juventude que se quer moderna e o fantasma do modelo tradicional de família, onde o indivíduo é anulado em nome de uma falsa coesão. Se, por um lado, estamos falando de uma obra que satirizava os elementos tradicionais da família, por outro, os "agentes modernizadores", como as figuras do médico e do psicanalista, também são alvos constantes do seu humor cortante.

São mudanças sociais baseadas em um “recentramento” corpóreo que representam a conversão da família burguesa às ideologias do bem-estar do corpo, do sexo e do psiquismo, típicas das sociedades de consumo. Nesse contexto, não só o cinema brasileiro, mas a cinematografia mundial, de modo geral, assiste a uma proliferação de filmes que tendem a problematizar esses elementos, principalmente, aqueles relacionados à sexualidade e ao erotismo. Basta lembrarmos de produções como *Laranja mecânica* (1971) de Stanley Kubrick, *O último tango em Paris* (1972) de Bertolucci e *O império dos sentidos* (1976) de Nagisa Oshima.

E não será apenas o cinema que desnudará o corpo e a sexualidade. Nas artes plásticas, no teatro e na dança, o papel do corpo e da nudez passa a ter centralidade, com a ajuda de *happenings* e performances, cujos autores estavam imbuídos pelo clima de “transgressão das proibições e dos tabus”.

No Brasil do final da década de 1970, a tematização da sexualidade conseguiu recordes de bilheteria, o que acabou desencadeando em um gênero cinematográfico próprio: as conhecidas “porno-chanchadas”. Estas foram responsáveis por levar as classes populares às salas de cinema, que haviam sido esvaziadas com a decadência das chanchadas na década de 1950.

A dimensão erótica marcante dos personagens de Nelson Rodrigues serviu de grande apelo comercial para o cinema brasileiro, impulsionado por essa atmosfera de “liberação sexual”. Isso porque ao manifestar a necessidade de individuação, a cultura subjetivista levou os indivíduos a recorrerem cada vez mais a agências de controle e à manutenção da identidade pessoal, agora mediada pelo consumo massificado e pela Indústria cultural.

Esse movimento não esteriliza, porém, formas renovadas de apropriação política e alegórico-paródica do universo rodriguiano. A articulação entre crise paterna, precariedade juvenil e desordem familiar levou Jabor e outros artistas a realizarem uma alegoria para toda uma sociedade. Não foi ingênua, por exemplo, a presença marcante das cores da bandeira do Brasil no guarda-roupa da prostituta Geni, personagem emblemática dessa obra contraditória, aberta e dilacerante.

Referências bibliográficas

BAKHTIN, Mikhail. A cultura popular na idade média e no renascimento: O contexto de François Rabelais. São Paulo-Brasília, Editora Universidade de Brasília, 1993.

CALADO, Carlos. Tropicália: A história de uma revolução musical. São Paulo, Editora. 34, 2000.

CARNEIRO, Maria. “A desagradável família de Nelson Rodrigues”, in: Uma nova família? O moderno e o arcaico na família brasileira, FIGUEIRA, Sérvulo (org.). Rio de Janeiro, Zahar, 1986.

CASTRO, Ruy. O anjo pornográfico. São Paulo, Companhia das Letras, 1992.

COSTA, Jurandir Freire. "Sobre a geração AI-5", In: Violência e Psicanálise. Rio de Janeiro, Graal, 1985.

_____ Ordem médica e norma familiar. Rio de Janeiro, Graal, 1999.

DIAS, Maria Ângela. A missão e o grande show: Políticas culturais no Brasil anos 60 e depois. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1999.

FACINA, Adriana. Santos e Canalhas: Uma análise antropológica da obra de Nelson Rodrigues. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2004.

FAVARETTO, Celso. Tropicália: Alegoria, alegria. São Paulo, Kairós Livraria e Editora, 1979.

FIGUEIRA, Sérvulo. Uma nova família? O moderno e o arcaico na família de classe média brasileira. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Editor, 1986.

JORGE, Maria Soler. Industrialização cinematográfica e cinema popular no Brasil dos anos 70 e 80. Rev. História: Questões & debates, n. 38, Curitiba, Editora UFPR, 2003.

MAGALDI, Sábato. Nelson Rodrigues: dramaturgia e encenações. São Paulo, Editora Perspectivas, 1992.

RAMOS, José Ortiz. Cinema, Estado e lutas culturais: anos 50, 60 e 70. Rio de Janeiro, Paz e Terra, 1983.

RODRIGUES, Nelson. Teatro Completo Vol.1: Peças psicológicas. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2004.

_____ Teatro Completo Vol. 2: Peças míticas. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2004.

_____ Teatro Completo Vol. 3: Tragédias cariocas I. Rio de Janeiro, Editora Nova Fronteira, 1985.

_____ Teatro Completo Vol. 4: Tragédias cariocas II. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2004.

_____ O casamento. Rio de Janeiro, Editora Agir, 2006.

_____ O remador de Ben Hur: confissões culturais. São Paulo, Companhia das Letras, 1996.

_____ O óbvio ululante. Rio de Janeiro, Eldorado Editora, 1968.

_____ A cabra vadia. São Paulo, Companhia das Letras, 1995.

SCHWARZ, Roberto. "Cultura e política, 1964-1969", in: Cultura e política. São Paulo, Paz e Terra, 2005.

SOURIAU, Etienne. Chaves da estética. Rio de Janeiro, Ed. Civilização brasileira, 1993.

STAM, Robert. Bakhtin: Da teoria literária à cultura de massa. São Paulo, Editora Ática, 1992.

XAVIER, Ismail. O olhar e a cena: Melodrama, Hollywood, Cinema Novo, Nelson Rodrigues. São Paulo, Cosac e Naify, 2003.

_____ O cinema brasileiro moderno. São Paulo, Paz e Terra, 2001.

Filmografia

A dama do loteação (1978), Neville D'Almeida.

A falecida (1964), Leon Hirszman.

Álbum de família: uma história devassa (1981), Braz Chediak.

Boca de Ouro (1962), Nelson Pereira dos Santos.

Bonitinha, mas ordinária (1981), Braz Chediak.

Engraçadinha (1980), Haroldo marinho Barbosa.

O casamento (1975), Arnaldo Jabor.

Terra em transe (1968), Glauber Rocha.

Toda nudez será castigada (1973), Arnaldo Jabor.

Tudo bem (1978), Arnaldo Jabor.

Sobre essa tal de fotografia latinoamericana: uma análise do processo de demarcação de uma suposta essência fotográfica latina

About such a Latin American photography:
an analysis on the demarcation process of an alleged Latin
Photographic Essence

Ana Carolina Lima Santos
outracarol@gmail.com

Professora do curso de Jornalismo da Universidade Federal de Ouro Preto, doutoranda no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais e pesquisadora convidada no Instituto de Investigaciones Estéticas da Universidad Nacional Autónoma de México.



Ao citar este artigo, utilize a seguinte referência bibliográfica

SANTOS, Ana Carolina Lima. *Sobre essa tal de fotografia latinoamericana: uma análise do processo de demarcação de uma suposta essência fotográfica latina*. In: **Revista Contracampo**, v. 29, n. 1, ed. abril ano 2014. Niterói: Contracampo, 2014. Pags: 153-168

Edição 29/2014

Ensaio temático "Imersão na Cultura Midiática"

Contracampo
Niterói (RJ), v. 29, n. 1, abril./2014.
www.uff.br/contracampo

e-ISSN 2238-2577

Enviado em: 31 de jan. de 2014
Aceito em: 4 de abr. de 2014

A Revista Contracampo é uma revista eletrônica do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense e tem como objetivo contribuir para a reflexão crítica em torno do campo midiático, atuando como espaço de circulação da pesquisa e do pensamento acadêmico.

Resumo

Este artigo examina o processo de delimitação de um tipo específico de fotodocumentário, aquele politicamente engajado com os problemas sociais da América Latina, como suposta essência da fotografia da região. Investigam-se, em particular, os antecedentes de um projeto de identidade estabelecido nas décadas de 1970 e 1980 e a influência que as atuações do Consejo Mexicano de Fotografía e do seu então presidente Pedro Meyer exerceu na conformação de tal projeto, em especial, durante as duas primeiras edições do Coloquio Latinoamericano de Fotografía, nas quais essa identidade para a fotografia local foi defendida. Ao final, arrolam-se duas consequências daí decorrentes: a visibilidade dada a uma rica produção fotográfica que passou a ser divulgada internacionalmente e o ocultamento de trabalhos realizados segundo outras propostas.

Palavras-chave: fotografia latinoamericana, fotografia documental, Pedro Meyer, Consejo Mexicano de Fotografía, Coloquios Latinoamericanos de Fotografía.

Abstract

This paper examines the process of delimitation of an alleged essence of Latin American photography, identify with a specific type of political engaged documentary. Particularity, it's investigated the history of an identity project established in the 1970s and 1980s and the role that Mexican Council of Photography and its former chairman, Pedro Meyer, played in this project during the two first editions of the Latin American Colloquium of Photography. Two main consequences are listed: the visibility given to a rich photographic production that became internationally disseminated and concealment of other proposals, alternatives to the canon.

Keywords: Latin American photography, photodocumentary, Pedro Meyer, Mexican Council of Photography, Latin American Colloquium of Photography.

Introdução

Falar em ‘fotografia latinoamericana’ traz, de saída, um problema no que diz respeito à própria abrangência que o termo possui. Dentro dessa mesma rubrica, poderia se incluir uma pluralidade de correntes, autores e obras que apareceram ao longo dos anos na Argentina, na Bolívia, no Brasil, no Chile, na Colômbia, em Costa Rica, em Cuba, no Equador, em El Salvador, na Guatemala, no Haiti, em Honduras, no México, na Nicarágua, no Panamá, no Paraguai, no Peru, na República Dominicana, no Uruguai e na Venezuela. Entretanto, ainda que nunca tenha implicado uma unidade ou homogeneidade na produção fotográfica desses países, essa denominação costuma aludir a um tipo específico de fotodocumentário, politicamente engajado com os problemas sociais da América Latina. Trata-se, portanto, de uma etiqueta classificatória e reducionista. Ainda assim, em tal sentido restritivo, esse termo tem sido repetidamente utilizado em exposições e colóquios, além de ser mobilizado por diversos fotógrafos da região como uma maneira de apontar o ideal de uma escola local integrada (CASTELLOTE, 2003).

O presente artigo parte dessa constatação para avaliar a maneira como a demarcação dessa suposta essência fotográfica latinoamericana foi empreendida. Primeiramente, são analisados os antecedentes de um projeto de identidade levado a cabo nas décadas de 1970 e 1980 e, em seguida, observam-se as práticas e discursos de alguns fotógrafos (em especial, do espanhol naturalizado mexicano Pedro Meyer) que se envolveram na construção desse projeto propriamente dito, sobretudo, a partir de uma agenda estabelecida pelo Consejo Mexicano de Fotografía e endossada nos Coloquios Latinoamericanos de Fotografía. Neles, é possível perceber que a delimitação de uma identidade para a fotografia local foi motivada pelo desejo de abalizar um estilo fotográfico que identificasse a comunidade latinoamericana, sob o pretexto de assinalar uma diferença em relação ao que estava sendo produzido por fotógrafos estadunidenses e europeus e, desse modo, conformar uma resistência anti-imperialista que cumprisse o compromisso moral de atender as necessidades expressivas dos latinos.

2. Da tendência ruralista e indigenista à América miserável, os antecedentes de um projeto de identidade para a fotografia latinoamericana

Desde sua invenção, a fotografia foi tomada como instrumento para dar acesso a realidades geográficas e socioculturais desconhecidas. Por conta disso, ao ser introduzida no Novo Mundo, ainda nos limites de uma proposta colonialista, a fotografia foi amplamente utilizada para a missão de documentar terras e povos ignotos. De fato, a fotografia, na América, teve seu início vinculado à prática de europeus que, na passagem do século XIX para o XX, cruzavam o Atlântico interessados em registrar realidades distantes da sua (DEBROISE, 2005). O propósito principal desses fotógrafos era, por conseguinte, mostrar paisagens e personagens que parecessem diferentes daquelas vivenciadas cotidianamente. As cenas rurais e as figuras indígenas, contrastando com o universo progressista e branco do europeu, converteram-se nos temas preferidos da maioria das fotografias realizadas na região.



Figura 1. Martín Chambi, Aborigen de los Andes, 1935.



Figura 2. Graciela Iturbide, Juchitán de las mujeres, 1979.

Com o tempo, mesmo quando se despreendeu da produção de fotografos estrangeiros, a fotografia de boa parte da América, especificamente da América Latina, foi marcada por essa tendência inicial. Formou-se, assim, tanto a partir da obra de estrangeiros quanto de fotógrafos locais, uma tradição ruralista e indigenista que parecia unificar a produção de todos os países da região. Como exemplo, podem ser citados muitos trabalhos do brasileiro Marc Ferrez (1843-1923) e da suíça naturalizada brasileira Claudia Andujar (1931), do chileno Gustavo Milet Ramírez (1860-1917), das mexicanas Graciela Iturbide (1942) e Mariana Yampolsky (1925-2002), dos peruanos Juan Manuel Figueroa Aznar (1878-1951) e Martín Chambi (1891-1973), do equatoriano Hugo Cifuentes (1923-2000), do venezuelano Henrique Avril (1865-1950), da suíça radicada na Venezuela Barbara Bandli (1932), entre outros.

Para além dessas tendências ruralistas e indigenistas, um outro denominador comum da produção local era a fotografia que mirava a realidade empobrecida, marginalizada e violenta da região, que, inclusive, em muitos casos, englobava e se confundia com o ruralismo e o indigenismo. Em geral, essas imagens eram igualmente caracterizadas por um desejo de apreender o diferente. Se, em um primeiro momento, a fotografia realizada nesses países buscava no rural e no indígena marcas de alteridade; nesse instante, dando seguimento a essa disposição, os fotógrafos focavam suas atenções novamente em grupos sociais que enxergavam como ‘o outro’, isto é, as classes mais baixas e marginalizadas. A visão de fora para dentro era substituída por um

olhar igualmente deslocado, de baixo para cima – e que em muito também repetia os códigos que os países desenvolvidos mobilizavam para representar o chamado Terceiro Mundo. É o caso de uma parcela significativa das obras de diversos fotógrafos da região, como do português radicado no Brasil Juca Martins (1944), do cubano Raúl Corrales (1925-2006), do dominicano Wifredo García (1935) e dos mexicanos Nacho López (1923–1986) e Héctor García (1923-2012).

Essas três tendências foram intensificadas quando, em 1977, alguns importantes nomes da fotografia mexicana fundaram o Consejo Mexicano de Fotografía (CMF). Juntos, esses agitadores da cena local estabeleceram como meta da organização, o fortalecimento e a difusão da produção latinoamericana. Com tal objetivo estabelecido, o CMF buscou delinear a especificidade da fotografia latina a partir de um tipo de fotodocumentário centrado no imperativo da revelação da dura realidade de sua terra, seja em seu meio rural, indígena ou marginalizado. Retratar o aspecto sofrido desses povos passou, então, a ser a preocupação basilar dessas fotografias: a imagem era essencialmente convertida em uma arte de denúncia, aliada no combate às desigualdades e às violências sociais. Nesse sentido, as fotografias eram utilizadas como ferramenta para revelar uma América Latina miserável; dela capturando momentos que pudessem se converter em testemunho dos fatos e, dessa maneira, em uma forma de conscientizar o público sobre o que acontecia a sua volta e, que muitas vezes, passava despercebido. O importante era, portanto, “hacer un arte de compromiso (y no de evasión)”¹ (CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA, 1978, p. 7).

¹ “Fazer uma arte de compromisso (e não de evasão)” (tradução livre).



Figura 3. Héctor García, Niño en el vientre de concreto, 1952.



Figura 4. Juca Martins, Menores na clínica de Congonhas, 1980.

Mas esse uso político tinha, ademais, outro fim: a delimitação de uma identidade própria. De acordo com essa visão, refletir a realidade local configurava-se como uma maneira de buscar uma identidade que fizesse frente aos estereótipos baseados no exotismo que eram impostos do exterior. Como afirmou Pedro Meyer (1935) em um dos colóquios organizados pelo CMF, se a produção local estava condicionada “por imágenes iconográficas de otras latitudes por las cuales no llegamos a descubrir nuestra propia identidad, aquello que nos identifique y diferencie de manera singular”,

fotografar o seu entorno era uma forma de “manifestarnos en contra del colonialismo cultural”² (MEYER, 1978, p. 6) – ainda que, sem perceber, esses fotógrafos dessem forma a uma identidade que reverberava um anseio estabelecido pela mirada estrangeira e, em muitas manifestações, fosse igualmente carregada de exotismo.

3. O Consejo Mexicano de Fotografía, os Coloquios Latinoamericanos de Fotografía e o estabelecimento de uma especificidade da fotografia local

A história desse momento da fotografia latinoamericana confunde-se bastante com a atuação de um fotógrafo em específico: Pedro Meyer. Em 1975, já sendo reconhecido internamente como um dos principais fotógrafos do México, Meyer viajou a Nova Iorque, Paris, Milão e Arles na intenção de lançar-se internacionalmente. A experiência, sem muito sucesso, o fez perceber a necessidade de criar espaços para a exibição da produção dos fotógrafos latinoamericanos. “Me parecía que los centros de poder, por ejemplo, Nueva York o Europa, nos obligaban a todos nada más ver sino que allá y no nos dejaban espacio para nuestra propia producción, la nuestra cultura, los nuestros autores”³, relatou em entrevista (SANTOS, 2013, p. 2). Sintomático disso era, para ele, o fato de que sequer os fotógrafos locais conheciam o trabalho de outros colegas da região. Ele mesmo, durante essas viagens, ao ser questionado sobre o panorama da fotografia latinoamericana, deu-se conta do seu desconhecimento sobre ele.

Por conta disso, ao retornar ao México, Meyer deu início às primeiras tentativas de entrar em contato com outros fotógrafos, escrevendo-lhe cartas a fim de mapear os principais representantes da fotografia da região e, assim, estabelecer uma rede local. Nelas, ele já deixava entrever a vontade de realizar um encontro para reuni-los. Através desses contatos preliminares, uma rede de aproximadamente mil fotógrafos e críticos da

² “Por imágenes iconográficas de otras latitudes [pelas quais] não chegamos a descobrir nossa própria identidade, aquilo que nos identifica e nos diferencia de maneira singular [...] nos manifestarnos contra o colonialismo cultural” (tradução livre).

³ “Parecia-me que os centros de poder, como Nova Iorque ou Europa, nos obrigavam a ver nada mais que a eles e nos deixavam sem espaço para a nossa própria produção, para a nossa cultura, para os nossos autores” (tradução livre).

fotografia foi estabelecida. Foi justamente tentando potencializar e ampliar esses contatos e, mais do que isso, viabilizar o encontro por ele já idealizado que, em 1977, Meyer agrupou alguns fotógrafos para fundar o CMF.

Além dele, o conselho foi inicialmente formado por Raquel Tibol (1923), Jorge Alberto Marique (1936), Lázaro Blanco (1938-2011) e Enrique Franco (1939), aos quais logo se juntaram Nacho López, José Luís Neyra (1930), Rodrigo Moya (1934) e Julieta Jiménez Cacho (1951). O objetivo estabelecido pelo grupo na sua ata de fundação foi o de enaltecer a produção local, tendo como primeira medida a organização de um colóquio latinoamericano de fotografia. Na primeira reunião do CMF, realizada em 17 de fevereiro, seus membros já propuseram a pergunta que deveria guiar toda a execução do colóquio: “¿qué es y qué puede ser la fotografía social latinoamericana?”⁴ (CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA, 1977, p. 2). Era, pois, a fotografia social que lhes interessava. Como consequência, a identificação com um tipo de fotografia documental politicamente comprometida com os problemas sociais foi por eles proposta.

Com essa questão como pano de fundo, entre os dias 11 e 19 de maio de 1978, na Cidade do México, realizou-se o I Coloquio Latinoamericano de Fotografía. Durante a conferência de abertura, na condição de presidente da associação promotora do evento, Meyer discorreu sobre a necessidade de os latinoamericanos tomarem consciência das condições sociais e políticas da região, destacando o papel que a fotografia documental deveria exercer nesse sentido. A fala de Meyer foi marcada, assim, pela defesa de que a fotografia local deveria ser produzida “de las entrañas de estas tierras”⁵ (MEYER, 1978, p. 9) e guiada prioritariamente pela intenção de “denunciar aquello que nos duele o interesa”, em uma espécie de “proclama de independencia para todos los artistas visuales de América Latina”⁶ (Ibidem).

⁴ “O que é e o que pode vir a ser a fotografia social latinoamericana?” (tradução livre).

⁵ “Das estranhas dessas terras” (tradução livre).

⁶ “Denunciar aquilo que nos dói ou nos interessa [...], como proclamação de independência para todos os artistas visuais da América Latina” (tradução livre).

O mesmo aconteceu alguns anos depois, em 1981, durante o II Coloquio Latinoamericano de Fotografía. Ainda como presidente do Consejo Mexicano de Fotografía, Meyer proferiu uma palestra que novamente enfatizava a importância das obras dos fotógrafos latinoamericanos vincularem-se “al testimonio, a la denuncia, a la interpretación, a todos los aspectos de una fotografía comprometida con las luchas de estos pueblos”⁷ (MEYER, 1981, p. 73), isto é, dos latinos, especialmente dos grupos que eram vítimas de uma exploração e de uma repressão sistemáticas. A fotografia era percebida, então, como uma arma contra tudo isso. A ideia de que se deveria “disparar una cámara como quien dispara una metralleta”⁸ (FACIO, 1981, p. 105), como a argentina Sara Facio (1932) defendeu na ocasião, definia bem a concepção que guiava tais fotógrafos.

Além das palavras de Meyer e de outros palestrantes dos colóquios que seguiram o mesmo rumo, as *Muestras de Fotografía Latinoamericana, Hecho en Latinoamerica*, realizadas como parte dos colóquios, apostavam na fotografia documental engajada. Nas exposições, poucos eram os trabalhos efetivados segundo outras propostas. Fotografias abstratas e conceituais, por exemplo, embora pudessem ser encontradas nessas exposições, eram minoria. A corrente aí dominante era a da fotografia documental, nos termos de testemunho e de denuncia colocados por Meyer, a exemplo das imagens que tomavam como central de seus discursos a realidade de grupos que se encontravam à margem da sociedade, como os índios, os negros, os camponeses e as classes mais baixas. Curiosamente, uma fotografia de Meyer que integrou a primeira edição da mostra se diferenciava nesse contexto. *La señora y sus sirvientes*, embora também fosse uma fotografia comprometida, contrastava com as outras porque, nela, a desigualdade social se fazia ver não por meio do retrato da situação desses grupos, mas da riqueza que a produzia. Ela também era a única imagem embutida de uma autocrítica, posto que a senhora rica que aparece junto aos seus empregados era a mãe do fotógrafo.

⁷ “Ao testemunho, à denúncia, à interpretação, a todos os aspectos de uma fotografia comprometida com as lutas desses povos” (tradução livre).

⁸ “Disparar uma câmera como quem dispara uma metralhadora” (tradução livre).



Figura 5. Pedro Meyer, La señora y sus sirvientas, 1977.

Com suas poucas linhas de fuga, a exposição (o colóquio e a atuação do CMF como um todo) incomodou os que acreditavam em outros modos de fazer fotografia não abarcados por essa organização. Auto intitulando-se ‘desaconselhados’, esses fotógrafos dissidentes formaram grupos alternativos que faziam oposição ao que se gestava em torno da fotografia local. Dessas iniciativas nasceram diversas coligações, sobretudo no México, como o Fotógrafos Independientes, o El Rollo e o Taller de la Luz. Para eles, “el problema consistió en que dicho grupo [del CMF] estuvo encabezado desde su formación por individuos representes de una sola tendencia, lo cual imposibilitó el pluralismo necesario para iniciar el proceso constitutivo del consejo bajo una base dialéctica”⁹ (FOTOGRAFOS INDEPENDIENTES, 1978, apud BUSTUS, 2007, p. 53) e resultou na imposição de amarras que reduziam a vasta produção local a uma única corrente.

Essas acusações chegaram a ser rebatidas por Pedro Meyer durante a conferência de abertura do II Coloquio Latinoamericano de Fotografía. Ele disse, nessa ocasião, que a abundância das fotografias de conteúdo social não era causalidade ou imposição de uns poucos, mas uma resposta espontânea frente à própria realidade turbulenta que se

⁹ “O problema residia no fato de que dito grupo [do CMF] esteve liderado desde a sua formação por indivíduos representantes de uma só tendência, o que impossibilitou o pluralismo necessário para iniciar o processo constitutivo do conselho sob uma base dialética” (tradução livre).

vivia então. Até hoje esse argumento é usado por ele. Em entrevista recente, ao ser perguntado sobre o modo como as discussões realizadas durante os colóquios se refletiram na produção fotográfica local, Meyer lembrou ter sido acusado de forçar uma certa hierarquização, na qual se tendia a privilegiar exclusivamente o fotodocumentário com finalidade política. “¿Como voy yo a inventar todo eso? Era la época, el ambiente de la época. Lo que se discutía en esos lugares era también lo que se fotografiaba porque era lo que se vivía, esa cosa politizada. La fotografía artística, entre comillas, era poca y mala. Así de sencillo”¹⁰, afirmou (SANTOS, 2013, p. 5).

Mas, ainda que o fotodocumentário latinoamericano não tenha sido inventado ou imposto pelo CMF, o programa adotado pela instituição acabou por enfatizar uma separação desse tipo de fotografia das demais possibilidades expressivas. A afirmação de Meyer, (des)qualificando a fotografia artística realizada no período, é emblemática. Os foto-artistas da época eram tidos por ele e por outros documentaristas que atuavam junto ao Consejo como péssimos fotógrafos. Mais do que isso, por estarem mais interessados em dimensões estéticas do que políticas, destoando por completo daquilo que era abarcado pelo discurso dominante, eles eram percebidos como “alienados [...], frívolos decadentes entregados al fútil ejercicio del arte por el arte”¹¹ (CASTRO, 1998, p. 60-61) ou “burgueses en sometimiento al imperialismo yanqui”¹² (FLORES, 2004, p. 84), como lembrado por alguns historiadores.

¹⁰ “Como eu vou inventar tudo isso? Era a época, o clima da época. O que se discutia em todos esses lugares era também o que se fotografava porque era o que se vivia, essa coisa politizada. A fotografia artística, entre aspas, era pouca e ruim. Simples assim” (tradução livre).

¹¹ “Alienados [...], frívolos decadentes entregues ao fútil exercício da arte pela arte” (tradução livre).

¹² “Burgueses submetidos ao imperialismo yanque” (tradução livre).



Figura 6. Carlos Jurado, Paisaje, 1998.



Figura 7. Ruben Ortiz Torres, Historia verdadera de la conquista de Nueva América, 2001.

Com tal pré-conceito, aqueles fotógrafos que tinham seus trabalhos realizados segundo outras propostas foram eclipsados. Dos desaconselhados, por exemplo, Carlos Jurado (1927), Salvador Lutteroth (1938), Lourdes Grobet (1940), Aníbal Angulo (1943), Jesús Sánchez Uribe (1948), Francisco Barriga (1950), Lourdes Almeida (1952), Adolfo Patiño (1954), Carlos Somonte (1954), Javier Hinojosa (1956), Rogelio Villarreal (1956), Rubén Ortiz Torres (1964), entre outros, investiram sobretudo na

fotografia de intervenção, não direta, como uma forma de se opor ao cânone engajado delimitado pelo CMF, que entendiam como limitador de suas produções. A exemplo do que aconteceu com esses fotógrafos mexicanos, outros de distintas nacionalidades latinoamericanas produziram imagens que não compartilhavam da suposta essência da fotografia local. Desses, nesse período, pouco se viu ou ouviu falar.

Os fotógrafos que ganharam projeção até o final da década de 1980 foram majoritariamente os que realizaram imagens que, de um modo ou outro, se adaptavam ao cânone historicamente delineado e, por fim, delimitado pelo Consejo, a exemplo dos já citados Claudia Andujar, Graciela Iturbide, Nacho López, além do colombiano Fernell Franco (1942-2006), do cubano Alberto Korda (1928-2001), do mexicano Enrique Bostelmann (1939-2003) e do venezuelano Paolo Gasparini (1934). Estabeleceu-se dessa maneira “un estilo documentalista ahora designado como ‘tradición’ en la fotografía latinoamericana”¹³ (BUSTUS, 2007, p. 83).

4. Considerações finais

A visibilidade que a fotografia documental latinoamericana recebeu a partir desses fotógrafos, sobretudo, impulsionado pelos Coloquios Latinoamericanos de Fotografía e pelas mostras *Hecho en Latinoamerica*, deu a ver uma rica produção fotográfica que passou a ser conhecida local e internacionalmente¹⁴. Entretanto, a despeito do que se pensava então, a fotografia da América Latina não podia ser resumida às prescrições da documentação social. Outros modos de fazer e ser fotografia latina, aos poucos, foi despontando e ganhando espaço, gerando, além de estranhamento, algumas situações curiosas, como as relatadas pelos mexicanos Edgar Ladrón de Guevara (1977) e Laura Barrón (1979). Ao apresentar suas obras a curadores

¹³ “Um estilo documental agora designado como ‘tradição’ na fotografia latinoamericana” (tradução livre).

¹⁴ A primeira mostra *Hecho en Latinoamerica* chegou a ser considerada pela revista *Time-Life* uma das exposições mais importantes de 1978. Além da menção honrosa recebida nessa revista, críticas positivas sobre a mostra foram veiculadas em publicações de renome como a *Afterimage* (escrita por Giselle Freund) e o *El Correo Catalán* (assinada por Joan Fontcuberta). Parte da exposição foi, ainda, incorporada a uma mostra itinerante que foi vista nos festivais de Veneza e de Arles e no International Center of Photography, em Nova Iorque. Com isso, pela primeira vez o circuito local ganhou visibilidade internacional, passando a ser reconhecido pelas especificidades aí demarcadas.

de outros países, os dois fotógrafos ouviram repetidas vezes comentários como “tu trabajo es interesante, es maravilloso.. ¿pero donde está la fotografía latina?” ou “¡qué onda, esto no es latino!”¹⁵ (RODRÍGUEZ, 2004, p. 102) – simplesmente por não reproduzirem elementos entendidos como caracteristicamente latinoamericanos: a marca documental, preferencialmente engajada, indigenista, ruralista ou miserabilista.

A ocorrência de tais reações, misto de surpresa e desapontamento, para além do prejuízo que pode ter causado individualmente para os fotógrafos aos quais essas marcas foram de alguma forma requisitadas, trouxe um aspecto positivo na medida em que começou a evidenciar o óbvio: existia mais traços na fotografia local do que aqueles que eram percebidos por esses olhares desatentos. A partir daí foi possível perceber, afinal, que a denominação ‘fotografia latinoamericana’, nesse sentido classificatório e reducionista, não passa de uma abstração. A fotografia latina é, na verdade, uma multiplicidade de práticas e discursos heterogêneos que adquirem maior ou menor visibilidade em determinadas épocas e contextos (FLORES, 2012), exatamente em função de processos historicamente construídos, como o aqui delineado.

Referências bibliográficas

BUSTUS, Irene. **Un discurso latinoamericano en la fotografía de los setenta en México**. Ciudad de México, Universidad Nacional Autónoma de México, 2007.

CASTELLOTE, Alejandro. “Introducción”. In: CASTELLOTE, Alejandro (org). **Mapas abiertos: fotografía latinoamericana**. Barcelona: Lunwerg Editores, 2003.

CASTRO, Fernando. “Crossover dreams: remarks on contemporary latin american photography”. In: WATRISS, Wendy; ZAMORA, Lois. **Image and memory: photography from Latin America**. Austin: Texas UP, 1998.

CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA. **Acta fundacional**. Ciudad de México: Vips, 1977.

CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA. “Convocatoria al Coloquio Latinoamericano de Fotografía”. In: **Hecho en Latinoamérica**. Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 1978.

¹⁵ “Seu trabalho é interessante, é maravilhoso, mas onde está a fotografia latina? [...] Ora, isso não é latino!” (tradução livre).

DEBROISE, Olivier. **Fuga mexicana: un recorrido por la fotografía en México.** Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2005.

FACIO, Sara. “Investigación de la fotografía y colonialismo cultural en América Latina”. In: CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA. **Memorias del Segundo Coloquio Latinoamericano de Fotografía.** Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 1981.

FLORES, Laura González. “Fotografía mexicana contemporánea: un modelo para armar”. In: DUEÑAS, María Benítez (org). **Hacia otra historia del arte en México: disolvencia, 1960-2000.** México DF: Conacultura, 2004.

FLORES, Laura González. **Política/estética: quiebres de la fotografía en Latinoamérica, años ochenta.** Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, 2012 (no publicado).

FOTOGRAFOS INDEPENDIENTES. “Los disidentes”. In: **Fotozoom**, v. 3, n. 35. México DF: Fotozoom S.A., 1978.

MEYER, Pedro. “Introducción”. In: CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA. **Memorias del Primer Coloquio Latinoamericano de Fotografía.** Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 1978.

MEYER, Pedro. “Óptica de un fotógrafo latinoamericano”. In: CONSEJO MEXICANO DE FOTOGRAFÍA. **Memorias del Segundo Coloquio Latinoamericano de Fotografía.** Ciudad de México: Instituto Nacional de Bellas Artes, 1981.

RODRÍGUEZ, Antonio José. “Realidad, ficción, construcción: las formas de la intención”. In: TREVIÑO, Estrella (org). **160 años de fotografía en México.** México DF: Conaculta: 2004.

SANTOS, Ana Carolina Lima. **Entrevista con Pedro Meyer.** Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma