RELAÇÕES INTERMIDIAIS ENTRE VIDEOJOGO E LITERATURA: A CONFIGURAÇÃO DA NARRATIVA NO GAME JOURNEY

Deyseane Pereira dos Santos Araújo
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)
deyseaneps@gmail.com

RESUMO: Este artigo ancora-se na perspectiva dos estudos intermidiáticos e tem como objetivo maior investigar as contaminações e contatos estabelecidos entre o videojogo *Journey* – lançado em 13 de março de 2012 na *Playstation Network* pela *Thatgamecompany* (TGC) – e o sistema da literatura, mediante a análise das referências intermidiáticas presentes no processo de composição da narrativa. Conforme atestamos, por meio dos contatos tramados entre os sistemas, encontramos na configuração narrativa de *Journey* processos e procedimentos tipicamente literários, evidenciados através da estruturação linear do enredo, e, sobretudo, por meio da figura do personagem/avatar que transcodifica o modo de construção do herói romanesco, criando, assim, uma mitologia da individualidade, reinventando, em nova base, a tradição romanesca através da exploração dos potenciais estéticos imanentes da literatura.

PALAVRAS-CHAVE: Videojogo; Literatura; Narrativa; *Journey*; Referências intermidiáticas.

ABSTRACT: This article is anchored in the perspective of inter-media studies and has as its main objective to investigate the contaminations and contacts established between the videogame Journey - launched on March 13, 2012 on the Playstation Network by Thatgamecompany (TGC) - and the literature system, through analysis of the intermiddle references present in the process of narrative composition. As we have seen, by means of the contacts created between the systems, we find in the narrative configuration of Journey typical literary processes and procedures, evidenced through the linear structuring of the plot, and, above all, through the figure of the character / avatar that transcodes the mode of construction of the romanesque hero, thus creating a mythology of individuality, reinventing, on a new basis, the romanesque tradition by exploiting the immanent aesthetic potentials of literature.

KEYWORDS: Videogame; Literature; Narrative; *Journey*; Intermediatic references.

INTRODUÇÃO

As reflexões sobre a pós-modernidade instituíram a tese da perda da legitimidade da narrativa. Duas razões podem sustentar tal tese: o apego da teoria pós-moderna a toda forma de fragmentação; e o descrédito contemporâneo a formas de projetos coletivos de médio e longo prazo. Acreditamos, contudo, que tal postulado pós-modernista não se aplica ao universo do vídeo contemporâneo, em particular ao universo dos videojogos ou *games*, uma vez que, como o lugar ideal da pós-modernidade, ele funciona como paradigma forte daquilo que é feito, em grande medida, pelos sistemas midiáticos atuais e demonstra, sobremaneira, o ato exacerbado de narrar da contemporaneidade.

Como cremos, a narrativa nas sociedades modernas, mas especificamente nas culturas dominantemente escriturais ou literárias, possui uma ubiquidade que a transforma em uma das principais formas de compreensão temporal do homem, pois, segundo as palavras de Paul Ricoeur, "o tempo torna-se humano na medida em que está articulado de modo narrativo" (1994, p. 15). Ela confere à realidade uma forma temporal, diacrônica e dramática, funcionando como uma tessitura através da qual encontramos "a identidade narrativa que nos constitui à luz dos relatos que nos propõe nossa cultura" (FIGUEIREDO, 2010, p. 90).

Tal como Ricoeur, entendemos que o ato de narrar é uma forma de estar no mundo, forma esta que constitui o tempo para a consciência humana. A narrativa reorganiza experiências temporais e nos ajuda a perceber "os modos de comunicação existentes na contemporaneidade, contemplando estratégias e lugares, e compreendendo a experiência humana na sua dimensão temporal" (LEMOS, 2006, p. 08). Ela é a matriz da compreensão integrativa entre os tempos sincrônicos e diacrônicos que dá densidade às memórias e aos projetos de vida.

Para Murray (2003), as narrativas sempre foram o instrumento basilar encontrado pelos agrupamentos humanos para construir comunidades, desde uma tribo reunida em volta de uma fogueira até uma comunidade global conectada por um computador de última geração. Os homens contam histórias uns aos outros e compreendem-se através delas. Assim, a narrativa é um dos mecanismos cognitivos primários para a compreensão do mundo (MURRAY, 2003). Ela está entre as matrizes semióticas fundamentais dos seres humanos.

Esta experiência de comunicação e partilha realizada através da narrativa tem sido objeto da reflexão de diversos pensadores contemporâneos, tendo se tornado lugar comum a tese, para nós infundada, da impossibilidade ou da não legitimidade da narrativa em tempos pós-modernos. De acordo com Walter Benjamin (1994), há uma impossibilidade de experiência comunicável no mundo contemporâneo, leia-se, mundo contemporâneo do autor, devido ao "monstruoso" desenvolvimento da técnica. Para este teórico, a transmissão da experiência já não é mais possível e a constituição

de uma tradição improvável. Estamos vivendo, como afirma Georg Lukács (2000), no tempo da abrangência e da fragmentação, tempo este em que a totalidade não encontra mais lugar. Essa é a razão pela qual Lukács afirma a impossibilidade de se produzirem grandes narrativas.

A "morte" da narrativa[1] na literatura é o ponto nevrálgico discutido por Benjamim em *O narrador*. Para ele, o indício primeiro que culmina na morte da narrativa é o surgimento do romance, quando se tem uma ruptura entre o mundo da oralidade (modelo exemplar da narrativa) e o da escrita que se manifesta num processo de produção e recepção diversos, pautados no isolamento do escritor e do leitor, isto é, na segregação do romancista e na leitura individual e silenciosa, como nos afirma na seguinte passagem: "a origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e não recebe conselhos nem sabe dá-los" (BENJAMIN, 1994, p. 201). O surgimento desta modalidade acaba com a faculdade de intercambiar experiências, as quais passam de pessoa a pessoa e constituem a fonte de toda narração. Logo, se não existe experiência compartilhável, não há o que contar. Para Walter Benjamin, o romance nem provém da tradição oral nem a alimenta:

> Essa característica o distingue, sobretudo, da narrativa, que representa, na prosa, o espírito épico em toda a sua pureza. Nada contribui mais para a perigosa mudez do homem interior, nada mata mais radicalmente o espírito da narrativa que o espaço cada vez maior e cada vez mais impudente que a leitura dos romances ocupa em nossa existência. (BENJAMIN, 1994, p.55)

Em suas reflexões, Walter Benjamim atribui o patamar de "verdadeira narrativa" àquela ligada a experiência de quem narra, de modo que não há narrativa, de acordo com este autor, sem que o narrador possa exercer uma das suas funções fundamentais: dar conselhos. Ora, o ato de narrar assim concebido, proveniente tão somente da oralidade, limita, sobremaneira, o caráter ubíquo da narrativa, uma vez que ela deve ser concebida não como algo ligado intrinsecamente à tradição oral, mas, antes, como "fruto da necessidade que o homem tem de contar e recontar, de um para o outro, as histórias que permeiam sua vida. E esse contar pode nascer, hoje principalmente, nos vários lugares em que a vida acontece" (RESENDE, 2006, p.165).

Se, por um lado, foi a perda da vitalidade do ato de narrar, devido ao fato de as experiências deixarem de ser comunicáveis, que chamou a atenção de Benjamin, no atual momento, o que percebemos é que é a proliferação exacerbada de narrativas que

1 Em Benjamim, leia-se narrativa tradicional.

tem imposto uma reflexão sobre si mesma. Nas palavras de Figueiredo (2010), os novos tempos têm sido caracterizados por esta proliferação de narrativas, disponibilizadas pelo mercado cultural, nos mais diferentes suportes, pois, como sabemos, as narrativas podem ser apresentadas em diferentes mídias (livros, histórias em quadrinhos, jornais, cinema, teatro, etc.) incluindo os videojogos. Sendo assim, ela é uma constante que varia em seu meio de expressão.

Para nós, o texto seminal de Walter Benjamin, que é uma leitura de outro texto fundamental para o debate sobre a narrativa, *A teoria do romance* de Georg Lukács (2000), deve ser entendido menos no sentido de uma impossibilidade da narrativa nas sociedades modernas e contemporâneas, a despeito das palavras tanto de Benjamin quanto de Lukács, do que uma mudança significativa no seu estatuto, não cabendo, a nosso ver, opor narrativa e romance, antes sendo este uma configuração moderna daquela.

Ferenc Fehér (1997), fazendo uma releitura do livro de Georg Lukács, ajuda a compreender tal mudança de estatuto na medida em que concebe o romance como uma forma narrativa que diz respeito a sociedades fundadas por relações "puramente sociais"[2], não míticas, não podendo ser considerado o fim da narrativa, mas uma nova estruturação dela, pois diz respeito ao estágio capitalista das sociedades humanas que mantém características de todas as sociedades humanas enquanto tais, sendo antes um enriquecimento da narrativa que seu fim.

Em outras palavras, se cada momento é plasmado, ao longo das transformações sociais, de modo diferenciado nos meios de produção material, a vida moderna das grandes metrópoles, ao impossibilitar ao indivíduo a constituição de uma experiência no sentido benjaminiano, faz emergir uma determinada estrutura de sentimento (WILLIAMS, 1979) que só encontra lugar de realização na forma do romance, visto que não há mais a possibilidade de construção de uma experiência articulada na memória coletiva, como era possível na narrativa tradicional. No romance, há apenas uma rememoração "do autor que tenta restituir ao vivido a forma da experiência" (QUEVEDO, 2008, p. 2).

Como cremos, a impossibilidade de construção de uma experiência não

2 O romance "[...] comporta, na essência de sua estrutura, todas as categorias que resultam do capitalismo, a primeira sociedade fundada sobre formas de vida "puramente sociais", que então não são mais, doravante, "naturais". Toda a "informidade", todo o caráter "prosaico" do romance, apresentam aproximadamente uma correspondência estrutural com a disformidade do progresso caótico no seio do qual a sociedade burguesa aniquilou as primeiras ilhas de realização da substância humana, trazendo consigo o desenvolvimento infinitamente desigual das forças inerentes. Deste modo, o romance exprime uma etapa de emancipação do homem não somente em seu "conteúdo", isto é, nas noções coletivas estruturadas por suas categorias, mas também em seu continente, a forma. Essa forma do romance não poderia aparecer sem o surgimento das categorias de sociedade "puramente social"; ora, o nascimento desta sociedade significa um enriquecimento, mesmo levando em conta sua evolução desigual. (FEHÉR, 1997, p. 36).

é fator suficientemente forte para demarcar a morte da narrativa nas sociedades contemporâneas, visto que, como veremos através da análise de *Journey*, a narrativa soube se renovar e produzir frutos de alto nível sem negar a si mesma, nem renegar seus princípios essenciais. Neste sentido, o romance, antes de ser o marcador da morte da narrativa, funciona como uma narrativa ambivalente que desterritorializa, ao instituir outros mundos, a realidade social concreta e põe em cena, como a narrativa tradicional não conseguia fazer, a vida cotidiana em toda sua contradição.

Em termos de construção narrativa, o videojogo *Journey* relata a trajetória de um andarilho em busca de resolver um mistério que se apresenta no início da jornada: a real significação da montanha iluminada que se eleva ao longe. Ao contrário de outros jogos de *mimicry* (CAILLOS, 1990), *Journey* deixa claro, desde o início, a pretensão de transformar essa jornada, aparentemente banal, em algo muito além de uma rotina cheia de atividades que se apresenta sob a desculpa de um objetivo dramático maior (GOMES, 2009). Sua premissa baseia-se na construção de uma jornada interior da personagem-jogador, na qual valores e sentimentos serão colocados em jogo durante todo o caminho. A dimensão narrativa não comporta, neste sentido, apenas um percurso espacial a ser trilhado pelo jogador. Sua configuração parece querer, de fato, "elevar o grau de subjetividade de seu protagonista [e jogador], atrelando a ele[s], à sua jornada, contornos de um arco de crescimento psicológico ao longo do jogo(...)" (GOMES, 2009, p.80), conforme veremos.

DA NARRATIVA: LINHAS DE FUGA

De acordo com Roland Barthes em *Análise Estrutural da Narrativa,* "a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades [...] não há em parte alguma povo algum sem narrativa" (1976, p.18). Essa característica universal dada à narrativa pelo primeiro Barthes (e por tantos outros teóricos) foi questionada por Jack Goody, antropólogo inglês e africanista, em seu ensaio *Da Oralidade à Escrita* - Reflexões Antropológicas sobre o Ato de Narrar. Segundo este autor, a tradição teórica amplamente difundida sobre o aspecto de que a narração faz parte tanto do indivíduo quanto da coletividade a qual esse indivíduo pertence é questionável devido ao fato de o ato de narrar não ser "uma característica universal da cultura humana, mas, antes, uma consequência da difusão da escrita, e, em seguida, da impressão" (GOODY, 2009, p. 36). Assim, a narração é concebida por este autor como uma manifestação proveniente de sociedades que, de certa forma, já possuíam uma forma rudimentar de escrita, ou seja, como um fenômeno que decorre da escrita presente nos primórdios e que, posteriormente, se potencializou com a impressão.

A tese de Jack Goody põe em xeque importantes formulações de renomados

autores que refletiram sobre a condição da narrativa na contemporaneidade, a exemplo do próprio Benjamin, quando este defendeu que o modelo exemplar de narrativa advinha da oralidade e que esta estava em vias de extinção com o surgimento do romance e da informação. Para Goody (2009, p. 64), a narração não é proveniente da oralidade, uma vez que "nas comunidades exclusivamente orais, a narrativa, em particular a narrativa de invenção, não é um traço predominante da comunidade entre adultos". Utilizando o termo "narração" de uma forma mais restrita, no sentido de "trama dotada de uma rígida estrutura sequencial" (GOODY, 2009), este autor defende que nas culturas orais, a narrativa, assim tomada, assumiu um papel menor, tendo como cisão o advento da escrita.

Ora, a inexistência ou a não predominância de narrativas em determinadas sociedades, não é, para nós, fator suficientemente forte para negar a pertinência da narrativa para a contemporaneidade nem a sua disseminação para vários contextos da atividade humana. Para nós, o importante é que, se ela não existiu desde sempre, como propõe Barthes (1976), hoje ela é fundamental. Não nos interessa saber se o narrativo é o dominante, mas sim que hoje ele é uma das saídas políticas para o império fragmentador do capitalismo pós-moderno e um dos mecanismos que vai de encontro ao esvaziamento do tempo operado por este sistema e pela globalização, uma vez que a narrativa está ligada a uma ética de um "consenso mínimo" (BOFF, 2003). Um consenso que seja, em tempos de culto da personalidade, capaz de pressupor projetos coletivos sem os quais nenhuma aglomeração humana é capaz de sobreviver, inclusive as comunidades pós-modernas, as quais, a despeito de seu profundo individualismo, precisam fundamentar sua pertença a grupos, comunidades e/ou nações.

A perda de lugar privilegiado de uma "razão narrativa" (FAYE, 1996) sofrida pela literatura não significa a perda de espaço da narrativa na contemporaneidade, nem quer dizer que esta deixou de ser importante ainda na literatura, antes, ao contrário, continua sendo fundamental, tanto que migrou para outros domínios. Hoje, a narrativa fez rizomas.

> Num rizoma, ao contrário, cada traço não remete necessariamente a um traço linguístico: cadeias semióticas de toda natureza são aí conectadas a modos de codificação muito diversos, cadeias biológicas, políticas, econômicas, etc., colocando em jogo não somente regimes de signos diferentes, mas também estatutos de estados de coisas. (DELEUZE, GUATARRI, 1995, p.4)

Vivenciamos, na atualidade, o fenômeno de deslizamento das narrativas de um meio para outro e isto tem colocado em evidência o processo contínuo de reciclagem narrativa. Este processo ajuda-nos a compreender a contínua remodelização que este material sofre em diferentes meios e suportes. Tomando as palavras de Figueiredo

(2010) aplicadas ao romance, narrativa das sociedades puramente sociais (FÉHER, 1997), poderíamos afirmar que a narrativa, de um modo geral, devido a sua vocação antinormativa e anticanônica, estabelece uma íntima interação com outros gêneros e outras linguagens. Ela possui a capacidade de se adaptar, de absorver e ser absorvida por outras formas culturais, pois lhe é característica, devido a sua maleabilidade, a capacidade de se ajustar às mudanças tecnológicas e culturais.

De acordo com Figueiredo (2010, p. 88), as transformações tecnológicas ocorridas nas últimas décadas do século XX têm gerado novas formas de vivenciar a temporalidade, motivando com isso:

> a revalorização da narrativa como instância de organização da experiência: no lugar das macronarrativas legitimadoras dos grandes projetos coletivos, com as quais as vanguardas, a seu modo, dialogam, afirmaram-se as pequenas narrativas que privilegiam as pessoas comuns e a vida privada.

Segundo esta autora, as pequenas narrativas têm surgido, nos dias atuais, como forma de autodefesa diante da experiência cotidiana de fragmentação e dispersão da pós-modernidade, como uma forma de resistência através da qual "grupos colocados à margem pela grande história afirmam sua memória e identidade" (FIGUEIREDO, 2010, p. 88).

Acrescentando as ideias de Figueiredo, não só acreditamos nessa proliferação visível da narrativa evidenciada pelo surgimento dessas pequenas narrativas, como também cremos no surgimento de outras potencialidades narrativas através de novos suportes, como no caso do videojogo – sistema criador, tradutor e disseminador de narrativas em potencial – que orquestra, através do suporte digital, variadas semioses, devido a sua natureza intermidial.

No videojogo, de modo especial em ***Journey***, o narrativo não só se faz presente como componente constitutivo, como também é o elemento que torna fundamental, para a eficácia dessa mídia, a relação entre ludismo, estratégia, sequencialidade, sem as quais este objeto não se constitui. Porém, vale ressaltar aqui desde já que a experiência narrativa de um videojogo é essencialmente diferente da experiência narrativa de um meio tradicional como a literatura, por exemplo. Enquanto "o destinatário das narrativas tradicionais permanece sentado confortavelmente em uma cadeira, sem conseguir interferir diretamente no enredo da narrativa que se apresenta a ele", na narrativa de um videojogo "o jogador altera constantemente o estado da arte do jogo, construindo assim, a cada momento, o seu próprio jogo e a sua própria narrativa" (NESTERIUK, 2009, p. 30-31). Isto, é claro, dentro dos limites preestabelecidos pelo sistema do jogo. Vale salientar também que, ao contrário do processo de criação da narrativa tradicional, na qual o escritor encontra-se isolado com os seus pensamentos, a narrativa no âmbito

do videogame já nasce dialógica, colaborativa e coletiva, e tende a se efetivar, na esfera da recepção, segundo esses mesmos padrões.

Nas pesquisas já realizadas sobre o universo dos videojogos existem algumas divergências teóricas quanto à classificação ou a não classificação desse gênero midiático como pertencente ao campo da narrativa. Os narratólogos, por exemplo, afirmam que os *videogames* funcionam como uma espécie de narrativa, outros defendem a tese de que tal mídia não pode ser caracterizada como narrativa por não pertencer ao mesmo ambiente das mídias narrativas formadas por filmes, novelas, peças de teatro, literatura, etc. Outros, porém, corroboram com esta posição acrescentando que os videojogos são tratados de forma diferenciada de outras mídias por ter a constante intervenção do jogador, que a qualquer momento pode iniciar ou parar o jogo e percorrer caminhos distintos dentro de uma mesma história. Há de se marcar, para alguns pesquisadores dos *games*, outro fator para a sua não inclusão nas mídias narrativas: o papel do *interator* que participa nos *videogames* de maneira mais explícita do que nas mídias tradicionais – cinema, teatro, livros, etc. Frasca (2014) afirma que embora o videojogo possua todos os elementos de uma narrativa, ela só se efetiva mediante o resultado da ação das relações entre o sistema do jogo e os elementos próprios da narrativa.

Não obstante inexistir consenso entre os estudiosos dos *videogames* quanto à sua dimensão narrativa, cremos que tais recusas à narratividade do sistema não se sustentam em bases teóricas fortes, pois todas as recusas se baseiam equivocadamente em duas dimensões: 1. por serem os videojogos narrativas em outros suportes técnicos, diferentes dos próprios da literatura, do cinema e da televisão; ou, 2. por serem dominantemente lúdicos. Ora, nenhuma dessas recusas se sustenta por não conseguirem questionar o que neles é determinante: a natureza temporal e sequencial de todos os jogos. Se o suporte é outro, mas "antenado" com os novos aparatos técnicos, isso não é suficiente para se recusar sua narratividade, pois, como Ferenc Fehér fez para a análise do romance, nestes novos suportes o que está em jogo é um novo estatuto da narrativa, não a sua inexistência.

AS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NO PROCESSO DE COMPOSIÇÃO DA NARRATIVA EM *JOURNEY*

Em *Journey*, o narrativo, antes mesmo de expresso nos diálogos dos personagens ou na presença de uma expressão escrita, encontra-se presente como *uma matriz* "que sustenta o argumento daquilo que aparece em forma de som e imagem" (SANTAELLA, 2005, p. 387). Em outras palavras, mesmo sem a presença da linguagem verbal oral ou escrita, a narrativa, substrato e modalidade precípua do verbal, aparece como o eixo de sustentação que fortalece as relações entre as diferentes semioses presentes no

videojogo, dando significado às suas composições. Assim, ao negar o verbal, é ainda no verbal do entrecho narrativo que vai se consubstanciando no tecer das fases e da experiência do jogo que *Journey* encontra sua potência de realização[3], pois:

> a narratividade, como uma das modalidades abstratas da linguagem e pensamento verbal, pode migrar de uma manifestação no verbal para se manifestar em domínios extraverbais, tais como a música, cinema, vídeo, pintura, dança, etc. Entretanto, isso não deixa de significar que a narratividade é uma modalidade discursiva verbal. Quando migra para a música, por exemplo, ou para a dança, isso quer dizer que há aí um processo de hibridização entre o discurso verbal e a música ou dança. Em outras palavras, uma dança ou uma música narrativa apresentam o substrato verbal. (SANTAELLA, 2005, p.321)

A presença do verbal em *Journey*, ainda que não substancializada através do signo linguístico, impõe um certo ***habitus*** (BOURDIEU, 2007) tipicamente escritural em sua constituição ao ativar a lógica dominante na ***Grafosfera*** (DEBRAY, 1993a) e em seu suporte dominante, o livro. Queremos dizer com isso que, mesmo no não linguístico de *Journey,* encontraremos ainda resquícios de um ***modus operandi*** típico da cultura escrita – sobretudo pelo ***habitus*** literário presente em sua configuração, voltado para a utilização de recursos comuns à forma romanesca. A linearidade narrativa, por exemplo, se faz presente a partir da utilização da estrutura clássica do monomito, assim como a configuração do herói, como veremos adiante.

Dito de outra forma, Jenova Chen, projetista do videojogo *Journey*, mitologiza – para lembrar o Benjamin da imagem dialética – a pré-história do presente ou o presente como pré-história, ao atualizar um certo ***modus*** romântico na composição da narrativa. De certa forma, essa estruturação retira o videojogo de sua inércia, do senso comum do sistema, mas o faz ao reintroduzi-lo em outro modo, ou outro estágio do nosso presente: o da interioridade e da individualidade excessiva próprios do sistema literário. Ou seja, é ***literalizando*** o avatar e a narrativa, mais ligada à ação e à lógica do vídeo, que o jogo eletrônico vai fundar sua diferença em relação ao jogo comum.

Neste sentido, pensar na construção da narrativa em *Journey* a partir da observação de suas relações intermidiais implica pensá-lo enquanto objeto pertencente a um sistema modelizante de linguagem, o videojogo. Este, ao atualizar as virtualidades do mundo, suscita questões tanto sobre as diversas operacionalizações que conferem materialidade à linguagem, quanto sobre as diversas conexões que tal sistema realiza

3 Em *Journey, a narratividade apresenta-se como a medula da discursividade verbal, sendo, portanto, mesmo na ausência do signo verbal oral ou escrito, a marcadora da lógica verbal presente neste objeto.*

na semiosfera.

Enquanto sistema dinâmico (EVEN-ZOHAR, 2007), o videojogo *Journey* é atravessado, de forma indireta, por múltiplas semioses comuns ao sistema literário, semioses estas que, vale salientar, não se resumem às advindas das transposições de narrativas provenientes da literatura, mas englobam, sobretudo, as técnicas, os processos e os procedimentos tipicamente literários. Neste aspecto, ao tentarmos compreender o caráter intermidial de *Journey* em sua conexão com a literatura, não buscamos, neste sentido, a análise desta narrativa como transposição de uma obra literária, mas sim, a observação do cruzamento de fronteiras entre as mídias (CLUVER, 2006) através da presença de uma certa discursividade literária (MANGUENEAU, 2012) em sua composição.

Entendendo a literatura e o videogame como mídia, ou seja, como uma rede de relações e atribuições, a relação entre *Journey* e o sistema literário dá-se, neste sentido, a partir de um dos três modos de entrada da intermidialidade citado por Irina Rajewsky (2012b), a saber: as referências intermidiáticas.

Para o entendimento das identidades construídas nos contatos de fronteiras, Rajewsky (2012a, p. 24) propõe três subcategorias para a intermidialidade. A primeira, a transposição midiática, que diz respeito "a transformação de um determinado produto de mídia (um texto, um filme etc.) ou de seu substrato em outra mídia". Esta primeira categoria baseia-se em um processo genético de transformação no qual um texto original é tomado como fonte do novo produto de mídia, sendo esta relação, indubitavelmente, intermidiática. São os casos, por exemplo, das adaptações de videojogos para livros, das novelizações, das traduções de textos literários para filmes, etc..

A segunda categoria diz respeito à combinação de mídias. Esta relação intermidiática dá-se pela "combinação de, pelo menos, duas formas midiáticas de articulação" (RAJEWSKY, 2012a, p. 24) em um produto, dando origem a textos multimídias, mixmídias e intermidiáticas. Neste processo, as mídias se apresentam como fenômenos híbridos, uma vez que combinam diferentes mídias em sua constituição, a exemplo das histórias em quadrinhos, da ópera, do teatro, etc.

No entanto, é a terceira categoria apontada por Rajewsky que nos interessa, a saber, as referências midiáticas, uma vez que esta diz respeito à evocação de processos e procedimentos de uma mídia em outra. Embora saibamos que em *Journey* as três categorias rajewskyanas se apresentem em diferentes níveis, optamos por este recorte metodológico tendo em vista alcançar o nosso objetivo, a saber: **comprovar que no processo de configuração da trama há em *Journey* uma reterritorialização de processos e procedimentos tipicamente literários que são evidenciados pelas referências intermidiáticas em seu interior.**

Utilizando as palavras de Rajewsky (2012a, p. 26), nas referências intermidiáticas uma mídia "tematiza, evoca ou imita elementos ou estruturas de

outra mídia, que é convencionalmente percebida como distinta, através do uso de seus próprios meios específicos". É nessa perspectiva que a nossa análise se configura ao tentar analisar o modo como o videojogo *Journey* integra, de forma coesa, uma certa discursividade literária em sua composição, ativando o "como se" citado por Rajewsky. Nele, por exemplo, há uma semelhança entre as duas mídias no modo de organização dos elementos narrativos, e, principalmente, na configuração do personagem/avatar que mimetiza a configuração do herói representado no romance tradicional ao retratar a figura do sujeito individual.

SOBRE A ORGANIZAÇÃO LINEAR DO ENREDO

Sobre o modo de organização dos elementos narrativos, em termos estruturais, como representação de sua linearidade, o enredo principal de *Journey* pode ser representado da seguinte forma:

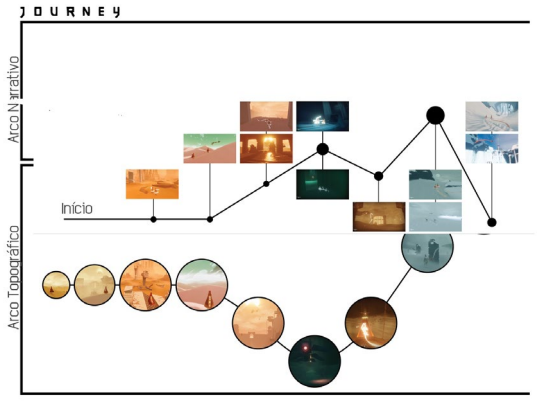

Figura 1: Esquema visual do modelo linear de enredo presente em Journey.

Fonte: Disponível no site: http://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-narrativas-nos-jogos-digitais-a-arte-de-contar-historias-com-interacao/

Acesso em 12 de Fev. 2016

Baseado em uma estrutura linear de experiência, na construção do enredo desta narrativa, cada segmento acima representado corresponderia a uma fase. Na evolução do jogo, o jogador tem a possibilidade de explorar os espaços do modo que desejar, todavia, a fase 1 (um) sempre levará o jogador para a fase 2 (dois) e esta para a 3 (três), e assim por diante. Nunca em *Journey* será possível saltar da fase 2 (dois) para a 4 (quatro), uma vez que esta narrativa segue uma lógica convencional de estruturação do enredo, ainda associada à lógica aristotélica, que apresenta começo, meio e fim.

A emergência do dispositivo digital do videojogo, com potencialidade para a construção de narrativas não-lineares, ainda não se distanciou em *Journey* da caracterização aristotélica, no capítulo sete da Poética, sobre a narratividade, pois que, como se sabe, essa definição recai na noção de linearidade. Nestes termos, embora seja dada ao jogador a possibilidade de deambular pelos espaços desérticos do jogo pelo tempo que achar necessário ou, uma vez já tendo completado todo o jogo, escolher por qual fase começar, a exploração, independente de qual seja o ponto escolhido, sempre progredirá linearmente. Esta característica reafirma um princípio midiológico básico, no qual um ***médium*** novo é sempre alimentado por processos não-contemporâneos, ou, em outros termos, utilizado para práticas anacrônicas.

Com um arco narrativo central linear, a narrativa em *Journey* apresenta "um desenvolvimento lógico que deve necessariamente desembocar em um fim, em uma solução" (AUMONT, 2005, p.93). Em referência à estrutura da narrativa literária tradicional, o elemento dramático, a saber, o chamado da montanha misteriosa, é introduzido no começo da narrativa, desequilibrando uma situação inicial harmoniosa, provendo o protagonista/interator de uma motivação central para o início de sua jornada. A progressão do jogo segue de nível em nível, cada um deles conectados pela unidade dramática que unifica a narrativa. A cadeia causal, provável e necessária é aqui desenvolvida sob o mesmo ***modus operandi*** do monomito, estrutura tradicional dividida em três atos e vigente em muitas narrativas ao longo dos séculos.

A presença da estrutura do monomito estudado por Campbell (2005) em *Journey* evidencia e corporifica a cadeia de causa-e-efeito desta narrativa e seu caráter tradicional e linear, próximo das narrativas literárias, por exemplo. A jornada do herói, conforme atesta Campbell (2005), se constitui num movimento cíclico de morte e renascimento e de busca de aquisição dos poderes que transformarão o herói. Para este autor, a jornada representa a aventura vivenciada pelo homem desde o momento em que este sai do mundo confortável e protetor do ventre materno para um mundo estranho e repleto de provações. Em outras palavras, a jornada do herói contaria uma variação da busca por um objetivo específico que, após tirar o herói de sua zona de conforto, o lançaria em uma caminhada composta por inúmeros perigos e ciladas, até, finalmente, transformá-lo para sempre.

Ao atender ao primado da estrutura da Jornada do Herói, baseado em um enredo comum e universal, agora utilizado na modalidade imersiva de um videogame contemporâneo, os desenvolvedores de *Journey* utilizam, neste sentido, para a configuração da narrativa, a noção aristotélica, segundo a qual um mito/história/enredo (***mythos***) deve ser concebida como se fosse um único organismo vivo – ou seja, a sua unidade de ação deve estar em sincronia com o todo e suas partes ao longo de três atos. Por outras palavras, a jornada desenvolvida pelo protagonista, unida ao percurso espacial do jogo, acaba por construir a sensação de fluxo diegético, promovendo a

transposição de uma estrutura narrativa bastante antiga para o universo do videojogo (GOMES, 2009).

Ao utilizar a estrutura aristotélica com começo, meio e fim, evidenciada pela estrutura linear da Jornada do Herói, o videojogo constrói uma narrativa que, ao colocar o foco no personagem e em suas ações dentro do jogo, visa conquistar a atenção e o engajamento através da dramaticidade da história e do envolvimento com o personagem/avatar, em vez de potencializar os diversos caminhos que poderiam ser percorridos dentro de uma narrativa em ambiente digital.

Por essa perspectiva, o prazer de se jogar *Journey* assemelha-se, em termos de estruturação narrativa, à experiência de ler um livro de narrativa linear. Nele, experenciamos os conflitos gerados através de um avatar e nos identificamos com ele. O fator interatividade que diferencia este videojogo das demais formas narrativas encontra-se aqui, em grande parte, limitado ao conteúdo narrativo, reduzido, no mais das vezes, às opções dispostas ao jogador. Em *Journey*, somos obrigados a seguir rigorosamente a construção da intriga para passar para o nível seguinte, o que resulta em uma maior imersão na história que é contada do que propriamente no conteúdo lúdico. Assim, aqui, o máximo que vemos, em termos de construção narrativa, é a reativação da lógica do livro proveniente da Grafosfera (DEBRAY, 1993a), uma vez que este videojogo se utiliza de formas de construção narrativa já previamente convencionadas na literatura, por exemplo.

A linearidade desse videojogo, evidenciada através da utilização da estrutura do monomito, fortalece a sua estrutura narrativa ao mesmo tempo em que ocasiona um paradoxo interativo devido ao desenvolvimento da trama se fundamentar na força linear impositiva. A estrutura fechada baseada em caminhos predeterminados cria um tipo de imersão que prende o jogador não pelas possibilidades de construção, mas sim pelo encadeamento de eventos que compõem a história a ser narrada. Nele, é a estrutura dramática que sustenta toda a experiência do jogo. Assim, *Journey,* videojogo de assumida pretensão narrativa, uniu "o desenvolvimento narrativo ao percurso espacial, criando, por definição, uma sequência de eventos" acabando por promover, até certo ponto, "a transcrição, para o universo digital, de uma estrutura narrativa bastante antiga" (GOMES, 2009, p.71), com o trunfo de ter um enredo acessado via interatividade.

AS REFERÊNCIAS INTERMIDIÁTICAS NA COMPOSIÇÃO DO HERÓI

No que se refere a configuração do herói, muito embora a teoria de Lukács (2000) sobre o herói problemático tenha sido construída como instrumento para se pensar a forma do romance, aqui destacamos o fato de algumas das características

citadas pelo autor funcionarem de maneira perceptível no videojogo *Journey*. Por exemplo, através do recurso da referência intermidiática, é possível notar que o herói, à semelhança do herói problemático, empreende "uma busca degradada e inautêntica de valores autênticos" (GOLDMANN, 1976, p. 9) num mundo caracterizado pela perda da fraternidade e do laço social.

Concebido para despertar emoções, *Journey* apresenta um arco narrativo central baseado na Jornada do Herói, conforme já dito. Segundo Jenova Chen (2013)[4], a utilização dessa estrutura narrativa visa tocar profundamente pessoas de várias origens, já que todas elas vivenciam uma jornada interna e, nessa jornada, precisam ultrapassar barreiras em busca de um objetivo. Para tanto, controlando uma personagem que lembra um humanoide, envolto por um manto vermelho, vagando entre dunas móveis em uma região árida e quase desolada, *Journey* nos lança em uma jornada em direção ao topo de uma monumental e distante montanha. O jogo não nos conta a razão da peregrinação ou quais as suas consequências. Na realidade, cada jogador é responsável por construir a significação de sua jornada, que variará em cada experiência de jogar.

Neste contexto, o personagem/avatar em *Journey*, em luta com um mundo que ele até então desconhece e circunscrito a uma interioridade subjetiva, se coloca dentro da narrativa como modelo de ação individual ao ser caracterizado como um sujeito solitário que preza, em uma sociedade em ruínas, por valores não mais vigentes naquele mundo, a saber, a não competição, o respeito mútuo, o companheirismo, entre outros. Nesta narrativa, o personagem, assim como o herói do romance, representa um indivíduo que faz parte de uma sociedade decadente, cuja ação, situada num contexto temporal linear e num espaço bem delimitado, revela, metaforicamente, uma jornada rumo ao conhecimento de si e ao reestabelecimento da afetividade entre os seres.

Mesmo sem intenção deliberada, a exemplo do que prevê Even-Zohar (2007), o videojogo *Journey* é resultado de uma notável, mas não tão visível, diversidade em suas referências, ao evocar em sua constituição o campo da literatura, numa relação que expande o processo semiótico para fora de seu sistema. Aqui, "é evidente que outra mídia vai "'estar em jogo', mas de maneira indireta" (RAJEWSKY, 2012b, p. 62).

Em *Journey*, a valorização dada à individualidade do herói/avatar, a este eu que está no mundo e cujo mundo é expressão de seu mais íntimo eu, aponta para um processo já ostensivamente privilegiado na literatura desde o surgimento do romance, a saber, a valorização da interioridade individual.

4 As informações de Chen (2013) foram retiradas da palestra "Entretenimento interativo emocionalmente orientado: inspirações e teorias por dentro do desenvolvimento de Journey", ministrada por Jenova Chen durante a conferência Design, Innovate, Communicate, Entertain (DICE) em Las Vegas, Nevada, em fevereiro de 2013 e disponível em vídeo no site: https://www.youtube.com/watch?v=S684RQHzmGA. Aqui, elas se encontram traduzidas livremente pela autora deste trabalho.

Sobre isto, Georg Lukács (2000), por exemplo, chama-nos a atenção para a composição da forma romanesca, estudada a partir da existência desse tipo herói, por ele definido, com muita propriedade, na expressão de herói problemático. De acordo com este autor, as condições do mundo na contemporaneidade que deram origem a forma romanesca não permitem mais a construção de uma narrativa épica, caracterizada pela representação de heróis coletivos e pelas conquistas dos povos. É neste sentido que, para ele, o romance moderno substitui a epopeia atualmente, visto que este se liga diretamente à interioridade do homem, a sua relação com o mundo e às problemáticas que ele enfrenta dentro da realidade que o cerca.

A forma romanesca, segundo Lukács (2000), seria o resultado de forças histórico-filosóficas que vêm configurando as sociedades há alguns séculos e alimentando a subjetividade do homem, ao mesmo tempo em que o distancia da totalidade do mundo. Nestes termos, o herói do romance não representa a sociedade, como na epopeia. Ao contrário, ele reitera os elementos interiores do homem ao envolver-se em sua busca subjetiva. A interioridade do herói problemático é o ponto central no romance, pois é ela que vai ser influenciada pelas ações que o cercam. Para Luckács (2000), é a relação do herói com o mundo e sua intensa busca por libertação e por reconciliação que fundamentarão suas ações.

Como desdobramento dessa forma, o herói errante de ***Journey*** empreende uma jornada solitária em um mundo exterior, em direção ao seu mundo interior, em busca de si mesmo. A jornada, focalizada nas descobertas e emoções do herói, se constitui, portanto, como um caminho de autoconhecimento, revelado ao jogador, progressivamente, no decorrer do jogo.

Através desse tipo de recurso, podemos perceber como a construção do herói em ***Journey*** se constitui sobremaneira em relação a uma tradição e a um dado modo de fazer literário. É literalizando a personagem, através do processo de referência intermidiática, ao explorar a interioridade e individualidade do herói, que ***Journey*** institui seu lugar de quebra dentro do próprio sistema, ao evocar, imitar e/ou tematizar um recurso muito próprio, e porque não dizer, muito antigo, da literatura, mas não comum ao sistema do videojogo. Ou seja, a midialidade literária aparece aqui em sua opacidade, de forma distanciada, e funciona como um dado material que contribui para a significação e para operacionalização da obra.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Nova Cultural, 1999. (Os Pensadores)

AUMONT, Jacques. Jacques et al. **A Estética do Filme.** Campinas, SP: Papirus, 2005.

BARTHES, Roland. **Crítica e Verdade**. Lisboa: Edições, 2006.

BENJAMIM, Walter. O Narrador. In: **Magia e Técnica, Arte e Política.** São Paulo: Brasiliense, 1994, p. 197-221.

BOFF, Leonardo. **Ethos Mundial:** um Consenso Mínimo entre os Humanos. Rio de Janeiro: Sextante, 2003.

BOURDIEU, Pierre. **A Economia das Trocas Simbólicas**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e os Homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2005.

CHEN, Jenova. Entretenimento Interativo Emocionalmente Orientado: Inspirações e Teorias por Dentro do Desenvolvimento de *Journey*. In: **CONFERÊNCIA D.I.C.E***,* 11ª edição. Las Vegas, Nevada, *Journey* (Jornada), 2013.

CLÜVER, Clauss. Inter Textus/Inter Artes/ Inter Media. **Revista *AletriA***. n°. 14, 2006. p.11-41.

DEBRAY, Régis. **Curso de Midiologia Geral**. Petrópolis: Vozes, 1993a.

DELEUZE Gilles; GUATTARI, Felix. **Mil Platôs** – Capitalismo e Esquizofrenia. Vol. 2. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1995.

EVEN-ZOHAR, Itamar**.** Teoría de los Polisistemas. In: **Polissistema de Cultura.** Tel-Aviv: Universidad de Tel-Aviv, 2007, p. 4-24. Tradução Brasileira disponível em: http://www.seer.ufrgs.br/translatio/article/viewFile/42899/27134 . Acesso em: 30 de nov. 2015.

FAYE, Jean-Pierre. **A Razão Narrativa**. São Paulo. Ed. 34, 1996.

FEHÉR, Ference. **O Romance Está Morrendo.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FRASCA, Gonzalo. **Ludology Meets Narratology.** Disponível em:< http://www.ludology.org/articles/ludology.htm > Acessado em: 10 de abr. 2014.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas Migrantes**: Literatura, Roteiro e Cinema. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: 7Letras, 2010.

GOLDMANN, Lucien. **A Sociologia do Romance**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1976.

GOMES, Renata. Videogames: Imagem, Narrativa, Participação. In: **Imagem Contemporânea:** Cinema, TV, Documentários, Fotografia, Videoarte, Games... São Paulo: Hedra, 2009, p.87-98.

GOODY, Jack. Da Oralidade à Escrita – Reflexões Antropológicas sobre o Ato de Narrar. In: MORETTI, Franco (org.). **Romance:** a Cultura do Romance. São Paulo: Cosac Naify, 2009, p. 35-68.

LEMOS, André. **Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

LUKÁCS, Georg. **A Teoria do Romance**. São Paulo: Editora 34, 2000.

MANGUENEAU, Dominique. **Discurso Literário**. São Paulo: Contexto, 2012.

MURRAY, J. H. **Hamlet no Holodeck**: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

NESTERIUK, Sérgio. Reflexões acerca do Videogame: Algumas de suas Aplicações. In: *SANTAELLA, LÚCIA. FEITOSA, Mirna (orgs).* **Mapa do Jogo:** *a Diversidade Cultural dos Games.* São Paulo: Cengage Learning, 2009, p. 23- 36.

QUEVEDO, W. A. Notas Sobre Narração e Experiência em Walter Benjamin. In: **Anuário de Literatura.** Santa Catarina, 2008, vol. 13, n. 2, p. 98-117. Disponível em: < https://periodicos.ufsc.br/index.php/literatura/article/view/21757917.2008v13n2p98 >. Acesso em: 22 fev. 2016.

RAJEWSKY, Irina. Intermidialidade, Intertextualidade e "Remediação". In: DINIZ, Thais Flores**. Intermidialidade e Estudos Interartes**: Desafios da Arte Contemporânea. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012a, p. 15-45.

_____. A Fronteira em Discussão: o Status Problemático das Fronteiras Midiáticas no Debate Contemporâneo sobre Intermidialidade. In: DINIZ, Thais Flores**. Intermidialidade e Estudos Interartes**: Desafios da Arte Contemporânea. Belo Horizonte: Rona Editora: FALE/UFMG, 2012b, p. 51-73.

RESENDE, Fernando. O Jornalismo e a Enunciação: Perspectivas para um Narrador Jornalista. In: LEMOS, André (org.). **Narrativas Midiáticas Contemporâneas**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

RICOUER, Paul. **Tempo e Narrativa**. Campina: Papirus, 1994.

SANTAELLA, Lúcia. **Matrizes da Linguagem e Pensamento**: Sonora, Visual e Verbal. São Paulo: Iluminuras: FAPESP, 2005.

WILLIAMS, Raymond. **Marxismo e Literatura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1979.

Imagens em movimento

THATGAMECOMPANY. **Journey.** Los Angeles: Sony Computer Entertainment, (arquivo de distribuição digital via PlayStation Network). Acesso em 13 de nov. 2014.