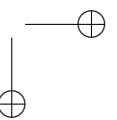
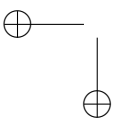
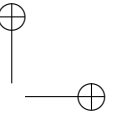
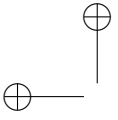


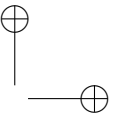
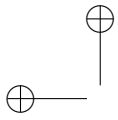
Narrativas Fílmicas e Videojogos



Luís Nogueira

LabCom 2008

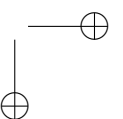
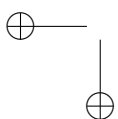


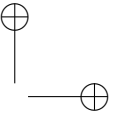
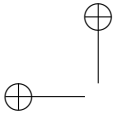


Luís Nogueira

Narrativas Fílmicas e Videojogos

Universidade da Beira Interior
2008



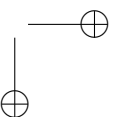
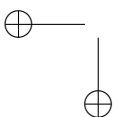


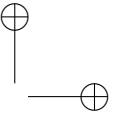
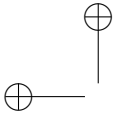
Livros LabCom

Série: Estudos em Comunicação
Direcção: António Fidalgo
Design da Capa: Madalena Sena
Paginação: Marco Oliveira
Covilhã, 2008

Este livro resulta da tese de Doutoramento apresentada na Universidade da Beira Interior em Julho de 2007

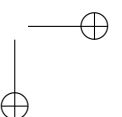
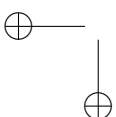
Depósito Legal: 272954/08
ISBN: 978-972-8790-92-9

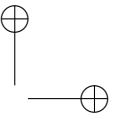
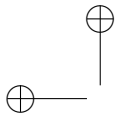




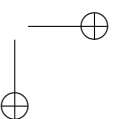
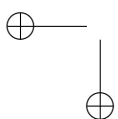
Conteúdo

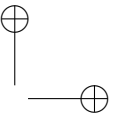
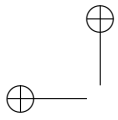
Introdução	1
I Acções	9
Prólogo	11
1 Acção prosaica e acção poética	13
1.1 Ideação e reificação	17
1.2 Constricção e ingerência	20
1.3 Temporalidade	22
2 Praxeologia e caractereologia	25
2.1 Eixos epistémicos e dimensões críticas	26
2.2 Circunstâncias e abrangência	30
2.3 O agente	33
2.4 Ciclo da acção	36
2.5 Caracterização	38
2.6 Domínios da acção	41
2.7 Imputabilidade	46
3 Espaço e tempo	51
3.1 Cenografia e coreografia	53





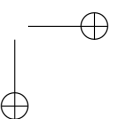
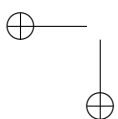
4 Causalidade	57
4.1 Cooperação e concorrência	60
5 Episódio e peripécia	63
6 Conflito	73
Epílogo	79
II Textos	81
Prólogo	83
1 Tipologia dos jogos e das narrativas	85
2 Autor	89
3 Narrador e narratário	95
4 Intertextualidade	103
5 Tipo	107
6 Metáfora e sinédoque	111
7 Totalidade e unidade	115
8 Desfecho	119
9 Géneros	125
10 Formatos	131
11 Teleologia textual	137

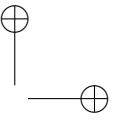
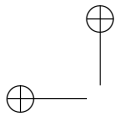




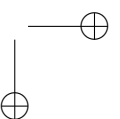
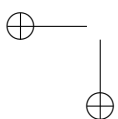
<i>Narrativas Fílmicas e Videojogos</i>	iii
12 Estilo	143
13 Cânone	149
14 Matriz e versão	153
15 Relato e desafio	161
16 Verosimilhança e veracidade	167
17 Enredo	173
18 Códigos	181
19 Enredo como conflito	187
Epílogo	188
III Tecnologias	191
Prólogo	193
1 Actor	195
2 Avatar e personagem	203
3 Transparência e interpelação	211
4 Emergência e tangibilidade	221
5 Corpo	227
5.1 Mímica	229
5.2 Cinética	232

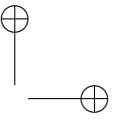
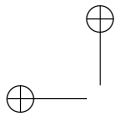
www.labcom.ubi.pt



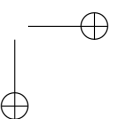
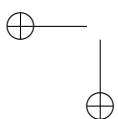


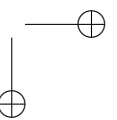
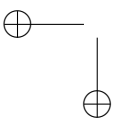
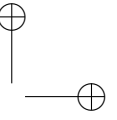
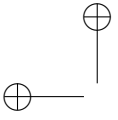
6	Linguagem	239
6.1	Palavras	239
6.2	Frases	242
7	Palco e plateia	247
8	Perspectiva e montagem	251
8.1	Perspectiva	252
8.2	Montagem	256
8.3	Exploração	262
9	Detalhe e esquema	269
	Epílogo	274
IV	Procedimentos	275
	Prólogo	277
1	Figuras	279
1.1	Jogador	279
1.2	Espectador	281
2	Contemplação e intervenção	287
3	Padrão narrativo e programa lúdico	295
4	Escolha e constrangimento	303
5	Imersão: crença e repto	309
6	Risco: decisão e execução	317
7	Equívoco	323

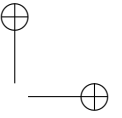
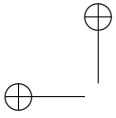




8 Afecção	329
8.1 Experiência e expressão	333
8.2 Conflito	337
8.3 Apatia e panpatia	338
9 Cognição	343
10 Orientação e celeridade	345
11 Impermeabilidade	349
Epílogo	354
Conclusão	356
Bibliografia	366







Agradecimentos

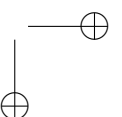
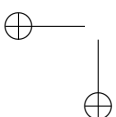
Ao Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior, pelo acolhimento dado ao projecto de investigação agora apresentado.

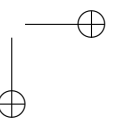
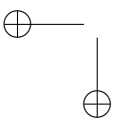
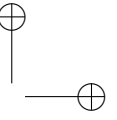
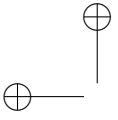
Ao Prof. Doutor António Fidalgo, pela orientação do projecto e, mais ainda, pela confiança e pelo estímulo que deu ao mesmo.

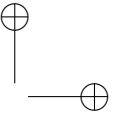
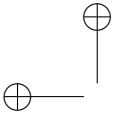
Aos colegas da Universidade da Beira Interior, em especial à Prof. Doutora Manuela Penafria, cuja amizade e apoio se revelaram imprescindíveis para a concretização deste trabalho, ao Prof. Doutor Frederico Lopes, ao Prof. Doutor Paulo Serra e ao Prof. Doutor Eduardo Camilo pela problematização e discussão de ideias que propiciaram.

Ao meus amigos, em especial ao Pedro Pereira, pela disponibilidade para a partilha de meios e a confrontação de perspectivas, e ao Francisco Merino, mais do que um colega na docência, alguém cuja agudeza de espírito não cessa de nos espantar.

À minha família, onde todo o afecto e toda a solidariedade ganham o seu mais feliz e profundo sentido.





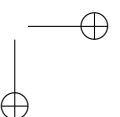
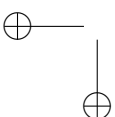


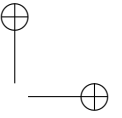
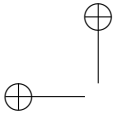
Introdução

Os filmes e os videojogos são na actualidade duas das formas mais relevantes da paisagem mediática, da criação artística e das indústrias culturais. Se o cinema se tornou um dos meios dominantes de expressão e criação ao longo do século XX, os videojogos têm-se apresentado, desde o fim daquele período, como um seu sério concorrente – e em diversos aspectos: no que respeita, por exemplo, à evolução tecnológica, à invenção formal, à relevância económica ou à influência social. Esta ideia de concorrência não deve, porém, denotar qualquer presunção de incompatibilidade. Pelo contrário, qualquer observação atenta permite verificar que é, sobretudo, numa lógica de integração e reciprocidade que estas duas manifestações culturais coabitam: por um lado, inserindo-se, frequentemente, em estratégias de produção e promoção convergentes ou mesmo coincidentes; por outro, propiciando uma recíproca influência artística, fazendo transitar gramáticas, temáticas e estilísticas entre os dois universos criativos.

O trabalho que agora apresentamos propõe-se compreender e explicar as relações entre estes domínios, e fazê-lo de um ponto de vista muito específico: escusando-nos à abordagem economicista, sociológica, política ou psicológica e elegendo uma perspectiva sistemática – interessa-nos perceber os filmes e os videojogos a partir da sua organização formal e da sua lógica funcional. Esta é, estamos em crer, a estratégia epistémica mais pertinente para a compreensão daqueles tipos de texto enquanto realidades discursiva e fenomenologicamente complexas, isto é, a abordagem que melhor pode contribuir para a compreensão das relações entre as partes e o todo dos objectos em análise e da relação destes com os seus utilizadores. Tentaremos, assim, a inventariação de elementos e princípios específicos de cada tipo de texto e a averiguação das articulações e dissensões latentes ou manifestas que exibem no contexto da sua criação e da sua utilização.

Deste modo, procuramos compreender de que maneira a função e





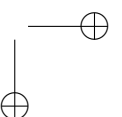
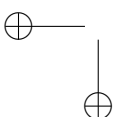
a forma de cada uma das partes influencia a configuração do todo e de que modo a finalidade do todo determina a forma e o funcionamento de cada uma das partes. Dos procedimentos de utilização mais simples e das unidades formais mais elementares às incidências fenoménicas mais díspares e às operações subjectivas mais complexas, procuramos colocar em confronto duas das modalidades textuais preponderantes da cultura ocidental contemporânea: os videojogos e as narrativas fílmicas – no limite, o jogador e o espectador.

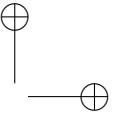
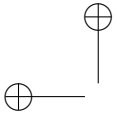
I. O objecto

Assim sendo, o objecto do presente estudo pode ser descrito, na sua enunciação mais simples, da seguinte forma: os videojogos e as narrativas fílmicas quer enquanto variações específicas dos jogos e das narrativas em geral quer enquanto apropriações discursivas do fenómeno da acção. Na medida em que o objecto comporta diversos domínios – demarcáveis e interrelacionados –, precisamos, tanto de uma perspectiva de escala (que os aparta) quanto de uma trama de reenvios (que os enlaça).

Quando conjugadas, as ideias de escala e de perspectiva servem, sobretudo, para nos *localizar* no estudo do objecto (dando-nos a abrangência e o eixo da análise). As ideias de trama e de reenvio, por seu lado, servem para nos *orientar* na prossecução dessa análise. A adopção destes dispositivos analíticos é causa e consequência, portanto, de duas operações epistémicas fundamentais e que retomaremos – noutra contexto – mais adiante no nosso estudo: a contemplação, no sentido da explicação abstracta dos fenómenos a partir de uma perspectiva distante, isto é, de um esforço de teorização, e a intervenção, no sentido de confronto experiencial com a pluralidade formal e funcional das matérias, isto é, da prática.

A escala: porquê e para quê? Porque há-de permitir a discriminação de perspectivas várias de análise: de um olhar panorâmico e



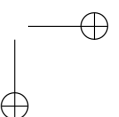
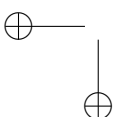


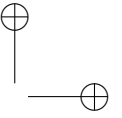
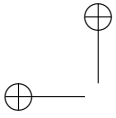
afastado sobre domínios abrangentes – a acção no seu sentido mais genérico – a um olhar detalhado e próximo sobre domínios restritos – os textos na sua especificidade lúdica ou narrativa. Daí que nos proponhamos empreender um trabalho de decomposição progressiva: em primeiro lugar, proceder à divisão da acção entre prosaica e poética e compreender a sua lógica estrutural; depois, compreender a narrativa e o jogo como sistemas textuais e respectivas modalidades discursivas; de seguida, perceber a diversidade dos dispositivos tecnológicos que sustentam aqueles sistemas; por fim, entender os procedimentos através dos quais o sujeito se confronta com aqueles sistemas textuais. Como remate final deste trabalho, esperamos que seja possível entender melhor de que modo videogame e narrativa fílmica se articulam e em que medida divergem, ou seja, espera-se que seja possível a revelação da organização sistemática que articula (ou discrimina) estes diversos domínios. Este esquema geral de descrição e explicação que parte da decomposição do objecto de estudo, há-de culminar, espera-se, numa espécie de perspectiva global sobre o fenómeno da textualidade que exhiba a trama de reenvios (e, por vezes, de desvios) que articula os domínios estudados.

II. O método

Acerca da metodologia adoptada, importa ressaltar quatro aspectos fundamentais: a rebeldia disciplinar, a agilização terminológica, a microteorização e o propósito de abstracção.

Se falamos de rebeldia disciplinar é porque convocamos saberes das mais diversas áreas de estudo para com eles ensaiarmos a constituição de um discurso próprio. Sendo que esta predisposição metodológica insinua necessariamente o risco epistemológico, e que a rebeldia se instala a partir do momento em que, como aqui, o contributo dos diversos saberes privilegia uma experimentação heurística em detrimento de uma apropriação canónica, procurámos sempre proceder de forma avisada e rigorosa quer ao nível argumentativo quer ao nível conceptual.

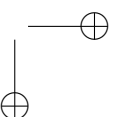
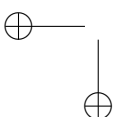


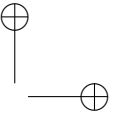
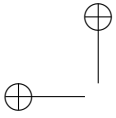


Ou seja: procurámos que a ousadia da abordagem nunca fosse desacreditada pela ausência de zelo, mas sim que potenciase um uso flexível dos saberes, sempre balizado, porém, pelos requisitos da legitimidade epistémica.

A agilização terminológica resulta quer da carência conceptual inerente à tradição epistemológica das matérias em estudo (sobretudo no caso dos jogos) quer da polissemia e disseminação de muitas noções (sobretudo no caso das narrativas). Entendemos, por isso, como estratégia mais adequada a assumpção de uma grelha conceptual que se vai desvendando e refazendo em função das necessidades que se imponham, segundo três operações fundamentais: o deslocamento, a invenção e o reajuste. O deslocamento sucede quando um conceito transita entre domínios, seja entre domínios disciplinares seja entre regimes discursivos (por exemplo, conceitos transpostos da linguagem comum para o contexto académico). A invenção consiste em derivar, por aproximação semântica, novos conceitos a partir de termos existentes. O reajuste consiste em refinar certos termos a propósito ou em consequência da sua utilização em contextos inauditos. Pelo perigo da casualidade e pela tentação da deriva, procurar-se-á sempre cercear o recurso a estas operações, submetendo-as, ainda assim, quer a uma suspeita vigilante quer ao teste da pertinência. Esperamos que, no final, a grelha que propomos denote os atributos de solidez e adequação imprescindíveis ao exercício reflexivo. Na elaboração desta grelha conceptual e argumentativa foi necessariamente tomada em consideração a tradição de estudos sobre a narrativa e sobre o jogo, sobre as suas modalidades e os seus dispositivos, ainda que integradas (sustentada e justificadamente, esperamos) num discurso pessoal. As referências tidas em conta estão identificadas na bibliografia. Foi nossa intenção sempre a conciliação entre os préstimos dos estudos que nos precederam e a aventura de reflexão que encetámos.

A microteorização como vector metodológico surge da necessidade de decomposição do objecto em análise. Nesse sentido, a preocupação de identificar cada fenómeno simultaneamente como totalidade (e, con-





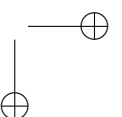
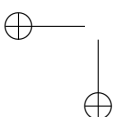
sequentemente, de desmontar os seus elementos constituintes) e como unidade (e, conseqüentemente, de integrar as partes num todo) esteve sempre latente. Com esta opção metodológica pretendeu-se averiguar os princípios explicativos mais simples de cada tópico ou tema analisados e discernir a sofisticada complexidade da sua articulação no conjunto do objecto de estudo. Daí que possamos dizer que se o presente trabalho não possui um *corpus* rigorosamente definido, ele tenta construir-se a partir de domínios de investigação precisos.

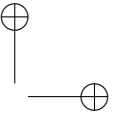
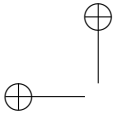
Esta ausência de um *corpus* há-de, em conjunto com o propósito de abstracção que sustenta toda a investigação, explicar e justificar a ausência de estudos de caso. Não se pretende neste estudo analisar as especificidades de géneros narrativos ou de tipos de jogos, ou de um ou outro texto em particular. Pretendeu-se, sim, compreender os princípios fundamentais e as leis gerais dos fenómenos lúdicos e narrativos enquanto formas de textualização da acção e de agenciamento dos textos, ou seja, intentou-se a identificação e a integração de princípios fundamentais e de leis gerais num esquema explicativo abrangente.

Esperamos que, no final, o design metodológico e o design teórico se harmonizem para apresentar perspectivas pertinentes, singulares e válidas de compreensão do objecto em estudo: a narrativa fílmica e o videojogo enquanto formas de textualização (e, conseqüentemente, de compreensão) da acção e a acção enquanto núcleo temático e operativo do jogo e da narrativa.

III. A estrutura

A estrutura do presente trabalho corresponde, no fundo, a um processo – e, podemos talvez dizer, a uma narrativa e um jogo. Começamos, na primeira parte, por uma análise geral da acção, uma vez que a acção é a matéria privilegiada (temática e fenomenologicamente) tanto da narrativa fílmica como do videojogo – ou seja, dos relatos e dos desafios. A narrativa e o jogo constituem, por seu lado, formas de textualização (distintas, do ponto de vista funcional e do ponto de vista formal,





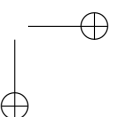
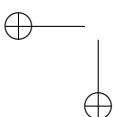
como veremos) da acção – daí que a segunda parte se ocupe do estudo da textualidade. Uma vez que todo o texto exige um suporte tecnológico, a terceira parte aborda precisamente a questão dos dispositivos – tentando simultaneamente um percurso diacrónico (que deixa, como sugestão, uma arqueologia potencial) e sincrónico (que propõe, em esboço, um mapeamento possível). Por fim, se toda a tecnologia (textual, no nosso caso) exhibe potencialidades e constrangimentos e exige saberes e operações, falamos na quarta parte dos procedimentos que sustentam os regimes de subjectividade intrínsecos às actividades do jogador e do espectador. Se identificámos este processo como uma narrativa é porque esperamos que uma transformação se dê entre o início e fim: da acção enquanto fenómeno à acção enquanto procedimento, passando pela configuração textual que discursiviza a acção e pelos dispositivos tecnológicos que implicam os procedimentos. Se falámos do processo enquanto jogo é porque esperamos que ele responda a um desafio: explicar as diferenças entre narrativa fílmica e videojogo.

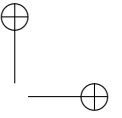
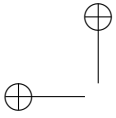
Toda a exposição é acompanhada por um conjunto de quadros que, de alguma forma, servem de resumo esquemático de cada tópico abordado e de guia do conjunto do estudo.

IV. O propósito

Identificado o objecto, enunciada a metodologia e descrita a estrutura do presente trabalho, resta apontar o propósito. O objectivo deste estudo consiste em, através da averiguação das articulações e dissensões de ordem formal e funcional que é possível discernir entre narrativas e jogo, compreender de que modo a narrativa fílmica e o videojogo se aproximam e afastam, coincidem e divergem, nos diversos domínios atrás indicados: da acção, da textualidade, da tecnologia e dos procedimentos.

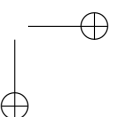
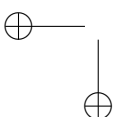
Na eleição deste objecto e desta abordagem, um móbil foi determinante. Trata-se da existência na paisagem mediática e artística contemporânea de um regime de constante transtextualidade: jogos que

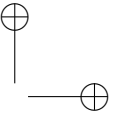
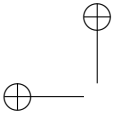




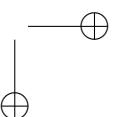
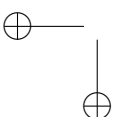
se metamorfoseiam em narrativas; narrativas que adaptam jogos; jogos que incluem narrativas; narrativas que propõem jogos; jogadores que se assumem como espectadores; espectadores que se investem como jogadores. É desta multiplicidade de morfologias e teleologias textuais que nos ocupamos. Para tal, não limitaremos a nossa análise às duas modalidades indicadas (o videogame e a narrativa fílmica), ainda que estas se constituam como objecto último e específico do estudo, mas procederemos a uma análise mais vasta dos sistemas lúdico e narrativo na sua especificidade e abrangência.

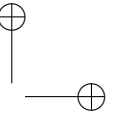
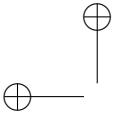
Importa referir que as noções de jogo e de narrativa, complexas como são e origem de inúmeras definições, tomam aqui sentidos privilegiados, mas sem descuidar a diversidade dos seus campos semânticos. Assim, se tendemos a assumir no nosso discurso a ideia de jogo como um desafio estritamente regado e tendente para um desfecho mensurável, realizado em circunstâncias espaço-temporais claramente definidas, não descuidamos uma outra noção que a própria raiz etimológica da palavra contempla: o gozo e o jocoso (ou seja, as diversas modalidades daquilo que denominamos jogos de brincadeira: a paródia, a ironia, o faz-de-conta, etc.), cujas normas de funcionamento não obedecem a uma tão estrita legislação como sucede no jogo de competição e que, ao contrário deste, dispensam um desfecho claro e inequívoco. Esta ideia de jogo como brincadeira, isto é, como criação ou crença num mundo de ilusão através do fingimento e do consenso liga-se, por seu lado, ao conceito de narrativa que aqui privilegiamos: o de narrativa de ficção. Também no que respeita ao conceito de narrativa, importa frisar que se tomamos normalmente a ideia de narrativa como um relato de ficção, não descuidamos (como se verá ao longo do nosso estudo) a existência de um outro tipo de narrativas, que designamos por factuais. Entendemos, assim, por narrativa todo o relato que descreve uma acção ou um acontecimento, por mínimos que sejam, independentemente da sua ontologia (factual ou ficcional). A assumpção desta vastidão semântica dos conceitos fundamentais do nosso estudo tem como desígnio estra-





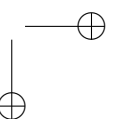
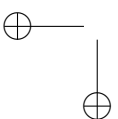
tégico um entendimento abrangente dos princípios e das características da ludicidade e da narrativa.

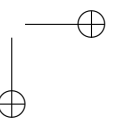
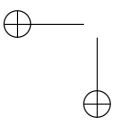
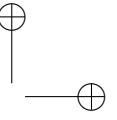
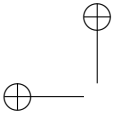


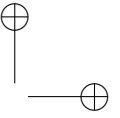
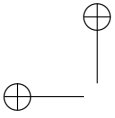


Parte I

Acções





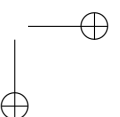
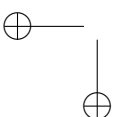


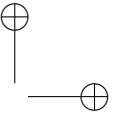
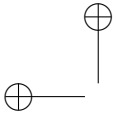
Prólogo

Utilizamos o conceito de acção (cuja análise nos ocupa ao longo desta primeira parte), para descrever quer os eventos resultantes da intervenção humana ou de outros tipos de entidades quer esta mesma intervenção. Este conceito, e a respectiva actividade, revela-se um elemento primordial, em nosso entender, para o estudo tanto da narrativa como do jogo.

A acção está no cerne de qualquer uma destas manifestações (ainda que sob regimes distintos), como o atesta a análise das figuras do sujeito – isto é, as modalidades de acção em que o individuo assume controlo da sua capacidade de agir – que efectuaremos ao longo deste trabalho. O jogador, o espectador, o autor e o actor realizam acções – para cada um podemos enunciar a mais relevante: jogar, contemplar, criar e interpretar, respectivamente. As figuras enunciadas sublinham desde logo a relação entre a narrativa ou o jogo e a acção (no seu sentido mais abrangente) a partir daquilo que poderíamos designar por nível extra-diegético, isto é, um nível exterior aos acontecimentos narrados ou jogados. Mas não podemos esquecer-nos que outras figuras servem para apresentar (ou representar) sujeitos e acontecimentos a partir do interior do próprio texto, isto é, de um nível intra-diegético, seja ele lúdico ou narrativo: o narrador, o narratário, o avatar ou a personagem são disso exemplo.

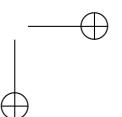
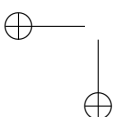
Jogar, criar, contemplar ou interpretar são, neste caso, acções que se apresentam como modalidades de textualização de outras acções ou acontecimentos – aquelas que configuram o mundo do texto. Apercebemo-nos assim, imediatamente, de uma relação fulcral em que o sujeito se apresenta como mediador: entre os fenómenos e os textos. Daí que ocorra, desde logo, a necessidade de estabelecer uma divisão tipológica prévia dos regimes da acção, uma divisão que há-de separar entre eventos prosaicos, aqueles que revelam uma pertença ao que podemos chamar mundo da vida ou realidade fenoménica, e eventos poéticos, aqueles que são objecto de uma textualização, isto é, representados ou

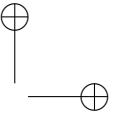
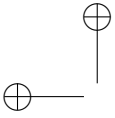




simulados, explicados ou analisados através de uma qualquer forma de discurso. Daí que se nos afigure pertinente, também, a proposta de dois domínios disciplinares para o estudo da acção e dos agentes – domínios meramente hipotéticos e informais, na presente grelha de saberes, mas, parece-nos, apropriados numa analítica do evento e do sujeito: a praxeologia, domínio dedicado à análise da acção, e a caractereologia, domínio dedicado à análise do agente. Destes dois domínios disciplinares intentaremos nesta primeira parte uma espécie de esboço metodológico.

Daí também que se proponha uma classificação dos eventos a partir da inteligibilidade que reivindicam e da expectativa que instauram – trata-se, a este propósito, de uma tentativa de desenvolvimento de uma espécie de micro-teoria da peripécia (que se ligará, como veremos depois, com a proposta de uma micro-teoria do equívoco). E daí, por fim, que se procure, através da análise das ideias de conflito e de causalidade como conceitos centrais para o entendimento da acção, chegar a uma caracterização das modalidades e das características fundamentais desta.





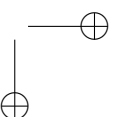
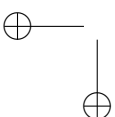
Capítulo 1

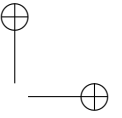
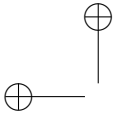
Acção prosaica e acção poiética

As modalidades da acção são inúmeras – cada contexto, cada época, cada finalidade, cada função, cada meio, cada agente pode originar e caracterizar uma espécie ou um género de acção. Conceptual e operacionalmente inesgotável, é como a acção se parece apresentar. Abstemo-nos, portanto, de efectuar aqui o estudo da acção nas suas mais diversas manifestações, de uma forma exaustiva e capaz de garantir a construção de uma grelha de identificação, caracterização e categorização da mesma no vastíssimo espectro da sua tipologia.

Não intentaremos aqui, portanto, uma teoria da acção – ainda que não dispensemos, seguramente, um esforço de entendimento profundo dos seus princípios e da sua lógica. Interessa-nos antes, na medida em que tanto o jogo como a narrativa estabelecem relações privilegiadas com a acção, perceber em que reside a especificidade dessas relações. E, desse modo, iniciar o progresso nos dois vectores – de sentido oposto, mas convergente – de investigação que orientam o nosso trabalho: numa direcção, procuramos compreender de que modo a acção pode contribuir para o entendimento dos textos lúdicos e narrativos; na outra, procuramos compreender de que modo o jogo e a narrativa podem mobilizar o entendimento da acção enquanto fenómeno.

A tipologia que aqui propomos possui, desta forma, uma abrangência limitada e um propósito muito específico. A premissa da sua consti-

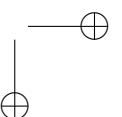
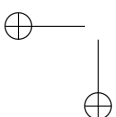


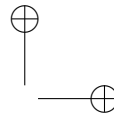
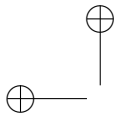


tuição é a seguinte: se o jogo tem na acção o seu princípio operacional – mas, também, o seu núcleo temático – e se a narrativa tem na acção o seu princípio temático – mas também o seu processo operacional –, de que modo se distinguem eles da acção no sentido mais comum (prosaico, diríamos) do termo? E de que modo se distinguem entre si? A nossa proposta explicativa consiste em, num primeiro passo, qualificar esse tipo de acções – aquelas que o jogo e a narrativa originam, através da emulação ou da representação – como formas textualizadas daquela. Quer isto dizer que é na medida em que o jogo e a narrativa submetem a acção comum a um processo de discursivização – isto é, que limitam e estipulam as condições da sua compreensão e partilha, de um modo mais ou menos estrito e codificado – que esta ganha novas dimensões de inteligibilidade morfológica e funcional. Textualizar (narrativa ou ludicamente) uma acção é subtraí-la ao seu regime comum e fazê-la entrar na ordem do discurso – isolá-la do mundo da vida, portanto, e conduzi-la a alguma forma de abstracção.

Este princípio da textualização conduzir-nos-á, então, à distinção entre dois regimes gerais da acção: a acção prosaica e a acção poiética. A primeira sucede naquilo que, usualmente, se designa por mundo da vida. A segunda sucede naquilo que se pode identificar como o universo do texto. Se precisarmos de enunciar os atributos da acção prosaica, podemos descrevê-la como irreversível, inestancável, ininterrupta e imprevisível. Irreversível, porque uma vez consumada, nada a pode refazer na sua integridade ou minúcia. Inestancável, porque se abre sempre a futuros inexauríveis. Ininterrupta, porque nenhuma pausa pode suspender o seu devir. Imprevisível, porque todo o cálculo de antecipação comporta a virtualidade do erro. Trata-se de uma acção sem moldura, um conjunto incomensurável de fenómenos que se estendem no tempo e no espaço.

A acção poiética é, pelo seu lado, o resultado da operação de emolduramento dos fenómenos – ou, se quisermos, da sua textualização. Onde a acção prosaica se perpetua na indeterminação, a acção poiética, ao ser representada na narrativa ou simulada no jogo, subtrai-se ao





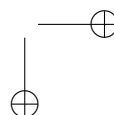
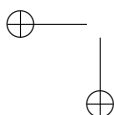
Quadro 1.1

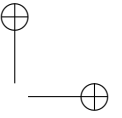
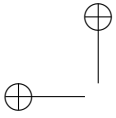
Acção Prosaica	Acção Poética
Mundo da vida	Universo do texto
Irreversível	Reversível
Inestancável	Confinável
Ininterrupta	Pausável
Imprevisível	Conjecturável

fluxo dos fenómenos: pode ser revertida, pode ser confinada, pode ser pausada, pode ser conjecturada. Se tal é possível é porque o discurso, ao transformar fenómenos e acções em textos, põe uma moldura ao fluxo e à amplitude do mundo – isto é, recorta as acções no tempo e no espaço. Textualizar é, do ponto de vista aqui adoptado, tornar os fenómenos significativos, semiotizá-los, lexificar os acontecimentos (no sentido barthesiano de criar *lexias*, unidades de sentido), isto é, codificá-los e decodificá-los – para o que aqui nos interessa, seja enquanto jogos seja enquanto narrativas.

Se caracterizamos os jogos e as narrativas como sistemas textuais criadores de acções poéticas, isto é, de acções transformadas em – ou através de – textos, importa, porém, fazer duas ressalvas: em primeiro lugar, estes tipos de texto não são os únicos modos de recortar poeticamente o mundo, as acções ou os fenómenos – a ciência, a crítica, a religião, o folclore ou a tecnologia, por exemplo, constituíram para si regimes de textualização próprios que, na praxis epistémica e discursiva, convivem com a narrativa e o jogo; em segundo lugar, importa referir que toda a textualização contribui com novos objectos e fenómenos para o mundo da vida – como veremos, tal quer dizer, que toda a acção poética não se exime ao prosaísmo, isto é, a um fenómeno ou um objecto que a produz ou reproduz (pelo contrário, podemos afirmar que a acção poética é dele uma causa e uma consequência, como veremos).

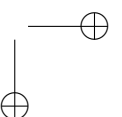
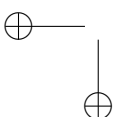
Pelo que fica dito, percebemos que a acção poética obedece ne-

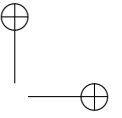
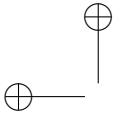




cessariamente a uma lógica interna e autónoma em relação à acção comum. Trata-se da lógica com que o discurso a organiza – entendemos aqui discurso no sentido de operação de inteligibilização das acções, isto é, de atribuição de ordem ao mundo através das linguagens, dos meios e dos textos mais diversos, e, necessariamente, não estritamente verbais. Nesse sentido, podemos dizer que retórica e semiótica se encontram na textualização: a semiótica permitiria, neste contexto, entender as condições de inteligibilidade dos signos, a retórica permitiria activá-los discursivamente. Através de sintagmas e paradigmas, de selecções e articulações, de elipses, sinédoques e metáforas, entre outras operações, o discurso – nos seus diversos géneros, meios e modos, entre os quais o jogo e narrativa – converte acções em ideias. As ideias seriam, então, causa e consequência da semiótica e da retórica: das condições de inteligibilidade do discurso e da sua activação textual. Todo o texto manifesta, portanto, uma ideia (narrativa ou lúdica, para o que aqui nos interessa) acerca de uma acção ou de um fenómeno; toda a ideia possui, latente, um texto. O jogo e a narrativa são, então, formas de tornar a acção prosaica inteligível, de a textualizar. Uma ideia permite, assim, recortar ou emoldurar morfológica e semanticamente um fenómeno – é o que, em cada caso à sua maneira, fazem a narrativa e o jogo: criam textos que, entre outras coisas, descrevem, no primeiro caso, ou reivindicam, no segundo, acções do sujeito.

A ser assim, talvez nos seja permitida – e se revele pertinente – a revisão do conceito de ideologia, afastando-o do seu sentido mais comum e conotadamente político e aproximando-o da etimologia que transporta. Poderíamos então dizer que a ideologia é a disciplina que permite compreender a transformação dos fenómenos em textos e dos textos em fenómenos, ou seja, que permite compreender a forma como recortamos o mundo e o textualizamos ou lexificamos, isto é, como, através das ideias, o submetemos à escrita, num sentido lato e não estritamente verbal, ou propomos à leitura (também num sentido abrangente). Assim, a ideologia, como aqui a entendemos, só pode estar próxima da poética, isto é, de uma eventual ciência da criação – em úl-

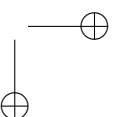
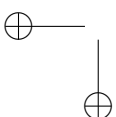


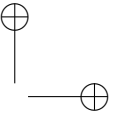
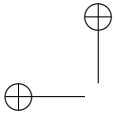


tima instância, estes domínios do saber estariam condenados a coincidir num esforço descritivo, analítico e explicativo comum das unidades de sentido – as ideias – culturalmente reconhecidas e avaliadas – através da arte, da ciência ou de qualquer outra metodologia ou formulação discursiva –, da sua lógica e das suas transformações. Nesse sentido, os domínios da ideologia e da poética, mas também da semiótica, da gramática ou da retórica, por exemplo, não podem nunca descurar a contiguidade das suas preocupações e das suas matérias epistémicas. Noções como semiose ilimitada ou intertextualidade, leis do discurso e princípios criativos, formariam uma constelação de perspectivas e procedimentos cujo propósito último – e, em nosso entender, coincidente – seria a compreensão de uma dupla transformação: dos fenómenos em ideias e das ideias em fenómenos. Tendo em atenção o objecto e o propósito do nosso estudo, bem que poderíamos acrescentar duas outras disciplinas ao conjunto (não exaustivo) anteriormente enunciado: a narratologia e a ludologia. A existirem, o seu contributo consistiria em procurar entender de que modo a narrativa e o jogo permitem criar ideias, funcional e morfologicamente específicas, através da textualização da acção prosaica.

1.1 Ideação e reificação

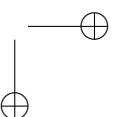
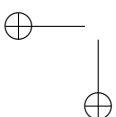
Como afirmámos anteriormente, toda a acção prosaica é passível de textualização – é nesse processo que ela adquire inteligibilidade – e toda a acção poética se materializa num texto (um objecto, portanto). Enunciamos agora os dois princípios que permitem explicar esta dupla operação, na qual os fenómenos se tornam textos e os textos se tornam fenómenos. O primeiro designá-lo-emos por princípio da ideação. Consiste este em criar representações – ideias, mais precisamente – dos fenómenos que estabilizam estes, isto é, que, por exemplo, os descrevem, analisam, explicam, simulam ou relatam. Esta estabilização permite, simultaneamente, a ancoragem e a disseminação semântica: por um lado, o texto criado passa a constituir uma espécie de plataforma

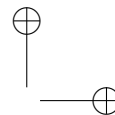
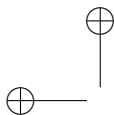




onde todos os sentidos e usos se tendem a assentar e a correlacionar; por outro, o texto criado envolve-se e distende-se em redes de sentido múltiplas. A contenção de sentidos, por um lado, a profusão, por outro, ocorrem e convivem nesta tensão entre a estabilização e a irradiação. O texto entra em redes ou protege-se em abrigos, transita ou fixa-se – o sujeito pode tentar esgotar todos os sentidos possíveis, como se na sua virtualidade o texto promettesse a descoberta de derivações ocultas e convidasse à exploração de sentidos ausentes, mas pode também guardá-lo em segredo, resguardá-lo na sua ortodoxia. Pode repeti-lo ou desafιά-lo, reiteradamente. Estamos, portanto, no território da semântica, das possibilidades de sentido, na dimensão estrita das ideias, da sua metamorfose, da sua obliteração e da sua invenção.

Mas, como afirmámos, a relação entre textos e fenómenos obedece a um outro princípio: o da reificação. Este remete para a dimensão prosaica que qualquer textualização sempre implica. Ao converter-se o fenómeno em ideia e a ideia em texto, este último materializa-se num objecto, entendendo-se aqui objecto num sentido amplo, isto é, qualquer dispositivo – efémero ou perene, evanescente ou palpável – passível de manifestar uma ideia: a oralidade ou a escrita, as imagens ou os sons, os gestos ou as técnicas. Importa referir, deste modo, que, por um lado, os textos só advêm à existência através de uma acção prosaica – de uma produção, de um fabrico ou de uma manufactura, diríamos; por outro lado, que na medida em que se materializam em objectos, os textos entram no fluxo dos fenómenos, dando origem a usos diversificados – e prosaicos, no sentido, precisamente, em que se prestam a apropriações no mundo da vida. Se o princípio da ideação, e o jogo de sentidos que instaura, remete necessariamente para o ausente e o virtual (ideias que geram ideias, sentidos que desafiam sentidos), o princípio da reificação, e o conjunto de objectos que origina, remete necessariamente para o presente e o existente (objectos identificáveis, mensuráveis, perpetuados). O texto, sendo consequência de uma ideia, só ganha existência, portanto, através da mais prosaica das acções, a objectificação – um texto é um objecto que manifesta uma ideia, a qual, através dele,



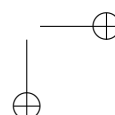
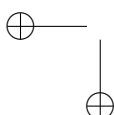


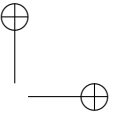
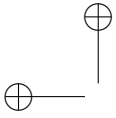
Quadro 1.2

Princípio da ideação	Princípio da reificação
Fenómenos - Ideias - Textos	Ideias - Textos - Objectos

pode ser identificada, circunscrita, caracterizada, utilizada. Textualizar é, neste sentido, um duplo processo: por um lado, de criação, composição, recomposição, de significados; por outro, de reificação, de criação, de objectualização de significantes – mesmo quando, como referimos, se trata de objectos evanescentes como os gestos ou os sons. Como todos os textos – ou melhor, enquanto textos –, também as narrativas e os jogos (na sua tipologia plural) se colocam entre ideia e fenómeno, entre signo e referente, entre matéria e expressão, entre objecto e sentido.

No fundo, é na conjugação destas dimensões e princípios – do objecto e da ideia, da reificação e da ideação – que o sujeito pode realizar diversos tipos de trabalho textual, ou seja, assumir diversas figuras: para o que nos interessa, por exemplo, o de autor, o de actor, o de espectador e o de jogador. E este trabalho faz-se sempre, qualquer que seja a figura assumida, em torno de uma acção feita texto ou de uma ideia feita objecto. Do princípio da reificação, podemos dizer que reforça a memória, na medida em que os objectos ganham uma dimensão patrimonial; do princípio da ideação, podemos dizer que potencia a imaginação, na medida em que as ideias exorbitam em ciclos perpétuos de metamorfose. Portanto, os objectos materializam textos, os textos estabilizam ideias e as ideias enformam fenómenos. Assim, o princípio da reificação transforma o virtual em existente – de todos os textos possíveis, um adquire forma concreta; o princípio da ideação, por seu lado, transforma o actual em possível – um texto concreto pode disseminar-se em cadeias de sentido. O funcionamento da textualização torna-se sistemático e cíclico: impulso, decurso, recomeço. A textualização torna-se ininterrupta: um fenómeno torna-se uma ideia, uma ideia torna-se um texto, um texto torna-se um objecto, um objecto torna-se um fenómeno, um fenómeno torna-se uma ideia. Jogos e nar-





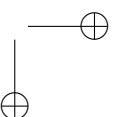
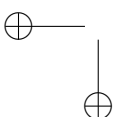
rativas podem ser vistos então, dependendo da perspectiva de análise, como ideias (ordem do discurso), textos (ordem dos objectos) e fenómenos (ordem das utilizações) que, inevitavelmente, se imbricam.

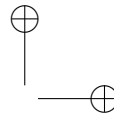
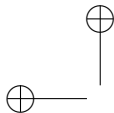
A ser assim, o que define e distingue os jogos, as narrativas e todos os outros textos em relação à acção prosaica é que eles se constituem em dispositivos que provisoriamente permitem pausar a inexorabilidade desta. Constituindo-se como unidades, estes textos emolduram, fixam, autonomizam partes dos fenómenos através dos sentidos que lhes conferem, das formas que lhes atribuem ou das funções que lhes estipulam – por exemplo, na simulação das acções, como ocorre, primordialmente, no jogo, ou na descrição das mesmas, como acontece, sobretudo, na narrativa.

1.2 Constrição e ingerência

A textualização, ao autonomizar uma acção – ao subtraí-la do mundo da vida e ao redesenhá-la discursivamente –, permite um controlo acrescido do acaso. Textualizar é determinar as circunstâncias em que a acção é simulada, no jogo, ou representada, na narrativa. É o princípio da constrição que nos permite avaliar esse processo. Essa escala de constrição terá inevitavelmente o mundo da vida como padrão de referência e servirá para entender de que modo os textos e o mundo da vida se podem aproximar ou apartar, em função da casualidade ou do cálculo da sua ocorrência. Assim, na escala de constrição podemos distribuir vários tipos de textos narrativos e lúdicos. Mais adiante será caracterizado cada um destes tipos de textos, mas, entretanto, não queremos deixar de notar a relação diversa que cada modalidade textual estabelece com o mundo prosaico e as suas leis.

Num extremo, de menor constrição – isto é, onde o acaso, próprio dos acontecimentos prosaicos, joga papel preponderante na forma do texto –, encontraríamos a narrativa factual: os fenómenos sucedem independentemente da vontade do narrador, ou seja, a vida acontece tal como ela é, e o narrador limita-se a relatá-la – daí que as implicações



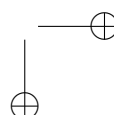
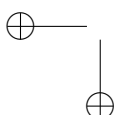


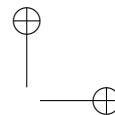
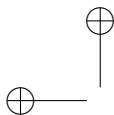
Quadro 1.3

Construção	Ingerência
Narrativa ficcional	Narrativa factual
Jogo-competição	Jogo-brincadeira

(de ordem política, jurídica, moral, social) entre texto e fenómeno sejam passíveis de escrutínio e responsabilização; esta proximidade entre fenómeno e discurso faz com que a textualização de um facto enquanto tal ocorre dentro de constrangimentos discursivos precisos, os quais abordaremos mais adiante. No extremo oposto, o da maior construção, encontraríamos o jogo enquanto competição: este tipo de jogo estipula as circunstâncias da acção lúdica com o máximo de clareza e autonomia. Aqui, o espaço, o tempo, as regras, os fins e os meios do jogo são estritamente determinados – as circunstâncias do jogo apartam-se tanto quanto possível das circunstâncias da vida, daí que as consequências do jogo não se façam sentir directa e imediatamente no mundo prosaico, nem as leis deste influam no decurso daquele. Pelo meio, encontramos duas outras modalidades de textualização cuja relação com o mundo da vida se afigura bem mais ambivalente: o jogo enquanto brincadeira, o qual tende para a menor construção, na medida em que o limiar que separa o gozo ou a ironia, por exemplo, da vida é ténue – trata-se de uma forma lúdica que pode ter consequências de ordem prosaica quando a ironia ou a brincadeira adquirem contornos de seriedade; e a narrativa enquanto ficção, a qual, na medida em que define claramente a acção relatada como uma construção, uma ilusão exposta na sua evidência, tende para uma maior construção: as suas implicações no mundo da vida são mais atenuadas ou nulas.

Se a construção permite medir o grau de separação entre a acção prosaica, pertencente ao mundo da vida, e a acção poética, pertencente ao universo do texto, esta separação pode ser ainda melhor entendida através do recurso a outro conceito, o de ingerência. Ingerência significa aqui a modalidade em que as acções poéticas podem adqui-





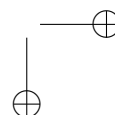
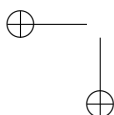
Quadro 1.4

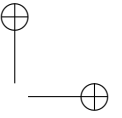
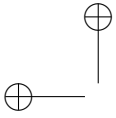
Narrativa	Jogo
Passado	Futuro
O que aconteceu?	O que acontecerá?

rir repercussões na acção prosaica: quanto menor a constrição textual, maior a probabilidade de a acção poética ter consequências sobre a acção prosaica e vice-versa. Daí que o documentário ou a notícia, formas privilegiadas de narrativa factual, tendam meramente a registar ou a descrever – e a fraude seja severamente censurada ou penalizada; e que a ficção fílmica tenda a especular ou inventar – e a incredulidade seja voluntariamente suspensa. Daí que a brincadeira lúdica, nas formas da paródia ou da ironia, por exemplo, tenda a iludir ou a gozar – por princípio, sem penalização legal; e que a competição lúdica tenda a testar e a ordenar – e os seus limites sejam regulamentarmente estipulados.

1.3 Temporalidade

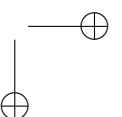
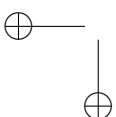
Se a constrição e a ingerência permitem enquadrar a acção poética no contexto da vida e perceber os sinais de fronteira que os separa ou medeia, uma outra dimensão epistémica pode ser enunciada para compreender a relação entre textos e fenómenos. Nela fazemos incidir a atenção sobre a relação entre o jogo, a narrativa e a acção a partir da temporalidade. É comum tomar-se a narrativa como relato de acontecimentos passados – ainda que esta caracterização seja controversa, aceitaremos que a narrativa tenha uma especial propensão a representar os acontecimentos que relata como pretéritos. A ser assim, a narrativa responderia essencialmente à questão ‘como aconteceu?’. Se a narrativa privilegia o laço com o passado, o jogo tenderia para a especulação sobre o futuro. No jogo, enfrentamos sempre o futuro com a questão ‘o que acontecerá?’.

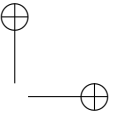
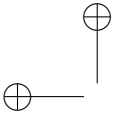




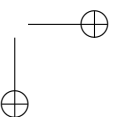
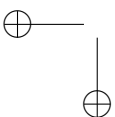
Estamos, portanto, perante duas modalidades de conhecimento que, tendencialmente, se apartam a partir do presente – mas que podem sempre reencontrar-se: um jogo concluído torna-se, por norma, uma narrativa (resumo, repetição, etc.); uma narrativa em curso pode ser vista como um jogo (tentar adivinhar o desfecho, por exemplo). Este direccionamento para o passado que podemos encontrar na narrativa é o que permite a existência de narrativas factuais – as quais tendem a aproximar-se das acções prosaicas e a tomar os fenómenos enquanto factos consumados, quase como objectos. O direccionamento do jogo para o futuro é o que permite a existência da ideia de jogo como competição, isto é, como um fenómeno de que se desconhece o desfecho. Seríamos então tentados a afirmar que aquelas narrativas, as factuais, se regem, de algum modo, pelo princípio da reificação, em que os fenómenos constroem os textos, ao passo que este tipo de jogos, os competitivos, se rege, de algum modo, pelo princípio da ideação, em que os textos potenciam as ideias. Em todo o caso, mesmo se as narrativas factuais assinalam mais claramente a relação entre textos e acções passadas e os jogos de competição sublinham a relação entre textos e acções futuras, não devemos esquecer que a narrativa ficcional e o jogo enquanto brincadeira desenham a sua lógica a partir dos mesmos vectores: ainda que inventada, a narrativa ficcional é assumida como já ocorrida; ainda que possua um desfecho previsível, o jogo como brincadeira (o faz-de-conta, por exemplo) aponta sempre para o futuro.

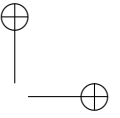
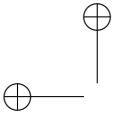
Identificamos, deste modo, três modos de entender a acção em função da temporalidade: o passado, cuja categoria epistémica seria a retrospecção – numa metáfora espacial equivalente, poderíamos dizer que se trata de olhar para trás, para o consumado ou o reificado –, ao qual a narrativa estaria em melhores condições de responder; o futuro, cuja categoria epistémica seria a prospecção – espacialmente, tratar-se-ia de um olhar para a frente, para o eventual ou o idealizado –, e que o jogo estaria em melhores condições de atender; o presente, cuja categoria seria a perspectivação – espacialmente, um olhar através de uma moldura – seria o modo que melhor serviria à acção prosaica, isto é,





à percepção do fluxo dos fenómenos. Se o jogo assenta na antecipação, ele permite testar especulativamente os futuros possíveis dos fenómenos – e, nesse sentido, privilegia a acção como intervenção. Se a narrativa assenta na retrospecção, ela permite explicar constativamente o passado dos fenómenos – e, nesse sentido, privilegia a acção como contemplação. Porque ladeiam temporalmente o fenómeno presente, ambos se constituem como formas imprescindíveis de entendimento da acção. Tomadas em conjunto, estas três modalidades poderiam constituir o cerne de uma matriz epistémica da acção à qual se juntariam os princípios e tipos anteriormente enunciados e os que hão-de ainda ser analisados neste estudo.

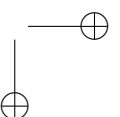
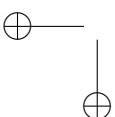


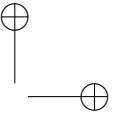
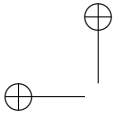


Capítulo 2

Praxeologia e caractereologia

Na secção anterior aludimos à distinção genérica entre acção prosaica e acção poiética. Trata-se de uma distinção analiticamente vantajosa, uma vez que através dela melhor podemos demarcar e reconhecer o objecto do nosso estudo: o jogo e a narrativa como formas de textualização da acção e, mais especificamente, a narrativa fílmica e o videojogo como manifestações particulares daquelas categorias genéricas. Não se esgota nessa distinção, porém, o esforço de decomposição conceptual que, em nosso entender, deve ser operado para explicar a acção como fenómeno holístico e sistemático. Impõe-se, portanto, de seguida, o regresso a uma análise geral da acção, uma tentativa teórica que tem como objecto a lógica das acções na sua generalidade, das prosaicas às poiéticas, e que será assumida como fundamento conceptual da nossa investigação. Para tal, socorremo-nos de duas hipóteses disciplinares: por um lado, sugerimos a disciplina da praxeologia, com a qual dedicamos atenção analítica às acções enquanto eventos, isto é, ao que acontece; por outro, sugerimos a caractereologia, a qual trata de analisar mais detalhadamente os agentes desses eventos, ou seja, quem faz algo acontecer. Importa desde já referir, contudo, que esta distinção entre acção e agente é meramente metodológica – ao longo da próxima secção constataremos com grande frequência como os dois domínios se imbricam.

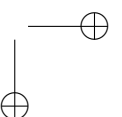
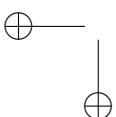


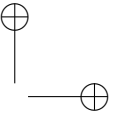
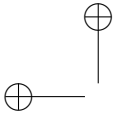


Esta distinção entre praxeologia e caractereologia surge como consequência da mais elementar das operações de análise: a identificação das unidades mínimas de um qualquer fenómeno, no nosso caso, de um evento. Um evento comporta desde logo dois elementos: um sujeito – alguém que age, um agente – e um predicado – o que acontece, uma acção. Diremos então que a acção na sua forma mais simples (cuja identificação implica, desde logo, um procedimento de textualização) configura, imediatamente, não só um qualquer evento prosaico, mas igualmente qualquer evento narrativo ou qualquer evento lúdico mínimo – temos, num caso, a acção como relato (narrar é descrever um evento), no outro, a acção como desempenho (jogar é provocar um evento). A identificação dos elementos mínimos, sujeito e predicado, da acção relatada ou da acção desempenhada possibilita, à partida, uma espécie de padronização textual mínima que garante o seu reconhecimento e inteligibilidade. Tal é facilmente perceptível se notarmos que, no que respeita aos procedimentos elementares de textualização, é possível criar uma narrativa numa frase – o que se designa usualmente por situação ou motivo narrativo – e que é possível construir um jogo num gesto – o que designaríamos por lance ou jogada. Obviamente, é possível, de igual modo, criar uma narrativa num gesto – a mímica é nesse aspecto exemplar – ou construir um jogo numa frase – o enigma é disso ilustrativo. A ser assim, qualquer estudo dos jogos ou das narrativas pode, ou deve mesmo, partir da identificação dos elementos mínimos da acção para, de seguida, descortinar a lógica que a esta está subjacente. O passo seguinte da nossa análise visa precisamente compreender essa lógica da acção.

2.1 Eixos epistémicos e dimensões críticas

A averiguação epistémica sobre a acção que aqui encetamos funciona, assim, como base da investigação do fenómeno lúdico e do fenómeno narrativo. Entre a frase e o texto, entre o plano e o filme, entre o lance e o jogo, aquilo que encontramos são escalas de crescente complexidade

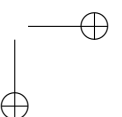
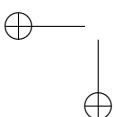


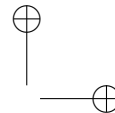
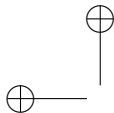


na articulação de unidades de acção simples em totalidades abrangentes. Se de um trabalho de articulação e organização se trata, podemos então identificar o princípio subjacente à acção que melhor permite perceber os procedimentos de textualização desta: o princípio da sistematicidade. É através dele que o simples é morfológicamente integrado no complexo, a parte funcionalmente integrada no todo. Entendemos assim a acção como sistema – e tal reflecte-se na organização funcional e morfológica que o texto assume quando a descreve, na narrativa, ou quando a prescreve, no jogo. Esta análise visa, portanto, o entendimento da lógica sistemática das acções.

Esta ideia de sistema reflecte não apenas a articulação de elementos mínimos de ordem paradigmática, o agente e a acção – a um nível linguístico, o sujeito e o predicado – num sintagma que os coordena, o plano ou a jogada, ou a articulação de sintagmas mínimos entre si dando origem a redes praxeológicas de complexidade crescente, a narrativa ou o jogo, mas também a distribuição desses elementos paradigmáticos e conjuntos sintagmáticos em eixos epistémicos e dimensões críticas. O aprofundamento da episteme da acção conduz-nos à identificação de quatro eixos fundamentais de análise. Em primeiro lugar, temos o eixo da teleologia, o qual nos permite compreender que, tendencialmente, toda a acção possui um propósito, um fim, em função do qual o sujeito age e cujas consequências podem ou não com ele coincidir. Em segundo lugar, o da estilística, na medida em que o modo, a maneira, o design da acção – as decisões tomadas e a sua execução – varia entre agentes e os distingue. Em terceiro lugar, o da axiologia, na medida em que a acção comporta valores, que qualificam motivos e intenções, e que possuem consequências de ordem ética cuja ponderação é imprescindível para o seu cabal entendimento e apreciação. Em quarto lugar, o da dinâmica, no sentido em que toda a acção se distende numa lógica de causa e efeito e apenas por essa via se torna inteligível.

Se adoptámos a figura geométrica do eixo para a descrição destes diversos aspectos da acção, devemos, contudo, recusar qualquer assumpção dos mesmos como estanques ou absolutamente autónomos.





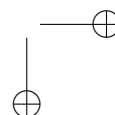
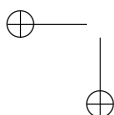
Quadro 1.5

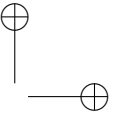
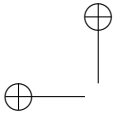
Eixos epistémicos	
Teleologia	Propósito e consequência
Estilística	Decisão e execução
Axiologia	Motivo e intenção
Dinâmica	Causa e efeito

A realidade é que cada um destes aspectos se imbrica necessariamente nos outros, em cruzamentos de mútua determinação: um mesmo objectivo pode ser alcançado por modos diversos e com motivos múltiplos; um mesmo modo pode recobrir objectivos e motivos diferentes; um mesmo motivo pode conduzir a objectivos distintos, atingidos de modos diversos – e assim sucessivamente.

Cada acção pode ser avaliada não só em termos de eixos, mas também em termos de dimensões. Se os eixos anteriormente enunciados permitem compreender a lógica interna da acção, as dimensões críticas permitem atribuir-lhe qualidades. Estas dimensões críticas são sustentadas por dois pólos fundamentais, o positivo e o negativo: o sim e o não, o bem e o mal, o bom e o mau, o belo e o feio. Ainda que estes conceitos acabem por operar, frequentemente, num regime de permuta ou equivalência semântica, como se, na linguagem comum, um mosaico de significados se fosse fazendo e refazendo num trânsito constante entre eixos e dimensões, efectuaremos agora uma distinção prévia com o objectivo de clarificar a utilização destes termos no contexto do nosso estudo. Nesse sentido, faremos corresponder a cada eixo epistémico um par de conceitos críticos.

Assim, para os conceitos de bom e de mau propomos a sua utilização no âmbito da teleologia. Eles permitem avaliar a qualidade da acção reduzindo o seu julgamento à correspondência, ou não, entre o propósito que a orienta e as consequências que provoca. No fundo, trata-se de averiguar do sucesso ou insucesso de uma acção – e esta





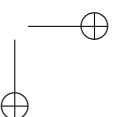
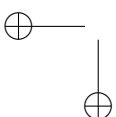
avaliação pode ser exterior a qualquer juízo de ordem axiológica ou estilística.

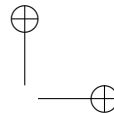
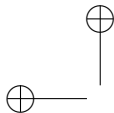
Aos conceitos de belo e de feio tomamo-los aqui como próprios da estilística. Servem para qualificar o modo como a acção é conduzida, isto é, averiguam a correspondência entre decisão e execução. A sua avaliação pode ser exterior quer à axiologia – por isso podemos afirmar que é possível praticar o mal de uma forma bela e o bem de uma forma feia – quer à teleologia – uma acção bela não é necessariamente boa, ou seja, bem sucedida.

Do bem e do mal diremos que são conceitos próprios do eixo da axiologia, o dos valores éticos, da dimensão motivacional e intencional – remetem, por isso, para as repercussões da acção na esfera do humano. São, por assim dizer, os conceitos que permitem avaliar as acções na sua dimensão moral: fazer o bem ou fazer o mal. A sua avaliação pode ser, também ela, exterior à estilística e à teleologia – é a isso que nos referimos, por exemplo, com o adágio “os fins não justificam os meios”.

A dinâmica, por nos surgir como o eixo que descreve a acção na sua maior simplicidade, quer lógica quer fenoménica, possui um regime qualificativo substancialmente distinto. Sim e não são os conceitos avaliativos que operam na sua análise: a acção é concretizada ou não é concretizada, uma causa tem ou não o efeito esperado. A lógica binária é absoluta e dispensa qualquer nuance: a acção não é boa nem má, nem bela nem feia – ela simplesmente acontece ou não. É na dinâmica que se sustenta toda a acção, uma vez que é ela que lhe garante a inteligibilidade causal; os restantes eixos operam sobre a dinâmica, qualificando a acção em diversos aspectos.

É no âmbito da teleologia que a acção pode ser qualificada na sua maior objectividade: o sucesso ou o fracasso. Se a estilística e a axiologia dependem, na avaliação que permitem da acção, de critérios sempre passíveis de revisão e relativização – e logo, de alguma forma, de subjectivismo –, a teleologia, por seu lado, oferece-nos um desfecho inexorável. Tanto o juízo ético como o juízo estético são reversíveis





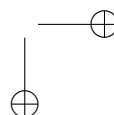
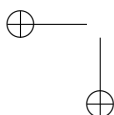
Quadro 1.6

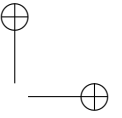
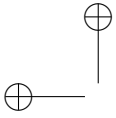
Dimensões críticas	
Teleologia	Bom e mau
Estilística	Belo e feio
Axiologia	Bem e mal
Dinâmica	Sim e não

e mutáveis, o que não acontece com o juízo teleológico. A dinâmica, por seu lado, por assentar em critérios meramente factuais, coloca-se aquém de qualquer qualificação significativa – ela mantém-se na estrita ordem da causalidade e da efectividade. A teleologia é então o eixo fundamental de compreensão e qualificação da acção, mediando entre a simplicidade da dinâmica (as causas e os efeitos), a complexidade da axiologia (os motivos e as intenções) e a volatilidade da estilística (as decisões e execuções). Também aqui não podemos tomar como estantes estas dimensões, mas delas fazer um entendimento holístico em qualquer análise da acção: não só porque a permitem entender como totalidade, mas também porque se integram e influenciam de forma sistemática. Se elegemos a teleologia como o eixo primordial da acção é porque ela serve para averiguar da correspondência ou não entre os propósitos e as consequências. Todo o agente opera segundo um propósito – porém, as consequências da sua acção podem não corresponder ao propósito que as orienta. Trata-se aqui de avaliar a eficiência da acção – é neste sentido muito estrito que queremos aqui utilizar a noção de teleologia. Se existe correspondência entre as consequências e os propósitos, a acção é boa, bem sucedida. Se as consequências contrariam os propósitos, a acção é má, um insucesso.

2.2 Circunstâncias e abrangência

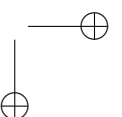
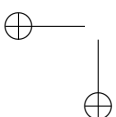
Uma analítica da acção não pode, porém, cingir-se a estes eixos e dimensões. Se as consequências correspondem ou não aos propósitos da

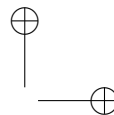
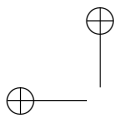




acção depende em muitos casos das circunstâncias em que esta é desenvolvida. Como se constituem essas circunstâncias? Precisamente a partir da ligação entre o eixo da teleologia e os restantes eixos: da dinâmica, da axiologia e da estilística. A acção é teleologicamente tão mais perfeita quanto melhor consiga harmonizar as forças inerentes a estes diversos eixos: justificar os motivos, satisfazer as intenções, acertar nas decisões, cumprir as execuções, assegurar as causas, garantir os efeitos. Assim, podemos encontrar em cada eixo da acção uma razão para o sucesso ou o insucesso da mesma – trata-se das circunstâncias em que ela ocorre. Em que consistem essas circunstâncias que tanto podem fazer singrar como perigar os propósitos de uma acção? Nas permissões e nas restrições que lhe são inerentes. Falarmos de permissões e de restrições permite-nos desde logo adiantar uma outra categoria fundamental da acção, que mais adiante analisaremos mais aprofundadamente: o conflito.

Toda a acção deve ser vista em função do que se pode e do que não se pode fazer – seja ao nível da teleologia (existem fins que se podem atingir, outros que não), da dinâmica (existem causas que se podem controlar, outras que não), da estilística (existem estratégias que se conseguem dominar, outras que não) ou da axiologia (existem motivos e intenções que são aceitáveis e outros que não). Podemos então dizer que todo o agente opera numa espécie de ponto de confluência de dois vectores: o das permissões, o qual comporta potencialidades, oportunidades, faculdades ou escolhas, por exemplo, e o das restrições, que comporta constrangimentos, normas, regras ou interdições. Esse ponto de confluência é o local a partir do qual podemos localizar o agente em relação a qualquer aspecto da acção, ou seja, averiguar das suas possibilidades de sucesso, da justeza dos seus motivos, do acerto das suas decisões. É nesse ponto que os eixos e as dimensões anteriormente identificados se cruzam e qualificam a acção: averiguar se uma acção é boa ou má, bela ou feia, benigna ou maligna é uma operação que a partir desse local se pode fazer. Em todo o ciclo da acção o agente está, portanto, sujeito a uma dupla virtualidade: a impotência e a omnipo-



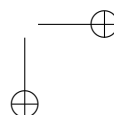
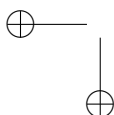


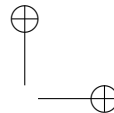
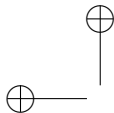
Quadro 1.7

Circunstâncias	
Permissões	Restrições
Omnipotência	Impotência

tência. E na medida em que essa amplitude potencial é latente em cada eixo, a acção pode, a qualquer momento e por diversas razões, singrar ou falhar, parcial ou totalmente.

A constatação de imbricações diversas entre os múltiplos aspectos – elementos paradigmáticos, conjuntos sintagmáticos, eixos epistemológicos, dimensões críticas – da acção releva não só a sofisticação desta enquanto sistema, mas estipula também as condições fundamentais de uma praxeologia. Se falamos da acção como sintagma e como ciclo é porque ela pode ser encarada segundo um critério de abrangência duplo: ou segmentada em unidades auto-suficientes ou recomeçada em ciclos potenciais. Esta distinção – que designamos por sintagmática – pode ser melhor compreendida através do recurso a dois novos conceitos: a autotelia e a heterotelia. As acções autotélicas são aquelas que contêm uma lógica e esgotam um fim em si mesmas. As acções heterotélicas são aquelas que, possuindo uma lógica e um propósito em si mesmas, conhecem as suas consequências últimas no termo de uma sequência de diversas acções. As primeiras podem assumir consistência semântica sem as segundas, mas as segundas são sempre um encadeado de acções do primeiro género. Daí que sejamos compelidos a propor uma distinção entre a acção perfeita e a acção completa: uma acção não pode ser perfeita – ou seja, harmonizar a teleologia, a dinâmica, a estilística e a axiologia num mesmo sentido – sem ser completa (tem de fechar um segmento ou um ciclo), mas pode ser completa (fechar um ciclo ou um segmento) sem ser perfeita – o agente não consegue harmonizar os diversos eixos numa totalidade. Daí que possamos dizer que a acção autotélica procura garantir a perfeição morfológica em função da sua finalidade e autonomia, ao passo que a acção hetero-





Quadro 1.8

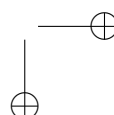
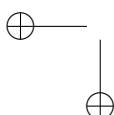
Abrangência	
Autotelia	Heterotelia
Segmento	Ciclo
Perfeição	Integridade

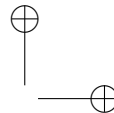
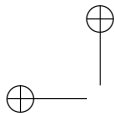
télica intenta a completude morfológica em função de um fim que deve ser atingido através da coordenação de um conjunto de acções.

São estas noções de segmento e de ciclo, de autotelia e de heterotelia, que nos permitem compreender que uma acção pode ou não esgotar-se em si mesma – por norma, toda a acção entra em relações de simultaneidade ou sucessão com outras acções – e que é a textualização a que é submetida que permite falar dela enquanto unidade e enquanto totalidade (porque, como vimos, a acção prosaica é tendencialmente inestancável) – nessa medida, os atributos da perfeição e da integridade são consequência do emolduramento textual a que a acção é sujeita.

2.3 O agente

Até aqui, conduzimos a análise da acção mediante uma atenção privilegiada ao evento, isto é, ao predicado: *o que* acontece, procurando para ele uma espécie de esquemática geral capaz de o tornar inteligível. Viramos agora a nossa atenção para o sujeito da acção, para o agente – diga-se, porém, que esta distinção metodológica, válida e útil que se revela, não encontra correspondência fenomenológica e é já uma consequência de uma textualização (analítica, neste caso) da acção: não existe acção sem agente nem agente sem acção. Esta constatação da inseparabilidade entre acção e agente ao nível fenomenológico coloca desde logo problemas ao nível epistemológico: que lugar se afigura mais pertinente para a caractereologia numa analítica da acção?





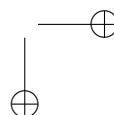
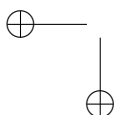
Quadro 1.9

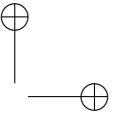
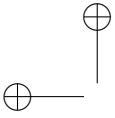
Praxeologia	Caractereologia
Acção	Agente
Fazer	Ser

Duas possibilidades – parece-nos que igualmente razoáveis – se afiguram: ou tomamos a acção no seu todo fenomenológico (acção e agente inextrincavelmente ligados) e assumimos a caractereologia como uma parte integrante da praxeologia – digamos que, através desta estratégia, a análise tende a reflectir a integridade do fenómeno –; ou, alternativamente, submetemos a análise da acção a uma decomposição metodológica, prescrevendo-lhe como objecto de análise o agente, e a entendemos como um complemento da praxeologia – através desta estratégia a análise tende a reconfigurar o fenómeno. Qualquer que seja a estratégia seguida, no final a junção entre acção e agente revelar-se-á sempre uma inevitabilidade – aliás, a percepção sistemática da acção outra constatação não preconiza.

Aceitemos então que acção e agente se determinam mutuamente, mas não, porém, sem deixarmos de assumir cada elemento como objecto de análise específico: se aquilo que os agentes são é determinado pelo que eles fazem – mesmo se tendem para a inércia, para a suspensão do labor ou para a recusa da experiência –, e se o que eles fazem é fundamental para a sua caracterização (as atitudes definem caracteres), se acção e personagem estão, portanto, inextrincavelmente ligados, todo o design da acção envolve esses dois domínios: o ser e o fazer. Se a caractereologia nos permitirá entender, fundamentalmente, aquilo que os agentes são, a praxeologia poderá dizer-nos aquilo que, fundamentalmente, eles fazem.

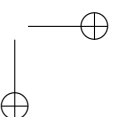
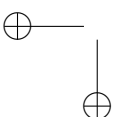
Nesse aspecto, a narrativa, enquanto relato de acções, pode ser assumida como um campo de análise fulcral acerca desta questão. É através da narrativa enquanto género discursivo que testemunhamos ou efabulamos – num caso como no outro, relatamos – os eventos e ava-

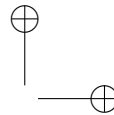
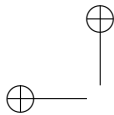




liamos os seus agentes. Existe no estudo da narrativa toda uma tradição epistémica que acolhe o agente como elemento fulcral do seu entendimento – referimo-nos à figura da personagem. Mas também o jogo enquanto fenómeno, e o jogador enquanto figura fundamental do mesmo, poderia servir de exemplo – não nos esqueçamos da relevância da ideia de agenciamento no fenómeno lúdico. Não nos interessa por agora, contudo, um estudo da personagem, do jogador ou do narrador. Interessa-nos sim compreender o agente enquanto entidade abstracta – objecto da carcatereologia – e figura nuclear da praxeologia.

Agente e evento devem ser aqui entendidos num sentido bastante lato: agente é qualquer entidade que causal ou motivadamente provoca uma mais ou menos nítida transformação num estado de coisas, isto é, despoleta um evento (seja um episódio ou uma peripécia, como veremos). Não cingimos, assim, a ideia de agente à pessoa ou à personagem – entidades humanas ou humanizadas –, mas sim a qualquer força ou entidade que rompa com um estado de equilíbrio prévio. Esta extrema amplitude da ideia de agente – que se corresponde com a ideia abrangente de evento enquanto acção ou acontecimento – serve essencialmente para asseverar que as causas de uma transformação não se esgotam na acção humana. No entanto, é na esfera do humano que a acção é especialmente relevante: daí o princípio narratológico do antropomorfismo, isto é, da atribuição de um carácter, ou seja, de motivos e de intenções, a um ser não humano – carácter que consiste, sobretudo, nas faculdades da vontade, da escolha e da emoção. Os elementos da natureza ou as forças sobrenaturais, os bonecos ou os desenhos, os robots ou os avatares só advêm à esfera da praxis de uma forma relevante quando são tomados como humanos e na medida em que entram na dimensão axiológica do agir (na esfera do bem e do mal). Daí que a distinção entre motivo e causa ganhe alguma relevância: as causas provocam os acontecimentos, isto é, suscitam a transformação das coisas; os motivos justificam as acções, isto é, revelam o carácter dos agentes.





Quadro 1.10

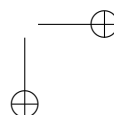
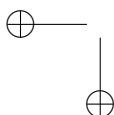
Ciclo da acção
Motivo - intenção - decisão - execução - causa - efeito - propósito - consequência

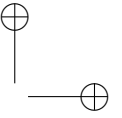
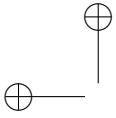
2.4 Ciclo da acção

Se na secção anterior tomámos os eixos epistémicos e as dimensões críticas como fundamentais para uma edificação da praxeologia, avancamos agora com a ideia de ciclo da acção (e, mais adiante, com as de identidade e transformação) para entender a dimensão caractereológica do agente – não sem, porém, reiterar que praxeologia e caractereologia são aqui assumidas como disciplinas adstritas que apenas imposições metodológicas obrigam a apartar. E não sem que se refira que as ferramentas de análise – eixo epistémico, dimensão crítica, ciclo da acção, identidade e transformação – duma e de outra (da praxeologia e da caractereologia) são facilmente intermutáveis.

Se uma acção é sempre antecedente ou consequente de uma outra acção, a ideia de ciclo afigura-se fundamental para descrever este encaadeado de eventos, da mesma forma que a ideia de segmento serve apropriadamente à sua demarcação em unidades discretas. Ao ciclo da acção podemos então resumi-lo do seguinte modo: um motivo provoca uma intenção; essa intenção implica uma decisão; a decisão concretiza-se numa execução; a execução torna-se uma causa; a causa pressupõe um efeito; o efeito tem uma consequência; a consequência responde a um propósito. E depois o ciclo pode recomeçar a partir de qualquer ponto – originando uma espécie de rede cíclica de acções: uma decisão origina um novo propósito, um efeito altera uma intenção, uma causa modifica uma consequência, etc.

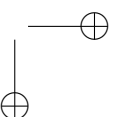
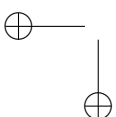
A complexidade da análise vai, portanto, crescendo: o motivo e a intenção comandam a escolha – esta ligação faz o agente entrar no eixo da axiologia; a causa e o efeito comandam a operação – o que o faz en-

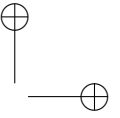
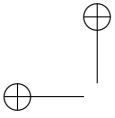




trar na dinâmica; o propósito e a consequência comandam a avaliação – o agente entra na teleologia; a decisão e a execução comandam a configuração – o agente entra na estilística. A destreza, ou seja, a adequação das causas e dos efeitos, a sagacidade, adequação dos motivos e das intenções, a eficiência, adequação dos propósitos e das consequências, e a elegância, adequação da decisão e da execução, são então categorias fundamentais de entendimento do agente nestes diversos níveis. De uma dimensão estritamente necessária, a dinâmica, a uma dimensão tendencialmente contingente, a estilística, passando por uma dimensão tendencialmente especulativa, a axiologia, e por uma dimensão estritamente mensurável, a teleologia, os agentes da praxis humana têm de ser necessariamente entendidos numa sofisticada grelha de eixos e dimensões que constantemente se reenviam e influenciam. Tal complexidade torna-se mais patente ainda devido a dois factores: por um lado, a natureza cíclica da acção (esta ocorre, prossegue, cessa e recomeça); por outro, a conexão dos diversos níveis: todos eles se influenciam reciprocamente, ao ponto de o agente poder interromper ou reverter o ciclo a partir de qualquer dimensão ou eixo.

Temos assim que o agente opera em diversos níveis. E que também em cada um destes níveis o desempenho do agente e, inevitavelmente, a prossecução da acção, estão sujeitos ao infortúnio – ou seja, o agente está sempre em risco de não dominar o funcionamento do sistema e este de entrar em colapso. O infortúnio pode manifestar-se de modos diversos. Proporemos aqui uma grelha tipológica: se o infortúnio ocorre ao nível da decisão, trata-se do engano; se ele sucede ao nível da execução, falamos de falha; se acontece ao nível da avaliação, falamos de erro; se surge ao nível da configuração, trata-se de inabilidade. Esta ideia de risco torna-se então fundamental para o entendimento da acção: toda a acção está exposta ao fracasso, todo o agente à inépcia. E se tal acontece é porque toda a acção possui algum grau ou género de conflito, de empreendimento, de esforço, de tentativa – explanaremos melhor a importância fundamental, de um ponto de vista emocional e





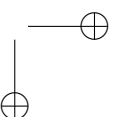
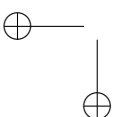
cognitivo), da ideia de risco e de conflito quando, mais adiante, nos debruçarmos sobre as acções do espectador e do jogador.

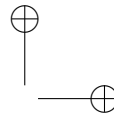
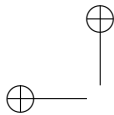
2.5 Caracterização

Esta categorização abstracta da acção, apesar do esforço de descrição e entendimento geral da mesma que sustenta, não permite contudo perceber de que modo o agente surge na sua individualidade, ou seja, na sua identidade e na sua metamorfose. Precisamos então de introduzir agora a ideia de caracterização. A caracterização descreve o modo como o agente se torna sujeito, isto é, como adquire os seus atributos e qualidades. Dois conceitos são a este propósito fundamentais: o de identidade e o de metamorfose. Podemos então afirmar que é da sùmula dos atributos identitários e dos atributos metamórficos do agente que resulta a caracterização do mesmo.

A identidade será então uma espécie de centro semântico, aglutinador, que individualiza um agente. A este nível, a morfologia do agente tende para a constância – acontece, por norma, com o nome, com o corpo, com o carácter, com todos os atributos ou qualidades predominantemente redundantes. A metamorfose, por seu lado, tende para a disseminação semântica, para a mudança – acontece com a idade, as opiniões, os sentimentos, as atitudes, ou seja, com todos os atributos predominantemente transitórios. Podemos, assim, dizer que a metamorfose volatiliza a identidade e esta garante consistência àquela. Identidade e metamorfose tornam-se, então, fundamentais para a caracterização do agente de dois modos: se a identidade é aquilo que permite colocar o agente em contraste com outros agentes, a metamorfose é o que permite colocar o agente em oposição consigo próprio – daí que a extrema metamorfose conduza, no limite, à alteridade (o agente aliena-se), e que a extrema identidade possa conduzir, por excesso, à obliteração (o agente apaga-se).

A ideia de caracterização – e, conseqüentemente, de individualidade do agente – resulta da faculdade que o princípio da identidade de-

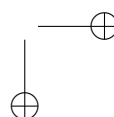
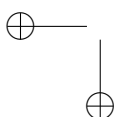


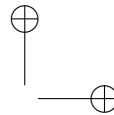
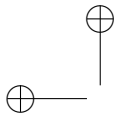


Quadro 1.11

Identidade	Metamorfose
Contraste	Oposição
Constância	Volatilidade

tém para integrar, num todo (o sujeito), as manifestações eventuais, isto é, metamórficas, do agente. O agente muda, mas não casual ou aleatoriamente: contingentes que possam ser, as atitudes ganham coerência na unidade de um perfil – o perfil é uma espécie de padrão caracterizador do agente, isto é, ele isola e releva a regularidade e as metamorfoses das propensões, atributos ou qualidades do agente. Retomando a ideia de acção enquanto processo, podemos deste modo verificar que há dois regimes temporais para o agente e, intrinsecamente, para a acção: o do segmento, isto é, de um evento simples, e o do ciclo, isto é, de uma história complexa. Assim, identidade e metamorfose implicam-se em dois eixos: o sincrónico e o diacrónico. Estes eixos permitem-nos criar uma grelha pluridimensional das constâncias e das mudanças, das singularidades e das diferenças. De um ponto de vista diacrónico, o agente muda; e, contudo, ao longo do tempo, mantém a sua identidade – daí que possa ter uma história. De um ponto de vista sincrónico, o agente distingue-se dos outros; e, contudo, assemelha-se-lhes – daí que possa pertencer a um tipo. A ideia de tipo e a ideia de história, como as ideias de identidade e de metamorfose, cruzam-se – é do seu cruzamento que surge a caracterização, isto é, um determinado perfil; e esta é sempre um ponto transitório numa grelha de contrastes e mudanças. Um baixo contraste, em relação aos outros agentes, ou uma mudança indelével, em relação a si próprio, equivalem a uma mais elevada tipificação e a uma reduzida densidade histórica. Quando falamos, a propósito das narrativas, de personagens típicas ou planas é, em muito, a isto que nos referimos. E quando falamos de personagens singulares ou redondas é precisamente para dizermos que a intensa transformação ao nível da história é acompanhada de uma insuspeita transformação ao nível do



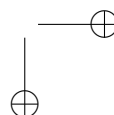
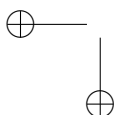


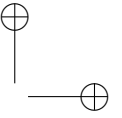
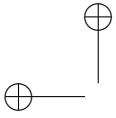
Quadro 1.12

Perfil	
História	Tipo
+ Contraste	- Contraste
+ Mudança	- Mudança

tipo – isto é, quando um elevado contraste inibe a tipificação e uma acentuada mudança potencia a historicidade. Se agente e evento estão sempre enredados, se convivem num ciclo de causa e consequência, são a volatilidade – a mudança do agente em relação a si próprio – e o contraste – a individualidade do agente em relação aos outros – que permitem medir a riqueza semântica da sua caracterização. Que a intensidade da mudança seja muitas vezes consequência da peculiaridade dos eventos e que a intensidade do contraste seja muitas vezes consequência da constância do carácter permitem, de uma outra forma, compreender de que modo o ser e o fazer se implicam.

Em que momento se pode apreciar melhor essa volatilidade e esse contraste? No fim, ou seja, no desfecho, de uma acção. Da mesma forma que serve para apreciar o grau ou o género da transformação ocorrida num evento, o desfecho serve também para avaliar o grau ou o género da transformação sofrida pelo sujeito. Entre a premissa inicial e o desfecho final de uma acção, o agente muda e permanece – ganha uma história e mantém uma identidade. A ideia de mudança é, portanto, fundamental quer para a compreensão e interpretação do evento quer para a compreensão e interpretação do agente, em dois domínios primordiais da acção: o ser e o fazer, como vimos. De vilão a herói, de ignorante a sábio, de perdedor a triunfante, o agente muda no termo – o desfecho, como referimos – de um evento ou de uma história. Mudanças no perfil (o ser) podem ser consequência de alterações no evento (o fazer); e mudanças no evento podem ser consequência de alterações no perfil. Se muda a maneira de agir, muda a maneira de ser – o contrário é, também, necessariamente verdade. Compreendemos o que os

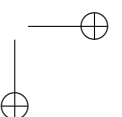
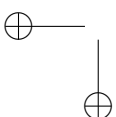


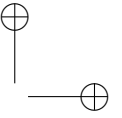
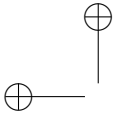


agentes fazem a partir do que são e o que são a partir do que fazem: as decisões, execuções, avaliações ou configurações que constituem o ciclo da acção são interpretadas a partir desta dimensão de influência mútua primordial: o ser e o fazer.

2.6 Domínios da acção

Por tudo o que fica dito, podemos perceber que ser e fazer são dois domínios da acção absolutamente fundamentais para se efectuar uma análise do agente. Mas qualquer estudo caractereológico aturado implica a atenção a diversos outros domínios. Devemos então alargar o conjunto dos domínios da acção mais relevantes para o estudo do agente: poder, saber, querer, ter, dever, proceder, pensar e sentir passam a integrar esse conjunto. Não devemos deixar de ter em conta que com estes domínios da acção estão relacionados os eixos epistémicos – dinâmica, teleologia, axiologia e estilística –, bem como as dimensões críticas, que referimos anteriormente. Qualquer teoria do agente, da mesma forma que qualquer teoria da acção, tem de necessariamente ter em conta as relações entre eixos epistémicos, dimensões críticas e domínios da acção: o bem e o mal, o bom e o mau, o belo e o feio não se aplicam apenas aos eixos, mas também aos domínios – por exemplo, o que um agente faz, é, quer ou sabe pode ser negativa ou positivamente avaliado. Podemos então identificar quatro tipos de articulações praxeológicas: entre eixos; entre domínios; entre eixos e domínios; entre eixos, domínios e dimensões críticas. Quer isto dizer que os eixos se influenciam de modos diversos: os motivos ligam-se às consequências, os propósitos às causas, etc.. Quer dizer também que os domínios se implicam entre si: fazer implica poder, poder implica saber, saber implica ter e assim sucessivamente. Quer dizer que os domínios condicionam os eixos: o poder determina os propósitos, o sentir determina os motivos, as causas determinam o saber, etc. Quer dizer que a dimensão crítica é intrínseca não só, como vimos, aos eixos, mas se aplica também aos domínios: o poder pode ser bom, o fazer pode ser feio, o ter pode ser mau, etc. Quer

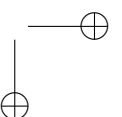
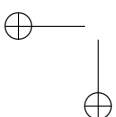


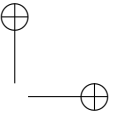
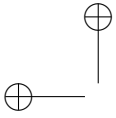


dizer também que uma avaliação positiva num eixo pode ter uma correspondência negativa num outro: um agente belo pode ser mau, uma acção feia pode ser boa, etc. Quer dizer ainda que uma acção positiva num eixo pode ser negativamente avaliada num domínio: uma acção bem sucedida pode resultar de uma má vontade.

Analisemos então com algum pormenor a importância dos diversos domínios para uma analítica da acção, pois é a partir deles que podemos compreender a caracterização dos agentes, isto é, a mudança e a identidade, as histórias e os tipos. Ao fazer e ao ser já nos referimos anteriormente, indicando-os claramente como os vectores fundamentais da praxeologia e da caractereologia. Avançamos para o querer. O agente é aquele que quer algo, que procura suprir uma necessidade ou um desejo. Como sabemos, tanto da narrativa como do jogo (num caso é a personagem, no outro é o jogador – duas figuras do agenciamento – quem enceta um percurso no sentido de atingir um determinado objectivo), o agente é compelido, obrigado ou convidado a agir – o desejo ou a necessidade são os factores que despoletam a acção. Em conjunto, desejo e necessidade constituem a vontade. Esse objecto desejado ou necessário orienta teleologicamente a acção – daí que constitua um critério de avaliação do desempenho do agente, como é bem notório no jogo. Deste modo, torna-se necessário introduzir aqui duas outras categorias: as de carência e de obstáculo. A carência instiga a vontade, o obstáculo contraria-a. À superação da carência corresponde intrinsecamente a superação de um obstáculo – assim, entre o propósito e as dificuldades que o obstaculizam, um outro domínio se manifesta preponderante: o do poder.

A potência e a impotência são dois atributos alojados no cerne quer do ciclo da acção quer do ciclo da vontade: nem todos os desejos nem todas as necessidades dos agentes podem ser colmatados ou supridos. O poder manifesta-se através da propensão do agente para superar determinados obstáculos. E estes são critérios contra os quais se mede o poder do agente – o último desses obstáculos, que origina o desfecho, permite a avaliação definitiva. Superar a carência é manifestar a exis-

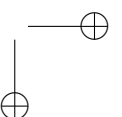
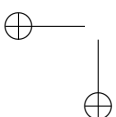


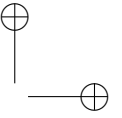
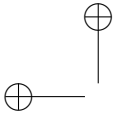


tência desse poder; perpetuá-la é exibir a sua ausência. Qualquer que seja o género de poder – a força, a sedução, a violência, a influência, a persuasão, a astúcia, por exemplo – ele cruza-se inevitavelmente com a vontade e, portanto, com o querer – o agente pode tudo querer, mas não ter tudo o que quer. É aqui que se torna relevante um outro domínio: o ter.

O poder medeia, assim, entre o querer e o ter. Desse modo, a ideia de posse revela-se fundamental para a caracterização do agente – porque a sua identidade passa em muito pelo que ele detém (os seus bens, os seus atributos, as suas qualidades) e a sua metamorfose revela-se em muito no que ele ganha ou perde, preza ou despreza, adquire ou esbanja. Tanto o ciclo da vontade – persegue-se o que não se tem, abandona-se o que não se quer – como o ciclo da acção se jogam neste domínio. Os desempenhos e empreendimentos do agente contrastam-no com outros agentes, numa comparação de posses. Duas operações contribuem, assim, ao nível da posse, para a caracterização do agente: o inventário, daquilo que o agente detém, e a comparação, as semelhanças e diferenças em relação a outros agentes.

Se o poder medeia entre o querer e o ter, o saber desenha, de algum modo, o exercício desse poder. Conhecer o poder é, do ponto de vista do agente, um princípio fundamental da acção – discricionário ou diplomático, absoluto ou partilhado, o exercício de qualquer poder implica um entendimento da sua lógica (das causas e dos efeitos que origina). O fazer implica, portanto, uma aprendizagem dos limites e das virtudes do poder. Saber usar o poder é uma das premissas essenciais de qualquer acção. Daí que falemos muitas vezes de sabedoria como manifestação, pelo agente, de um conhecimento dos constrangimentos impostos – tendência para a impotência – e das escolhas permitidas – tendência para a potência – pelo poder. Saber e poder complementam-se. Qualquer caractereologia deve necessariamente contemplar estes dois domínios. Escolhem-se os meios em função dos fins, e nisso consiste o poder, ou constroem-se os fins em função dos meios, e nisso consiste o saber.

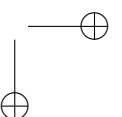
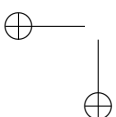


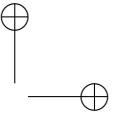
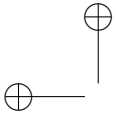


O saber, por seu lado, relaciona-se estreitamente com outro dos domínios da acção: o proceder. O proceder consiste, no fundo, na aplicação do saber ao poder: a acção é submetida a uma disciplina, ou treino, que a desenha em função de um propósito. A disciplina adiciona à análise da acção a perspectiva da eficiência. A partir do eixo da estilística, podemos descrever e avaliar a decisão e a execução da mesma. O proceder é o domínio que conjuga ou harmoniza o que se sabe e o que se pode fazer para cumprir um objectivo – no fundo, poderíamos falar da acção enquanto desígnio e desenho.

Mas o proceder não está relacionado apenas com os três domínios referidos. Um outro existe, que de alguma forma lhe é contíguo, e que de alguma forma o condiciona. Trata-se do dever. Se o proceder nos diz como se age disciplinadamente para atingir um objectivo, o dever instaura as regras que o proceder deve respeitar. Portanto, a categoria correspondente da disciplina é, no domínio do dever, a regra. E se a disciplina permite delinear o modo como a acção é executada, a regra estipula as circunstâncias em que a decisão é tomada. A regra adiciona à acção uma perspectiva axiológica. Não interessa tanto a eficiência do desempenho, mas a justiça do mesmo – a regra surge como uma espécie de critério ético de avaliação da acção. Dever e proceder emaranham-se, portanto. Se a análise autónoma de cada um destes domínios não apaga a evidência da sua imbricação, essa separação permite, contudo, modalidades distintas de entendimento da acção: se privilegiamos a disciplina sobre a regra – ou mesmo ignoramos esta –, podemos avaliar melhor a eficiência do desempenho (o sucesso ou o insucesso); se privilegiamos a regra sobre a disciplina – ou ignoramos esta –, podemos avaliar melhor a justiça do desempenho (a legitimidade ou ilegitimidade).

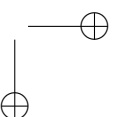
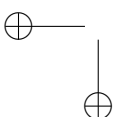
Falta abordar dois outros domínios da acção: o pensar e o sentir. Serão talvez os dois domínios preponderantes ao nível da caracterologia – uma vez que, no limite, é através deles que qualificamos as acções e caracterizamos os agentes – e podemos dizer que serão, de algum modo, a confluência de todos os outros anteriormente referidos.

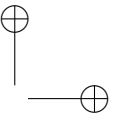
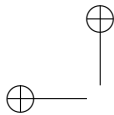




Entendemos aqui pensar e sentir como as instâncias em que efectuamos sobre o agir quer um exercício analítico quer um juízo crítico. Se quisermos separar os territórios de eleição de cada um – apesar do limiar que se interpõe entre pensar e sentir ser volátil e de a complementaridade destes dois domínios ser fulcral na avaliação de qualquer acção –, diríamos que o pensar (o cognitivo) se liga, no campo dos eixos epistémicos, essencialmente à teleologia e à dinâmica, enquanto o sentir (o afectivo) se liga essencialmente à estilística e à axiologia; e que no campo dos domínios o pensar se liga essencialmente ao saber, ao poder e ao proceder e o sentir ao querer, ao ter e ao dever. No entanto, devemos sempre tomar em consideração que qualquer domínio ou eixo da acção pode ser objecto tanto de um juízo afectivo como de um juízo reflexivo.

A emoção e os afectos, domínio do sentir, e a reflexão e a cognição, domínio do pensar, devem ser, pois, entendidos como os pontos terminais de um vector que inicia no querer – tomado o querer como uma operação que encontra correspondência no agente ao nível da vontade –, passa pelo poder – que encontra a sua correspondência ao nível da propensão –, pelo saber – que encontra correspondência ao nível do conhecimento –, pelo proceder – que encontra correspondência ao nível da disciplina –, pelo dever – que encontra correspondência ao nível da regra – e pelo ter – que encontra correspondência ao nível da posse. Mas pensar e sentir são não apenas pontos terminais, mas também limiares de transição: se a acção é cíclica, ela reinicia-se constantemente – o exercício do juízo afectivo e do juízo reflexivo é não só um momento de cessação, mas também um momento de inauguração de uma nova acção: novos motivos, intenções e propósitos podem ter origem a partir deles. O ciclo do ser e do fazer é constantemente reiniciado. E este conjunto de domínios é fundamental para entender a lógica da acção enquanto processo e a lógica do agente enquanto sujeito.





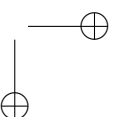
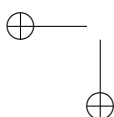
Quadro 1.13

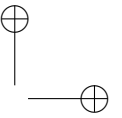
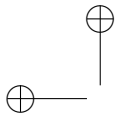
Domínios da acção	
Poder	Propensão
Saber	Conhecimento
Querer	Vontade
Ter	Posse
Dever	Regra
Proceder	Disciplina
Pensar	Cognição
Sentir	Emoção

2.7 Imputabilidade

Finalizamos esta análise geral do agente com dois conceitos: o de intencionalidade e o de responsabilidade. Em conjunto, estes constituiriam o princípio da imputabilidade. Aqui, distinguiremos três figuras fundamentais da acção: a pessoa, a personagem e o avatar. A primeira designa a figura do agente pertencente ao mundo das acções prosaicas. A segunda designa a figura do agente pertencente ao mundo das acções narrativas. O terceiro designa a figura do agente pertencente ao mundo das acções lúdicas. Se entendemos aqui responsabilidade como a faculdade de um agente responder pelos seus actos e intencionalidade como a faculdade de um agente escolher as suas acções, tal há-de permitir-nos concluir a análise praxeológica e caractereológica da acção e do agente avançando numa escala decrescente de responsabilidade e intencionalidade: à medida que saímos do mundo da vida e penetramos no mundo do texto, o agente vai perdendo imputabilidade.

Numa breve categorização das figuras da subjectividade que percorrem o nosso estudo, podemos enunciar como agentes da acção prosaica o autor, o espectador, o jogador e o actor. E como agentes da acção poética o narrador, o narratário, a personagem e o avatar. O que os distingue? Sobretudo o facto de os primeiros possuírem responsabilidade e intencionalidade (porque participam do mundo da vida), ao



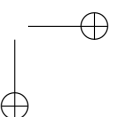
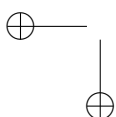


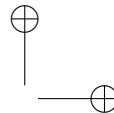
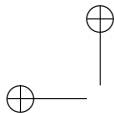
Quadro 1.14

Imputabilidade	
Acções prosaicas	Acções poiéticas
+ Responsabilidade	- Responsabilidade
+ Intencionalidade	- Intencionalidade

passo que os segundos podem carecer de uma ou ambas destas faculdades (porque pertencem ao mundo do texto). Diremos então que o autor, o espectador, o jogador e o actor podem escolher as acções que encetam e sobre elas ser avaliados – podem, portanto, ser chamados a responder acerca das suas intenções. Estas figuras podem sempre ser questionadas, entrar em diálogo – são imputáveis no pleno sentido do termo. Quanto ao personagem e ao narrador – entendido este, como não pode deixar de ser, como figura fictícia – podemos identificar-lhes as intenções, mas não podem eles responder por elas. Não existe diálogo possível, o debate sobre as intenções e acções da personagem e do narrador transitará sempre para um outro nível: o das acções prosaicas – quem responde é o autor ou o espectador, e estes respondem sobre as interpretações que fazem das intenções da personagem ou do narrador. Por fim, o avatar e o narratário não possuem intenção nem responsabilidade – daí que, em última instância, seja sempre o espectador a responder pelo narratário e o jogador a responder pelas acções do avatar. O avatar não pode escolher – só o autor pode determinar as escolhas que o avatar permite e só o jogador as pode efectuar. O avatar é absolutamente inimputável. Como o é o narratário: figura abstracta, ele não possui intenções, mas liga as intenções do autor às interpretações do espectador – se alguém entra em diálogo são o autor e o espectador, os quais através do narrador e do narratário se (cor)respondem.

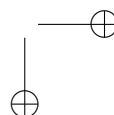
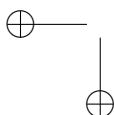
Fechamos assim a análise praxeológica e caractereológica da acção com a ligação entre os dois tipos de acção que enunciámos na secção anterior – as prosaicas e as poiéticas – através da responsabilidade e intencionalidade, conceitos que em conjunto descrevem o princípio

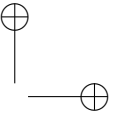
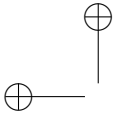




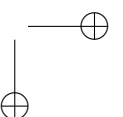
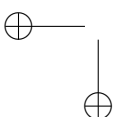
da imputabilidade dos seus agentes. Na medida em que as segundas são uma textualização das primeiras, e em que sobre o texto apenas podem responder as pessoas que o constroem ou utilizam (o autor, o espectador, o jogador ou o actor), as figuras do narrador, do narratário, do personagem e do avatar tendem a escapar-se à responsabilidade e à intencionalidade, submetidas que inexoravelmente estão à mudez do texto. Na medida em que o texto se abre como fenómeno para o mundo, em que o objecto entra na esfera do prosaico – das pessoas, portanto – ele pode ser objecto de diálogo infundável: crítica, análise, escrutínio, intertextualidade, processos em que participam o autor, o jogador, o espectador e o actor. O agente deve servir, portanto, como categoria epistémica para o estudo das figuras do autor, do jogador, do espectador, do actor, do narrador, do narratário, da personagem e do avatar, mas em regimes de imputabilidade diferenciados. Quer isto dizer que os domínios e dimensões críticas da acção prosaica, apesar de poderem ser espelhados nos textos, ganham, através da intencionalidade e da responsabilidade, incidências distintas – daí que um jogador possa ser castigado e um avatar não, que um avatar possa morrer mas um jogador não, que um actor possa ser criminalizado mas um personagem não, etc. –, as quais no fundo reflectem o princípio da constrição antes enunciado.

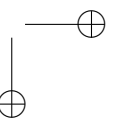
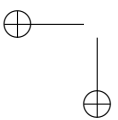
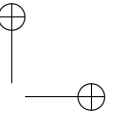
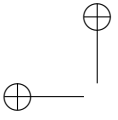
Resumamos – antes de avançarmos para um novo campo de análise – esta etapa do nosso estudo. Identificámos desde logo um princípio da acção, o princípio da sistematicidade, o qual nos permite ver a acção como uma integração do simples no complexo: dos elementos mínimos (sujeito e predicado) num sintagma e deste em ciclos. Em seguida, enunciámos e descrevemos os quatro eixos epistémicos que permitem entender a acção: dinâmica, teleologia, axiologia e estilística. A estes, juntámos as dimensões críticas: o positivo e o negativo. Passámos depois à identificação das circunstâncias fundamentais de uma crítica da acção: as permissões e as prescrições. Por fim, avançámos para uma teoria sintagmática mínima da acção através da distinção entre autotelia e heterotelia. A esta esquematização de uma praxeologia, seguiu-se

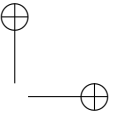
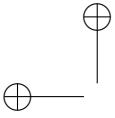




a descrição do campo de análise da caractereologia. Em primeiro lugar, a integração do agente no ciclo da acção. Depois, a identificação e caracterização dos domínios da acção. Em seguida, a análise da individualidade do agente enquanto identidade e metamorfose. Por fim, a tipificação do agente a partir das noções de responsabilidade e de intencionalidade.





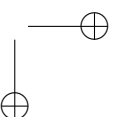
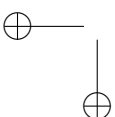


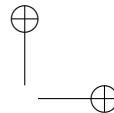
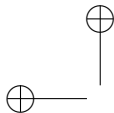
Capítulo 3

Espaço e tempo

Analisámos anteriormente o evento e o agente e propusemos as disciplinas que, respectivamente, poderiam enquadrar cada um destes aspectos: a praxeologia e a caractereologia. No entanto, a análise da acção não se esgota nessas duas entidades. Dois outros elementos se vêm juntar ao evento e ao agente: o tempo e o espaço. Se a acção e o agente são reconhecidamente os elementos fundamentais da praxis humana, nenhum acontecimento se pode subtrair à referência espacio-temporal, mesmo se as circunstâncias dos acontecimentos podem assumir uma configuração mais ou menos explícita. Designamos esta grelha espacio-temporal da acção como cronótopo actancial, cuja análise seria objecto de duas disciplinas: a topologia e a cronologia. Com a primeira deveria intentar-se a compreensão das relações entre a acção e o espaço onde decorre, isto é, da relevância dos lugares para o decurso e caracterização da acção. A segunda deveria comprometer-se na análise das relações entre o tempo e a acção, isto é, da organização da acção em termos de ordem.

O espaço e o tempo afiguram-se como fundamentais para o estudo dos fenómenos prosaicos, mas também para o estudo dos fenómenos lúdicos e narrativos. Devemos então distinguir o espaço dos eventos prosaicos quer do espaço dos eventos relatados – aquilo que poderíamos designar por espaço diegético – quer do espaço dos eventos de-

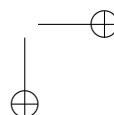
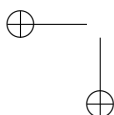


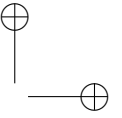
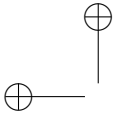


sempenhados – aquilo que poderemos designar por espaço lúdico. Do mesmo modo, devemos distinguir entre o tempo do evento prosaico e os tempos do jogo e da narrativa. Esta separação entre dimensões temporais é indispensável para se compreender a diferença entre as acções prosaicas e as acções poéticas. Podemos então falar de um espaço contingente e mutável – o espaço da acção comum, do mundo da vida – e de um espaço necessário e estável – os espaços diegético e lúdico. No primeiro, desenrolam-se os fenómenos prosaicos. Nos segundos, representam-se os fenómenos textualizados. Daí que possamos indicar, por exemplo, a sala de cinema ou o campo de jogos como espaços prosaicos de mediação, nos quais o espectador e o jogador acedem aos eventos textualizados – aqueles que sucedem no interior do jogo ou do filme.

Para já, interessa-nos efectuar uma análise geral do cronótopo actancial a partir de dois conceitos ou perspectivas primordiais: a morfologia – uma descrição das formas do espaço e do tempo da acção – e a semântica – uma enunciação das modalidades significativas do espaço e do tempo –, sendo que faremos corresponder à morfologia um entendimento tendencialmente epistémico e à semântica um entendimento tendencialmente crítico do espaço e do tempo.

De um ponto de vista morfológico, o espaço pode ser entendido através de diversas categorias, das quais indicamos apenas as que nos parecem mais relevantes. Assim, a distância permite lidar com a proximidade e o afastamento, quer dos objectos entre si quer dos objectos em relação ao sujeito – trata do posicionamento. A configuração permite lidar com a exterioridade ou interioridade dos espaços em regimes de inclusão e exclusão territorial – trata do seccionamento. A irradiação permite lidar com a distribuição dos espaços uns em relação aos outros e em relação ao sujeito em termos de centralidade e periferia – trata da hierarquização. A ontologia permite qualificar um espaço como manifesto ou latente, experimentado ou aludido – trata da tangibilidade. A toponímia permite a nomeação dos espaços, da sua apropriação discursiva – trata do mapeamento.



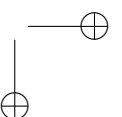
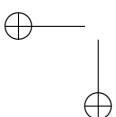


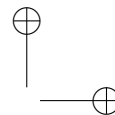
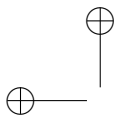
Quanto ao tempo, podemos encontrar igualmente para ele, de um ponto de vista morfológico, um conjunto de categorias primordiais . O conceito de ordem permite-nos lidar com o tempo da acção como sucessão de princípio, meio e fim – trata da integridade. A sequência permite-nos lidar com a temporalidade enquanto antes, durante e depois – trata da circunstância. O devir permite-nos lidar com o tempo da acção como passado, presente e futuro – trata da amplitude. O ciclo permite-nos lidar com o tempo da acção a partir das ideias de fim, transição e recomeço – trata-se do retorno. A datação permite lidar com o tempo em termos de unidades e intervalos – trata-se do calendário.

3.1 Cenografia e coreografia

Estamos em crer que a atenção à morfologia do espaço e do tempo das acções há-de facultar um melhor entendimento destas enquanto fenómenos. No entanto, se a morfologia – na medida em que privilegia a descrição das formas – se revela de grande importância para uma descrição do espaço e do tempo, é na semântica que podemos explorá-los na sua dimensão semiótica. A semântica pode, por isso, conduzir a topologia para as proximidades da cenografia e a cronologia para o limiar da coreografia. Arriscadas que, claramente, estas ligações se revelam, elas não-de adquirir pertinência a partir do momento em que tomemos a ideia de encenação – isto é: colocar a acção num cenário e cadenciar a acção num ritmo – como fundamental para compreender a relação sistemática entre a acção, os agentes, o espaço e o tempo. Daí que a cenografia e a coreografia possam ser vistas como as operações que buscam teleologicamente – partindo da compreensão da sua morfologia – a implicação semântica que se estabelece entre o espaço, o tempo e os agentes que neles actuam, isto é, na medida em que uns e outros se determinam semioticamente.

O espaço e o tempo ganham então valor simbólico. E esse valor constituiu-se ou manifesta-se a partir de diversos domínios. A natureza, por exemplo, permite uma correspondência cenográfica funda-



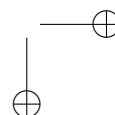
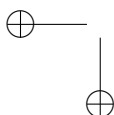


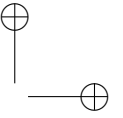
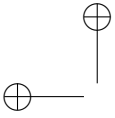
Quadro 1.15

Espaço	Tempo
Topologia	Cronologia
Cenografia	Coreografia

mental entre os elementos físicos e o espaço: a água e o oceano, a terra e o deserto, o ar e o céu, o fogo e o sol. E permite também uma apropriação coreográfica: a primavera e o nascimento, o inverno e a morte são alguns casos notados. O mesmo acontece com a religião: o espaço e o tempo são discriminados entre sagrado e profano, entre paradisíaco e infernal, entre génesis e apocalipse. Poderíamos prosseguir num inventário virtualmente infindável de cenários – e ritmos correspondentes – para a acção. Enumeremos apenas algumas modalidades cenográficas: o metropolitano e o bucólico, o romântico e o bélico, o nacional e o estrangeiro, o ameno e o horrível, o berço e a sepultura, o íntimo e o vigiado, o público e o privado, o doméstico e o selvagem. E algumas modalidades coreográficas: o diurno e o nocturno, a ascensão e a queda, a elegia e a quimera, o apogeu e a decadência, o frenesim e a temperança, o pranto e a festa. Este inventário de cenários e ritmos deve ser acompanhado por três observações: em primeiro lugar, que a acção pode determinar o design dos lugares e dos tempos em que decorre e que, inversamente, este design pode contribuir para a caracterização da acção; em segundo lugar, que aos domínios atrás referidos da religião e da natureza devem ser acrescentados vários outros, a partir dos quais os espaços e os tempos são semantizados: a política, a arte, os afectos, as ciências, por exemplo; em terceiro lugar, que – embora observáveis no mundo da vida – a cenografia e a coreografia ganham especial importância, na medida em que são objecto de uma formalização estrita, no mundo dos textos – para o que nos interessa, na narrativa e no jogo.

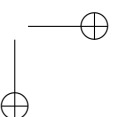
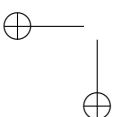
Importa ainda referir que a distribuição predominantemente binária dos espaços e dos tempos atrás referidos não deve inibir a identificação de momentos críticos ao nível da temporalidade nem de limiares

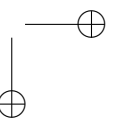
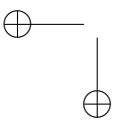
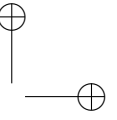
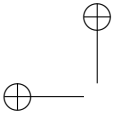


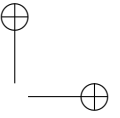
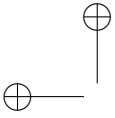


permeáveis ao nível da espacialidade. Se a acção deve sempre ser vista como transformação no tempo, o arco que se desenha entre o princípio e o fim (a ascensão e a queda ou o dia e a noite, por exemplo) comporta sempre momentos de inflexão em que um estado se transforma noutra – sendo que os períodos dessa transformação podem operar simbolicamente de modo distinto para agentes diferentes (a ascensão de um agente pode coincidir com a queda de outro). Se a acção ocorre e se prolonga muitas vezes em espaços contíguos ou um mesmo espaço pode acolher várias acções, podemos então identificar limiares de permeabilidade na qualidade dos espaços (entre o público e o privado, por exemplo) ou situações de coincidência (um mesmo espaço pode funcionar num determinado momento simultaneamente como romântico e bélico).

Pelo que fica dito, podemos dizer que a cronologia e a topologia são dois aspectos fundamentais da acção que, ao privilegiarem a sua morfologia espacio-temporal, ajudam à inteligibilidade desta – e, por isso mesmo, enriquecem a praxeologia. Podemos ainda afirmar que, quando derivam para a especificidade da cenografia e da coreografia (isto é, da semântica), contribuem também para o entendimento afectivo da acção – e sobretudo dos seus agentes, logo para a caractereologia.





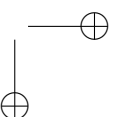
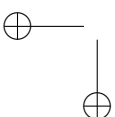


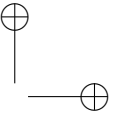
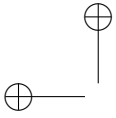
Capítulo 4

Causalidade

Falámos anteriormente da causalidade como um dos aspectos fundamentais da acção quando nos referimos ao eixo da dinâmica, aquele que liga as causas e os efeitos. Porque esta categoria descreve qualquer acção enquanto processo e assim assegura a sua inteligibilidade, analisamo-la agora com especial profundidade. Se a causalidade está no cerne da inteligibilidade da acção – e desse modo sustenta qualquer praxeologia –, e se a praxeologia é fundamental para a inteligibilidade da narrativa e do jogo, ela releva a sua primordial importância na resposta a duas questões com que todo o agente terá de lidar: o quê (remete para os efeitos) e o porquê (remete para as causas) das acções. Importa desde logo referir que tanto podemos compreender os efeitos a partir das causas como as causas a partir dos efeitos. De outro modo, não seriam possíveis as operações de antecipação e de retrospectão, dois procedimentos imprescindíveis para acompanhar um relato – como acontece na narrativa – ou para enfrentar um desafio – como sucede no jogo.

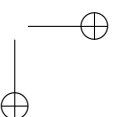
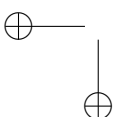
O que a causalidade nos diz é que qualquer acção comporta uma lógica sujeita a leis necessárias: uma causa provoca sempre um efeito – que a causa ou o efeito possam ser desconhecidos não atesta a sua inexistência, suscita sim o seu inquérito. Esse inquérito só pode ser conduzido a partir de um padrão, isto é, de uma abstracção induzida a

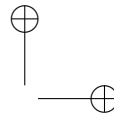
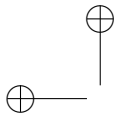




partir de casos particulares e que dedutivamente pode explicar novos casos. É a identificação, a compreensão e o recurso a esse padrão que permite entender a transformação que todo o evento implica – mesmo, ou sobretudo, quando os efeitos ou as causas são inferidos e não explicitados. Quando explicamos ou prevemos um determinado efeito, procuramos as causas dentro desse padrão de transformação. Que as causas e os efeitos não bastem para compreender a acção na sua integridade – os motivos, as intenções, os propósitos, as consequências, etc. contribuem para a configuração final da acção – não nos deve fazer esquecer que são estes, contudo, os elementos fundamentais da dinâmica praxeológica, isto é, os elementos a partir dos quais toda a inteligibilidade da acção é possível – porque não há acção sem causa e sem efeito. Aquém de todos os outros níveis de inteligibilidade e de interpretação da acção – da axiologia, da teleologia, da estilística – encontramos sempre a causalidade.

Se, por necessidade metodológica, tomámos até aqui a acção na mais simples das suas formulações – um sujeito e um predicado – não devemos, contudo, permitir que esta concepção da acção – que classificaríamos de minimalista – oculte a pluralidade das suas manifestações. Precisamos, por isso, sugerir agora uma concepção da acção que ultrapasse esse esquematismo mais elementar. Propomos então uma concepção maximalista: diagramaticamente, tal significa passar da figura do eixo para a figura da matriz. Se até aqui a análise tem incidido na correspondência entre um agente e uma acção, logo entre uma causa e um efeito, devemos agora enunciar as outras modalidades possíveis de causalidade. Acrescentamos, assim, a extensão à contenção. Com isto queremos dizer que um agente não efectua necessariamente uma única acção e que uma acção pode ser levada a cabo por mais que um agente – mesmo se um conjunto de acções pode ser reduzido a um evento e um conjunto de agentes ser reduzido a um sujeito (a condição linear do discurso e da inteligibilidade a tal compelem). Assim, podemos enunciar da seguinte forma as modalidades da acção a partir do critério da extensão: um único agente pode efectuar uma acção; um



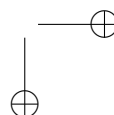
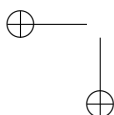


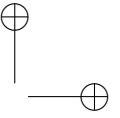
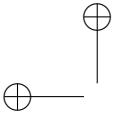
Quadro 1.16

Eixo	Matriz
Um agente/uma acção	Vários agentes/várias acções
Linha	Rede/mosaico/ciclo

mesmo agente pode efectuar várias acções (simultânea ou sucessivamente); uma mesma acção pode ser levada a cabo por vários agentes (simultânea ou sucessivamente); várias acções podem ser conduzidas por vários agentes (simultânea ou sucessivamente). Deste modo, o recurso a diversas figuras emprestadas pela geometria revela-se fundamental para ilustrar o fenómeno actancial: a linha, a rede, o mosaico e o ciclo. A linha permitiria descrever a acção efectuada por um agente; a rede permitiria descrever uma acção realizada por vários agentes ou várias acções realizadas por um agente. O mosaico permitiria representar várias acções executadas por vários agentes. O ciclo serve para apresentar qualquer daquelas modalidades em sucessão. A matriz permite integrar e harmonizar todas estas modalidades.

O propósito desta matriz, e de todas as figuras que a integram, é a esquematização abstracta do fenómeno da acção na sua extrema complexidade – isto é, desde logo, um procedimento de textualização, como antes referimos (ou seja, uma forma de transformar fenómenos em ideias). O seu valor pode revelar-se evidente se a aplicarmos às duas modalidades de textos que neste estudo nos ocupam: o jogo e a narrativa. Por exemplo: a figura da linha predomina no design convencional da narrativa, a qual, por norma, elege para o seu relato um agente e uma acção que seguimos entre um princípio e um fim – daí que, metaforicamente, falemos de linha narrativa; não quer isto dizer, contudo, que a narrativa não possa adquirir a figura do mosaico – acontece quando os agentes e as relações entre eles se multiplicam. Outro exemplo: a figura do ciclo predomina no jogo, no qual o jogador, por norma, precisa executar várias acções até atingir um objectivo ou recomeçar uma acção após um insucesso – mas a figura do mosaico, por exemplo, tam-



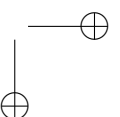
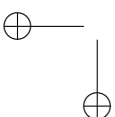


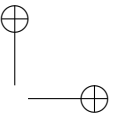
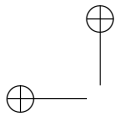
bém está constantemente presente, como acontece nos jogos de equipa. Estes são apenas alguns exemplos de aplicação desta matriz aos formatos dos jogos e das narrativas e que ajudam a compreender o design dos seus textos. Outras variações podem ser encontradas.

4.1 Cooperação e concorrência

Se conjugarmos a teleologia com a dinâmica da acção, podemos ainda encontrar dois outros princípios que permitem descrever a forma como os agentes se podem relacionar em função dos propósitos que perseguem: a cooperação e a concorrência. Se diversos agentes harmonizam as causas com os motivos, as decisões e as intenções das suas acções no sentido de alcançar um propósito comum, podemos falar de consórcio (como se pode verificar nos jogos de equipa). Se vários agentes opõem causas, motivos, decisões e intenções em função de propósitos concorrentes, falamos de rivalidade (é daí que surge o conflito). A adopção do conceito de rivalidade permite-nos introduzir uma nova noção na analítica da acção que aqui propomos, o paciente, o qual surge como modalidade derivada da categoria do agente. Se o agente é a entidade que motivadamente causa um evento com um determinado propósito, o paciente é a entidade na qual se manifestam as consequências e os efeitos desse evento – deste modo o paciente surge como a figura a partir da qual a acção melhor pode ser avaliada: boa ou má, bem ou mal sucedida. No entanto, na medida em que, como afirmámos, a acção detém um potencial cíclico, o paciente pode sempre tornar-se o agente de uma nova acção: as consequências motivarem novas decisões, os efeitos causarem novas intenções – é nisso que consiste a retaliação, por exemplo. E o agente deve ser sempre visto, também, como um paciente: as consequências podem contrariar ou satisfazer os propósitos, os efeitos podem contrariar ou satisfazer as causas – o agente sofre sempre as consequências, benignas ou não, das suas próprias acções.

À medida que a matriz se adensa, a ideia da acção enquanto sistema torna-se cada vez mais evidente. Nela temos de incluir não apenas os



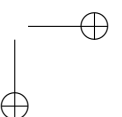
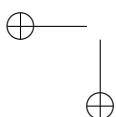


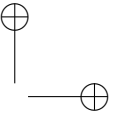
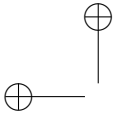
Quadro 1.17

Cooperação	Concorrência
Consórcio	Rivalidade

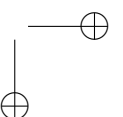
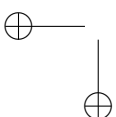
eventos e os agentes que os provocam, o espaço e o tempo em que as acções sucedem, os eixos da teleologia, da axiologia, da estilística e da dinâmica, mas também a quantidade de agentes e as modalidades das suas relações, a cooperação e a competição – no entanto, a causalidade permanece sempre como cerne matricial profundo da acção. E mesmo se a textualização de um evento – seja ele factual ou fictício, lúdico ou narrativo – pode desafiar a lógica causal da acção (uma vez que esta pode ser redesenhada através do discurso, como veremos a propósito da ideia de enredo), a causalidade permanecerá sempre como caução de inteligibilidade da mesma, e qualquer agente, que contemple ou intervenha na acção, tenderá sempre a procurá-la. Se no seu labor criativo, o autor do texto narrativo ou do texto lúdico pode romper ou subverter, ao nível do discurso, a causalidade – e o repto ou a provocação passam, muitas vezes, por essa estratégia, tanto no jogo como na narrativa –, ele não pode nunca ignorá-la e deverá sempre trabalhar a partir dela.

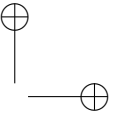
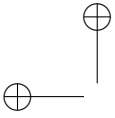
Que o espectador e o jogador estejam condenados a, pelo menos, tentar compreender causalmente as acções não nos deve espantar. Para o jogador, a causalidade é um princípio fundamental do desempenho – é na medida em que a sua intervenção pode ser causalmente compreendida que ele pode assumir ou modificar as suas decisões e execuções, isto é, o seu programa lúdico. O que decide fazer e o modo como o executa têm como critério fundamental a relação da causa com o efeito. Para o espectador, a causalidade é também um factor fundamental da hermenêutica: sem a garantia de uma inteligibilidade causal, isto é, de relação entre efeito e causa, o espectador vê perigar a coerência do relato. Daí que, a podermos falar de sintaxe a propósito da acção, da narrativa ou do jogo, tal só possa suceder na medida em que a





causalidade prescreve as condições mínimas em que a inteligibilidade dos acontecimentos se manifesta, é restaurada ou é prevista. Daí que as analepses, as prolepses ou as elipses – modalidades discursivas de narração da acção – possam dificultar, mas não invalidar, a compreensão de uma acção relatada, ou que a pausa e a interrupção possam suspender a causalidade da actividade lúdica, mas não invalidar a compreensão de uma acção desempenhada.

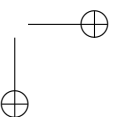
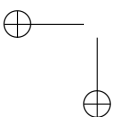


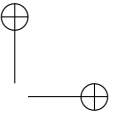
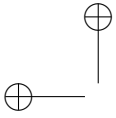


Capítulo 5

Episódio e peripécia

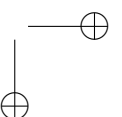
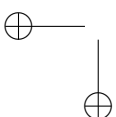
Numa acção, dissemo-lo anteriormente, um agente age: não existe acção sem agente, nem agente sem acção. E falámos de decisão, de execução e de avaliação da acção. Se a decisão e a execução são intrínsecas à própria acção enquanto fenómeno, a avaliação assume-se frequentemente como uma modalidade distinta, como uma espécie de distanciamento em relação à própria acção – o que não nos deve fazer esquecer que a avaliação é também uma acção. No mundo da vida, dos fenómenos e das acções prosaicas, umas vezes realizamos acções e outras avaliamos acções alheias. Talvez a partir desta constatação possamos distinguir dois regimes fundamentais da acção humana: o da prática (e da iniciativa), aquele em que influímos de forma decisiva no decurso dos acontecimentos, em que contribuimos para a transformação do mundo, em que provocamos certos fenómenos – que mais à frente estudaremos no contexto da intervenção enquanto categoria fundamental do desempenho lúdico; e o da teoria (e da crítica), aquele em que analisamos, interpretamos ou julgamos os empreendimentos de outros agentes, em que aprovamos ou reprovamos, caracterizamos ou descrevemos os comportamentos alheios – que mais adiante será retomado a propósito da contemplação enquanto categoria fundamental da hermenêutica narrativa. Podemos então fazer corresponder estes dois regimes a dois procedimentos fundamentais do agente: a intervenção

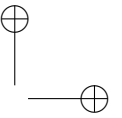
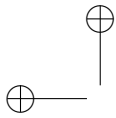




e a contemplação. Esta distinção há-de permitir-nos caracterizar duas das figuras fundamentais da textualidade, o jogador e o espectador, e caracterizar a especificidade tanto do jogo como da narrativa. Estas questões serão retomadas mais adiante. Estes dois regimes – da contemplação e da intervenção – ligam-se de forma diferente à avaliação e ocorrem em dois momentos distintos: porque quando contemplamos não intervimos e quando intervimos não contemplamos. Daí que possamos dizer que a contemplação propicie a avaliação e que a intervenção propicie a efectuação.

Passemos então à avaliação da acção. Analiticamente, impõe-se agora uma distinção entre eventos com tendência para a previsibilidade – aqueles em que o desfecho confirma as premissas – e eventos com tendência para a imprevisibilidade – aqueles em que o desfecho contraria as premissas. Estas duas tendências assentam na possibilidade de as acções poderem ser objecto de retrospectão e de prospecção (de se perceber o futuro de um evento a partir do seu passado e vice-versa). Referir-nos-emos aqui aos eventos razoavelmente previsíveis como episódios – são aqueles em que as consequências se harmonizam com os propósitos, os efeitos com as causas, as execuções com as decisões, as intenções com os motivos. No fundo, são aqueles que cumprem as expectativas dentro de um padrão reconhecível. São, também por isso, os menos interessantes cognitivamente e afectivamente – e, inevitavelmente, narrativa e ludicamente. Quanto aos eventos que tendem para a imprevisibilidade, que rompem com um padrão de expectativas – isto é, em que os efeitos e as causas, as intenções e os motivos, as consequências e os propósitos, as execuções e as decisões se afrontam –, designá-los-emos por peripécias. Sobre os primeiros podemos afirmar que tendem para a redundância. Quanto aos segundos, porque ocorrem de forma inaudita, constituem um desafio cognitivo e afectivamente pungente. O episódio pode, portanto, ser visto como uma acção em que a expectativa é consumada no desfecho e a peripécia como uma acção em que o desfecho inverte a expectativa. Daí que a peripécia, pela imprevisibilidade que acarreta, predomine emocional e





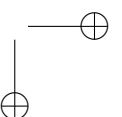
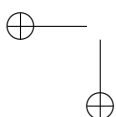
Quadro 1.18

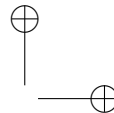
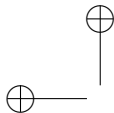
Evento	
Episódio	Peripécia
Previsibilidade	Imprevisibilidade

cognitivamente sobre o episódio: a peripécia torna-se então o tipo de evento mais relevante na análise da acção lúdica ou narrativa e aquele de que nos ocuparemos aqui.

Se a constituição de padrões – que sustentam as expectativas – é fundamental para a compreensão da acção, a peripécia assume-se como ruptura desse padrão. Uma vez que toda a acção se desenha entre um princípio e um fim e se organiza causalmente, nunca ela se pode subtrair à expectativa, isto é, a um decurso e a um desfecho esperados. Porém, na medida em que sobre ela pende, em qualquer momento, o risco do insucesso, essa expectativa pode sempre ser gorada. A pergunta fulcral desenha-se, portanto, com o futuro como referência, ou seja, contra um horizonte de expectativa: o que acontece a seguir? Como acaba? Se o que acontece a seguir desestabiliza, contraria ou inibe a expectativa criada, temos a peripécia – sob as formas, respectivamente, da dúvida, da surpresa e do mistério. A peripécia é, então, um incidente ou uma ocorrência que altera ou inverte um estado de coisas (que transforma a fortuna em infortúnio ou o infortúnio em fortuna, na sua definição clássica) de uma forma inesperada. Trata-se, portanto, de um daqueles momentos críticos em que toda a lógica da acção se transforma – a dois níveis, o cognitivo e o emocional. Ao nível cognitivo, e uma vez que subverte as previsões e provoca a surpresa, ela relança a curiosidade e convida à especulação. Ao nível emocional, uma vez que, apresentando-se, no limite, sob a forma do escândalo, a intensidade afectiva da revelação é exponenciada. Quanto mais elevada a incerteza, o escândalo ou o enigma, mais incisivo o repto intelectual e mais contundente a experiência afectiva.

É o eixo da expectativa – o qual se desenha entre premissa e des-



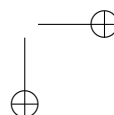
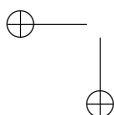


Quadro 1.19

Eixo da expectativa	
Desestabilização	Dúvida
Contrariedade	Surpresa
Inibição	Mistério

fecho – que, portanto, permite avaliar a intensidade do escândalo, da incerteza ou do enigma. Se o desfecho é o momento em que a acção se cumpre na sua integridade, em que conhecemos os efeitos, as consequências ou as intenções, toda a expectativa é construída no sentido de um determinado desenlace – daí que seja nesse momento da acção que a peripécia ganha maior impacto. Daí que seja nesse instante que a expectativa sofre o maior risco. Assim, o desfecho inesperado contempla dois resultados afectivos e dois resultados cognitivos possíveis: o alívio ou a decepção, no primeiro caso; a corroboração ou erro, no segundo. A peripécia pode, ao nível afectivo, dar origem à decepção quando aquilo que é ansiado é contrariado e pode dar origem ao alívio quando aquilo que é receado é contrariado. E pode, ao nível cognitivo, dar origem ao erro quando aquilo que é previsível é contrariado e pode dar origem à corroboração quando aquilo que é imprevisível é contrariado.

A peripécia faz assim assentar toda a sua lógica cognitiva e emocional na alteração das expectativas criadas para uma determinada acção. Mas as expectativas podem ser também confirmadas no desfecho e dar igualmente origem à decepção e ao alívio. Acontece no tipo de eventos que designámos como episódios. Tal acontece quando o receio ou o anseio são confirmados: se o anseio é confirmado, temos como consequência o alívio; se o receio é confirmado temos como consequência a decepção. Se o previsível é confirmado temos a corroboração. Se o imprevisível é confirmado temos o erro. Esta concepção da acção enquanto regime de afecções e de cognições é vivida tanto pelo espectador como pelo jogador: o espectador anseia ou receia – através da



Quadro 1.20

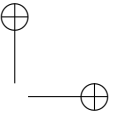
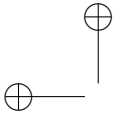
Peripécia	
Anseio contrariado	Decepção
Receio contrariado	Alívio
Previsão contrariada	Erro
Imprevisível contrariado	Corroboração

Quadro 1.21

Episódio	
Anseio confirmado	Alívio
Receio confirmado	Decepção
Previsão confirmada	Corroboração
Imprevisível confirmado	Erro

identificação, da afinidade ou da aversão – pela personagem e erra ou não acerca do seu destino; o jogador anseia ou receia pelo seu desempenho e erra ou não acerca do seu resultado.

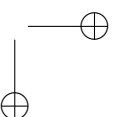
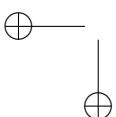
A ocorrência de peripécias, e conseqüentemente da surpresa, da dúvida e do mistério, é tão mais notada e provável quanto uma acção possua um decurso e um propósito – e conseqüentemente um desfecho – claramente definidos e esperados. Se a peripécia é uma alteração no rumo esperado dos acontecimentos, esta alteração será tão mais evidente quanto mais o desfecho seja expectável. O desfecho afigura-se, portanto, como o momento da acção em que a distância entre o esperado e o ocorrido pode ser, de um ponto de vista emocional como de um ponto de vista cognitivo, mais pertinentemente avaliada. A dúvida, o mistério e a surpresa constituem, assim, modelos fundamentais de interpretação e de avaliação da acção em função da expectativa de um desfecho. E correspondem a momentos de intensa imersão – emocional e cognitiva – por parte do espectador ou do jogador: de ordem cognitiva porque o sujeito quer conhecer o desfecho e cessar a ignorância e

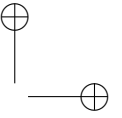
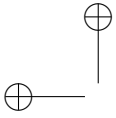


de ordem emocional porque o sujeito deseja um desfecho para aquietar a ansiedade.

Esta percepção da acção enquanto expectativa pode aplicar-se quer a eventos simples – um episódio ou uma peripécia individuais – quer a histórias complexas – ou seja a encadeados de episódios e de peripécias. Daí que possamos aplicar a sua lógica à estrutura convencional da narrativa fílmica, a qual pode servir de exemplo ilustrativo da lógica da expectativa. A narrativa na sua forma mais convencional – derivada do modelo aristotélico: princípio, meio e fim – é constituída por diversos momentos: o prólogo, em que conhecemos as premissas iniciais, a perturbação, que determina o objectivo do agente, a complicação, que aumenta as dificuldades daquele, a resolução, em que se prenuncia o desfecho, o clímax, em que conhecemos o desfecho, e o epílogo, a restauração de um estado de equilíbrio. Em princípio, o prólogo e o epílogo de uma história são constituídos predominantemente por episódios: são eventos que contextualizam circunstancialmente a acção, e que, por isso, antecedem e sucedem a momentos decisivos, estes sim, da ordem da peripécia. São, portanto, os restantes momentos enunciados que nos interessa melhor analisar, na medida em que correspondem a peripécias que provocam uma mais ou menos acentuada inflexão no rumo da história.

No momento que designámos por perturbação – no qual se dá verdadeiramente o arranque de uma história –, o espectador é, tendencialmente, sobressaltado pela incerteza: o decurso da história pode assumir diversas direcções – trata-se de uma peripécia que abre inúmeras possibilidades ao rumo do relato e por isso tende a instaurar o mistério. Na complicação, as peripécias representam as dificuldades que o agente encontra e que vão escalando até ao ponto em que a derrota se afigura como fatalidade – daí que predomine a dúvida. A resolução corresponde a um momento de inflexão, uma peripécia, em que as possibilidades abertas na perturbação são cerceadas – esta restrição de futuros possíveis permite já vislumbrar o desfecho. O desfecho propriamente dito é o momento em que todas as questões enunciadas ao longo da



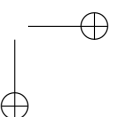
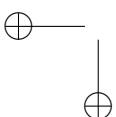


acção são respondidas – trata-se do ponto emocional e cognitivamente culminante da história.

Esta análise da narrativa na sua morfologia convencional permite perceber de que modo a desigualdade de conhecimento existente entre o que o autor sabe – e que revela ou oculta através do narrador – e o que o espectador sabe – e que este conhece quando se assume como narratário – é determinante para a criação de expectativas. Mas o mesmo poderíamos dizer para o jogo: a diferença entre as escolhas possíveis permitidas pelo autor e as escolhas efectuadas pelo jogador deixa em aberto sempre o desfecho. Porque o jogador intervém, o jogador tem de cessar a intervenção para poder avaliar o seu desempenho; porque o espectador contempla, ele nunca pode influenciar o decurso da acção. É precisamente em função desta desigualdade informativa que toda a acção pode causar dúvida, mistério ou surpresa – porque tanto no jogo como na narrativa (embora em regimes distintos) o desfecho é desconhecido.

É, aliás, essa condição do desfecho enquanto incerteza que implica a ideia de expectativa, a qual se aplica quer ao jogo quer à narrativa e que possibilita o arco dramático: a vontade de conhecer o resultado de um jogo ou de conhecer o fim de uma história. O mistério, a dúvida ou a surpresa são consequência do design do relato, na narrativa, ou do desafio, no jogo, e esse design tem como matéria essencial a expectativa criada para o desfecho. O desfecho é, portanto, o momento de revelação por excelência. Ao longo de um relato, como ao longo de um jogo, existe uma parte de informação que é conhecida – daí a possibilidade da retrospecção e a explicação das causas a partir dos efeitos – e uma parte de informação que se mantém latente – daí a possibilidade da antecipação e a previsão dos efeitos a partir das causas. O desfecho é o momento em que, por princípio, se resolvem mistérios, enigmas ou desafios. Com o desfecho ficamos, idealmente, a saber tudo – o jogador se ganha ou perde, o espectador quem ganha e quem perde.

Regressando à análise da estrutura convencional da narrativa, que pode ser homologamente aplicada ao jogo, podemos constatar que, ao



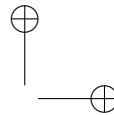
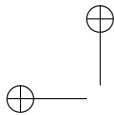
Quadro 1.22

Perturbação	Complicação	Resolução
Mistério	Dúvida	Surpresa

longo de uma acção – relatada ou desempenhada –, o mistério, a dúvida e a surpresa (e, conseqüentemente, as peripécias que lhes correspondem) possuem momentos de eclosão privilegiados: a perturbação, na medida em que essencialmente lança uma questão, tende a instaurar o mistério; a complicação, na medida em que preserva e aumenta a incerteza, privilegia essencialmente a dúvida; a resolução, na medida em que preconiza respostas para o desfecho, privilegia a surpresa. Ainda assim, é no desfecho que a peripécia ganha especial relevância. Por se tratar do momento de revelação derradeiro, a intensidade da perturbação da expectativa com maior pungência aí se faz sentir: se o desfecho é o momento em que se elucidam todas as incertezas, quanto maior a dúvida que o antecede, maior a expectativa criada; se o desfecho se escusa a responder a todas as dúvidas, o mistério manifesta-se inexpugnável e anula toda a expectativa; se o desfecho contraria a expectativa criada, a surpresa torna-se quase provocatória.

Caminhamos, assim, ao longo de um evento, da curiosidade para a inquietação e da inquietação para a intriga – e este percurso pode ser identificado na mais comum das acções como no jogo ou na narrativa. Qualquer acção pode ser entendida em termos de problema, hipótese e solução: identificamos um objectivo, delineamos um procedimento, averiguamos a pertinência deste em relação àquele. Transpondo estas categorias da acção para a especificidade do jogo e da narrativa, podemos dizer que num desafio um repto é lançado e um programa é desempenhado e que num relato um padrão é enunciado e uma crença é adensada – em ambos os casos, um resultado é esperado e uma resolução preconizada; quando o resultado contraria a expectativa, temos a peripécia.

Se dissemos que o mistério, a dúvida e a surpresa podem encontrar

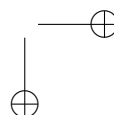
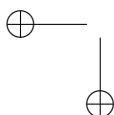


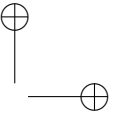
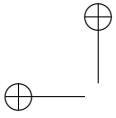
Quadro 1.23

Curiosidade - Inquietação - Intriga

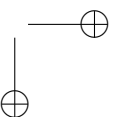
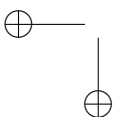
no decurso de uma acção momentos privilegiados para a sua ocorrência, é possível também afirmar que estas mesmas peripécias podem caracterizar a lógica de uma acção na sua globalidade. O mistério pode ser o traço predominante de um evento, de uma história ou de um jogo: a curiosidade é instaurada, mantida e reforçada ao longo da acção – o desfecho pode, no final, satisfazer ou não essa curiosidade. As questões ‘o que aconteceu?’, ‘porque aconteceu?’ ou ‘como aconteceu?’ podem nunca ser respondidas. Também a dúvida pode predominar como estratégia num texto lúdico ou narrativo. Aqui a curiosidade é substituída pela inquietação e esta é criada, mantida e aumentada até ao desfecho. Esta inquietação reflecte ao nível emocional o que a incerteza traduz ao nível cognitivo: ‘como vai acabar?’ é a questão que atravessa o decurso da acção até ao seu término. A surpresa, por seu lado, privilegia a experiência da intriga: ‘como é possível?’ é a questão que predomina ao longo do evento. Se a surpresa predomina, tal significa que o rumo da acção é extremamente volátil e que a expectativa está constantemente a ser contrariada. A surpresa joga sempre com a imprevisibilidade das ocorrências. Se a dúvida, a surpresa e o mistério são possíveis é porque os motivos e as intenções, as causas e os efeitos, os propósitos e as consequências nunca são completamente conhecidos e se podem contrariar mutuamente. Se no decurso ou no desfecho de uma acção cada um destes pares ou mesmo cada um dos seus elementos inibe as expectativas, temos o mistério. Se cada um dos pares ou dos seus elementos contraria as expectativas, temos a surpresa. Se cada um dos pares ou dos elementos desestabiliza a expectativa, temos a dúvida.

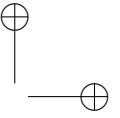
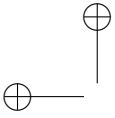
Dissemos que no decurso de uma acção cada uma destas modalidades da peripécia possui momentos privilegiados de ocorrência. Dissemos depois que cada uma dessas modalidades pode dominar o decurso de uma acção. Importa por fim referir que estas modalidades podem co-





existir numa mesma ocorrência. Se a dúvida tende a tornar o desfecho num momento culminante – pela angústia que instaura através da incerteza –, se a surpresa tende a tornar o desfecho um momento inadvertido – pelo escândalo que provoca através da inversão – e se o mistério tende a tornar o desfecho um momento enigmático – pelo vazio explicativo que cria através da indecisão –, e se todas estas modalidades podem ter origem nos diversos níveis (teleológico, axiológico e dinâmico), numa mesma peripécia podem ocorrer diversas avaliações: motivos surpreendentes, propósitos enigmáticos, causas duvidosas podem coincidir num único desfecho.



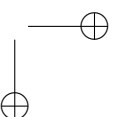
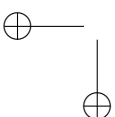


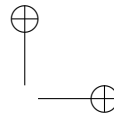
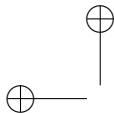
Capítulo 6

Conflito

Se isolamos nesta parte o conflito e lhe dedicamos um espaço de análise específico é porque assumimos o conflito como paradigma estrutural privilegiado da acção. Como referimos anteriormente, toda a acção se torna inteligível em função da sua dinâmica, isto é, da compreensão das causas e dos efeitos. Mas dissemos também que toda a acção é predominantemente conduzida e avaliada em termos teleológicos. Logo, se toda a acção é orientada por um fim, um objectivo, um propósito que o agente procura alcançar, existe sempre um conflito mais ou menos manifesto. Seja esse propósito da ordem do desejo ou da ordem da necessidade, o agente precisa sempre suprir uma carência – essa carência, que suscita a intervenção do agente, representa a mais radical e última das adversidades a serem ultrapassadas.

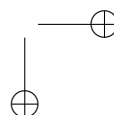
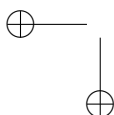
Uma vez que concordemos que não existe acção sem propósito, que todo o propósito implica um conflito, que todo o conflito implica uma adversidade e que toda a adversidade comporta um risco, o conflito, bem como a adversidade e o risco que lhe são inerentes, são os factores que podem configurar um eixo de relevância (afectiva e cognitiva) das acções – esta perspectiva de análise coloca, portanto, o conflito no âmbito da praxeologia. Em socorro desta hipótese apresentamos três argumentos: em primeiro lugar, o conflito é tão mais empolgante quanto mais os adversários se equivalham no seu poder – é esta equiva-





lência que permite a dúvida quanto ao desfecho; em segundo lugar, o conflito é tão mais sedutor quanto mais o seu decurso ou desfecho seja inaudito – é esta singularidade do resultado que permite a surpresa; em terceiro lugar, um conflito é tão mais angustiante quanto mais o risco inerente seja velado – é esta incomensurabilidade do perigo que torna o desfecho misterioso. Qualquer uma destas qualidades do conflito – o equilíbrio de poderes, que origina a dúvida; a singularidade do desfecho, que possibilita a surpresa; a incomensurabilidade do risco, que instiga o mistério – acentuam a intensidade do conflito quer ao nível da intervenção quer ao nível da contemplação. Para o que aqui nos interessa, quer ao nível do jogo quer ao nível da narrativa. Estes aspectos funcionam, portanto, como eventuais critérios de avaliação da relevância dos conflitos e, por inerência, das acções.

Interessa agora efectuar uma tipologia dos conflitos não em função da teleologia das acções, mas das relações entre tipos de agentes – perspectiva de análise do conflito que o coloca no âmbito da caractereologia. São três os tipos de conflito fundamentais que um agente pode enfrentar: com outros agentes humanos, com agentes não humanos (naturais, artificiais ou sobrenaturais) e consigo próprio. Para melhor caracterizar estes tipos de conflito, propomos aquilo que designamos por eixo da diplomacia, o qual vai da intimidade, em que a negociação entre adversários é viável, à contundência, em que o confronto entre adversários é inevitável: se o conflito consigo próprio apresenta, tendencialmente, um mais elevado grau de intimidade entre o agente e o adversário, o conflito com os agentes não humanos apresenta, tendencialmente, um grau de intimidade menor – ao nível da contundência, estas posições invertem-se: a contundência dos agentes não humanos é tendencialmente superior à contundência do próprio agente enquanto adversário de si mesmo. Daí que a decisão seja fundamental na luta consigo mesmo, ao passo que a execução é fundamental na luta com os agentes não humanos. O conflito com outros agentes humanos assume-se como uma espécie de equilíbrio entre contundência e intimidade,



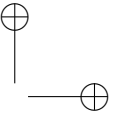
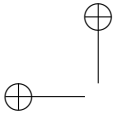
Quadro 1.24

Tipo de conflito	Grau de conflito
Sujeito	Intimidade
Humano	Convivência
Não-humano	Contundência

uma vez que os adversários se avaliam mutuamente através da mesma escala de referência e desse modo tendem a privilegiar a convivência.

Esta tipologia pode revelar-se importante para compreendermos a importância do conflito na narrativa e no jogo. A narrativa desde sempre privilegiou o conflito como matéria temática. Nesse sentido, pode revelar-se pertinente a equiparação entre os tipos de conflito enunciados e três dos géneros fundamentais que a tradição narrativa nos ofereceu: o conflito com os agentes naturais é notório nos mitos e nas cosmogonias; o conflito com outros agentes humanos (ou entidades humanizadas) é notório na epopeia; o conflito do agente consigo próprio é notório no romance. Do mesmo modo, no jogo encontramos estes três tipos de conflito e podemos identificar géneros que lhe respondem: o conflito com a natureza predomina nos desportos de aventura ou radicais; o conflito com outros humanos predomina nos desafios de estádio; o conflito consigo mesmo predomina nos jogos intelectuais. Também nestes casos observamos um percurso da contundência para a intimidade e da execução para a decisão. Este regime de correspondências não nos deve conduzir, contudo, a qualquer ideia de exclusividade ou incompatibilidade – nenhum conflito exclui os outros em qualquer dos géneros enunciados; eles podem não só coexistir como opor-se. Aliás, a ocorrência de conflitos diversos pode ser mesmo vista como mais um critério de agudização – e logo de relevância – da acção.

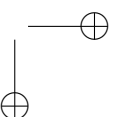
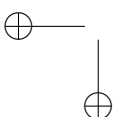
Se dissemos que o conflito é uma consequência da condição teleológica da acção, da vontade de atingir um fim, e que a teleologia é uma consequência da condição agonística da acção, do poder para atingir esse fim, importa não ignorar os eixos da axiologia e da dinâmica no

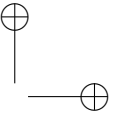
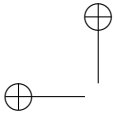


estudo do conflito: se a teleologia permite entender os propósitos e as consequências do conflito – estamos, portanto, no domínio da posse –, a axiologia permite avaliar o conflito a partir da vontade – e incluímos nela os motivos e as intenções – e a dinâmica permite entender o conflito no âmbito do poder – das causas e dos efeitos. Cruzam-se, deste modo, a vontade – que, no limite, origina a acção e, logo, o conflito –, a propensão – que sustenta o conflito – e a posse – que o desenlaça.

Tomando a acção enquanto intervenção, facilmente percebemos que a consequência de um conflito é sempre um prémio, se o propósito é alcançado, ou um castigo, se o propósito é fracassado – aqui, lidamos com a posse (ter ou não ter) e com a propensão (poder ou não poder). É o que, num jogo, nos permite falar de vencedores e de derrotados. Tomando a acção enquanto contemplação, comungamos ou não dos motivos e das intenções dos agentes em conflito (denotamos simpatia ou antipatia). A comunhão ou repulsa com os motivos e intenções dos agentes é o que nos faz entrar no âmbito da axiologia – e o que nos permite falar de heróis e de vilões, de super-heróis e de anti-heróis, nas narrativas. Portanto, como podemos verificar, à medida que na análise do conflito nos afastamos da intervenção para a contemplação, afastamo-nos da teleologia em direcção à axiologia.

Ao nível do conflito, e juntamente com esta distinção entre intervenção e contemplação da acção, podemos encontrar uma outra que a ela se assemelha: entre inteligibilidade e afectividade. Se a inteligibilidade remete essencialmente para a dinâmica e para a teleologia, permitindo entender estruturalmente a acção, a afectividade remete essencialmente para a axiologia e para a estilística, permitindo apreciar valorativamente a acção. Daí que possamos dizer que a inteligibilidade predomina na intervenção e que a afectividade predomina na contemplação – com isto não quer, contudo, dizer-se que a intervenção não possa comportar afectividade ou que a contemplação não possa comportar inteligibilidade; significa sim que a inteligibilidade da acção, em função da teleologia e da dinâmica desta, é condição da sua realização e que a afectividade, em função da axiologia e da estilística, é

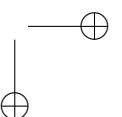
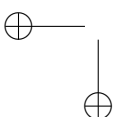


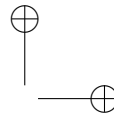
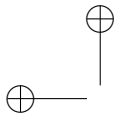


consequência da sua avaliação. A afectividade – ordem das paixões – e a inteligibilidade – ordem das razões – devem ser assumidas como procedimentos de análise e interpretação do conflito que permitem a sua categorização genérica: se pomos a tónica na forma como a acção é realizada, a categorização encontra os seus critérios privilegiadamente na inteligibilidade, na ordem da dinâmica e da teleologia; se pomos a tónica na forma como a acção é contemplada, a categorização encontra-os privilegiadamente na afectividade, na ordem da axiologia e da estilística. Numa instância tendemos – mas não exclusivamente – a analisar as acções, os agentes e os pacientes a partir das perspectivas do poder e do saber, na outra, julgamos a acção, o agente e o paciente a partir das perspectivas do querer e do dever.

A desolação – e todas as suas variações: a frustração, o desencanto, o terror, a tristeza, o lamento, etc. – e o entusiasmo – com todas as suas variações: a satisfação, o encanto, o riso, a alegria, o júbilo, etc. – encontram-se na ordem das paixões e podem originar uma avaliação afectiva da acção – trata-se daquilo que poderemos designar por *pathos* da acção (logo, remetendo para a axiologia). O êxito – e todas as suas variações: o sucesso, a vitória, a superação, o triunfo, etc. – e o fiasco – o fracasso, a derrota, a desistência, o revés, etc. – encontram-se na ordem das razões e podem originar uma avaliação intelectual da acção – aquilo que poderíamos designar como *ethos* da acção (logo, remetendo para a teleologia). Esta distinção não pode ser vista, porém, com contundência: a desolação e o entusiasmo – experiências afectivas e voláteis, pertencentes à dimensão da contemplação – são uma consequência do êxito e do fiasco – avaliações mensuráveis e definitivas, pertencentes à dimensão interventiva. Esta relação de influência (entre o *pathos* – a contemplação – e o *ethos* – a intervenção) é recíproca e cíclica: o *pathos* (a desolação e o entusiasmo) pode ser causa do *ethos*, isto é, a desolação ou o entusiasmo (na contemplação) podem contribuir para o êxito ou o fiasco (na intervenção) e o contrário também se verifica.

O *ethos* e o *pathos* configuram-se, por seu lado, como uma con-





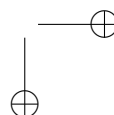
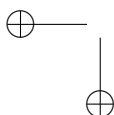
Quadro 1.25

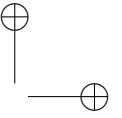
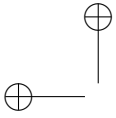
Intervenção	Contemplação
Perfeição	Plenitude

sequência das figuras que o sujeito pode assumir no conflito: agente e paciente. Ao agir, ele encontra os seus motivos e define as suas intenções, domina as causas e prevê os efeitos, estipula os propósitos e avalia as consequências, toma as decisões e executa-as. E confronta tudo isto com um adversário. A ideia de conflito remete, assim, para a concepção da acção como divisão crítica: não só entre adversários, mas também entre motivos e intenções, entre causas e efeitos, entre propósitos e consequências, entre decisões e execuções – na acção, os conflitos podem multiplicar-se: cada um dos membros destes pares é julgado em função do outro; cada um destes eixos é julgado em função dos outros; e o conjunto destes eixos é julgado em função dos adversários. Temos assim, no conflito, níveis de integração de complexidade crescente.

No final, a contundência do êxito e do fiasco ou a intensidade da desolação e do entusiasmo são uma consequência dessa múltipla avaliação – os resultados nunca são absolutos. A perfeição sempre procurada e inalcançável da intervenção e a plenitude sempre ansiada e inatingível da contemplação encontram aqui uma explicação possível – porque os motivos podem não justificar as intenções assumidas, as causas podem não surtir os efeitos previstos, as consequências podem contrariar os propósitos delineados ou as execuções frustrar as decisões tomadas; porque o êxito na ordem teleológica pode encontrar a desolação na ordem axiológica ou o fiasco na ordem teleológica pode encontrar o entusiasmo na ordem estilística; porque a contundência do êxito na ordem da intervenção pode ser reprovada pelo fiasco na ordem da contemplação.

Daí que uma acção premiada num âmbito possa ser penalizada num outro; daí que atingir um objectivo não baste para o êxito de um jogador

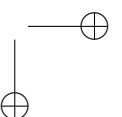
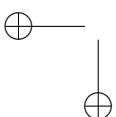


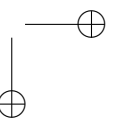
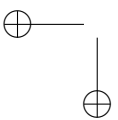
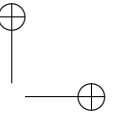
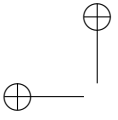


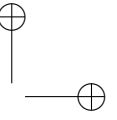
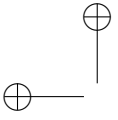
(ele tem de necessariamente respeitar as regras); daí que a desolação de uma personagem numa história possa ser vista como um êxito pelo espectador (daí a figura do mártir); daí, por fim, que o sujeito possa ser agente num nível e paciente num outro – isto é, que um agente possa transformar-se em paciente das suas próprias acções.

Epílogo

O intuito desta primeira parte do nosso trabalho consistiu em, através do estudo dos eventos e dos seus diversos elementos e aspectos (agentes, espaço, tempo, conflito, peripécia, etc.) criar as condições de análise fundamentais para um entendimento dos fenómenos lúdico e narrativo enquanto variações e derivações da acção. Compreender a lógica da acção é relevante a diversos níveis: por um lado, para a compreensão das diversas figuras em que o sujeito se relaciona com os diversos sistemas textuais; por outro, para compreender os princípios e regimes desses mesmos sistemas textuais que abordaremos mais adiante; por fim, para compreender a gestão de expectativas a que todo o texto obriga o sujeito. É das condições em que as acções são textualizadas que nos ocuparemos na parte seguinte do nosso estudo.

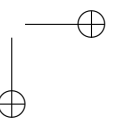
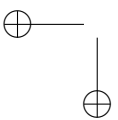


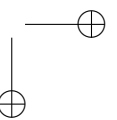
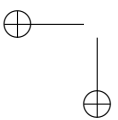
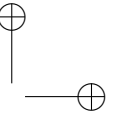
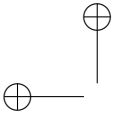


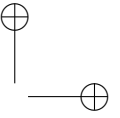
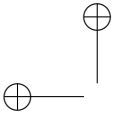


Parte II

Textos





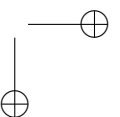
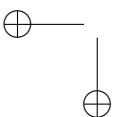


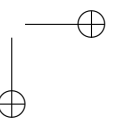
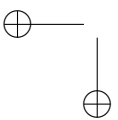
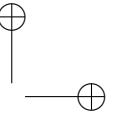
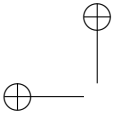
Prólogo

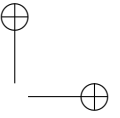
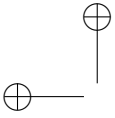
Intentámos na primeira parte a realização de uma analítica da acção como fenómeno e, conseqüentemente, como categoria fundamental para o nosso estudo da narrativa e do jogo que, como referimos, tem nela o seu núcleo temático. E referimos também que é na medida em que essa acção é estabilizada e emoldurada em textos que ela melhor se presta quer ao entendimento quer à efectuação. Dissemos também que a textualização pode ser vista como uma espécie de conversão de fenómenos em ideias e de ideias em objectos.

Nesta segunda parte, ocupar-nos-emos dos textos em si, isto é, das unidades discursivas em que as ideias se materializam. Analisaremos as figuras intra-textuais que eles criam, a sua existência em relação a outros textos e ao mundo da vida, os géneros em que se agrupam, os estilos que os enformam, os fins que servem, os desafios que lançam, os usos que proporcionam e as modalidades de representação dos fenómenos que sugerem.

Na medida em que, na primeira parte, procurámos entender a acção enquanto categoria e expô-la como um sistema, e em que referimos que os textos deveriam ser concebidos como uma representação – no caso da narrativa – ou uma simulação – no caso do jogo – dessa mesma acção, procuraremos também aqui submeter os textos ao mesmo princípio explicativo: a sistematicidade.





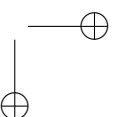
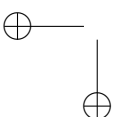


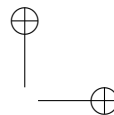
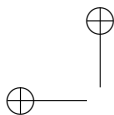
Capítulo 1

Tipologia dos jogos e das narrativas

Os jogos e as narrativas têm sido ao longo dos tempos objecto de inúmeros estudos. Dedicadas ao estudo da narrativa, são incontáveis as investigações; sobre os jogos, embora em menor número, muito trabalho foi já efectuado – onde sobressaem os trabalhos de Huizinga e de Caillois. Várias tipologias têm sido propostas. Chegou o momento de propormos, para cada uma das áreas em análise, a nossa. A tipologia que adoptamos assenta numa dupla distinção. Por um lado, dividimos as narrativas entre factuais e ficcionais, por outro, dividimos os jogos entre brincadeira e competição. Se esta tipologia não recobre a vasta extensão de modalidades e géneros de jogos e de narrativas, permite, pelo menos, centrar a nossa atenção naquelas modalidades que mais interessam ao nosso estudo.

A distinção tipológica que propomos para a narrativa assenta naquilo que poderíamos designar por eixo da literalidade, o qual se inscreve entre os pólos do testemunho e da fábula, ou, se quisermos, do registo e da invenção. A distinção proposta para o jogo assenta no eixo do lazer, o qual coloca num pólo o gozo e no outro a rivalidade, ou, se quisermos, o divertimento e a luta. Em conjunto, esperamos que contribuam para uma perspectiva abrangente acerca da diversidade

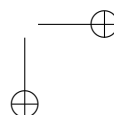
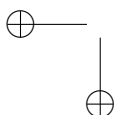




morfológica, funcional e teleológica dos sistemas textuais aqui abordados. Em separado, esperamos que cada eixo nos permita entender a especificidade lógica e estrutural de cada tipo de texto.

Importa desde logo clarificar o que entendemos por literalidade. Literalidade designa aqui o grau ou o género de proximidade epistémica ou poiética entre o texto narrativo e os eventos que relata. A narrativa factual tende a abordar os fenómenos de uma perspectiva epistémica estrita: privilegia o rigor e a exactidão, ou seja, tende para a objectividade e, desse modo, restringe as condições de referência do discurso – a construção discursiva do texto deve submeter-se à intocável causalidade dos factos. A factualidade pode ser constatada naquilo que designaríamos por práticas narrativas tendencialmente testemunhais – a notícia, o documentário, a historiografia, por exemplo. A narrativa ficcional, por seu lado, tende a abordar os fenómenos de uma perspectiva criativamente flexível: privilegia a inventividade e virtualiza as condições de referência do discurso – a causalidade dos factos é submetida às condições discursivas da textualidade. Podemos encontrar a ficcionalidade naquilo que designaríamos por narrativas efabulatórias – na anedota, no mito, na lenda, no romance. Contudo, não podemos, também aqui, tomar como estanque esta distinção: em cada texto podem conviver elementos testemunhais com elementos efabulatórios, o que faz com que, dependendo do propósito ou da perspectiva de análise, um texto – ou parte dele – se possa deslocar ao longo do eixo da literalidade, ora se aproximando de um pólo ora de outro. Como sabemos, podemos aceder à verdade factual através da ficção, e podemos construir a ficção como verdade factual.

No eixo do lazer, por seu lado, o que está em questão é igualmente complexo e paradoxal. Se ao longo de todo este estudo, entendemos o jogo preponderantemente como uma competição por algo, não devemos contudo ignorar toda a diversidade semântica do conceito – a qual necessariamente recobre uma vasta amplitude de fenómenos lúdicos – que a tradição crítica ou o uso quotidiano faz do mesmo. Este eixo serve, então, para constatar que também os textos lúdicos se distribuem



Quadro 2.1

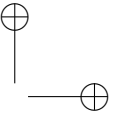
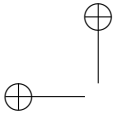
Jogo	
Brincadeira	Competição
Eixo do lazer	
Gozo	Rivalidade

Quadro 2.2

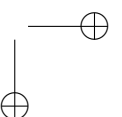
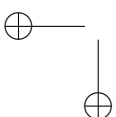
Narrativa	
Ficcional	Factual
Eixo da literalidade	
Testemunho	Fábula

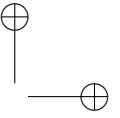
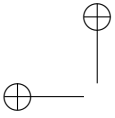
no intervalo entre dois pólos: de um lado, o pólo da brincadeira, do faz-de-conta, do jocoso, do prazer, do gozo, da chalaça, da paródia, da ironia, mesmo da artimanha e da impostura – tudo o que serve para entreter, para divertir, para iludir; do outro, o pólo da competição, da rivalidade, da luta, do risco, do desafio, da contenda, do torneio – tudo o que remete para o êxito ou o fracasso, a vitória ou a derrota. Num caso, está em questão o prazer de brincar com sentidos, sentimentos, fenómenos, no outro está em questão o triunfo, a vontade de vencer, a crença na superação. Sendo que o triunfo é uma fonte de prazer e que o prazer é uma forma de triunfo, podemos então constatar de igual modo que nem a competição exclui a brincadeira, nem a brincadeira exclui a competição – porém, eles revelam-se mais ou menos inconciliáveis: quando a competição impera, o gozo é-lhe submetido – podemos dizer que o jogo é levado a sério; quando a brincadeira impera, a rivalidade é-lhe submetida – podemos dizer que o jogo é feito pelo prazer.

É ainda importante referir que estes eixos acabam por se cruzar, transportando elementos de ludicidade para a narrativa – pode procurar-se ou encontrar-se nela o gozo ou a competição – e elementos de naratividade para o jogo – podem procurar-se ou encontrar-se nele ele-



mentos factuais e ficcionais. No jogo podem ser encontradas premissas ou vestígios de literalidade – parte da memória dos povos, das suas lutas e hábitos, do seu saber e do seu imaginário podem ser averiguados nos jogos que propõem; de igual modo, a brincadeira, a chalaça, o faz-de-conta ou a ironia apresentam-se de alguma forma como uma ficção, muito próximas da narrativa. Escusado será dizer, por outro lado, que o eixo do prazer está presente no texto narrativo: quer a criação quer a interpretação deste tipo de textos instaure ou reitere a cada passo essa ideia de prazer, de gozo ou de deleite; do mesmo modo não há texto narrativo que não propicie a ideia de competição, de desafio ou de risco na sua criação ou interpretação. A ser assim, mais uma vez vemos esfumar a fronteira entre jogo e narrativa – e, no entanto, é precisamente isso que acontece: os limites esfumam-se, ficam ténues, mas mantêm-se (aparentemente) inexoráveis. Só o privilégio de um ou outro eixo poderá ajudar a classificar um texto (ou parte dele) como narrativo ou como lúdico. Entre o realista e o fantástico, entre o gozo e a competição, narrativas e jogos desenham múltiplas morfologias, cumprem diversas funções, respondem a diferentes propósitos.



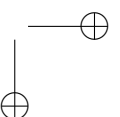
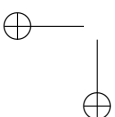


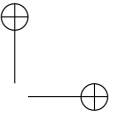
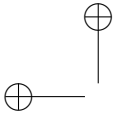
Capítulo 2

Autor

Porque, antes de mais, todo o texto precisa de um autor, começamos por analisar esta figura – controversa, mas primacial – da textualidade. Se assim o fazemos é porque o seu contributo é determinante para o processo da textualização – se a alguém pode ser imputada a responsabilidade pela transformação dos fenómenos em ideias é seguramente ao autor do texto. O autor constitui, portanto, a entidade fundamental de mediação entre os fenómenos e as ideias. É ele que transforma as acções prosaicas em acções poéticas, a que nos referimos na primeira parte, ou seja, que transforma fenómenos em ideias, estabilizando a sua morfologia em objectos – os textos, como dissemos – ou disseminando os seus sentidos em redes interpretativas, numa espécie de lexicologia inestancável, de multiplicação das leituras e das utilizações das ideias. O lugar e a função desta figura torna-se, em função do exposto, bem evidente, operando no limiar que medeia dialecticamente entre os dois princípios antes enunciados: o da ideação e o da reificação.

Dois regimes devemos encontrar aqui para o autor, os quais podemos identificar em função do modo como opera sobre os fenómenos e os textos: se propõe textos inéditos que refazem ou redesenham a compreensão de um fenómeno, ele tende para a instauração de novos sentidos e para o alargamento do património epistémico e poético – esta operação está submetida ao princípio da ideação, da criação de

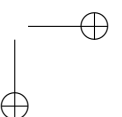
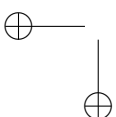




ideias; se reproduz ou imita textos anteriores, daí não resultando novidade epistémica ou poiética, a sua contribuição tende a ser prosaica, pois neste caso o texto é operacionalizado segundo o princípio da reificação – isto é, reconduzido sempre ao mundo da vida, utilizado e perpetuado como objecto. Daí que seja ao primeiro tipo de autor – que designaríamos como criador – e não ao segundo – que designaríamos como utilizador – que a fama ou o prestígio estão reservados. Quer isto dizer que da mesma forma que o critério fundamental de pertença a qualquer cânone passa pelo acrescento epistémico ou poiético que um texto comporta, a possibilidade de um panteão autoral terá de passar inevitavelmente pela aplicação dos mesmos critérios aos seus criadores. Desse modo, podemos estabelecer a distinção de autoridade entre criador e utilizador de um texto.

Não existe texto sem autor, necessariamente. Mas a relação entre texto e autor pode acontecer em diversos regimes. Um texto pode sempre dispensar o nome de um autor, mas nunca a existência deste – os textos de autor anónimo isso mesmo atestam. O autor é, portanto, uma entidade que pode ser apagada, mas não eliminada. Temos assim, dois princípios de caracterização autoral: um que privilegia o enunciado sobre o sujeito – e o princípio do anonimato – e um que releva o sujeito sobre o enunciado – o princípio da notoriedade. Um apaga, o outro sublinha a autoridade; um esquece, o outro enaltece o nome do autor.

Uma outra distinção pode ser enunciada no estudo da figura autoral: entre uma noção fragmentária do texto, de ordem morfológica – tendência para a identificação de formas, de tipos, de géneros, como se o texto pudesse ser isolado enquanto fenómeno – e uma noção conectiva, de ordem fenomenológica – tendência para a constatação de articulações, de reenvios, de ligações, como se todo o texto não pudesse deixar de remeter para outros textos. Ao certificar a autoria de um texto através do nome de um autor, o princípio da notoriedade tende a recortá-lo e a circunscrevê-lo como unidade autónoma – aquilo que se define muitas vezes como a obra de um autor – e sublinha a ideia de originalidade; ao denegar a autoria, recusando-lhe uma assinatura, o prin-



Quadro 2.3

Autor
Anonimato vs Notoriedade
Utilidade vs Originalidade
Conexão vs Fragmento

cípio do anonimato enlaça os textos em redes conectivas e releva a ideia de utilidade. Temos assim que a singularidade de um texto, pela ruptura que impõe com uma tradição, um padrão ou um género, sublinha a identidade de um autor – e eleva, desde logo, o índice de autoridade. Simetricamente, podemos dizer que, de igual modo, a vulgaridade de um texto, pelo decalque formal ou funcional que o caracteriza, e que o enlaça numa tipologia ou num padrão, oblitera a identidade do autor – e diminui, desde logo, o índice de autoridade.

Qualquer que seja a modalidade em que o autor opera, existe para ele sempre latente aquilo que designaremos por princípio da arbitrariedade, o qual orientará a nossa reflexão: este princípio descreve a amplitude extrema das escolhas e decisões que assistem ao autor no momento da textualização e a estratégia que ele prevê para a acção do utilizador do texto. É o autor que decide de que modo os seus textos representam os fenómenos – por exemplo, assumindo a forma de jogo ou de narrativa – e determina os usos que eles permitem ao destinatário, a intervenção ou a contemplação. Podemos dizer que no jogo, o autor, submetido ao sistema textual lúdico e ao regime que lhe corresponde (a intervenção), tende a prescrever as condições de uso do texto através de um conjunto de regras que prevê o desempenho do utilizador e a estipular os objectivos que definem o desafio, assumindo a pluralidade das escolhas e a imprevisibilidade do desfecho como reivindicações do próprio uso do texto – e, nesse sentido, uma parte de responsabilidade e autoridade sobre o texto é transferida do autor para o jogador, o qual há-de intervir sobre o mesmo. Por seu lado, quando o autor se submete ao sistema textual da narrativa e do regime que lhe corresponde (a con-

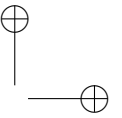
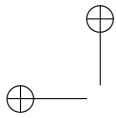
Quadro 2.4

Sistema textual	Utilização
Narrativa	Contemplação / Hermenêutica
Jogo	Intervenção / Desafio

templação), tende a inscrever as condições de uso do texto através da enunciação de um conjunto de sentidos que a hermenêutica há-de revelar, mas sempre em face dos critérios e da responsabilidade do autor como referência última da interpretação – nesse sentido, o autor perpetua a sua autoridade sobre o texto e constrange o destinatário. Daí que o autor do jogo tenda a elidir-se, ciente do seu anonimato e do papel interventivo do destinatário, ao passo que o autor da narrativa tende a manifestar-se, ciente da autoridade hermenêutica que impõe ao texto. Temos assim que, em qualquer caso, cabe ao autor definir em que modalidades o uso do texto pelo destinatário pode ou deve acontecer.

Mas o poder do autor não se esgota aí, nas escolhas ou constrangimentos que permite ou impõe ao destinatário do texto: ele pode também definir em que moldes procede à textualização, isto é, que estratégias criativas adopta ao transformar ideias em objectos ou objectos em ideias. A vastidão de estratégias é enorme e pode ir, na reificação, da cópia – tendência para a perpetuação das formas, dos usos e dos sentidos dos textos – ao seu oposto, a iconoclastia – que tende a inviabilizar e estilhaçar as condições de sentido, as formas ou os usos dos textos –; na ideação, as estratégias podem ir da originalidade – tendência para a renovação de formas, usos e sentidos – ao seu oposto, a ironia – tendência para o desvio e a especulação sobre as condições de sentido, as formas e os usos do texto.

Esta distribuição esquemática das estratégias de textualização não deve ser tomada, porém, sem cautela: por um lado, se aceitarmos que a ironia pode demonstrar originalidade e que a iconoclastia pode ser alcançada através da cópia, somos levados a constatar a desestabilização constante e circunstancial das estratégias poiéticas – o que, ainda as-

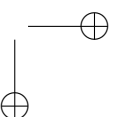
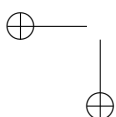


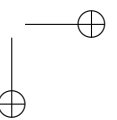
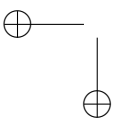
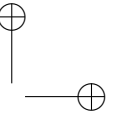
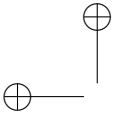
Quadro 2.5

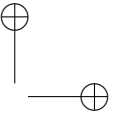
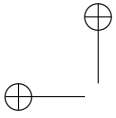
Ideação	Reificação
Originalidade	Cópia
Ironia	Iconoclastia

sim, não deve escamotear a polaridade que as sustenta; por outro lado, ao alinharmos ao lado da cópia e da iconoclastia um conjunto de outras estratégias como o plágio ou a ortodoxia, por exemplo, e ao lado da originalidade e da ironia, estratégias como a efabulação ou a ruptura, por exemplo, vemos alargar-se o espectro de operações criativas que podem incidir sobre um texto.

Pela vastidão de decisões descritas anteriormente, percebemos que o autor se assume como a figura de maior poder quer no que respeita à estratégia de textualização que conforma as ideias, quer às modalidades de utilização em que as restantes figuras – para o que aqui nos interessa, o espectador e o jogador – podem operar sobre o texto. Se o autor apresenta uma acção ou um fenómeno sob a forma de uma narrativa, ele tende a inibir a capacidade de influência do destinatário, o espectador, sobre o mundo do texto. Se opta por emular uma acção ou um fenómeno sob a forma de um jogo, ele tende a convocar a capacidade de influência do destinatário, o jogador. No jogo como na narrativa, o autor detém, portanto o poder prévio à escolha da modalidade de textualização. Na narrativa, ele escolhe e define o modo como a acção é relatada e tendencialmente interpretada; no jogo, ele escolhe e define o modo como a acção é emulada e tendencialmente desempenhada. Acresce que, independentemente das modalidades que determina, ele escolhe ainda a própria estratégia de textualização: cópia ou original, ironia ou iconoclastia.





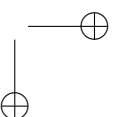
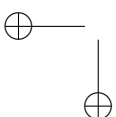


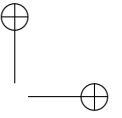
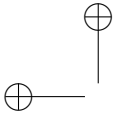
Capítulo 3

Narrador e narratário

Mas o autor é apenas a primeira, e determinante como vimos, de uma tríade de figuras da textualidade que pretendemos abordar nesta parte; as outras são o narrador e o narratário. O narrador, como o próprio termo indica, remete necessariamente para o campo da textualidade narrativa. Quem ou o que seja o narrador não é questão de fácil resposta. Porque se aproxima do autor – ou pode tendencialmente coincidir com ele, como sucede na biografia, na confissão ou no testemunho, por exemplo –, pode existir a tentação de os confundir; mas porque, por outro lado, se aproxima da personagem – ou mesmo coincidir com ela, como sucede no plano subjectivo ou no monólogo, por exemplo –, ele tem de ser visto como uma entidade abstractamente construída. No fundo, ele é uma estância de limiar, uma figura que, a partir do interior do texto, liga na narrativa fílmica o autor e o espectador. Ele é, portanto, uma figura criada com o próprio texto – não pode haver construção de um relato sem a construção de um narrador (e, necessariamente, de um narratário).

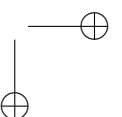
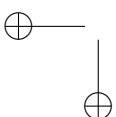
Para o autor, o narrador é a estância abstracta, a pluralidade de perspectivas – afectivas ou cognitivas, críticas ou analíticas – a partir de onde é apresentada a acção ao espectador. O narrador corresponderia, assim, ao conjunto de dispositivos epistémicos a partir dos quais o espectador pode recolher informações acerca da acção relatada. Ele é,

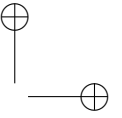
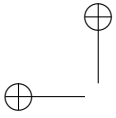




portanto, uma figura – que pode ser vista, no interior de um texto, como um somatório de entidades transitórias e fragmentárias – que o autor coloca numa estância a partir da qual temos uma percepção espacial e temporal, cognitiva e afectiva, da acção relatada. É através do narrador que os acontecimentos são recortados pelo autor e dão origem a um texto narrativo, isto é, uma história e um enredo. Porque ele pode ser uma soma de perspectivas temporais e espaciais, de entidades fragmentárias e transitórias, de percepções cognitivas e afectivamente marcadas acerca de um conjunto de acontecimentos que decorrem em direcção a um desfecho, o espectador – ou a figura em que se implica no relato, o narratário – sabe sempre menos que o narrador. Daí que efeitos como o equívoco do espectador (e todas as suas variantes: a mentira, a fraude, o logro, a intriga, etc.), bem como o envolvimento ou o distanciamento afectivos e o êxito ou o fracasso cognitivos possam ocorrer e sejam uma consequência deste desnível informativo entre o autor, ou a figura que lhe corresponde no interior do texto, o narrador, e o espectador, ou a figura que lhe corresponde no interior do texto, o narratário. Se quisermos, podemos, então, ver o narrador (e, de igual modo, o narratário) como uma tecnologia da ilusão, isto é, como um dispositivo de mediação e gestão de informação – e que adquire a sua peculiaridade figural pela tendência antropomórfica que frequentemente adquire.

Se a tentação de antropomorfização parece escamotear muitas vezes a condição abstracta da figura do narrador, e desse modo dificultar uma definição clara e rigorosa desta estância textual, o mesmo parece acontecer com a sua figura-espelho: o narratário. O que vem a ser o narratário? Se o narrador pode ser visto como uma estância e figura diferida do autor no próprio texto, o narratário pode ser visto como a figura através da qual o espectador responde ao autor – o narratário seria então essa estância e essa figura, abstracta necessariamente, onde o espectador se coloca e que vai desenhando à medida que compila e organiza as informações que através da perspectiva do narrador lhe são fornecidas. Da mesma forma que o narrador pode ser visto como a manifestação do autor no interior do texto, o narratário pode ser visto

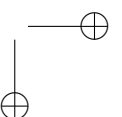
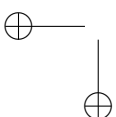


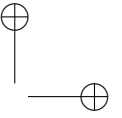
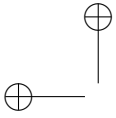


como a manifestação do espectador nesse mesmo texto – o narratário corresponde, portanto, ao conjunto de operações do sujeito, o destinatário da narrativa, enquanto acompanha o decurso de um relato, da mesma forma que o narrador corresponde ao conjunto de operações do sujeito enquanto enuncia um relato. O narrador é a figura que implica o autor no relato, o narratário é a figura que implica o espectador. O narratário poderá, desse modo, ser visto também como uma instância epistémica que congregaria o conjunto de operações cognitivas e de disposições afectivas com que o sujeito se empenha na compreensão e interpretação de um relato. Narrador e narratário seriam, portanto, de um ponto de vista da temporalidade, figuras necessariamente transitórias – elas só surgem quando o sujeito se assume como emissor ou como receptor de um texto narrativo (ou de partes narrativas de um qualquer texto, incluindo de um jogo). Narrador e narratário seriam, portanto, de um ponto de vista espacial, figuras de limiar – o narrador coloca-se num lugar de onde o relato vai sendo revelado e que o narratário deve ocupar quando o relato vai sendo desvelado.

A ser assim, narrador e narratário correspondem-se. Essa correspondência pode acontecer através de duas estratégias textuais: a interpelação e a transparência. Analisaremos estas estratégias mais adiante. Avançamos desde já, contudo, que entendemos a interpelação como uma estratégia que tende a sublinhar a narração enquanto processo de comunicação, isto é, a apresentar o texto narrativo enquanto construção – daí que as figuras do narrador e do narratário se manifestem e sobreponham aos acontecimentos narrados, como se jogassem uma com a outra. A transparência, por seu lado, tende a apagar a natureza mediada do texto narrativo – daí que as figuras do narrador e do narratário se ocultem e os acontecimentos narrados se imponham.

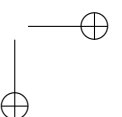
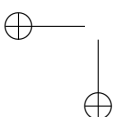
No que respeita à interpelação, a mediação narrativa – o liame que une narrador e narratário – torna-se um processo claramente notado através dos seus intervenientes, o narrador e o narratário. O narrador assume claramente a sua função discursiva (relatar, mediar, dar a conhecer) dirigindo-se ao narratário explicitamente, de modo que a

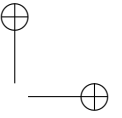
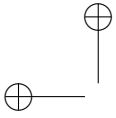




existência de ambos ganha uma evidência inapagável. O acréscimo ou decréscimo de consciência enunciativa ocorre em função destes dois princípios: quanto mais o narrador implica o narratário no relato, mais evidente se torna o acto discursivo, a narração; quanto menos o narrador implica o narratário no relato, mais evidentes se tornam os eventos narrados (o universo diegético). No que respeita à transparência, o narratário e o narrador tendem a elidir-se, como que apagando, no mesmo movimento, o emissor e o destinatário do discurso narrativo. O texto desenrola-se como se o universo diegético (os eventos narrados) fosse inteiramente autónomo, como se narrador e narratário fossem testemunhas invisíveis – e privilegiadas – dos acontecimentos. Ao apagamento do narrador corresponde um apagamento do narratário e a este duplo apagamento corresponde simultaneamente um confinamento e um relevo do universo diegético: confinamento, na medida em que esse mesmo universo se fecha na sua autonomia; relevo, na medida em que toda a mediação discursiva se oculta para dar a ver os eventos. Porque o princípio da interpelação assinala a presença das figuras da narração – o narrador e, correspondentemente, o autor; o narratário, e correspondentemente, o espectador –, podemos dizer que ele remete, sobretudo, para o nível do enredo, ou seja, para o modo como o discurso opera sobre os acontecimentos que narra. Porque o princípio da transparência escamoteia a presença das figuras da narratividade, podemos dizer que ele remete para o nível da história, para os acontecimentos narrados.

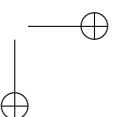
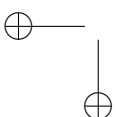
Esta distinção entre história e enredo será mais tarde retomada a propósito da ideia de equívoco, isto é, da construção da crença e da sua destruição quer no texto narrativo quer no texto lúdico. Fazemos notar para já, no entanto, que na medida em que qualquer que seja a modalidade desta correspondência entre narrador e narratário, uma constatação se torna evidente: o narrador está sempre em vantagem epistémica sobre o narratário. No início de uma narrativa, o narrador sabe tudo e o narratário nada sabe. Progressivamente, o narratário vai acumulando informação, previamente mediada e gerida pelo narrador: vai identificando e caracterizando personagens, vai reconhecendo

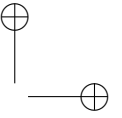
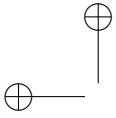




padrões de causalidade, vai colocando hipóteses sobre o decurso e o desfecho dos acontecimentos, vai avaliando comportamentos, vai entendendo motivos, vai qualificando intenções; no final, narrador e narratário podem, ou não, equivaler o seu conhecimento sobre os eventos. Daí que a narrativa possa ser também entendida como um repto que o narrador ou, de algum modo, o autor, lança ao narratário, ou seja, ao espectador – e, por esta via, possamos aproximar a narrativa do jogo. Este aspecto da narrativa – o repto – não é de menor importância, uma vez que permite avaliar a competência cognitiva do destinatário, a qual é uma instância fundamental para o exercício da competência hermenêutica, sendo esta, por seu lado, um dos elementos fundamentais tanto do exercício narrativo quanto do trabalho lúdico. É porque o narratário só possui informações à medida que estas são disponibilizadas no relato que muitas das questões lhe são colocadas e ele busca as respostas como se de uma espécie de jogo, de desafio, se tratasse – ele tem necessariamente de ir inferindo, deduzindo, especulando acerca de um conjunto de acontecimentos que se enlaçam em direcção a um desfecho. O seu trabalho é portanto duplo: ele opera retrospectivamente sobre o que já sabe e prospectivamente sobre o que prevê, desse modo criando condições de inteligibilidade para o relato através das relações de causalidade que estabelece entre os eventos e tentando adivinhar o seu desfecho. O mesmo processo, podemos dizê-lo, é exigido ao jogador. E é precisamente este processo – conflitual ao nível cognitivo – de partilha de informação entre narrador e narratário que permite a construção das ideias de crença e de equívoco tão importantes no jogo e na narrativa, às quais voltaremos na última parte.

Apesar de ser possível a aproximação entre as figuras do espectador e do jogador através da figura do narratário, elas não são, contudo, inteiramente homólogas: para o espectador, o universo diegético tende a estar, em princípio – uma vez que existem narrativas onde o destinatário pode e deve intervir – fechado e o decurso dos acontecimentos necessariamente determinado; para o jogador, o universo diegético requer a sua intervenção e o decurso dos acontecimento é, por isso mesmo,

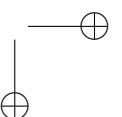
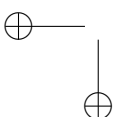


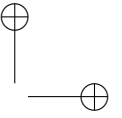
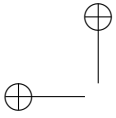


contingente. No entanto, podemos afirmar que quanto mais o sujeito é interpelado pelo texto, mais este tende a aproximar-se do jogo e que quanto mais o texto se afigura como transparente para o sujeito mais ele tende a aproximar-se da narrativa. Daí que o destinatário do jogo seja frequentemente interpelado no processo lúdico – ele é informado acerca das regras, dos constrangimentos, dos objectivos, dos resultados do jogo – e que o destinatário da narrativa seja constantemente obliterado no processo narrativo – como se a transparência lhe garantisse uma presença no universo dos acontecimentos. Assim sendo, onde o texto se presta à interpelação, ele tende a aproximar-se da esfera do jogo. E onde o texto preconiza a transparência, ele tende a aproximar-se da esfera da narrativa. A estas considerações voltaremos mais adiante.

Se a figura do narratário pode contribuir para a caracterização da figura do jogador, o mesmo acontece com a figura do narrador. Por um lado, na medida em que o jogo não é apresentado sempre da mesma maneira ao seu destinatário, um narrador tem de, necessariamente, existir – isto é, uma estância que determina o modo como os acontecimentos são apresentados ao jogador, ou seja, transformados num enredo. Por outro, na medida em que a participação do jogador altera o decurso dos acontecimentos, este acaba, necessariamente, por funcionar como narrador e contribuir para o enredo do próprio jogo – ele não reconhece, selecciona, combina e hierarquiza a informação do texto lúdico sempre do mesmo modo, mas opta, selecciona, escolhe, age de modos diversos sempre que joga. Existiria, portanto, no jogador um movimento permanente de deslocação entre os papéis de narrador e de narratário – de narrador, na medida em que as suas próprias opções condicionam, em parte, a forma como a informação lhe é apresentada; de narratário, na medida em que vai desvendando a informação em função do modo como esta lhe é apresentada.

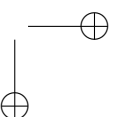
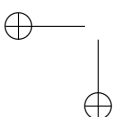
Podemos, então, falar de narrativização do jogo segundo dois moldes distintos: por um lado, todo o jogo é apresentado a um jogador através de um enredo; por outro lado, todo o jogador inscreve as suas acções numa lógica de causa e efeito típica da ideia de história. Essa ne-

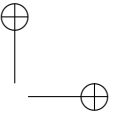
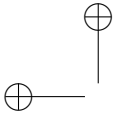




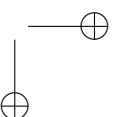
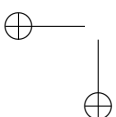
cessidade causal, que na primeira parte identificámos como condição de inteligibilidade da acção, afigura-se, assim, como condição de possibilidade quer da narratividade – pelos padrões que permite encontrar ao nível da hermenêutica – quer da jogabilidade – pelos programas que permite delinear ao nível do desempenho –, acabando por unir estes dois domínios. Esta dupla narrativização do jogo teria como intuito final, para o jogador, uma espécie de quimera narrativa: o que o jogador persegue e constrói para si próprio à medida que joga é uma espécie de narrativa perfeita que lhe permita ganhar um jogo, um domínio e harmonização absolutos das causas e dos efeitos, dos motivos e das intenções, dos propósitos e das consequências, das decisões e das execuções – que essa narrativa perfeita pareça sempre protelada, em consequência do erro, tal deve-se ao facto de o jogo privilegiar o desafio como princípio. Daí que um jogo esteja, como veremos depois, sempre em risco de ser perdido. E daí que, se o jogador consegue desvelar (e implementar) essa narrativa perfeita, sob a forma de um programa lúdico infalível, o jogo perca para ele qualquer interesse – carente de mistério, dúvida, surpresa, risco ou dificuldade, nenhuma expectativa (e, logo, nenhum desafio) resta ao jogador. Quer isto dizer que, do mesmo modo que acontece na narrativa, também no jogo a previsibilidade de um desfecho inibe qualquer desafio.

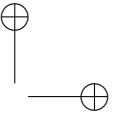
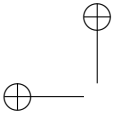
Fechamos esta secção com uma nota de ordem conceptual: se as figuras do narrador e do narratário detêm, apesar das divergências que se podem identificar, alguma estabilidade teórica no domínio dos estudos narratológicos, constatamos que no estudo da textualidade lúdica não encontramos figuras equivalentes – isto é, figuras que permitam identificar e caracterizar as competências e operações específicas do sujeito enquanto emissor e destinatário do texto lúdico. Daí que nos tenhamos socorrido das figuras do narrador e do narratário para esboçar uma homologia parcial entre as figuras do espectador e do jogador. Na medida em que todo o jogador constrói o jogo como uma narrativa e que todo o espectador experimenta a narrativa como um jogo, estes dois tipos de texto acabarão necessariamente por encontrar zonas de influência e





confluência nas quais, em muitos casos, eles se fundem; mas na medida em que um jogo e uma narrativa se distinguem sistematicamente, prevalecerão sempre áreas de divergência – daí que, nos momentos em que mais relevam a sua especificidade, seja ao nível das estratégias seja ao nível dos princípios, jogos e narrativas se distingam.



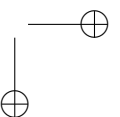
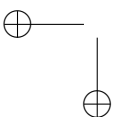


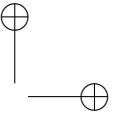
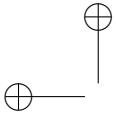
Capítulo 4

Intertextualidade

Se nos referimos anteriormente a um cronótopo actancial, isto é, às circunstâncias de espaço e de tempo que contextualizam e caracterizam a acção, propomos agora um novo conceito: o de cronótopo cultural. O que pretendemos significar com ele? Antes de mais uma constatação: que os textos existem no espaço e no tempo de uma comunidade e que nestes encontram um enquadramento em que se relacionam com outros textos. Nenhuma obra existe apartada de outras obras. Os textos existem sincrónica e diacronicamente, estabelecendo nessas dimensões temporais relações com outros textos e fenómenos: de oposição ou controvérsia, de acordo ou homenagem, de influência ou confronto. As narrativas e os jogos não fogem a essa lógica. Ambos os tipos participam do processo vasto, incontornável e primordial da criação cultural que poderemos designar por intertextualidade.

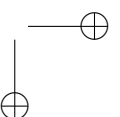
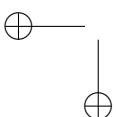
Registemos ou não, reconheçamos ou não, os nomes dos autores e os percursos das influências que entre eles se estabelecem, o princípio da rede textual é inegável: todo o texto remete necessariamente para outro texto com o qual convive sincronicamente ou se relaciona diacronicamente. A história, a crítica, a filologia, a hermenêutica ou a epistemologia são algumas das disciplinas que se ocupam do estudo dessa rede de relações. Que constatemos que um texto pode exibir uma identidade única, constituir um objecto autónomo, discriminar e expor

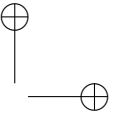
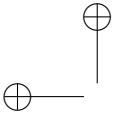




uma ideia singular, referir um fenómeno específico, criar um campo semiótico próprio, adquirir um valor poético intransmissível ou desenhar uma totalidade morfológica não nos deve inibir de perceber que todo o texto se abre a uma rede – e que todo o processo de autonomização de uma obra não escapa às relações de contraste e familiaridade em que a sua existência se inscreve. Contraste e familiaridade que se manifestam de modos diversos e que expõem relações de diferentes ordens – de cumplicidade ou alheamento, de proximidade ou distanciamento, de revivalismo ou esquecimento, de ignorância ou restauro. Esse cronótopo cultural manifesta e propicia a tensão de toda a actividade criativa: entre a herança e a ruptura, entre a influência e a recusa. Ou, se quisermos, entre uma influência que acolhe e reconhece uma herança e uma recusa que impele e instaura uma ruptura. A vida dos textos dá-se, portanto, em dois regimes, ambos mais ou menos transitórios: um de consenso, em que as tensões se amenizam e um de polémica, em que as tensões se vincam. Consenso e polémica, influência e ruptura, podem observar-se numa dupla dimensão relacional: dos textos entre si – ideias que se confrontam ou se apoiam – e dos textos com os fenómenos – ideias que confrontam ou apoiam os factos. Toda a presunção de sentido que pode ser assacada a um texto resultará inevitavelmente desta dupla tensão: com outros textos e com o chamado mundo da vida.

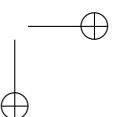
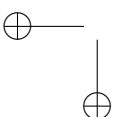
Falemos primeiramente da relação de texto a texto. Logo nos vemos impelidos a referir o conceito de intertextualidade, o qual serve para acrescer a compreensão dos princípios da reificação e da ideação anteriormente enunciados. Na medida em que um texto se concretiza num objecto, ele pode relacionar-se com outros textos segundo diversas modalidades e estratégias: da cópia à iconoclastia, da recusa à influência. Várias formas e funções discursivas podem, então, ser-lhe aplicadas: ele pode ser criticado, analisado, comentado, citado, parodiado, aludido, repetido, adaptado, traduzido, remodelado, discutido, interpretado, satirizado, controvertido, eliminado. Em que medida esta dimensão plural da textualidade nos interessa? Na medida em que as ideias transitam entre textos: por exemplo, uma história que transita de

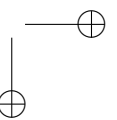
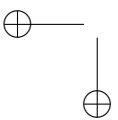
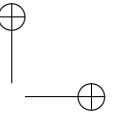
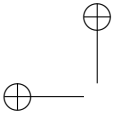


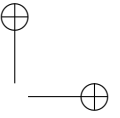
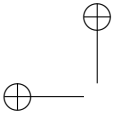


uma narrativa para um jogo ou um personagem que transita de um jogo para uma narrativa.

São as ideias de transtextualidade, de hipertextualidade e de arquitecturalidade que nos interessam aqui. No primeiro caso, porque descreve o trânsito de elementos – agentes ou acções, formas ou funções – entre obras (as ideias de género, de estilo ou de adaptação são a este propósito esclarecedoras). No segundo, o da hipertextualidade, porque assinala o reenvio entre textos ou partes de textos. Quanto à arquitecturalidade, podemos dizer que remete para as fundações da própria ideiação: quando uma nova ideia toma forma ela estabelece-se como um tipo matricial a partir do qual outras ideias são derivadas. Dentre estas categorias, tomaremos a última como decisiva para o nosso estudo, na medida em que remete para a aludida ideia de tipo, a qual permite conceber uma espécie de micro-teoria da dinâmica criativa.



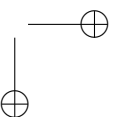
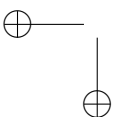


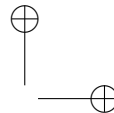
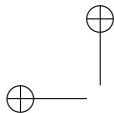


Capítulo 5

Tipo

Esta ideia de tipo torna-se tão mais importante quanto permite conjugar as ideias de profundidade diacrónica e de presunção de originalidade com as de disseminação sincrónica e de assumpção da influência na criação textual. Podemos então falar de vários tipos de texto: o protótipo, que surge como resposta ao atípico, ou seja, à ausência de um tipo, e esboça, aplica e testa uma ideia em relação a um fenómeno; o arquétipo, que, de certa maneira, depura e estabiliza o protótipo; o estereótipo, que, necessariamente, reproduz tipos anteriormente instituídos; o atípico que, de algum modo, denega os tipos instituídos e, por isso, pode funcionar como protótipo. Se o atípico se revela como a instância onde o princípio da ideação se torna mais manifesto, já que é aí que as ideias se começam a formar, que elas se revelam imperiosas, originando o protótipo, o estereótipo apresenta-se como a instância onde o princípio da reificação predomina, já que imita as ideias contidas nos objectos, nos arquétipos e tipos. Assim, podemos desenhar, através da categorização dos tipos de texto, uma espécie de ciclo criativo: através do protótipo, transformamos o fenómeno em ideia – quando instituído, origina o arquétipo; através do arquétipo convertemos a ideia em objecto – quando instituído, origina o tipo; através do tipo imitamos a ideia do objecto – quando instituído, origina o estereótipo. O atípico é a instância onde o estereótipo é desafiado ou o típico se torna irrele-



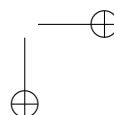
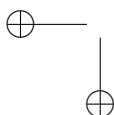


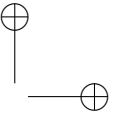
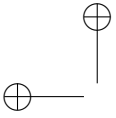
Quadro 2.6

Atípico - Ideação - Protótipo - Arquétipo - Reificação - Estereótipo

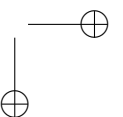
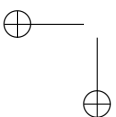
vante – se podemos identificar um grau zero da originalidade ele reside precisamente aí. Ainda que simples, talvez este ciclo permita compreender a dinâmica da criação através da sua aplicação em diversas instâncias: dos textos em si, dos géneros em que se arrumam e dos estilos que manifestam – isto é, ele pode fornecer um modo apropriado de entendimento da formação, maturação e caducidade das ideias. E pode ajudar a compreender a transtextualidade entre jogos e narrativas: quando um jogo é convertido numa narrativa ou uma narrativa num jogo, tal ocorre em função de um protótipo, isto é, de um texto que integra necessariamente os princípios do novo sistema textual em que se inscreve.

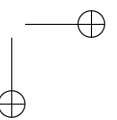
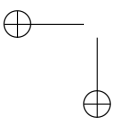
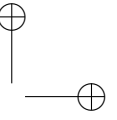
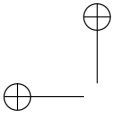
Se referimos que o atípico surge como uma instância de transição decisiva, um momento crítico no qual as ideias germinam e se enforçam ou caducam e se renovam, toda a genealogia das ideias, e dos textos, há-de remeter, no quadro explicativo que aqui propomos, para uma instância prévia, radical, matricial onde toda a textualidade se origina – trata-se do mundo da vida, do mundo dos fenómenos e das acções prosaicas. Se todo o texto remete para um texto anterior, qualquer busca de uma origem só pode assumir a forma de arqueologia, uma espécie de estudo dos princípios – neste caso, do princípio da textualidade. Desta forma, a vida deveria ser vista como o arquétipo (ou arquitexto) primordial. Para o que aqui nos interessa, o estudo do texto lúdico e do texto narrativo, mais esta constatação se justifica na medida em que ambos têm na acção prosaica um elemento de referência prévio, isto é, na medida em que tanto um como outro tipo de textos propõem representações abstractas de fenómenos. Como sabemos, não faltam exemplos de jogos ou de narrativas que, com extrema evidência, emulam ou relatam fenómenos do quotidiano ou do fantástico, ancestrais ou contemporâneos que eles sejam. Se tomamos a vida como uma espécie de

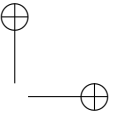
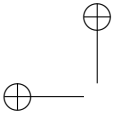




arquétipo fundador de todos os textos, podemos também efectuar um percurso de inquirição inverso: inquirir nos textos modelos explicativos da vida. É o que propomos agora.





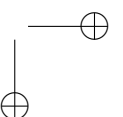
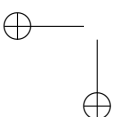


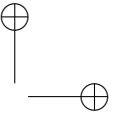
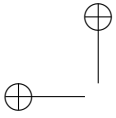
Capítulo 6

Metáfora e sinédoque

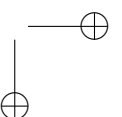
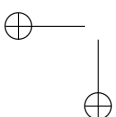
De um ponto de vista epistémico e hermenêutico, podemos verificar que qualquer texto contribui para a explicação ou compreensão dos fenómenos. No jogo, como na narrativa, enunciam-se e testam-se hipóteses explicativas e interpretativas de acontecimentos e de comportamentos. Se cada texto transmite ideias – poderíamos dizer que nos colocamos ao nível do conteúdo –, cada tipo de texto configura, de igual modo, uma ideia – poderíamos dizer que estamos ao nível da forma. Quer isto dizer que se é verdade que, ao textualizar um fenómeno, estamos a propor novas ideias, essa mesma textualização assume também ela a forma de uma ideia. O que queremos dizer é que tanto os textos em si como o próprio processo de textualização estabilizam ideias – se existe sempre uma acção prosaica na criação de um texto, na medida em que este se manifesta enquanto objecto, esta acção prosaica, na medida em que pode ser tipificada, constitui-se também ela como texto. As metáforas com que ligamos muitas vezes o mundo da vida e dos fenómenos e o mundo dos textos e das ideias são prova disso mesmo. Isto é, a textualização deve ser vista como um transporte inesgotável e duplo: ideias que produzem ideias e ideias que textualizam fenómenos.

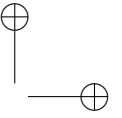
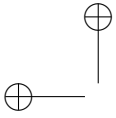
Quais são, então, as metáforas que, na textualização, ligam estas duas dimensões, a das ideias e a dos fenómenos? Se transportamos conceitos do mundo da vida para entender o domínio dos textos (isto é,





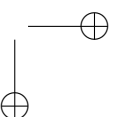
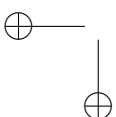
se falamos da vida do texto) tendemos a ver estes enquanto fenómenos ou objectos – isto é, privilegiamos a sua dimensão reificada. Se transportamos conceitos do domínio dos textos para o mundo da vida (isto é, se vemos a vida como um texto) tendemos a ver esta enquanto ideia – privilegiamos a ideação. Para o primeiro caso, podemos adiantar alguns conceitos ilustrativos e demonstrar a forma como descrevem ou definem os textos. Desde logo, tomemos o conceito de vida aplicado a um texto. E constatamos que, desse modo, tratamos o texto segundo um princípio biomórfico, como se a sua existência e as suas formas pudessem ser compreendidas e explicadas segundo os princípios da vida. Ou seja, segundo este entendimento metafórico dos textos, as ideias e os objectos parecem capazes de germinar, evoluir, eventualmente morrer, capazes de maturar ou de envelhecer. Do mesmo modo, essa concepção biomórfica do texto possibilita um entendimento orgânico do mesmo: o texto seria uma espécie de totalidade em que as partes se harmonizam formal e funcionalmente com um determinado propósito. Esta transposição metafórica que testemunhamos do mundo da vida para o mundo dos textos não faz mais do que expor a existência das ideias enquanto fenómenos: na medida em que falamos da vida de um texto, falamos de um objecto ou uma obra que é utilizada, manipulada, trocada, vendida, ou seja, que possui uma existência cujas metamorfoses e incidências podem ser descritas. Levando esta concepção ao extremo, quase poderíamos entrar no âmbito do animismo e entender os objectos enquanto agentes: os textos (e as ideias que os animam) seriam, no limite, quase seres imputáveis, capazes de agir – falaríamos de ideias que matam outras ideias, textos que lutam com outros textos, textos mortos e lamentados, textos nascidos e celebrados, ideias capazes de criar ou destruir sujeitos, nações, civilizações. Se esta concepção não atesta que as ideias, e os textos, possuem uma vida – a dimensão metafórica é sempre salvaguardada –, ela atesta, pelo menos, que ambos possuem uma ligação estreita – diríamos mesmo, da ordem da homologia – ao mundo da vida que, através da metáfora, pode ser descrita, analisada e compreendida.

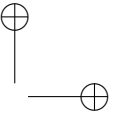
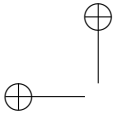




Operemos agora num sentido inverso: o da transposição de conceitos do mundo dos textos para o mundo da vida, de modo a compreendermos em que moldes a textualização torna aquela inteligível. Salientemos desde logo que os textos registam, fccionam ou simulam momentos, espaços ou acontecimentos prosaicos através de dispositivos múltiplos que podem ir da simples taxonomia – ou seja, dar um nome a uma coisa é já textualizar –, ou da simples moldura, que recorta uma imagem, às mais elaboradas, extensas e polimórficas obras. Mas todo o processo de textualização é desde logo a manifestação de uma ideia que a molda, cuja morfologia e funcionamento nos pode dizer tanto sobre o procedimento que a exige como sobre o conteúdo que veicula. Queremos com isto dizer que cada texto é, na sua forma e funcionamento, já uma ideia, independentemente das ideias que possa servir. Um exemplo disso mesmo é a concepção metafórica tantas vezes enunciada de texto da vida. Ao utilizá-la, o que fazemos é desde logo dar à vida qualidades de complexidade e imbricação, onde a ideia de tecido – origem etimológica do termo texto – está necessariamente presente, seja qual for a escala, cósmica ou individual, ou o tema, objectos ou conceitos, em que nos referimos à vida. O que esta metáfora ilustra é precisamente a concepção da vida como um tecido de fenómenos que ocorrem e que podem ser textualizados – daí que falemos de algo como uma biografia, a escrita de uma vida ou uma vida como escrita, quando pretendemos descrever a existência de alguém. O termo biografia pode, então, ser entendido como uma espécie de síntese entre o mundo da vida e o domínio dos textos.

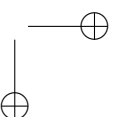
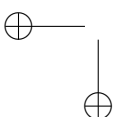
Mas da ideia de texto – e da multiplicidade das suas manifestações técnicas e materializações – podemos derivar um conjunto de outros termos que metaforicamente descrevem a vida e os seus fenómenos enquanto ideias: o livro da vida, o mundo como palco, a vida como filme, o teatro do mundo, os bastidores dos acontecimentos, o cérebro enquanto computador, o computador enquanto cérebro, o sujeito como autómato, o cenário de guerra – são inúmeros os exemplos de que nos poderíamos socorrer. Aquilo que importa relevar aqui, a ideia forte que

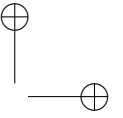
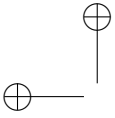




perpassa todos estes casos, é a de que os dispositivos que permitem a textualização e a produção de ideias acerca do mundo, isto é, que o textualizam – e para o que aqui nos interessa devemos sublinhar duas formulações fundamentais: a vida como narrativa, a existência enquanto jogo –, acabam por se revelar, igualmente, ideias fundamentais de discursivização. Cada um daqueles dispositivos, e, inevitavelmente, as ideias que os sustentam funcional e morfológicamente, contribui com uma versão possível de inteligibilização dos fenómenos.

Observamos assim um triplo movimento perceptivo e epistémico: por um lado, a textualização permite apresentar o todo, o mundo da vida, através da parte (os textos) e em cada parte criar uma versão do mundo e dos seus fenómenos – teríamos assim, a sinédoque como figura privilegiada; por outro, a textualização permite transpor imagens ou conceitos de um domínio para outro – predomina a metáfora, que sublinha a semelhança na diferença; por fim, temos ainda a noção de dispositivo de textualização enquanto ideia. Entre a parte e o todo, entre o semelhante e o diferente, o mundo da vida e dos fenómenos e o domínio dos textos e das ideias (os temas e os estilos, os géneros e os formatos) só podem influenciar-se e opor-se mutuamente, do mesmo modo que os textos podem ser confrontados e afrontados entre si. É através deste trânsito entre ideias e dispositivos, entre fenómenos e textos, entre ideias e textos que o sujeito se constrói – numa direcção, para transformar a vida em narrativa ou em jogo; num outro, transformando o jogo ou a narrativa em formas de vida.



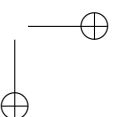
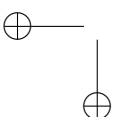


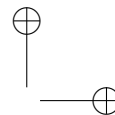
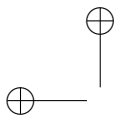
Capítulo 7

Totalidade e unidade

O princípio da ideação permite qualificar a tendência da textualização para a disseminação de sentidos e a renovação de ideias. O princípio da reificação permite qualificar a tendência da textualização para a estabilização das ideias e a reiteração dos sentidos. Um tende a ver o texto como uma rede de virtualidades, o outro entende-o como um objecto estrito. Necessitamos, portanto, de entender de que modo podemos isolar um texto, enquanto unidade, da massa e da rede de textos com que se relaciona – sem, contudo, deixar de lhe reconhecer a inevitabilidade de uma existência em rede e de uma mutação constante, que, em conjunto, lhe desenham uma topologia e uma cronologia de relações e correlações em que, muitas vezes, ele se desmultiplica e pulveriza.

O critério que nos parece mais apropriado para efectuar a averiguação dessa unidade autonómica consiste na noção de totalidade. Mas como se identifica uma totalidade? Para ser entendida como totalidade, propomos a submissão de uma entidade a três princípios: o da solidariedade, o da modularidade e o da autarcia – solidariedade, no sentido em que, funcionalmente, todas as partes se articulam e integram complementarmente; modularidade, na medida em que, morfológicamente, a inteligibilidade do todo pode ser inferida a partir de cada uma das partes; autarcia, no sentido em que a lógica que articula morfológica e funcionalmente as partes determina necessariamente os seus propósi-





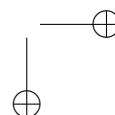
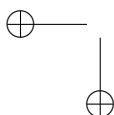
Quadro 2.7

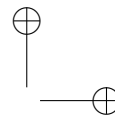
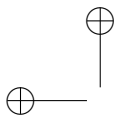
Totalidade	Unidade
Solidariedade	Função
Modularidade	Forma
Autarcia	Finalidade

tos e os seus limites. A percepção do texto como unidade corresponde, deste modo, à ideia de texto enquanto sistema. A averiguação dessa sistematicidade é uma consequência de duas operações complementares: por um lado, a selecção – isto é, um inventário parcial do todo, uma analítica; por outro, a combinação – isto é, uma articulação total das partes, uma síntese. Pelo que fica dito, percebe-se que a dimensão de uma totalidade é sempre elástica: na medida em que se respeitem os princípios atrás enunciados, um sistema pode ser sempre estendido (acrescentando partes) ou contido (subtraindo partes) desde que a articulação funcional e morfológica e o desígnio teleológico da obra não sejam sacrificados. Daí que a delimitação de um início ou de um fim para uma acção ou uma ideia, um jogo ou uma narrativa, se apresente sempre como uma deliberação criteriosa, mas precária.

Se as premissas anteriormente enunciadas permitem identificar uma totalidade a partir da sua organização interna, os dois conceitos por último apresentados (de início e de fim), permitem descrever uma totalidade a partir da sua percepção externa. A sua importância advém do facto de um sistema possuir um funcionamento, logo uma evolução no tempo, e uma morfologia, logo uma disposição no espaço. E ainda do facto daquelas dimensões se integrarem com um propósito teleológico. Função, forma e desígnio seriam então as categorias a partir das quais podemos descrever uma obra enquanto totalidade e, desse modo, tomá-la na sua unidade.

Pensemos o sistema textual, enquanto unidade e totalidade, a partir da narrativa e do jogo. Na narrativa, podemos entender os limites mínimos de inteligibilidade do relato se a subtracção de uma parte não



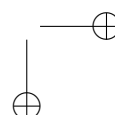
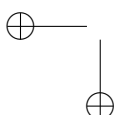


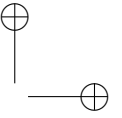
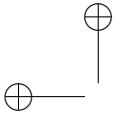
Quadro 2.8

Desenho	Desígnio
Morfologia	Funcionamento
Elegância	Eficiência

sacrificar o seu funcionamento ou a sua teleologia: assim, não podemos excluir o autor, ou mais apropriadamente, o narrador, nem o espectador, ou melhor, o narratário – sem eles não haveria acto narrativo; não podemos subtrair agentes e eventos – sem eles não desvendáramos causalidade. No jogo, não poderíamos excluir regras nem objectivos – sem eles não haveria desafio; não poderíamos subtrair jogador nem adversário – sem eles não haveria competição. Na medida em que toda a totalidade configura uma morfologia, implica um funcionamento e obedece a um desígnio, podemos então falar da integração destes três domínios em termos estilísticos, isto é, em termos de perfeição, a qual conjuga elegância e eficiência – a elegância respeita à óptima adequação da morfologia, o desenho, portanto, ao objectivo; a eficiência respeita à óptima adequação da funcionalidade ao desígnio. Uma totalidade será, portanto, tão mais perfeita quanto mais função, forma e desígnio se harmonizem num sistema, em função de um objectivo.

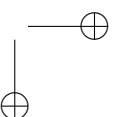
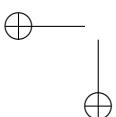
É este esforço de unidade que permite compreender a importância dos inícios e dos fins em relação à totalidade: na narrativa fílmica, por exemplo, o genérico e os créditos, o prólogo e o epílogo servem precisamente para emoldurar a totalidade em termos formais e funcionais com vista a um desígnio: localizar o espectador em relação ao texto e em relação aos eventos. O mesmo sucede no jogo: o desempenho é enquadrado pelo repto, que inclui a aprendizagem das regras e a disciplina das acções, e pela consagração ou o fracasso, que resulta do desfecho. No caso da narrativa, o início e o fim servem para melhor enquadrar um relato. No caso do jogo, o início e o fim servem para melhor organizar um desafio. Início e fim são, portanto, momentos que

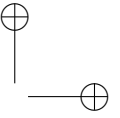
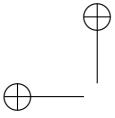




balizam uma totalidade. É através deles que percebemos uma unidade enquanto tal, isto é, enquanto confinamento de uma totalidade.

Aplicando a ideia de sistema – de conjugação das partes e do todo, da forma e da função – à própria noção de textualização, podemos então perceber que, segundo o ciclo anteriormente descrito, quanto mais avançamos no processo criativo mais nos encaminhamos das ideias para os objectos, isto é, da ideação para a reificação – daí que possamos dizer que o protótipo é ainda um esboço de uma ideia (em esforço para se destacar de um fenómeno) e que o estereótipo é já a carcaça de uma ideia (mero objecto). Assim, é nesse intervalo, entre protótipo e estereótipo, que o apogeu (o arquétipo) e a proliferação (o tipo) de uma ideia se manifestam. Se este entendimento da textualização como sistema permite descrever algo como a vida de uma ideia, a mesma lógica explicativa pode ser aplicada a uma obra individual: por exemplo, seja num jogo ou numa narrativa, à medida que avançamos do seu início para o seu fim dá-se todo um percurso de estabilização dos sentidos do relato ou de refinamento dos desempenhos que operamos, como se as ideias se fossem progressivamente transformando num objecto. Neste sentido, tanto a criação como a utilização de um texto podem ser vistas em termos de totalidade porque se desenha um arco entre um início e um fim. É da ideia de fim ou desfecho que nos ocupamos de seguida.

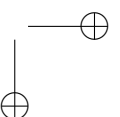
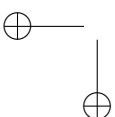


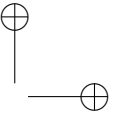
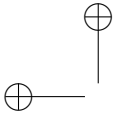


Capítulo 8

Desfecho

Se a questão do fim é determinante para a determinação de uma obra enquanto totalidade – e, por consequência, para a averiguação da sua unidade –, ela há-de revelar-se igualmente fundamental para o estudo da narrativa e do jogo enquanto sistemas textuais. Procedemos agora a uma reflexão mais aturada sobre a relevância da categoria do desfecho no design lúdico e no design narrativo. Partimos então da assumpção de que qualquer texto, como qualquer processo, acção, fenómeno, evento ou procedimento, comporta um término, um momento que assinala a sua conclusão, orienta o seu funcionamento e, simultaneamente, garante a sua inteligibilidade. Que tanto a textualidade lúdica como a textualidade narrativa comportem a possibilidade de uma denegação do fim – quer através da enunciação de um desenlace aberto quer mesmo da recusa da pressuposição de um desenlace – não deve escamotear a propensão (ou até a necessidade) do sujeito buscar, aquando da percepção e da compreensão de qualquer discurso ou acção, um ponto definitivo de clausura e cessação. Ainda que tal propensão se apresente como uma espécie de oximoro – na medida em que, ao mesmo tempo, toda a acção ou texto tendem a prolongar-se numa rede ou a reiniciar-se num ciclo e, simultaneamente, a reivindicar um momento crítico de contenção e fechamento –, não podemos dispensar a ideia de desfe-

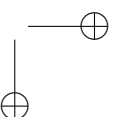
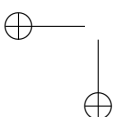




cho enquanto conceito imprescindível na análise dos textos narrativo e lúdico.

O desfecho afigura-se então como uma espécie de alvo cognitivo. Ele regula a inteligibilidade do texto quer retrospectiva quer prospectivamente – com isto queremos dizer que, tanto no jogo como na narrativa, desde o início procuramos um final. Esse final é o culminar de uma série de eventos narrados ou acções desempenhadas. O desfecho é, portanto, uma espécie de orientador de perspectiva: quer endereçamos a nossa atenção para o futuro, no sentido de antecipar os efeitos ou os resultados, quer o façamos para o passado, no sentido de rever as causas ou as premissas, é sempre em função do desfecho que orientamos a nossa atenção. O desfecho revela-se então determinante enquanto cúmulo e enquanto convergência – sendo que um conceito implica o outro. O desfecho enquanto convergência significa que todas as questões, todos os desafios, todas as especulações, todas as tentativas, todos os desejos ou todos os esforços (num jogo como numa narrativa) hão-de convergir num desenlace e aí encontrar, presume-se, as respostas ou as resoluções esperadas ou procuradas. Que essa convergência ocorra num – melhor seria dizer, no – momento decisivo é o que permite falar do desfecho como cúmulo, isto é, de um ponto de acumulação máxima de informações e de emoções, ou seja, de tensão cognitiva ou afectiva. Seja no jogo, seja na narrativa, o desfecho oferece-se como momento de avaliação por excelência – para o jogador porque conhece o resultado das suas diligências e da respectiva implementação; para o espectador porque conhece o destino das personagens em função das expectativas e dos vínculos que com elas criou. Num caso como noutro, para o espectador como para o jogador, o desfecho tende a ser um momento de resolução definitiva – daí a ansiedade com que é aguardado, a fatalidade que assume e a perplexidade que pode originar.

Se, como vimos anteriormente, podemos entender uma acção como segmento ou como ciclo e se podemos ver um texto como obra ou como rede, estas configurações hão-de originar diversas modalidades de desfecho. Se o ciclo e a rede parecem propiciar a denegação de um

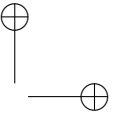
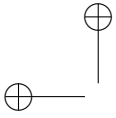


Quadro 2.9

Desfecho		
Aberto	Revogável	Ciclo (acção) e Rede (texto)
Fechado	Peremptório	Segmento (acção) e obra (texto)

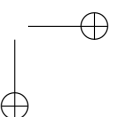
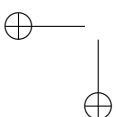
desfecho, de um final, a obra e o segmento parecem reivindicá-lo. A estrutura textual pode então ser compreendida a partir destas figuras: na medida em que potencia a ramificação do texto, a rede parece abri-lo constantemente à proliferação espacial; na medida em que potencia o recomeço, o ciclo parece enleiar a acção em contínuos reinícios; na medida em que potencia a circunscrição da acção, o segmento parece dividi-la em unidades discretas; na medida em que potencia a clausura do texto, a obra parece estabelecer os limites da sua unidade.

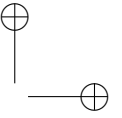
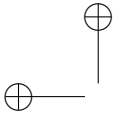
Podemos então identificar dois tipos de desenlace: o desenlace fechado e o desenlace aberto. O primeiro assume o desfecho como um momento decisivo que encerra todas as questões com a possibilidade de uma resposta, responde a todos os testes com a possibilidade de uma avaliação, avalia todas as hipóteses com a possibilidade de uma ilação. É o momento em que todas as inquietações afectivas ou cognitivas se esgotam. O segundo assume o desfecho como um momento precário que transfere incertezas, inaugura questões, elide respostas; que sugere mais do que comprova, que ensaia mais do que atesta. É um momento de transição em que as inquietações afectivas ou cognitivas se perpetuam. O desenlace fechado é aquele em que os critérios de convergência e de culminação se impõem na sua máxima assertividade. No desenlace aberto, por seu lado, a culminação é transitória e a convergência parcial: existem questões que não são definitivamente respondidas, a acção não cessa num auge de completude informativa, as dúvidas sobre o devir permanecem. É o desenlace aberto que – melhor mesmo que a liminar recusa de um desfecho num jogo ou numa narrativa – assinala a natureza convencional e arbitrária de um final, assumido que é, na sua abertura, a partir do interior do próprio texto, enquanto disposi-



tivo de desestabilização formal, funcional e teleológica. Se o desenlace fechado pode ser visto como um limite, o desenlace aberto pode ser visto como um limiar: o primeiro separa, o segundo enlaça. Daí que uma narrativa ou um jogo com desenlace aberto possam comportar, virtualmente, um desenvolvimento interminável. Contudo, não devemos ignorá-lo, uma narrativa só se torna inteligível através da retrospectiva crítica e analítica, e nesse sentido obriga a um término ou um limite – consensual ou provisório que seja; e um jogo só adquire inteligibilidade para o jogador na medida em que implica objectivos assinalados, mesmo que parciais – isto é, na medida em que pode ser ganho ou perdido – mesmo que parcial e transitoriamente. Se quisermos falar em termos teleológicos, podemos dizer que um desfecho aberto responde a um propósito parcial e que um desfecho fechado responde a um propósito total. O desfecho pode, portanto, segundo estas modalidades, diferir tanto uma acção como um texto numa sequência vertiginosa de pausas e recomeços ou culminar as premissas tanto de uma acção como de um texto num término inapelável.

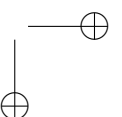
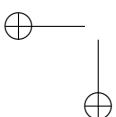
Falar de um término inapelável e de um diferimento vertiginoso de um processo conduz-nos a uma outra distinção ao nível do desfecho – entre um desenlace peremptório e um desenlace revogável. No fundo, estas duas categorias correspondem-se com as ideias de desfecho aberto e fechado. Cada tipo de texto reivindica uma noção diferente de desfecho. Esta distinção pode ser aplicada ao jogo e à narrativa. No caso da narrativa, encontramos o desfecho peremptório sobretudo naquilo que mais adiante designaremos por narrativas factuais (aquelas cujos eventos relatados são irreversíveis – daí que os documentários ou as reportagens são tenham sequelas). E encontramos desfechos revogáveis nas narrativas ficcionais – daí que uma personagem morta possa verosimilmente retornar à vida. No jogo encontramos o desfecho revogável sobretudo quando entendemos aquele enquanto brincadeira ou faz-de-conta. E encontramos o desfecho peremptório se entendemos o jogo enquanto competição. Num caso podemos falar de uma avaliação de desempenhos ou de um desfecho assente em critérios mensuráveis

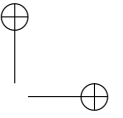
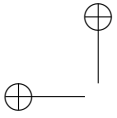




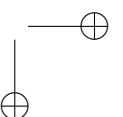
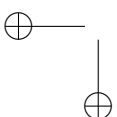
e objectivos, no outro podemos falar de uma avaliação regida por critérios de crença e subjectividade. Temos assim que o jogo enquanto competição e a narrativa factual privilegiam o final fechado e peremptório e o jogo enquanto faz-de-conta e a narrativa enquanto ficção permitem o final aberto e revogável.

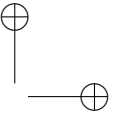
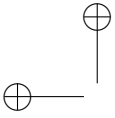
Pelo que fica dito, percebemos que o desfecho é um momento fulcral tanto do jogo como da narrativa. A sua leitura pode ocorrer em diversas dimensões. Abordemos as seguintes: cognitiva, afectiva, teleológica e axiológica. No primeiro caso, o desfecho afigura-se como o momento em que tanto o jogador como o espectador vêem respondidas todas as questões que até aí se mantiveram em aberto – é o momento em que mistério e curiosidade podem, por fim, ser satisfeitos, em que causas e efeitos são revelados. Uma vez que estas revelações coincidem com o momento de maior tensão emocional, a densidade afectiva tende a ser extrema. Esta densidade afectiva advém quer da teleologia, sobretudo no caso do jogador, já que para este se trata do momento em que o seu desempenho é avaliado, quer da axiologia, como acontece primordialmente com o espectador, já que se trata do momento em que ele avalia as acções de outrem. Tal acontece na medida em que tanto o jogador como o espectador se vêem compelidos a tomar posições nos conflitos que testemunham ou nos desafios que enfrentam. Na narrativa, tal acontece porque o espectador estabelece laços de cumplicidade ou de distanciamento com as personagens – desse modo, aprova ou desaprova o desfecho do relato em função de uma expectativa tendencialmente apaziguadora: o herói (o representante do bem, com quem estabelece laços de solidariedade, de adesão e de partilha) deve ser premiado e o vilão (o representante do mal, de quem se afasta através da condenação, da censura e da repulsa) deve ser castigado. E porque o desfecho pode ocorrer segundo duas modalidades cognitivas, a consumação e a surpresa, podemos identificar a primeira com uma espécie de promessa cumprida e a segunda com uma espécie de espanto inédito. No que respeita ao jogador, a interpretação e avaliação do desfecho assume primeiramente um cariz teleológico: se os seus propósitos são





alcançados e o seu esforço e desempenho premiados, ele vê no desfecho um bem; se os seus propósitos são fracassados, ele vê no desfecho um mal.



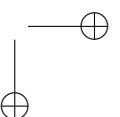
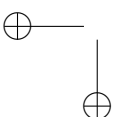


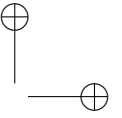
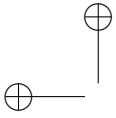
Capítulo 9

Gêneros

Se as noções de totalidade e de unidade – que, como vimos, estão intrinsecamente relacionadas – são fundamentais para a constituição da ideia de texto enquanto entidade autônoma, o conceito de gênero afigura-se como fundamental para a compreensão dos textos em termos de familiaridade, categorizando-os numa grelha classificativa com a qual mais facilmente procedemos à sua caracterização e ao seu reconhecimento. Os gêneros surgem, portanto, na exacta medida em que funcional ou morfologicamente os textos podem indiciar cumplicidades e divergências de ordem, por exemplo, estilística ou temática. Os gêneros são, assim, um dispositivo de averiguação de semelhança e diferença entre os textos.

A ideia de gênero constituiria, portanto, uma espécie de limiar – que se materializa em padrões de reconhecimento formal ou funcional – entre a textualidade, enquanto conjunto dos princípios gerais do discurso, e a obra, enquanto espécie particular e concreta. Os gêneros são apenas passíveis de instituição e de utilização em função, como referiremos, do reconhecimento de padrões – e um padrão é um modo de incluir o particular no universal ou de reconhecer o universal num particular. Assim, se a categoria da textualidade define, na sua extrema abrangência, as condições gerais e sistemáticas de existência de qualquer discurso, a instituição dos gêneros permite identificar os padrões

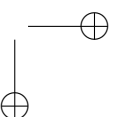
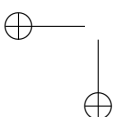




formais específicos do design textual, isto é, a identificação das constantes e das variações morfológicas num conjunto de obras. Na análise do conceito de género, adoptaremos aqui três abordagens: uma centrada na definição, outra na instituição e uma outra na utilidade.

A definição de género é seguramente uma das mais complexas no estudo da textualidade – e por dois motivos fundamentais: por um lado porque são vastos e mutáveis os critérios que permitem a sua criação ou instituição; por outro, porque os próprios géneros estão em constante mutação. Adoptaremos, por isso uma definição sumária, mas que entendemos suficientemente flexível e rigorosa: entendemos um género como um conjunto de entidades que se agrupam por familiaridade das suas características fundamentais, ou seja, que instituem um padrão reconhecível de organização formal ou funcional, estilística ou temática. A definição de género remete, portanto, para a ideia de instituição, isto é, da averiguação dos critérios que hão-de permitir identificar e reconhecer tais familiaridades. Propomos aqui uma lista necessariamente provisória e não exaustiva dos critérios que ao longo do tempo têm sido utilizados para proceder à arrumação das obras em géneros: de ordem formal, de ordem funcional, de ordem temática, de ordem tecnológica, de ordem pragmática, de ordem teleológica, de ordem estilística. Assim, podemos observar que os géneros existem, na ordem da textualidade, numa espécie de tensão: entre o vector da familiaridade e da estabilidade e o vector da estranheza e da mutação. Traçar as fronteiras de um género ou identificar o género de uma obra são tarefas sempre arriscadas: não só os géneros se podem influenciar mutuamente como uma mesma obra pode conter características de diferentes géneros; não só os géneros podem evoluir e desaparecer como uma obra pode ser apropriada por diferentes géneros.

Se podemos ver as narrativas e os jogos como géneros derivados dessa categoria abstracta e abrangente que é a textualidade, podemos entender a narrativa fílmica e o videojogo como géneros derivados dessa divisão. E dentro da narrativa fílmica e dos videojogos podemos ainda encontrar géneros diversos que obedecem a critérios de institui-



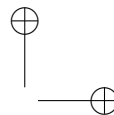
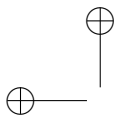
Quadro 2.10

Textualidade	Género	Obra
Semelhança	Padrão	Diferença

ção específicos. Mas se, como vimos, narrativa e jogo podem conviver numa mesma obra ou uma mesma obra participar de vários géneros, esta tensão entre o reconhecimento e a divergência não cessa de se manifestar. Podemos então inferir que a noção e o dispositivo dos géneros opera sempre num eixo de semelhança e diferença: num pólo extremo temos a textualidade, cujo critério marcante é a semelhança, pelo que todos os textos, independentemente do género, participam dos princípios da textualidade – encontrar a diferença nesta semelhança é o que se procura através do dispositivo classificativo dos géneros; no outro pólo, o da obra, o critério marcante é a diferença, o que permite dividir o género em entidades – isto é, toda a obra, independentemente da pertença a um género, difere em algum grau de outra obra. Deste modo, podemos afirmar que cada entidade pode pertencer a vários géneros e mesmo assim exibir traços absolutamente singulares e que se todos os géneros partilham as características fundamentais da textualidade, exibem traços que os particularizam.

Partindo da textualidade enquanto sistema para a obra enquanto singularidade temos, portanto, um alargamento no espectro da especificação. Partindo da obra para o sistema textual, aumenta o grau de integração e de familiaridade. Nesta grelha classificatória, a ideia de género afigura-se relevante pela possibilidade que oferece de identificar padrões morfológicos, isto é, formas que atribuem constância estrutural às obras, e que, em confronto com o índice de singularidade contrastante destas, permite simultaneamente criar campos de familiaridade e relevar a especificidade de cada texto.

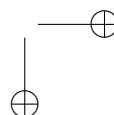
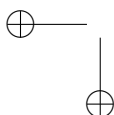
Ainda que possamos propor um elenco sumário dos géneros da narrativa fílmica e do videojogo, tal serve apenas para revelar a diversidade de critérios a partir dos quais são constituídos: para o videojogo temos

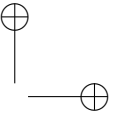
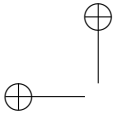


os jogos de desporto, de luta, de simulação, de acção, de cartas, de *role playing* ou os *first person shooters*; para a narrativa fílmica temos a ficção, o documentário, a animação, a comédia, o drama, o *western*, o *thriller* ou a ficção científica. Que possam existir obras que combinem mais do que um género não deve, por tudo o que fica dito, ser espantoso. E que um género fílmico possa transitar para o jogo, segundo princípios específicos do novo sistema textual, ou que aconteça o inverso também não nos deve surpreender. Por isso, mais do que inventariar os géneros e averiguar a característica dominante de cada um, interessa-nos antes saber a que necessidade respondem os géneros.

Os géneros são instituídos essencialmente com o intuito de facilitar a categorização dos textos, isto é, de dar uma ordem às ideias e aos textos em que estas se reificam. Porque em todo e qualquer texto podem ser identificadas relações sincrónicas e diacrónicas com outros textos, de confluência ou de dissidência, de semelhança ou de estranheza, os géneros prestam-se a revelar características identitárias nesses mesmos textos – se quisermos, os géneros atestam ou manifestam a identidade genética (e a palavra não podia ser mais pertinente) de uma obra. É por isso que o género se pode revelar como a via de averiguação mais adequada quando intentamos uma genealogia da obra. Assim, a grelha de géneros, por mais transitórios e instáveis que se revelem os seus critérios, cumpre uma dupla função: por um lado, permite aos criadores laborar a partir de padrões, regras ou propósitos reconhecidos para um determinado tipo de texto – de alguma forma, o género pode ser visto como a base de uma gramática ou de uma retórica criativa, portanto, de uma poética; por outro, permite aos destinatários reconhecer convenções e padrões, e a partir destes criar hábitos de fruição e formular expectativas de leitura das obras – de alguma forma, os géneros constituem, portanto, a base possível de uma hermenêutica, através dos padrões narrativos que instituem, e de um desempenho, através dos programas lúdicos que insinuam.

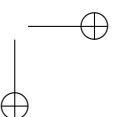
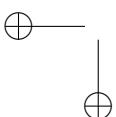
Que os géneros permitam identificar padrões e convenções, e por isso operem como uma espécie de constrangimento e de guia para cri-

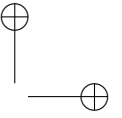
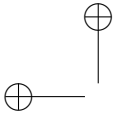




adores e consumidores textuais, tal não deve ser visto como um determinismo absoluto – porque os géneros não são instituídos para sempre, porque sofrem mutações, cruzamentos e apagamentos, a possibilidade do desvio está sempre latente no trabalho analítico e crítico quer do consumidor quer do criador. Assim, se podemos entender a interpretação de uma obra como uma operação inesgotável de busca de sentidos e de depuração de ideias, podemos ver, inversamente, os géneros como uma tentativa sempre incompleta e frustrada de organização dos textos. A utilidade e a instituição dos géneros são, portanto, dois níveis que necessariamente se interligam: por um lado, a instituição dos géneros é útil na medida em que, descritiva, analítica ou normativamente, possibilita a competência textual de criadores e de consumidores; por outro, a utilização dos géneros comporta sempre desvios, rupturas, desafios ou cruzamentos que fazem perigar a ordem genérica instituída e relançam a aventura criativa.

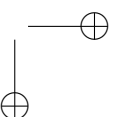
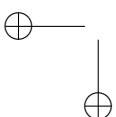
Porque desde o início tomámos a acção como um conceito fundamental do nosso estudo, não deixaremos agora de abordá-la em relação à problemática dos géneros. Toda a acção é uma acção de determinado género, padronizada, característica. Podemos dizer que a identificação de uma acção pode ser o passo prévio para uma grelha de géneros narrativos ou lúdicos e que a necessidade de classificação genérica se manifesta logo no nível mínimo da praxis humana e da sua representação em qualquer linguagem – através dos verbos e, necessariamente, do respectivo nome. A este respeito não queremos deixar de sublinhar duas constatações, de um ponto de vista taxonómico aparentemente contraditórias: em primeiro lugar, reconhecer a ligação entre certas acções ou situações e certos géneros narrativos ou lúdicos; em segundo lugar, sublinhar a existência de um género de videojogos e de filmes precisamente designados como de *acção*. Quanto ao género de *acção*, que tanto podemos encontrar no videojogo como na narrativa fílmica, e que em ambos os casos assume uma posição predominante, a sua existência deve antes de mais servir para atestar a ligação estreita do jogo e da narrativa com a acção. No caso dos filmes de acção, esta deve ser

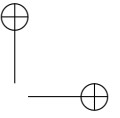
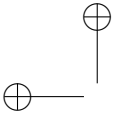




entendida, numa hierarquia dos elementos narrativos, como um privilégio do evento sobre a personagem, da tensão física sobre a densidade dramática; no caso dos jogos de acção, esta corresponde a um privilégio da execução sobre a decisão, da efectuação sobre o cálculo. Que o predomínio do género da acção quer entre os videojogos quer entre as narrativas fílmicas seja uma evidência deve fazer ressaltar convenientemente a proximidade temática e estilística entre a acção, o jogo e a narrativa; que outros géneros possam conviver com este comprova que todo o tipo de acção pode ser textualizado.

Como sabemos, uma das formas de classificar as obras em termos de género consiste precisamente na identificação de padrões ao nível das situações ou eventos que constituem um jogo ou uma narrativa. Assim, em certos géneros, podemos encontrar, de uma forma mais ou menos recorrente, certas situações: a maior parte dos eventos relatados (na narrativa) ou desempenhados (no jogo) provêm de um conjunto mais ou menos restrito de situações com as quais o espectador está familiarizado. Esta familiaridade do espectador ou do jogador com determinados eventos tem implicações quer ao nível cognitivo quer ao nível afectivo – tanto o design narrativo como o design lúdico têm necessariamente em atenção que a certas acções correspondem determinados efeitos emocionais e reivindicam específicas operações cognitivas: o tiroteio ou a perseguição, por exemplo, criam adesão, dúvida e ansiedade, o beijo reconciliador cria empatia, comoção e consolo, o equívoco cria inquietação ou angústia, a morte do herói cria consternação, frustração ou mesmo raiva, a morte do vilão cria satisfação e calma, o duelo vertiginoso cria inquietação e receio, e por aí fora. Assim sendo, talvez uma sólida teoria dos géneros exija uma inventariação total das situações narrativas e lúdicas e dos formatos em que se organizam. Se tal trabalho é aqui impossível, não queremos, contudo, deixar de sublinhar a importância da noção de género para a prossecução de qualquer análise do jogo e da narrativa.



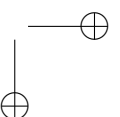
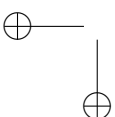


Capítulo 10

Formatos

Se um completo inventário dos eventos narrativos e lúdicos se revela virtualmente inexequível, é sempre possível, porém, caracterizar morfológica e funcionalmente formatos típicos que nos podem guiar, simultaneamente, numa genealogia dos textos e numa arqueologia das suas tecnologias. Para já, socorremo-nos da ideia de plasticidade textual para, a partir das tecnologias da escrita e da oralidade, efectuar uma primeira abordagem morfológica do jogo e da narrativa, ou seja, dos seus formatos. À relação entre tecnologias e textos voltaremos na terceira parte do nosso estudo.

Na medida em que a linguagem natural pode ser vista como o mais sofisticado interface da comunicação humana, procedemos agora, a partir dela e das suas manifestações tecnológicas, a oralidade e a escrita, à identificação daquilo que tomamos como os formatos mínimos e máximos do relato e do desafio em função da plasticidade formal que apresentam, ou seja, do formato. Se os formatos mínimos que aqui enunciamos possuem uma estabilidade morfológica mais ou menos reconhecida e perene, as suas manifestações maximalistas estão, por seu lado, sempre sujeitas à revisão e inovação que perpetuamente recriam modelos textuais. De qualquer modo, a nossa proposta classificativa encontra uma base sólida no facto de, como facilmente constatamos, podermos através da comunicação verbal, nas suas duas modalidades



Quadro 2.11

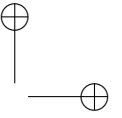
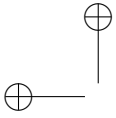
Jogo	
Suporte	
Oralidade	Escrita
Formato	
Adivinha	Anagrama
Quiz	Criptograma

Quadro 2.12

Narrativa	
Suporte	
Oralidade	Escrita
Formato	
Anedota	Telegrama
Epopéia	Romance

(a oralidade e a escrita), contar histórias e lançar desafios. Tomaremos aqui como objecto exemplar de análise, no que respeita à narrativa oral, a anedota como formato mais simples e a epopeia como formato mais complexo. No que respeita à narrativa escrita tomaremos aqui o telegrama como formato mínimo e o romance como formato máximo. No que respeita ao jogo, tomaremos como formato mínimo da escrita o anagrama e como formato mais complexo o criptograma. No que respeita ao jogo oral tomaremos como formato mais simples a adivinha e como formato mais complexo o concurso. Se aqui tomamos exemplos retirados do discurso para ilustrar a noção de formato é porque, como referimos, entendemos que na linguagem radicam todas as formulações discursivas e nela podemos identificar da forma mais clara as suas diversas modalidades.

A anedota há-de servir-nos como formato mais condensado da narrativa oral. A anedota contém todos os ingredientes do que se assume canonicamente como uma narrativa: personagens e acções, princípio,



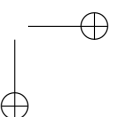
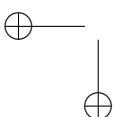
meio e fim, mistério, dúvida e surpresa, afectos e cognições. A anedota revela também, por seu lado, e como qualquer narrativa, uma componente de jogo, um desafio à competência hermenêutica do destinatário: este cria expectativas e tenta antecipar o desfecho.

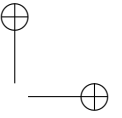
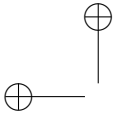
Sobre a epopeia – a cosmogonia poderia também servir como caso exemplar, pela sua ambição de explicar e perceber a radicalidade originária e ontológica dos entes e fenómenos – muitos são os estudos que a certificam como formato fundamental e fundador da tradição narrativa, ocidental e não só. Se aqui a referimos é precisamente porque ela contém em si alguns dos padrões temáticos e estilísticos mais relevantes da narrativa oral: as acções grandiosas ou lendárias, a adjectivação do herói, o começo em *media res*, todos estes são elementos típicos (em conjunto com os anteriormente enunciados para a anedota) da textualidade narrativa.

O telegrama (ou numa versão mais contemporânea, por exemplo, as mensagens *sms*) pode ser entendido como o formato mínimo da narrativa escrita uma vez que a sua informação é cingida aos elementos necessários, podendo ser contextualmente complementada. No caso da mensagem *sms*, a complementaridade acontece não só ao nível do contexto informativo em que emissor e receptor operam, mas também ao nível estilístico, uma vez que a grafia se reduz às suas partículas elementares.

O romance é, de algum modo, o mais sofisticado dos formatos narrativos escritos, o qual exige um trabalho aturado de reflexão e revisão. Daí a complexidade dos acontecimentos narrados ou dos sentimentos expressos – só possíveis, aliás, em regimes criativos de elevada literacia.

O anagrama, que consiste na criação de uma nova palavra através da alteração da ordem das suas letras, pode ser visto como o desafio lúdico mínimo permitido pela escrita. Sem o suporte da escrita, este, como vários outros jogos, seria virtualmente impossível de concretizar, uma vez que a forma do desafio é suportada e condicionada pela própria





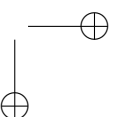
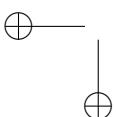
espacialidade dos caracteres inscritos. O criptograma seria a forma mais complexa de jogo com palavras escritas.

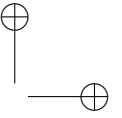
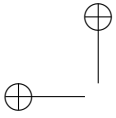
A adivinha pode ser vista como a formulação mínima de um jogo oral. Através dela é lançado um desafio ao destinatário, que pode assumir graus de dificuldade variados, mas que este deve procurar vencer. É uma espécie de questão ou enigma que procura testar a perspicácia do jogador. Este deve necessariamente intervir no sentido de aplacar a dúvida.

O *quiz* (que poderíamos traduzir por concurso), que identificamos como a forma mais sofisticada do jogo oral, consiste num teste de conhecimento efectuado através da formulação de questões a um concorrente. Uma outra variante do jogo oral que pode ser enunciada é do das desgarradas tradicionais (ou as mais contemporâneas *rhyme battles* do *hip-hop*), isto é, modalidades de interpelação cantada (ao desafio, precisamente) em que dois indivíduos vão escarnecendo ou satirizando o adversário.

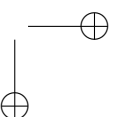
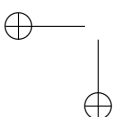
Do mesmo modo que acontece com os géneros, também os formatos sofrem mutações e miscegenações, germinam e caducam. E como os géneros, e os programas lúdicos que pressupõem ou os padrões narrativos que os enformam, os formatos – e as modalidades plásticas em que se configuram – atestam a variedade de critérios a partir dos quais podemos construir a grelha classificativa dos textos.

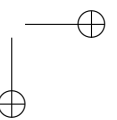
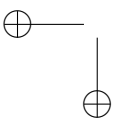
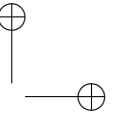
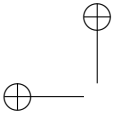
Na depuração e instituição dos géneros e dos formatos temos sempre, portanto, critérios de vária ordem que podem resultar da (ou justificar a) análise de semelhanças e diferenças entre os textos, seja ela mais minuciosa, através de uma decomposição detalhada das partes de um texto e da inventariação e caracterização das articulações que as ligam, ou mais holística, numa perspectiva abrangente em que o entendimento do todo prevalece sobre a compreensão das partes e que, no limite, conduziria à síntese de formatos e géneros. Toda a descodificação discursiva comporta, portanto, dois movimentos: um de análise, que discrimina as partes do todo, e um sintético, que reúne essas partes num todo. É partindo da análise que operamos um entendimento morfológico e

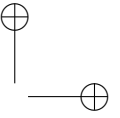
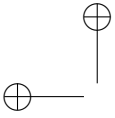




funcional dos textos e desse modo – por contraste, por comparação, por contextualização, por confronto – nos permite inscreve-los em redes e grelhas, investigar as suas convenções, os seus códigos, os seus cânones, os seus estilos, as suas intenções, os seus sentidos. Ou seja: distribuí-los, hierarquizá-los, classificá-los, deslocá-los, avaliá-los. Da análise da obra à sua classificação genérica, morfológica ou funcional é todo um labor epistémico que se processa, fundamental sem dúvida para a compreensão das suas modalidades e tipologias plurais.





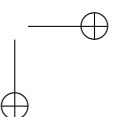
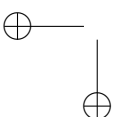


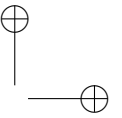
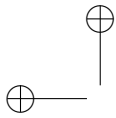
Capítulo 11

Teleologia textual

Se uma analítica dos géneros e dos formatos permite um entendimento que pode ir de um fragmento intratextual a uma obra na sua integridade estrita ou a uma rede transtextual na qual a obra se inscreve e articula, e através dela descobrir a sua dinâmica e os seus padrões, vários são, por seu lado, os usos e propósitos que um texto pode servir ou a que pode ser submetido: ramificar, transportar ou esmiuçar sentidos; reduzir e cingir o seu cerne temático ou estilístico; restituir sentidos, traçar as suas fronteiras, localizar a sua autoridade, balizar a legitimidade das suas leituras; enunciar a escala e a progressão dos seus desafios. Um texto deve, portanto, ser entendido como um utensílio, um dispositivo que na sua teleologia múltipla se presta a diversas funções e usos. O que nos interessa agora é perceber de que modo um texto pode ser usado: como objecto ou instrumento de sátira, de paródia, de pedagogia, de moral, de ironia, de denúncia, de crítica, de elogio, de ruptura, por exemplo. Avançamos agora, portanto, para uma análise teleológica do texto que, ainda que sumária, se revela indispensável na análise da textualidade narrativa e da textualidade lúdica.

Começemos pela sátira. Se excluirmos a censura, a sátira é talvez a mais violenta das formas de utilização de um texto enquanto alvo ou enquanto arma. Se algo é objecto de sátira, tal significa que uma crítica lhe está implícita – mas não uma crítica qualquer, antes uma estratégia

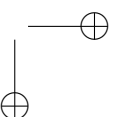
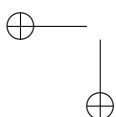


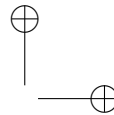
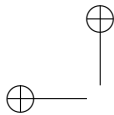


escarnecedora. O discurso satírico sobre um texto (ou um indivíduo) procura exhibir as suas fragilidades, desvelar o desnível entre as suas intenções e os seus efeitos, desmascarar as suas veleidades, desconstruir as suas premissas e conclusões. O que a sátira nos diz é que os sentidos de um texto estão, portanto, sempre em risco. Através da sátira, o texto (e o seu autor) coloca-se num lugar beligerante, num confronto que pode ir da insinuação à contundência, do ridículo à humilhação. A sátira pode ser, portanto, vista (mesmo quando assume a forma de narrativa) como uma espécie de jogo: interpelação, desafio, conflito são elementos formais a que a sátira recorre.

De molde semelhante à sátira, mas obedecendo a uma estratégia mais suave e intuitos menos agressivos, a paródia é outra das formas possíveis de interpelação (de jogo, diríamos) com um texto ou um indivíduo. Na paródia, a tendência é para tratar o sério através do burlesco e do ridículo. Também aqui estamos perante uma convulsão ou mesmo uma inversão dos valores – estilísticos, temáticos, teleológicos – do texto ou do indivíduo parodiado. Em tempos recentes, a paródia tornou-se uma estratégia criativa recorrente no que respeita à narrativa: personagens e motivos narrativos são objecto de uma constante releitura das suas convenções formais e hierarquias valorativas, desconstruindo as premissas que as sustentam. A sátira e a paródia surgem-nos aqui como dois exemplos daquilo que poderíamos designar como a vertente lúdica da criação. O gozo, a brincadeira, a ironia, o burlesco, o ridículo podem assumir-se como estratégias criativas lúdicas na medida em que submetem os textos ou os fenómenos ao riso e ao humor, confrontando-os com as suas falhas ou presunções, estilhaçando e invertendo os seus sentidos, expondo o artificialismo protocolar ou conduzindo à vertigem do absurdo. Como a sátira, é precisamente na medida em que se assume como um claro desafio de códigos, convenções ou valores que a paródia se inscreve na esfera do jogo.

Mas os textos podem servir outros fins. Um deles remete para a dimensão pedagógica, desde sempre explorada na narrativa – através daquilo que comumente se designa por moral ou mensagem da his-

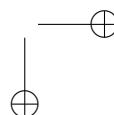
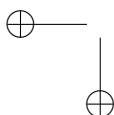


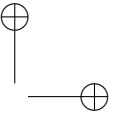
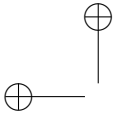


tória, mais manifesta ou mais latente que se apresente, dependendo do género a que a obra pertence – e objecto de um investimento e de um aproveitamento cada vez mais consciente e consistente no que respeita ao jogo. A narrativa e o jogo permitem (coloquemo-nos no lugar do autor, do jogador ou do espectador) não só ensinar e aprender – numa dimensão cognitiva –, mas, também avaliar e julgar – numa perspectiva mais afectiva. São, portanto, textos fundamentais para a constituição da subjectividade e das múltiplas figuras em que esta se pode manifestar.

A crítica é outra das estratégias ou finalidades do texto. Ela implica sempre uma divisão, uma cisão. Essa divisão reflecte-se ao nível do julgamento: o texto aprova ou desaprova, rejeita ou é rejeitado. Entramos aqui num terreno volátil, uma vez que o exercício crítico se efectua entre dois pólos: o de uma apreciação tendencial e desejavelmente objectiva, rigorosa, inexpugnável (o pólo da argumentação) e o de uma apreciação eminentemente subjectiva, sempre no limiar da impressão, do empirismo, da sensação (o pólo da especulação). Entre ambos, localizamos um vasto território de posições oscilantes e forças concorrentes – sendo que um tipo de exercício não dispensa o outro e que, idealmente, aspirem a complementar-se, ou seja, a equilibrar os seus poderes e ultrapassar ou contornar o inevitável paradoxo que a crítica sugere: por um lado, o exercício crítico não dispensa a manifestação de um gosto – a não ser assim, ele dificilmente operaria discriminativa e polemicamente; por outro, não dispensa uma razão fundadora desse gosto – a não ser assim, não ultrapassaria a fragilidade da *doxa*.

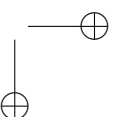
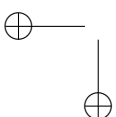
Os fins e as estratégias que acabamos de enunciar não esgotam a teleologia textual. Toda uma grelha classificatória que tome os efeitos e os propósitos do texto como critérios de categorização se poderia continuar a estender. Enunciemos outros objectivos que um texto, seja ele lúdico ou narrativo, pode perseguir: a persuasão – pensemos que a argumentação pode e deve ser vista como um jogo; o entretenimento – se o cinema, por exemplo, sustentou a sua capacidade comercial e industrial na narrativa, não é menos verdade que o desporto se constituiu como um dos conteúdos mediáticos mais significativos das sociedades





contemporâneas; a problematização – se há narrativas que problematizam claramente questões de índole social, política, cultural, educacional, como acontece, por exemplo, no documentário (mas também na ficção), muitos jogos são organizados estruturalmente como um problema a resolver, como um teste, uma avaliação; a provocação – narrativas que são estrategicamente pensadas para o choque ou o escândalo político ou ético, e jogos de índole erótica, por exemplo; a reflexão – jogos que pretendem reflectir sobre um ideário ou narrativas que procuram suscitar um ideário; a expressão – narrativas que servem uma expressão subjectiva de emoções ou jogos, como a paródia, que permitem exprimir leituras desviantes. A lista parece infundável e a ela poderíamos acrescentar muitos outros objectivos estratégicos: a surpresa, a sedução, o lamento, o elogio, etc. De incidência física ou intelectual, todas as ideias ou fenómenos parecem passíveis de conversão em narrativa ou em jogo, logo de serem teleologicamente desenhados e determinados num texto.

Ainda que, como vimos, qualquer destes objectivos possa ser alcançado através quer do jogo quer da narrativa, também de um ponto de vista teleológico a estratégia e o tipo de texto adoptado não são indiferentes. Inscrevendo e distribuindo este conjunto de objectivos no eixo que anteriormente traçámos entre a intervenção e a contemplação, podemos verificar que uma narrativa será eventualmente mais propícia à persuasão, à sedução ou à comoção do espectador e que um jogo seria, eventualmente, mais propício ao teste, ao desafio ou à reflexão do jogador. No entanto, cada uma destas finalidades, e respectivas estratégias, pode ser cumprida com extrema adequação em qualquer dos sistemas textuais, pelo que a sua distribuição na grelha é meramente tendencial. No fundo, aquilo que importa referir aqui é que nenhum destes objectivos é exclusivo de um dado sistema textual. O que nos leva a afirmar que o jogo e a narrativa são, por natureza, sistemas textuais impuros: os mesmos objectivos, mesmo se cada sistema parece privilegiar tendencialmente certos tipos de finalidades, podem ser encontrados no jogo ou na narrativa. A pluralidade formal e funcional



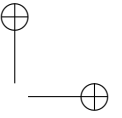
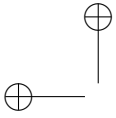
Quadro 2.13

Espectador	Jogador
Persuasão	Teste
Sedução	Desafio
Comoção	Reflexão

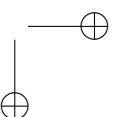
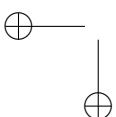
do jogo e da narrativa, a diversidade mediática da sua concretização, os padrões e programas que, de modos diferentes, qualquer um deles exhibe, deixam-nos adivinhar que o que está em questão na criação textual é a adequação estratégica, isto é, o modo como um texto prevê o seu uso, de um sistema a um objectivo.

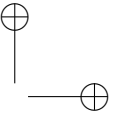
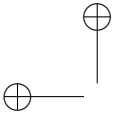
O que podemos mais uma vez constatar é que não existem objectivos exclusivos do texto narrativo ou do texto lúdico, mas sim um conjunto vasto de objectivos que podem ser preferencialmente atingidos por um ou outro tipo de texto, através de regimes, princípios e estratégias distintos. Podemos constatar isso em qualquer texto, e logo, em qualquer narrativa fílmica ou videojogo. Mas podemos igualmente constatar a coexistência de diversos regimes e princípios num texto, isto é, uma mesma obra pode, parcialmente, participar de ambos os sistemas – assim, para além do regime de intertextualidade que transporta ideias de texto para texto ou que gera outros textos, podemos também identificar um regime de intradiscursividade, isto é, a coexistência numa mesma obra de formulações discursivas narrativas e lúdicas. Qualquer texto se pode, portanto, apresentar de forma camaleónica: elegendo perspectivas axiológicas, privilegiando finalidades e estratégias, articulando modalidades morfológicas e funcionais, ele acaba por revelar quer hierarquias quer variedades discursivas na sua construção. Daí que um jogo possa conter, em diversas modalidades ou graus, elementos narrativos e uma narrativa possa conter igualmente elementos lúdicos. A escolha de um ou outro modelo textual dependerá sempre dos fins que são perseguidos.

A constatação desta plêiade de dimensões que num texto podem



conviver parece, simultânea e paradoxalmente, acentuar ainda mais a relevância das ideias de género e de formato: sabemos-lo empiricamente, se lidamos com grande comodidade com as ideias de género e de formato ao interpretarmos, criticarmos ou criarmos textos é porque, mesmo na sua volatilidade, alguma segurança hermenêutica ou teleológica elas oferecem ao espectador, ao jogador ou ao autor. E isso talvez aconteça porque tanto o género como o formato, como a própria teleologia textual, acabam por corresponder-se com a ideia de tipo, isto é, com a configuração de um texto na sua maior estabilidade formal, na sua maturidade semântica ou morfológica. Se essa ideia de tipo – e inerente estabilidade formal – permite a distinção genérica ou morfológica entre jogo e narrativa (ou identificar a sua coexistência numa obra) ou entre videojogo e narrativa fílmica, é também ela, contudo, que, perante as mutações e hibridações que se verificam e adivinham, carece de garantias e instaura a suspeita da impotência e incoerência taxonómica. Porque a textualização está sempre em vias de metamorfose: tipos que se esgotam, protótipos que se insinuem, estratégias que se refazem, usos que se impõem. Quando tal acontece – quando o novo irrompe –, toda e qualquer grelha de classificação genérica ou morfológica, e a conseqüente familiaridade que instituem, estremece. É o que se parece verificar na actualidade, com a multiplicação de formatos e géneros. Muitas vezes tal denota ou permite igualmente o surgimento de novos estilos.



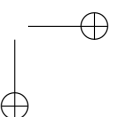
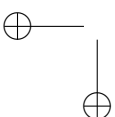


Capítulo 12

Estilo

Se o género, bem como o formato e a teleologia, são dispositivos classificativos que tendem a encontrar no texto as familiaridades latentes com as quais procedemos à sua categorização, com o dispositivo do estilo parece-nos que a operação de algum modo se inverte: encontrar um estilo é, tendencialmente, buscar no texto as suas diferenças, as singularidades da sua configuração em relação a outros textos (tradicionalistas ou contemporâneos). Ao assumirmos esta premissa, aceitamos, porém, a sua excepção: o estilo não é necessariamente algo onde a idiossincrasia, a individualidade, a diferença se imponham de modo perene, uma vez que ele pode ser colectivamente partilhado, transitar de obra para obra, reenviar para outros estilos – no entanto, é instaurando diferenças que ele se manifesta.

Como definir a ideia de estilo? A etimologia da palavra pode servir-nos de guia: estilo deriva de *stilu*, o estilete com que na antiguidade se escrevia ou gravava um texto numa qualquer superfície. Deste modo, é a questão do utensílio tecnológico que se realça. Mas – e por aqui podemos facilmente chegar à definição mais comum – mais importante do que o utensílio, é determinante a forma como ele é utilizado numa qualquer operação ou acção. É precisamente nisso que a transferência metonímica que a noção opera, do utensílio para o seu uso, se revela elucidativa: o estilo remete, portanto, para o modo como um utensílio é



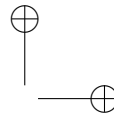
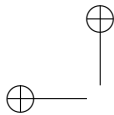
Quadro 2.14

Estilo	Género
Diferenças	Familiaridades
Protótipos	Tipos

manipulado ou uma determinada tarefa é desempenhada – o estilo tem a ver, sobretudo, com a execução, com o modo de fazer, a maneira de agir.

De que se ocupa então a estilística? Da identificação e caracterização das diferenças latentes nas ideias e nos textos. Retomamos mais uma vez, então, a contraposição entre género e estilo: onde o género procura similaridades e coincidências funcionais ou morfológicas, o estilo procura as divergências e os contrastes para compreender a genealogia das obras. Se o género procura a semelhança na diferença, o estilo procura a diferença na semelhança – que ambos tentem identificar uma espécie de arquétipo, de auge criativo (no caso do estilo, procurando o protótipo, a origem de um texto; no caso do género, procurando o tipo, a partilha de um texto) comprova que em qualquer análise da textualidade os devemos tomar como complementares. Quando no estilo de uma obra podemos desvendar semelhanças com outras obras, este tende a insinuar um género; quando no género de uma obra descortinamos singularidades, estas tendem a assinalar um estilo.

A descrição que anteriormente efectuámos do ciclo poético pode então ganhar aqui novos contornos e evidência: se recuamos em busca de um início, de uma fonte, de uma origem da obra e chegamos ao protótipo e ao arquétipo, é aí que podemos ver o estilo a nascer e manifestar-se; se avançamos em direcção ao tipo e ao estereótipo, acercamo-nos da estabilização e eventualmente da cristalização de um género. Com o que fica dito, pretendemos demonstrar que é na singularidade de uma maneira de fazer – num estilo, portanto – que o princípio da ideação com maior propriedade se manifesta, e que é na imitação de uma maneira de fazer – num género, portanto – que o princípio da rei-



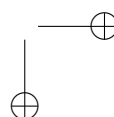
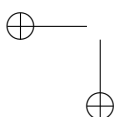
Quadro 2.15

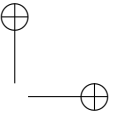
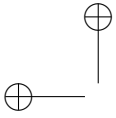
Estilo - Género
Protótipo - Arquétipo - Tipo - Estereótipo
Ideação - Reificação

ficção melhor se expõe. Entre o protótipo e o estereótipo, entre o estilo e o género, entre o singular e o partilhado se desenham os vectores fundamentais de uma possível poética textual.

Onde o estilo se demarca intransigentemente do género podemos reconhecer a impetuosidade da autoria, isto é, o autor enquanto resistente ou, no limite, iconoclasta. Onde o estilo se abriga confortavelmente nas premissas de um género podemos reconhecer a ortodoxia da autoria, isto é, o autor enquanto obediente ou, no limite, pregador. Não se deve inferir, porém, destas observações que a originalidade é incompatível com o género ou que o estilo apenas se manifesta no gesto iconoclasta – uma vez que sempre se cria a partir de géneros e de formatos mais ou menos convencionados e codificados, a originalidade manifestar-se-á no desafio ou na ruptura a que são sujeitas tais convenções e é no seu quadro de referência que a singularidade pode ser avaliada; não fosse assim e de modo algum poderíamos localizar as diferenças que marcam um estilo. Que um estilo seja colectivamente apropriado e se possa tornar dominante não nos deve espantar: na medida em que o estilo manifesta uma maneira de fazer, mesmo se se trata de um discurso peculiar, ele pode sempre transitar de autor para autor, de obra para obra, de época para época, de lugar para lugar.

A adopção e a vigência de um estilo podem ser sugestivas ou normativas, persuasivas ou doutrinárias – um estilo pode incidir sobre o labor criativo de um modo informal, quase casual ou inconsciente, através daquilo que designaríamos por influência. Mas um estilo pode impor-se formalmente, como programa ou deliberação, através daquilo que designaríamos por dogma. Temos assim diversos tipos de estilo: aquele que privilegia a resistência, a ruptura, o desafio; aquele que

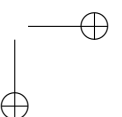
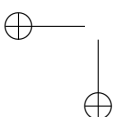


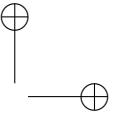
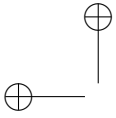


aceita a convenção, a influência, a sugestão; aquele que exige a obediência, a doutrina, o dogma. As escolas, os manifestos, os movimentos ou os cânones são as instâncias onde estes diversos regimes estilísticos tendem a regular-se. Temos assim que diversos estilos podem mesmo coincidir num texto, num autor, num período, numa escola, naquilo que poderíamos designar como *mixologia*. O que este conceito pode significar é a propensão para a mistura estilística e genérica própria da textualidade: a herança e a mutação, o canónico e o vanguardista, o antigo e o moderno, o erudito e o *blasé* podem circunstancialmente coexistir, em regimes de controvérsia ou cumplicidade, de confronto ou harmonia.

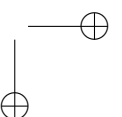
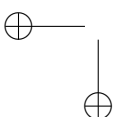
A estilística, isto é, o estudo da maneira de fazer ou proceder pode, portanto, aplicar-se aos mais diversos domínios da acção e da textualidade: a teleologia e a axiologia, o autor e o actor, o jogador e o espectador podem, todos eles, denotar um estilo. Propomos aqui uma série de conceitos que, de algum modo, tipificam as modalidades do estilo, isto é, as formas como decidimos e executamos: o zelo e a incúria; a elegância e a indigência; o engenho e a persistência; a astúcia e a violência; a subversão e a convenção; a iconoclastia e o plágio. Como surgem e a que se aplicam estes conceitos? Ao modo como se adequam os meios aos fins, como se decide e como se executa, na criação ou no uso de um texto. Uma vez que toda a acção comporta e denota uma configuração, o estilo é o que caracteriza e categoriza as modalidades desta – entre o improvisado e a convenção, a tradição e a novidade, a repetição e a diferença.

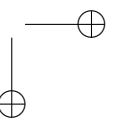
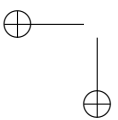
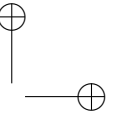
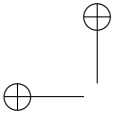
No que respeita especificamente ao objecto do nosso estudo, as narrativas e os jogos, podemos tentar identificar quais as figuras onde o estilo se manifesta mais relevante. No espectador, o estilo remete sobretudo para as operações afectivas e cognitivas, assumindo, por isso, uma qualidade mais discreta – na medida em que a actividade do espectador é, sobretudo, mental, as manifestações de um estilo tendem a ser esporádicas e contidas. No jogador, o estilo remete sobretudo para o desempenho – é aqui que as decisões e execuções melhor podem ser

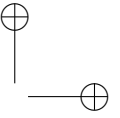
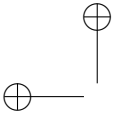




avaliadas. É no jogo, portanto, que melhor podemos identificar as premissas da estilística: de que modo os meios e os fins se adequam através das decisões e execuções. No caso do autor, o estilo remete sobretudo para a organização do discurso, para a retórica, e tende sobretudo a ser objecto da crítica – nessa medida a maneira de fazer do autor é fundamental para determinar em que quadrante ele se posiciona, se no do género ou do estilo, da ideação ou da reificação.





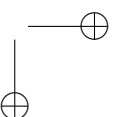
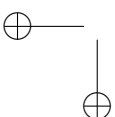


Capítulo 13

Cânone

Se o estilo é assumido, portanto, como uma categoria crítica, isto é, um procedimento de divisão e hierarquização, e se o estilo existe entre a mutação e a perpetuação, a aprovação e a reprovação, o elogio e a condenação, como podemos estabilizar o juízo estilístico? Através da criação do cânone. É no cânone que se instituem as hierarquias e as normas, ou seja, onde genealogia, teleologia, morfologia e estilística se podem encontrar: o que fazer, para quê, porquê, como. O cânone surge então como a instância onde gêneros e estilos, argumentação e especulação, singularidade e convenção, modalidades e estratégias se harmonizam – porque o cânone é exclusivista e procura sanar conflitos – e hierarquizam – porque o cânone elege e ordena. O cânone torna-se regra e disciplina: diz como se deve proceder e impõe as referências. É, por isso, que ele se torna imprescindível: porque ao excluir e incluir, ao aceitar e rejeitar, ao acolher e ao dispensar divide o que é bom e o que é mau, o que é belo e o que é feio, o que é bem e o que é mal. Que o cânone possa assumir um regime duplo, o da informalidade e o da formalidade, e que a sua vigência possa ser transitória, não apaga de forma alguma a sua importância na análise da textualidade.

Ao falarmos do cânone como informal e formal queremos dizer que, num caso, ele nos surge como um corpo volátil, metamórfico, dinâmico de critérios, premissas e exemplos que a qualquer momento

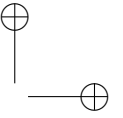
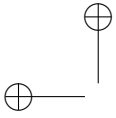


Quadro 2.16

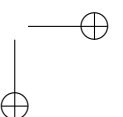
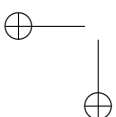
Cânone	
Liberal	Conservador
Informal	Formal
Desvio	Padrão
Ruptura	Tradição
Estilo	Género

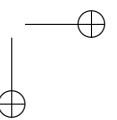
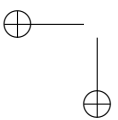
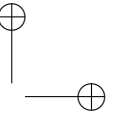
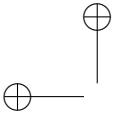
pode ser feito – um conjunto de padrões, perspectivas e valores estilísticos ou temáticos cujas fronteiras são instauradas e refeitas no tempo, aceitando a inclusão e a exclusão como operações incontornáveis, entendendo o desvio como condição da própria ideia de padrão. No outro caso, o da formalidade, o cânone surge-nos como um quadro, uma linha ou uma grelha instituída, um corpo rígido – rigidamente autoritário – de códigos e convenções estáveis, prescritivos, arreigados; neste regime, a autoridade – institucional e poética – aspira à perenidade. Se quisermos importar a terminologia do discurso político para o âmbito da textualidade, podemos dizer que o cânone pode ser objecto de duas utilizações ou justificações mais ou menos opostas: uma atitude liberal, que teria na ideia de ruptura o seu princípio argumentativo; uma atitude conservadora, que sustentaria os seus princípios na ideia de tradição. Assim, poderíamos dizer que onde o formalismo impera, o género tende a surgir; onde a informalidade prevalece, o estilo tende a manifestar-se.

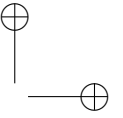
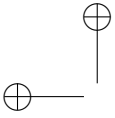
Em qualquer caso, o cânone – mesmo se a sua vigência é sempre provisória e a sua abrangência sempre limitada –, é um instrumento fundamental – para qualquer disciplina, qualquer arte ou qualquer prática, pela estabilidade crítica que assegura através do *corpus* que certifica, dos valores que privilegia, dos critérios que estipula – a partir (ou no seio) do qual a textualidade pode ultrapassar os paradoxos vários que lhe são intrínsecos: entre a opinião e a sentença, a tradição e a novidade, os estilos e os géneros. Nos jogos e nas narrativas, o câ-



none não pode, também aí, deixar de ver a sua relevância epistémica e crítica realçada. E, curiosamente, assinalando os critérios intrínsecos de cada sistema textual: um filme inspirado num jogo canónico (ou o inverso) não lhe dá qualquer garantia de pertença ao cânone do seu próprio sistema.





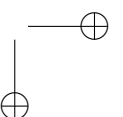
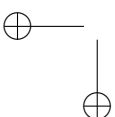


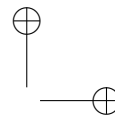
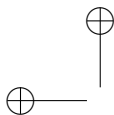
Capítulo 14

Matriz e versão

Se as ideias de género, de formato, de estilo e de cânone nos servem para colocar os textos em contraste, para os ordenar, para os descrever e para os categorizar, isto é, para criar paradigmas e regimes que inscrevam o sistema da textualidade no tempo e no espaço – de certa forma, enunciando as condições gerais da genealogia de um texto –, importa agora perceber os princípios fundamentais da imanência textual, isto é, as condições estritas que a sua produção não pode dispensar. Propomos para tal as ideias de matriz e de versão e aplicá-las-emos ao sistema textual lúdico e ao sistema textual narrativo.

Como dissemos, um texto pode ser visto como uma totalidade e esse todo cria uma unidade. Mas vimos também que um texto pode sempre originar outros textos ou relacionar-se com eles. A questão da origem e da imanência de um texto é o que nesta secção nos preocupa. Para compreendermos um texto como um todo temos de avançar desde já com um conceito ao qual retornaremos mais tarde: o de tangibilidade. Com tangibilidade queremos referir o que está no texto, o que pode ser – metaforicamente, é certo – tocado. Essa tangibilidade instauraria uma espécie de matriz textual. Mas um texto é sempre, em algum grau, também uma rede, uma abertura, uma aventura, uma potência. A matriz constitui a matéria a partir da qual procedemos, a partir da qual desdobramos o texto, o revertemos, o convertemos, o

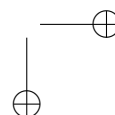
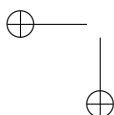


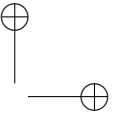
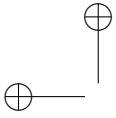


subvertemos, o reconstruímos, o desconstruímos, o negamos, o violamos, o revemos – o texto pode ser refeito de variadas maneiras. E cada variação é uma versão. Uma qualquer versão que ora expande ora intensifica, ora aprofunda ora subverte, ora adapta ora traduz, mas que sempre actualiza um potencial hermenêutico, teleológico ou criativo. No fundo, um texto é um território onde nascem ou morrem outros textos, textos que nele se abrigam ou o abandonam, textos que o desafiam ou o escrutinam. Se todo o texto se fixa numa matriz relativamente consistente e suficientemente fixa, ele permite ou reivindica uma pluralidade de novos textos, isto é, versões, que em seu redor ou a partir do seu interior se vão produzindo e para ele remetem. E a relação do autor com a matriz e com a versão não é igual. Portanto, o autor da matriz e o autor da versão não coincidem. Esta distinção torna-se no contexto do nosso estudo tanto mais relevante quanto podemos ainda dizer que a relação do autor com a matriz (e, conseqüentemente, com as versões) de um jogo e de uma narrativa tende a ser bem distinta em cada um destes sistemas.

Abordemos primeiro o jogo. Todos os jogos possuem certamente um autor, mesmo se, por vezes – devido à fragilidade histórica e teórica da figura do autor lúdico – tendemos a esquecer tal facto. Essa fragilidade não poderia ser mais perniciosa. Do que se trata aqui é precisamente de uma questão de soberania: o autor diz em que condições o jogo deve ser jogado, isto é, em que condições, formais e funcionais, o utilizador do texto lúdico pode cumprir a sua teleologia. Ele estipula as regras, os meios e os fins. Toda a subversão dessas condições significa uma violação do jogo. As regras, os meios e os fins constituem então, no texto lúdico, aquilo que designamos por matriz, ou seja, aquilo que não pode ser subtraído ou alterado sem modificar a identidade e a sistematicidade deste tipo de texto – e a estipulação deste conjunto de elementos é sempre consequência de deliberações autorais.

Mas um jogo não se esgota na identificação dessas condições. Ele inscreve-se no regime da intervenção. De uma intervenção simultaneamente necessária – os constrangimentos determinam os desempenhos

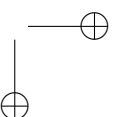
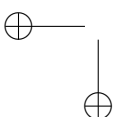


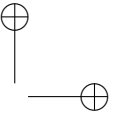
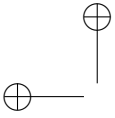


do jogador –, imprescindível – só a intervenção coloca algo em jogo – e contingente – o decurso e o desfecho de um desempenho é, por princípio, imprevisível, resultando das escolhas efectuadas pelo jogador. Essa intervenção por parte do jogador origina uma nova versão, uma actualização, a qual, contudo, não altera a tangibilidade do texto lúdico, isto é, a matriz – de cada vez que o jogo é actualizado, a sua tangibilidade (as regras e os objectivos) mantém-se integra. E, porém, no final o que conta é essa versão, essa actualização – não já as prescrições impostas pelo autor do jogo na sua tangibilidade, mas o resultado emergente. Tal permite compreender a distinção do jogo enquanto texto, ou seja, matriz num sentido estrito, e enquanto actividade, ou seja, versão.

E é aqui que se dá, do ponto de vista da autoria, a reversão hierárquica entre matriz e versão, o momento em que o autor da matriz lúdica se apaga e é suplantado pelo jogador, o autor da versão. O autor do jogo parece apagar-se ou retirar-se perante a predominância do jogador. Na esfera da cultura lúdica, portanto, a memória faz uma escolha bem clara: quem prevalece em termos de notoriedade e de aclamação não é o autor da matriz, ou, se quisermos, o criador do jogo, mas o autor da versão, o jogador. Se de um panteão lúdico pudéssemos falar, haveríamos de constatar que ele é ocupado pelos melhores jogadores e não pelos melhores autores. Em cada desafio que é lançado não interessa tanto quem lança o repto, mas sim quem lhe responde e, sobretudo, o vence. Se o autor da matriz de um jogo não pode desaparecer completamente, o autor da versão, da actualização do desafio, sobrepõe-se-lhe porque num desafio, quem responde pelo resultado é o jogador e não o autor. E nesse sentido, o jogador torna-se também ele autor – daí que os seus feitos possam ser apreciados, celebrados ou criticados. Ou seja, transferimos para o jogador os atributos do autor: a responsabilidade última, a autoridade, sobre o texto.

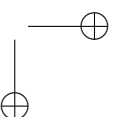
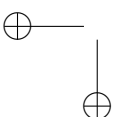
Talvez devamos então falar, a propósito do texto lúdico, de co-autoria entre autor e jogador. Se a matriz do jogo se mantém, e desse modo garantimos a relevância do autor, em cada versão ela é reiteradamente actualizada – e desse modo relevamos a responsabilidade do

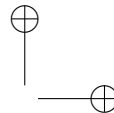
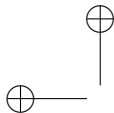




jogador. Este detém um poder inestimável, o poder de cumprir o objectivo do jogo, ainda que derivado do poder concedido pelo autor, já que é este que desenha o jogo, que estabelece os seus objectivos, meios e regras. Nessa medida, o seu poder é sempre diferido, uma vez que o autor da matriz é o responsável estrito pelas condições da sua actualização e, logo, por todas as versões que o jogo possa originar. Mas determinar o seu decurso e o seu desfecho são poderes únicos do jogador. Porque a cada versão, é o jogador que age. E é a qualidade dessa acção que o há-de transformar em vencedor ou derrotado. Se é certo que os desfechos possíveis, a vitória ou a derrota, estão previamente inscritos no jogo-matriz, é incerto qual deles ocorrerá. Assim sendo, podemos dizer que o jogador é aquele que convive com a dúvida, aquele que progride da incerteza para a certeza, aquele que se põe em jogo precisamente porque o futuro se apresenta suspenso – a lógica do jogo é, em muito, a lógica do risco e da vulnerabilidade. E o que está em risco é precisamente o desempenho do jogador. Ora, é precisamente esse desempenho do jogador que o transforma em autor. O que ele faz e o modo como o faz hão-de conduzi-lo a um desfecho. Nada está perdido e nada está ganho até ao desfecho. E esse desfecho – previsto, mas não determinado, pelo jogo-matriz – é imputado ao jogador: assim, por um lado, o criador do jogo não ganha nem perde; por outro, o jogador é autor apenas do jogo que concretiza, da versão que actualiza.

Na narrativa, podemos naturalmente falar também de matriz e de versão. Mas aqui o autor tem tendência a prevalecer sobre o destinatário, o espectador. A matriz de uma narrativa pode dar também origem, havemos de convir, a diversas versões: resumos, adaptações, paródias, citações, comentários, explicações, análises, críticas. E, contudo, todas estas versões remetem sempre para a matriz como referencial hermenêutico. E esse reenvio constante para a matriz tangível, para o que está no texto, encontra na figura do autor a referência nuclear – porque, na narrativa, a autoridade é claramente hierárquica: o espectador, o leitor, o comentador, o analista estão sempre submetidos à perspectiva do au-





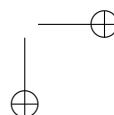
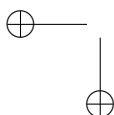
Quadro 2.17

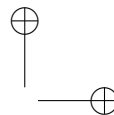
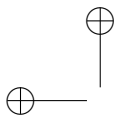
Narrativa	Jogo
Matriz	Versão

tor. Eles criam novas versões, mas essas versões submetem-se sempre à (e apartam-se da) matriz como referência originária – quando essa submissão cessa, e a separação se dá, uma nova matriz, e um novo autor, surgiu. Assim, podemos desde já identificar a distinção matricial que separa a textualidade lúdica da textualidade narrativa: se a matriz do texto lúdico permite várias versões perpetuando a sua tangibilidade – isto é, reivindicando sempre a intervenção do jogador, abriga, contudo, todas as circunstâncias desta –, a matriz do texto narrativo implica que a cada nova versão corresponda uma nova tangibilidade – cada nova interpretação, comentário ou adaptação, ou seja, cada nova versão, propõe uma nova matriz.

Esta distinção entre tangibilidade e versão no jogo e na narrativa pode, porém, encontrar algumas dificuldades e ambivalências precisamente a partir do momento em que um texto possa ocupar uma zona de proximidade ou confluência entre estes dois sistemas textuais: porque existem narrativas onde a intervenção é fundamental – por exemplo, as denominadas narrativas interactivas –, o texto assume a possibilidade da manipulação matricial a partir do seu interior, e, por isso, tende a aproximar-se do jogo; porque existem jogos onde o desfecho não é inexoravelmente estipulado ou requerido, este tende a aproximar-se mais da narrativa do que do jogo, precisamente na medida em que a intervenção não tende para uma teleologia explícita, com constrangimentos e escolhas matricialmente definidos e definitivos – acontece nos jogos de faz-de-conta, por exemplo.

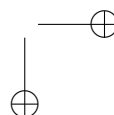
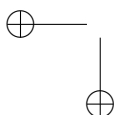
A proximidade entre narrativa e jogo que ao longo deste estudo, e apesar das diferenças que temos sublinhado, se insinua, conduz-nos a uma outra verificação. Se um jogo pode ser narrativizado, ou seja, relatado, em tal caso a matriz dá origem a uma versão, a narração do

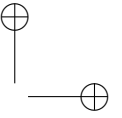
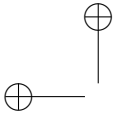




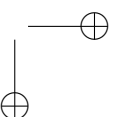
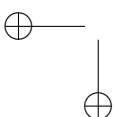
jogo, que implica uma mudança de sistema textual. O mesmo sucede quando uma narrativa é transformada num jogo – literalmente, através da imposição de regras e objectivos, ou metaforicamente, através da sátira ou da paródia, por exemplo: uma nova versão cria uma nova matriz. Assim, como referimos anteriormente, a actualização de um jogo constitui uma actividade, logo cria a matriz de uma narrativa que pode ser contemplada – é a isto que nos referimos quando deixamos de falar do jogo enquanto desempenho e passamos a falar do jogo enquanto espectáculo: a emergência lúdica dá origem à tangibilidade narrativa. Um jogo enquanto espectáculo, isto é, contemplado do ponto de vista do espectador, é, portanto, narrativizado: resumido, fragmentado, analisado, criticado. O jogo pode originar, assim, diversas instâncias autorais: o autor do jogo – que estipula os seus fins, meios e constrangimentos –, o jogador enquanto autor de uma actualização do jogo – de uma versão, portanto –, o espectador enquanto autor de um relato do jogo – de uma narrativa, portanto. E se o jogador ao jogar se torna autor de uma narrativa, por seu lado, o autor de uma versão de uma narrativa – seja ela uma análise, uma crítica, uma paródia, uma adaptação ou um jogo – deve ser visto como um jogador, precisamente na medida em que se confronta com o texto de origem ou o converte num desafio. Pelo que fica dito, percebemos que jogo e narrativa, apesar de assumirem características tendencialmente distintas, compartilham certos atributos. Daí que, quando o jogo é jogo e quando a narrativa é narrativa, as figuras e os poderes do jogador e do espectador inexoravelmente se apartem – mas, uma vez que um mesmo tema ou uma mesma acção podem ser discursivizados através de diversos sistemas textuais, a convergência ou as semelhanças podem surgir.

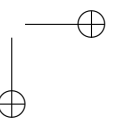
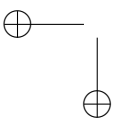
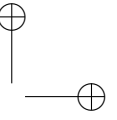
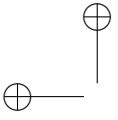
Se a questão da autoria, e as figuras que com ela directamente se relacionam, como o espectador e o jogador, se torna premente para entendermos a relação entre matriz e versão, na medida em que tanto uma como outra não dispensam um autor, devemos referir que a existência de versões de um texto não se esgota nesse aspecto. Diversos factores podem originar diversas modalidades dentro da sistemática textual.

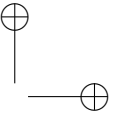
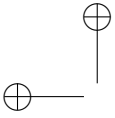




Dividimos aqui as variações entre discursivas e diegéticas. As variações discursivas ocorrem ao nível do estilo, do género, do formato, da teleologia ou do artefacto tecnológico, isto é, ao nível da textualização. As variações diegéticas ocorrem ao nível dos personagens, dos eventos, do espaço e do tempo das acções textualizadas. Quer isto dizer que um mesmo conjunto de eventos pode ser tratado em diversas versões, dependendo do estilo, do género, do formato ou do artefacto utilizado. E quer dizer também que as variações diegéticas podem incidir, em conjunto ou separadamente, sobre cada um dos elementos de uma acção: personagens, eventos, tempo ou espaço. Daí que possamos falar de matrizes e versões textuais a partir de cada uma destas dimensões: sistemas, estilos, géneros, formatos, artefactos, eventos, personagens, espaço e tempo. Em qualquer caso, é fundamental ter em atenção que esta variação de factores e a multiplicidade modal que pode originar é fundamentalmente distinta no jogo e na narrativa: onde aquele reivindica a intervenção do destinatário e permite a proliferação das versões no interior da própria matriz, esta só suporta a intervenção do destinatário e a proliferação de versões a partir de uma exterioridade que as separa da matriz.



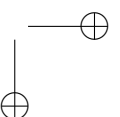
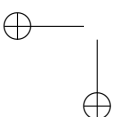


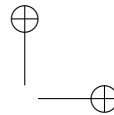
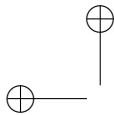


Capítulo 15

Relato e desafio

Esta duplicidade do design textual instaurada na relação entre a matriz de um texto e as suas versões ganha nova clareza com o par de conceitos que analisamos de seguida. Se ao longo do presente estudo temos vindo a referir-nos ao relato e ao desafio como os princípios próprios da narrativa e do jogo, importa então descrever em que consistem. Podemos dizer que o relato e o desafio são duas derivações de dois modelos mais amplos da textualidade que os recobrem: o da transmissão e o da reciprocidade. A transmissão é própria dos textos que assentam essencialmente na difusão de informação e cuja estrutura morfológica e modalidade funcional dispensam uma possibilidade imediata de resposta – ou seja, qualquer resposta é sempre exógena e diferida, na medida em que exige a produção de um novo texto, uma nova matriz. Recíprocos são os textos que assentam na troca de informação e em que essa troca é uma possibilidade e uma reivindicação estrutural do próprio texto: a resposta pode ser imediata e endógena, e é pressuposta pela própria matriz textual. São exemplos do primeiro modelo o noticiário, o concerto, o teatro, a ópera, o filme. São exemplo do segundo a entrevista, o baile, o *happening*, o diálogo, o jogo. Estes exemplos devem servir não só para ilustrar esta diferença entre modelos, mas também para demonstrar que o modelo onde um texto encontra a sua forma e determina a sua função é independente do média de que o autor se socorre (o visual

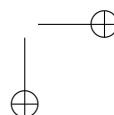
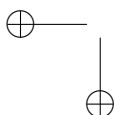




ou o sonoro, o escrito ou o oral, o pictórico ou o teatral, etc.), ainda que em certos casos a tecnologia tenda a tornar prevacente um determinado modelo comunicacional – porém, como referimos, são a forma e a função previstos ou estipulados, mais do que o artefacto tecnológico ou o núcleo temático, que essencialmente determinam o design de um texto.

De certa forma, estes dois modelos, a transmissão e reciprocidade, acabam por corresponder aos dois regimes da textualidade que já referimos: a contemplação e a intervenção. Estes dois modelos acabam por, necessariamente, condicionar a estratégia criativa do autor e determinar os usos que do texto podem ser feitos. A forma como o autor combina os significantes de um texto e estipula a sua utilização é determinada pelo modelo adoptado. Se o autor tem de lidar com o património textual herdado (género, formato, estilo, tema) e a partir dele inventar um projecto criativo, ele tem também de optar entre estes dois modelos: o da transmissão, que poderíamos qualificar de monológico, na medida em que o uso ou o sentido do texto tendem a dispensar a intervenção do interlocutor; o da reciprocidade, que caracterizaríamos de dialógico na medida em que o uso ou o sentido do texto só pode advir de uma troca. Cada um destes modelos impõe, portanto, princípios distintos ao discurso.

O princípio a que o autor da narrativa há-de submeter o seu trabalho é o do relato: ele dará a conhecer – raiz etimológica de narrar: *gnarus* – um ou vários acontecimentos. Narrar é relatar, contar o que aconteceu ou o que acontece. Daí que o regime que organiza o fenómeno narrativo seja o da contemplação: à produção do discurso basta, neste caso, a transmissão – que o espectador de uma narrativa fílmica, por exemplo, interprete os acontecimentos, fá-lo-á inevitavelmente num novo – e exterior – nível textual. No caso do jogo, o mesmo não acontece: um jogo exige necessariamente a intervenção – o destinatário deve responder ao emissor no decurso, e a partir do interior, do próprio texto e, por isso, mantém-se no mesmo nível textual. Daí que possamos dizer acerca da narrativa que a sua estratégia textual aponta para um horizonte herme-



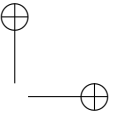
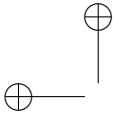
Quadro 2.18

Relato	Desafio
Transmissão	Reciprocidade
Reposta diferida e exógena	Reposta imediata e endógena
Monológico	Dialógico
Vontade de saber	Vontade de fazer

nêutico, enquanto o jogo consigna estrategicamente no seu horizonte o desempenho – cada um dos textos assinala, ou prescreve mesmo, as modalidades da sua utilização.

De tudo o que foi exposto não se podem, mais uma vez, escamotear as exceções: os dois princípios podem conviver numa mesma obra. Os mais recentes desenvolvimentos tecnológicos têm vindo mesmo a sublinhar e a potenciar essa hibridação: a integração do filme com o jogo, por exemplo, tem sido mais e mais experimentada. Portanto, podemos identificar para cada texto hierarquias teleológicas e funcionais, as quais acabam por determinar as estratégias e condicionar a morfologia dos mesmos: se privilegiamos a contemplação, a transmissão, a hermenêutica e o relato, inclinamo-nos a criar um texto narrativo ou a categorizá-lo como tal; se privilegiamos a intervenção, a reciprocidade, o desempenho e o desafio, convimos na identificação de um texto como lúdico. Que um mesmo texto possa partilhar e, eventualmente, equilibrar este conjunto de duplicidades deixa aberta a possibilidade de novas modalidades textuais – ainda assim, devemos afirmar que aqueles regimes e princípios sempre são fenomenologicamente destrincháveis e tendencialmente inconciliáveis.

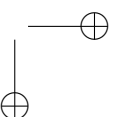
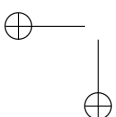
Esta dupla condição da textualidade acaba por ser determinante para o trabalho do espectador e do jogador, na medida em que estes regimes e princípios reivindicam competências e operações diversas e respondem a desejos ou necessidades diferentes – são, portanto, variantes da subjectividade. No espectador, podemos identificar uma vontade de saber que inicialmente deve ser suscitada, depois preservada, pro-

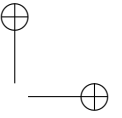
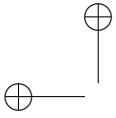


gressivamente aumentada e, por fim, eventualmente satisfeita. É nisto que consiste o enredo de uma narrativa. E é na medida em que o enredo não só estimula como aumenta a curiosidade que a narrativa se torna para o espectador um desafio. Ao espectador é lançado o repto de antecipar o decurso e o desfecho dos acontecimentos: que motivos justificam certas intenções, que causas provocam certos efeitos, que premissas implicam certas ilações. O espectador é enredado numa espécie de puzzle ou de mistério até ao ponto em que desvenda todos os segredos ou desfaz todas as suspeitas – é na medida em que ele quer sempre saber mais que a narrativa se torna um desafio. Ainda assim, o espectador não contribui, por norma, para o decurso dos eventos e, desse modo, não influi sobre o desfecho – daí que possamos falar, portanto, da transmissão como modelo próprio da narrativa: no relato, o poder do autor sobrepõe-se ao poder do espectador.

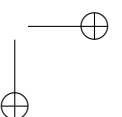
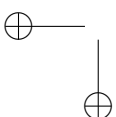
O jogador, por seu lado, possui uma vontade de fazer. E essa vontade de fazer apenas pode ser cumprida se o dispositivo textual comportar no seu sistema os meios em que o desafio pode ocorrer. O jogador quer influenciar tanto o decurso como o desfecho dos acontecimentos. Ele quer desempenhar certas tarefas e com esse desempenho submeter-se a uma avaliação. Esta reivindicação de reciprocidade implica, portanto, a abdicação, do lado do autor, de parte da sua soberania. E se falamos de abdicação parcial é porque é sempre da responsabilidade deste a estipulação prévia da abrangência e da profundidade da intervenção do jogador. Que o jogador se exponha ou submeta à avaliação é uma consequência da sua aceitação do repto – só com a avaliação do seu desempenho a vontade de fazer do jogador pode cessar. E essa avaliação é sempre consequência de uma narrativização do desempenho. Se o repto convida ao esforço, exige o empenho, aumenta a dificuldade e impõe um resultado, o jogador, sempre que quer avaliar o seu desempenho tem de narrativizar o jogo, transformá-lo numa história e dar-lhe um enredo – e é a partir dessa narrativa que o jogador, retrospectivamente, avalia a qualidade das suas intervenções.

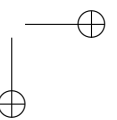
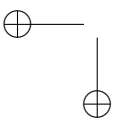
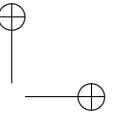
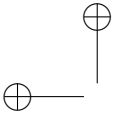
Portanto, se a curiosidade é, do ponto de vista do espectador, o

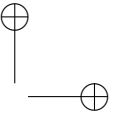
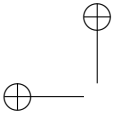




aspecto mais relevante da textualidade, ela não deixa de ser instilada e controlada pelo autor – que assim transforma o relato, de algum modo, num desafio –, mas são sempre as consequências hermenêuticas da sua leitura que dão ao relato um sentido último; se o teste conduz, do ponto de vista do jogador, a um resultado pelo qual é responsável, este só pode ser consequência de uma influência – e uma influência que é avaliada e reavaliada em forma de narrativa. Quer isto dizer que vestigialmente há sempre algo de narrativo no trabalho do jogador, já que ele relata a si próprio o seu desempenho e o dos adversários, e algo de lúdico no trabalho do espectador, já que ele aceita a narrativa como um desafio que põe em jogo as suas competências. Ainda assim, devemos assumir, como princípio fundamental da narrativa, o relato, e como princípio fundamental do jogo, o desafio.





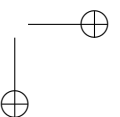
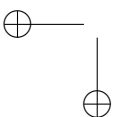


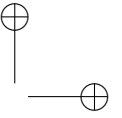
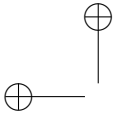
Capítulo 16

Verosimilhança e veracidade

Se os conceitos de versão e matriz nos serviram essencialmente para clarificar as modalidades de produção textual de jogos e narrativas e os de desafio e relato para estabelecer a distinção entre os princípios que caracterizam cada um destes tipos de texto, os conceitos de veracidade e de verosimilhança serão utilizados essencialmente para determinar o género de relações que os textos estabelecem com os fenómenos que representam ou simulam. A este propósito retomaremos ainda os conceitos de constrictão e ingerência que servirão precisamente para avaliar o grau de implicação denotado nessas relações.

Na narrativa factual encontramos um grau mínimo de constrictão e um género de relação entre o discurso e os fenómenos que compromete epistemicamente o texto com a espontaneidade causal dos fenómenos. O discurso da narrativa factual procura aceder aos factos através da máxima proximidade referencial. Esta modalidade discursiva tende, na sua formulação teórica extrema, a apagar os vestígios da construção discursiva. Diríamos, retomando dois conceitos próprios da reflexão narratológica, que se trata de uma textualidade onde a história prevalece sobre o enredo. Esta busca de uma referencialidade total, que tende a inibir todo o desvio crítico e a privilegiar o compromisso com a verdade ontológica, coloca texto e fenómeno numa relação de cumplicidade tão estreita que a ingerência se afigura como ocorrência

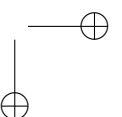
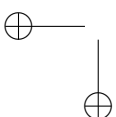


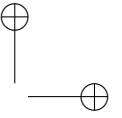
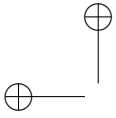


extremamente provável: a narrativa factual não pretende, nem consegue, blindar as implicações e repercussões do texto no mundo da vida que de algum modo procura registar.

Se o texto factual denega a construção discursiva para oferecer à ontologia a sua máxima transparência, a narrativa ficcional tende a tomar como dado de facto e princípio criativo a natureza artificiosa do discurso. Onde a narrativa factual procura estreitar a relação entre texto e fenómeno, a narrativa ficcional tende a assumir a total distância referencial. Daí que a narrativa ficcional exiba todas as marcas de uma constrição absoluta – quanto mais se assume como ficção, menores se revelam as implicações do texto ficcional no mundo da vida. Esta distância coloca a ficção a salvo de qualquer compromisso de verdade – e assim este tipo de texto assume o enredo como um dispositivo fundamental para a construção de uma história. Onde a narrativa factual procura o registo, a narrativa ficcional propõe a encenação.

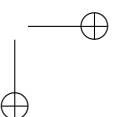
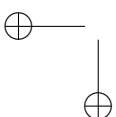
Podemos socorrer-nos igualmente das considerações anteriormente efectuadas no âmbito da praxeologia e da caractereologia para entender, de uma maneira diferente e complementar, estas modalidades de relacionamento entre os textos e os fenómenos, reflectindo acerca do modo como acções e agentes são tratados num e noutro caso. Esta distinção permite-nos compreender de que modo lidamos com os eventos e com os agentes nas narrativas ficcionais e nas narrativas factuais. O cruzamento das ideias de agente e de evento com as de matriz e de versão levar-nos-á a novas constatações: se nas narrativas ficcionais, inventamos versões do mundo que povoamos com personagens, nas narrativas factuais assumimos o mundo enquanto matriz e retratamos pessoas – se neste caso podemos dizer que todas as versões derivam de uma matriz fenoménica, o mundo da vida, que condiciona o texto, no caso das narrativas ficcionais podemos dizer que, contrapondo e conjugando o conjunto das versões, talvez possamos criar uma matriz textual de um fenómeno, do mundo da vida. Quer isto dizer que, mesmo se todo o texto implica necessariamente uma construção, não deixa de ser pertinente referir que onde o discurso se apaga e o fenómeno se impõe

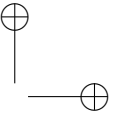
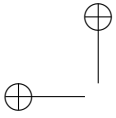




e se revela, estamos a caminho de uma apresentação factual; e que onde o fenómeno se apaga e o discurso se impõe e se revela, estamos a caminho de uma representação ficcional. Isto porque se o factual é sempre, em grau mais ou menos absoluto, da ordem do casual, do irreversível e do imponderável, os fenómenos condicionam a forma da sua narrativação. E se o ficcional, por seu lado, é da ordem do programado, do ensaiado, do reflectido, aí a narrativa enredar-se-á sempre numa reconstituição ou encenação de fenómenos. Se a distribuição dos textos narrativos neste eixo, que vai da proeminência do factual ao privilégio do ficcional, deixa entre estes extremos todo um vasto conjunto de soluções intermédias e muitas vezes indefeníveis e por isso não explica inteiramente onde se traçam os limites da ficção e do facto na narrativa fílmica, parece-nos, ainda assim, que de algum modo pode conter alguma utilidade analítica na resposta a esta problemática epistémica – num caso, procurando localizar os vestígios do fenómeno no texto, no outro, procurando localizar as incisões do texto sobre o fenómeno. É nesta dupla via que, parece-nos, se desenham quer as estratégias de codificação, por parte do autor, quer as estratégias de descodificação, por parte do espectador, que o hão-de levar à identificação – mesmo que insegura e provisória – de uma narrativa como factual ou como ficcional.

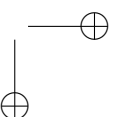
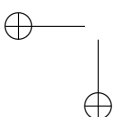
Como identificar os princípios operativos de diferenciação discursiva entre estes dois tipos de texto? Através dos conceitos de verosimilhança e de veracidade. O primeiro destes conceitos descreve – e o próprio termo o indicia – uma estratégia ou um propósito de aproximação ao conceito referencial de verdade através da semelhança. De modo análogo, podemos identificar para o segundo termo um princípio estratégico de aproximação à verdade através da assertividade – ou seja, de um compromisso com a fidelidade discursiva. Se num caso como no outro lidamos com um equilíbrio entre o credível e o possível, e é a partir deles que o horizonte de expectativas é criado, como se estabiliza ou desestabiliza esse equilíbrio? Tomando a verdade como categoria referencial para a partir dela discernir a lógica do verosímil e do verídico,

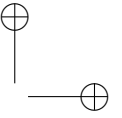
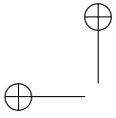




constatamos que num caso, o da verosimilhança, partimos da crença para assumir a verdade; no outro, o da veracidade, partimos da verificação para garantir a verdade. Ou seja, na ficção, a verosimilhança toma, através da crença, o lugar da verdade; no factual, a veracidade toma, através da verificação, o lugar da verdade. Que quer a verosimilhança quer a veracidade devam ser assumidas como substitutas da verdade, não significa que a sua lógica seja a de fraude manifesta, mas sim que o engano e o equívoco estão sempre latentes – ou seja, que a sua aspiração de verdade é sempre circunstancial, transitória e parcial. Como funcionam uma e outra? Podemos dizer que na verosimilhança sabemos que é possível acreditar e tentamos identificar com que critérios o podemos fazer – usamos, portanto, a possibilidade para chegar à crença. Acreditamos no que é possível, sendo que a suspeita surge a partir deste e despoleta a descrença ontológica: em que é possível acreditar? Na veracidade, por seu lado, acreditamos que é possível saber e tentamos identificar com que critérios o podemos fazer – usamos a credibilidade para chegar à verificação. Verificamos o que é credível, sendo que a suspeita ocorre a partir deste e despoleta a averiguação epistémica: como é possível saber?

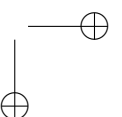
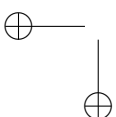
Esta relação entre crença e verificação, própria da análise narrativa, pode ser transposta, em novos moldes, para o contexto da textualidade lúdica. Também aqui temos duas modalidades distintas de compromisso com a verdade: uma assente no consenso, outra assente na regra. O consenso é privilegiado nos jogos de brincadeira, nos quais se suspende a incredulidade – a ilusão é aceite como fenómeno de crença: acreditamos que aquele mundo é possível. A regra é privilegiada nos jogos de competição – o desafio é aceite como fenómeno de verificação: sabemos que o desfecho é mensurável. Deste modo, podemos dizer que a verosimilhança atravessa o primeiro tipo de jogos, onde a preocupação é a consensualização das condições da ilusão, e a veracidade se manifesta no segundo, onde a preocupação é o regramento das condições de verificação de um desfecho. É a quebra da verosimilhança que põe em riso o faz-de-conta; é a quebra da veracidade que

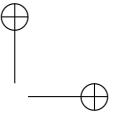
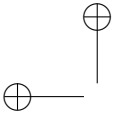




põe em risco a competição. No primeiro, a ilusão é destruída porque a crença já não é viável – quando sabemos que já não é possível acreditar no artifício; no segundo o desafio é destruído porque a verificação já não é possível – quando acreditamos que já não é possível saber o desfecho. Na medida em que a brincadeira opera através da crença, a cessação desta pode facilmente ter influência sobre o mundo da vida – a brincadeira (a ironia ou a paródia, por exemplo) pode tornar-se séria se o limiar que separa a crença da verdade é apagado, dando, através da fraude ou do engano, origem ao dolo. Na medida em que a competição se preocupa com a verificação, a cessação desta não tem influência no mundo da vida – a competição esgota-se no desafio e o limite que separa este do mundo da vida é sempre reconhecido.

Assim, podemos dizer que o consenso facilita a ingerência, ao passo que a regra favorece a constrição: no jogo enquanto brincadeira, a constrição é mínima porque a ilusão se compromete poieticamente com o mundo – o faz-de-conta ou a chalaça são isso mesmo: formas de criar textos que são versões alternativas dos fenómenos sem que aqueles se desliguem absolutamente destes; daí que a proximidade referencial entre texto e fenómeno seja, neste caso, volátil, objecto da crença e do consenso. Assim, neste caso, sem a existência de uma demarcação clara entre texto e fenómeno, a ingerência dos textos na vida está sempre em risco de acontecer. Pelo contrário, no jogo como competição, uma vez que a constrição é máxima, a avaliação dos desempenhos compromete-se epistemicamente com o texto – o desporto é isso mesmo: uma forma de averiguar um resultado, em circunstâncias estritamente enunciadas; daí que a distância referencial entre fenómeno e texto seja, neste caso, evidente, objecto de verificação e de regulamentação. Daí que a ingerência, isto é, as repercussões do texto no mundo da vida, seja escassamente viável. À questão da relação entre mundo do texto e mundo da vida, entre constrição e ingerência, voltaremos na última parte do presente trabalho. Para já importa então reter a ideia de que verosimilhança e veracidade, crença e verificação são conceitos fundamentais para a análise textual.



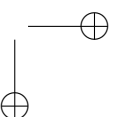
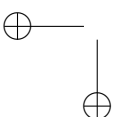


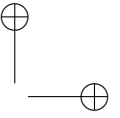
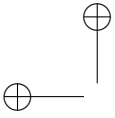
Quadro 2.19

Verosimilhança (crença)
Narrativa ficcional
Jogo como brincadeira

Quadro 2.20

Veracidade (verificação)
Narrativa factual
Jogo como competição

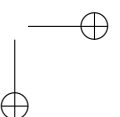
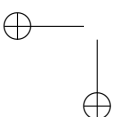


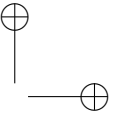
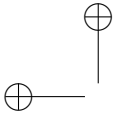


Capítulo 17

Enredo

Se a narrativa é um modo discursivo onde se relata uma história – o quê –, o enredo é o dispositivo desse discurso que remete para a forma do relato – o como. Na narrativa, todo e qualquer acontecimento é sujeito a uma operação de selecção e combinação, poderíamos dizer, de algum modo, uma retórica. Daí que um acontecimento, uma história, possa ser objecto de vários textos, de várias versões – podemos dizer, então, de vários enredos. E é do enredo que nos ocupamos nesta secção. Mas antes de avançarmos pretendemos alargar os conceitos de história e de enredo, próprios do estudo da narrativa, ao âmbito dos jogos. Isto apesar de a imediata evidência e pertinência deste transporte conceptual variar, dependendo dos formatos e dos géneros do texto lúdico, nos quais os elementos diegéticos podem ser mais ou menos convencionais. Este transporte do conceito de enredo para a análise do jogo obriga a complementar as operações e conceitos típicos da narrativa (ordem, perspectiva, narrador, selecção, combinação, etc.) com outros provenientes do fenómeno lúdico: escolhas e constrangimentos, decisão e execução, abrangência e profundidade da intervenção, etc. Estamos em crer que a aplicação da ideia de enredo aos textos lúdicos – mesmo se na análise que se segue nos preocupamos essencialmente com o seu estudo no campo da narrativa fílmica – não deixará de ser útil. Aliás, a utilidade analítica e a propriedade desta deslocação conceptual da no-



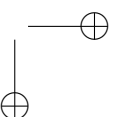
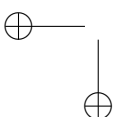


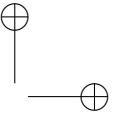
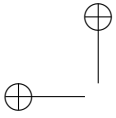
ção de enredo para o estudo dos jogos está latente no próprio termo: tanto o jogador como o espectador são enredados, isto é, enleados ou presos numa rede que condiciona – quer afectiva quer cognitivamente – tanto o esforço do desempenho do primeiro como o trabalho hermenêutico do segundo.

Como podemos então identificar as características fundamentais do enredo? Em primeiro lugar, tomamos os aspectos espacio-temporais como objecto de análise. Toda a história, ou seja, todo o acontecimento ocorre no espaço e no tempo. São as coordenadas espacio-temporais que nos permitem contextualizar a acção e, de algum modo, torná-la inteligível sob a forma de uma história. Mas o discurso produz, também ele, um entendimento específico do espaço e do tempo.

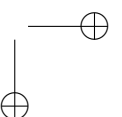
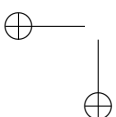
No que respeita ao tempo, o discurso permite várias operações. Em primeiro lugar, as anacronias, isto é, as alterações na ordem de apresentação dos acontecimentos: a analepse (um recuo no tempo da história) e a prolepse (um avanço no tempo da história) são duas operações possíveis. Cada uma delas permite uma divergência entre a ordem dos acontecimentos na diegese (a história) e a ordem dos acontecimentos no discurso (o enredo). Se estas duas operações se prendem com a ordem, podemos identificar outras que se prendem com a forma como o enredo reflecte a duração dos acontecimentos – por exemplo, a elipse e o *slow-motion*. A elipse é um dos mais relevantes dispositivos do discurso narrativo. O que ela permite é confrontar eventos e averiguar a sua relevância dramática ou narrativa: a elipse suprime, e é através dela que avaliamos a necessidade de um evento para a inteligibilidade ou para o dramatismo de uma narrativa. Se um evento pode ser suprimido sem perda de intensidade dramática do relato ou sem perda da inteligibilidade narrativa do mesmo, a elipse torna-se um recurso possível (e, muitas vezes, incontornável). De modo inverso, quando pretendemos sublinhar a intensidade dramática ou reforçar a minúcia analítica de um evento, o recurso ao *slow-motion* pode, através da expansão da duração de um evento, realçar aspectos usualmente imperceptíveis.

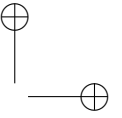
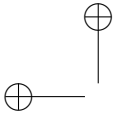
Ainda relacionado com a temporalidade do discurso narrativo en-





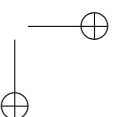
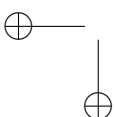
contramos a frequência – com este dispositivo podemos inventariar o número de vezes que um evento é apresentado numa narrativa. Se a elipse permite suprimir eventos, a frequência permite repeti-los – ainda que normalmente um evento seja apresentado uma única vez, a multiplicação possível das perspectivas num relato permite outras relações entre ocorrência de um acontecimento e a frequência da sua representação. A temporalidade é, portanto, um aspecto fundamental do discurso narrativo na medida em que a textualização implica a possibilidade da manipulação cronológica (e da manipulação topológica, como veremos) dos eventos. Contrariamente ao que sucede nas acções prosaicas, as acções textualizadas não se submetem necessariamente aos contrangimentos da linearidade e do contínuo. Daí que a reversibilidade seja possível: ao nível do discurso narrativo ou do discurso lúdico, um evento pode sempre ser recomeçado. Se a ideia de reversibilidade se afigura como constituinte e relevante no texto narrativo, ela ganha uma importância acrescida no texto lúdico. Um dos aspectos essenciais do jogo – poderíamos mesmo dizer que se trata de um dos seus princípios – prende-se precisamente com a possibilidade de um jogo ser reiteradamente retomado. Se o jogo emula, de alguma forma, o ciclo da vida, possuindo um início, um meio e um fim, o que os distingue é precisamente o facto de esse fim não ser, no jogo, nunca inexorável, o que permite que o texto lúdico se preste à reiteração. Ainda que essa reiteração possa ocorrer igualmente na narrativa, o risco do erro cognitivo e performativo por parte do jogador torna-a fundamental para o processo de aprendizagem que todo o jogo tende a requerer. Porque, podemos dizê-lo, onde a narrativa explica – daí a dispensa usual da reversibilidade e a obliteração depreciativa da informação conhecida –, o jogo complica – daí a necessidade premente da reversibilidade e a valorização cumulativa da informação conhecida. Pelo que fica dito, facilmente se entende que o irrepetível das acções prosaicas é denegado pelas estratégias de alteração espaço-temporal do discurso textual. Textualizar é, portanto, contrariar a fatalidade e a contingência próprias do mundo

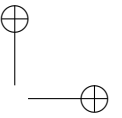
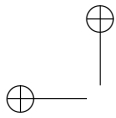




da vida. O texto retira os acontecimentos de um tempo e de um lugar únicos e cria condições para a sua manipulação e revisitação.

Se falámos anteriormente das modalidades em que tempo dos eventos e tempo do discurso se relacionam, abordamos agora as modalidades em que o espaço no discurso e o espaço dos acontecimentos se contrapõem. As acções prosaicas podem ser contempladas ou efectuadas pelo sujeito a partir de um único lugar. As acções textualizadas, por seu lado, podem ser objecto de diversos procedimentos. Tomemos como exemplo a narrativa fílmica. Desde logo a ideia de perspectiva, isto é, de ver através de uma moldura, se revela fundamental – desse modo, a narrativa fílmica não pode nunca dispensar duas áreas de inteligibilidade, simultaneamente exclusivas e complementares: falamos do campo e do fora-de-campo. Elas revelam-se exclusivas a um nível perceptivo e complementares a um nível cognitivo. Para que o campo possa surgir, algo tem de ser excluído – precisamente aquilo que fica em fora-de-campo. Mas essa exclusão ao nível da representação é sempre passível de uma recuperação complementar ao nível cognitivo: o perceptível, o que vemos ou ouvimos, e o inteligível, o que inferimos e percebemos, entram, assim, num jogo de complementaridade. O que é representado, isto é, perceptível, que se encontra em campo, torna-se muitas vezes inteligível a partir do que está fora-de-campo – e o inverso sucede também, naturalmente. Portanto, a relação entre o espaço dos acontecimentos e o espaço da representação passa pela noção de abrangência: daquilo que é abrangido perceptivamente e daquilo que é abrangido inteligivelmente. Da abrangência global de um acontecimento narrado – seja ele factual ou fictício – uma parte remete para a representação material, o que aparece em campo, e uma outra parte para uma cognição inferente, a extensão do que se adivinha, ainda que não se mostre. É a partir desta relação entre campo e fora-de-campo que podemos sustentar uma narratividade da fotografia ou da pintura, por exemplo. Podemos, portanto, construir uma escala de abrangência: da ocupação do lugar de uma personagem numa história – a que corresponderia, por exemplo, o plano subjectivo no cinema – ao lugar





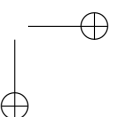
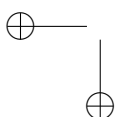
Quadro 2.21

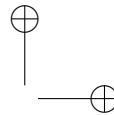
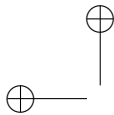
Tempo
Ordem
Duração
Frequência

omnisciente de um demiurgo divino – de que a montagem paralela ou o *split-screen* podem ser óptimos exemplos –, a abrangência ganha uma enorme elasticidade.

Se a própria narrativa fílmica ilustra de diversos modos esta amplitude perceptiva, o videogame reforça-a. Se as ideias de plano subjectivo ou de narrador omnisciente, por exemplo, nos permitem entender esta escala na narrativa, é no videogame que ela se manifesta de sobremaneira. Dois géneros podem aqui exemplificar esta afirmação: no *first-person shooter*, em que a execução tende a predominar sobre a decisão, a abrangência cinge-se a um plano subjectivo – todo o enredo é criado de modo a orientar a atenção do jogador privilegiadamente para o que se encontra em campo; nos jogos de estratégia, em que a decisão prima sobre a execução, todo o enredo é criado para que o jogador domine a vastidão informativa dos acontecimentos dentro e fora-de-campo – daí a existência de mapas, tabelas e menus que o auxiliam na percepção dos eventos e na gestão da respectiva informação.

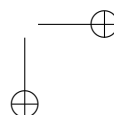
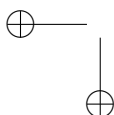
Com esta ideia de abrangência está relacionada a ideia de distância, sendo que ambas se determinam mutuamente, como podemos constatar através da escala dos planos, tão importante na construção discursiva da narrativa fílmica. De um plano de pormenor a um amplo plano geral, a distância a que os eventos podem ser analiticamente percebidos e afectivamente avaliados é vastíssima. As modalidades de percepção permitidas, quer pela escala de planos quer pelos movimentos de câmara, têm vastas implicações não apenas formais e cognitivas, mas também éticas e afectivas. Aliás, podemos mesmo dizer que, mais importante do que a aproximação ou o afastamento objec-

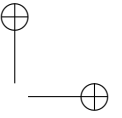
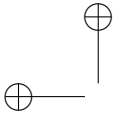




tivamente perceptíveis que a escala de planos ilustra, são ideias como a intimidade ou o pudor, a empatia ou o abandono, que se revelam determinantes no modo como o enredo constrói a representação dos acontecimentos. Se é certo que a avaliação da distância afectiva que o espectador experimenta se revela extremamente volátil entre cada indivíduo, ela encontrará necessariamente o seu quadro de referência na distância perceptiva que a escala de planos esquematicamente exemplifica – o domínio das potencialidades retóricas e semióticas desta é fundamental para conseguir os melhores resultados no âmbito afectivo.

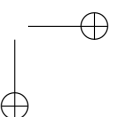
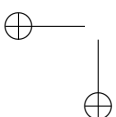
Se esta questão da distância se prende na narrativa fílmica com a variação na escala de planos e com a utilização dos movimentos de câmara – e de outros dispositivos como o *freeze-frame* ou o *zoom*, por exemplo – que, no fundo, suprem uma carência proveniente da imobilidade perceptiva do espectador (preso ao seu lugar na sala de cinema), ela encontra no videogame uma complexidade crescente: no videogame, a variação da distância em relação aos objectos não é um privilégio exclusivo do narrador, mas igualmente a consequência de escolhas que se oferecem ao jogador. À capacidade do jogador intervir no decurso dos acontecimentos acrescenta-se, em muitos casos, a possibilidade de escolher as modalidades em que percebe a acção – por exemplo: escolha de eixos visuais, que podem ir da primeira à terceira pessoa, ou recurso a representações diagramáticas da acção – e ainda a possibilidade, fundamental em muitos casos, de o jogador explorar, experimentar e navegar o espaço diegético. Importa ainda acrescentar que a distância, sendo um dispositivo fundamental na percepção de eventos narrativos e lúdicos, encontra, frequentemente, contornos diferentes num caso e noutro. Podemos dizer que, de um modo genérico, se na narrativa a distância tende a privilegiar a afectividade sobre a cognição, no jogo tende a acontecer o contrário: se na narrativa a aproximação ou o afastamento potenciam ou inibem a envolvência afectiva, no jogo a aproximação ou o afastamento potenciam ou inibem o discernimento cognitivo. Daí que possamos dividir a distância perceptiva em duas modalidades: na narrativa, identificamos uma distância afectiva – de-

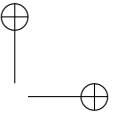
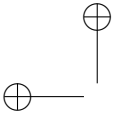




corrente do regime da contemplação a que o espectador é submetido; no jogo, identificamos uma distância cognitiva – decorrente do regime da intervenção a que o jogador está obrigado.

Um terceiro aspecto em que enredo e evento se relacionam espacialmente prende-se com o ângulo. Podemos aqui, desde logo, encontrar quatro tipos fundamentais de ângulo perceptivo: o frontal, que corresponde, à linha do olhar humano e que poderíamos qualificar como uma espécie de ângulo neutro, o qual coloca sujeito e objecto numa estrita equivalência; o zenital, que corresponderia a uma espécie de percepção divina, tendencialmente omnisciente; o descendente – aquilo que normalmente se designa por plano picado –, que coloca o sujeito numa posição de superioridade em relação ao objecto; o ascendente – plano contra-picado –, que coloca o sujeito numa posição de inferioridade em relação ao objecto. De algum modo, podemos afirmar que os dois primeiros tipos de ângulo privilegiam a relação entre sujeito e objecto de uma perspectiva cognitiva e que os dois segundos insinuem a possibilidade de uma perspectiva afectiva nessa relação. Apesar da sua utilização ser generalizada, independentemente do sistema textual – narrativo ou lúdico – que analisemos, podemos constatar que existe toda uma lógica própria que distingue a sua utilização num e noutro caso. Os dois primeiros são recorrentes em certos géneros de videojogos: o frontal predomina nos *first-person shooters*, em que o sujeito se relaciona com a acção de forma directa e a execução de procedimentos é fundamental – o intuito é precisamente levar o jogador para o centro da acção, ainda que limitando a abrangência da sua percepção; o zenital predomina nos jogos demiúrgicos, aqueles em que o jogador deve construir um mundo e ter dele uma perspectiva panorâmica – o objectivo é facultar ao jogador a percepção da informação na sua maior abrangência possível, ainda que esquemática. Quanto aos ângulos ascendente e descendente, eles encontram uma peculiar utilização na narrativa fílmica, onde servem para criar hierarquias de valor na caracterização dos objectos e das personagens: a grandeza ou a imponência – através do plano contra-picado –, a vulnerabilidade ou a insignificância – através





Quadro 2.22

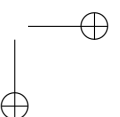
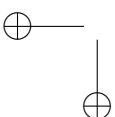
Espaço
Abrangência
Distância
Ângulo

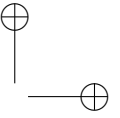
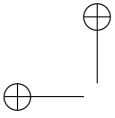
Quadro 2.23

História	Enredo
Perspectiva cognitiva	Perspectiva crítica

do plano picado – são, em muitos casos, atestadas ou insinuadas através do ângulo escolhido.

Da conjugação destes diversos aspectos relacionados com o espaço e com o tempo ao nível da acção e do discurso se depreende e reforça a distinção entre história e enredo. Sobretudo, reforça-se a ideia de que se é verdade que um evento pode ser descrito de um único local e uma única vez, como acontece tendencialmente na narrativa fílmica, ele pode ser também observado de múltiplos locais e múltiplas vezes, como sucede tendencialmente no videojogo. Daí que possamos dizer que uma história pode ser tratada em diversos enredos e que um mesmo enredo pode ser aplicado a diversas histórias. Assim, se a história é aquilo que dá consistência aos eventos, através da causalidade com que os interliga, o enredo é aquilo que os manipula, através da selectividade com que os apresenta. E daí que possamos vislumbrar aqui, desde logo, uma dupla perspectiva: por um lado, ao nível da história, encontraríamos uma espécie de perspectiva epistémica, isto é, uma necessidade de encontrar para ela as reivindicações e garantias de inteligibilidade; por outro, ao nível do enredo, podemos falar de uma perspectiva crítica, precisamente no sentido em que o enredo se constrói a partir de um conjunto de decisões e procedimentos avaliativos e hierarquizantes.

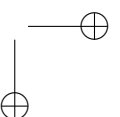
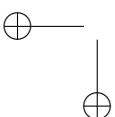


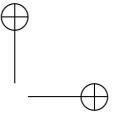
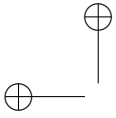


Capítulo 18

Códigos

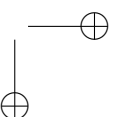
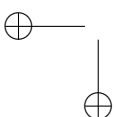
Se na narrativa as ideias de história e de enredo possuem uma longa tradição e uma assumpção generalizada e atestada, falar de enredo e de história no jogo revela-se mais arriscado. Fazemo-lo, contudo, precisamente porque, por um lado, entre os diversos eventos do jogo é sempre possível encontrar relações de causalidade e consequência (isto é, uma história), e, por outro, na medida em que todo o jogo assenta na possibilidade de escolha mais ou menos abrangente e profunda dos procedimentos que hão-de conduzir a um desfecho e das modalidades da sua percepção (por parte do autor e do jogador), podemos falar de um enredo. É ao narrador, figura alusiva e poderosa, que cabe o lugar de poder privilegiado quando falamos do enredo. É reconstruindo a figura do narrador de um relato que nos apercebemos do exercício de poder com que o discurso opera sobre os acontecimentos narrados. O narrador é aquele que controla a informação narrativa, nos dois níveis fundamentais de efectividade: o afectivo e o cognitivo. Ao narrador atribuímos diversas faculdades – revelar ou ocultar, enaltecer ou atenuar – que se mostrarão diversamente estratégicas: instaurar a crença, suscitar a crítica, induzir a condenação, fomentar a adoração, promover a empatia, insinuar a dúvida, adensar o mistério, criar a surpresa, lançar o repto, restringir as escolhas são alguns dos efeitos mais significativos que o narrador, através do enredo, pode atingir. O enredo seria,

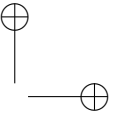
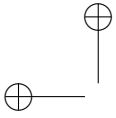




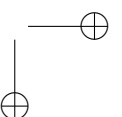
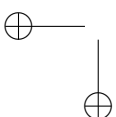
portanto, um dispositivo de grande relevância e complexidade semiótica. Através dele, o relato constitui-se como complexo processo de significação: ao nível sintáctico, o enredo permite determinar a relação entre a temporalidade e a espacialidade dos acontecimentos e a temporalidade e a espacialidade do discurso; ao nível semântico, permite um controlo e uma manipulação do significado dos acontecimentos; ao nível pragmático, permite controlar os efeitos do discurso sobre o destinatário.

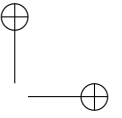
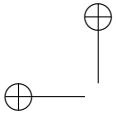
Poderemos, portanto, afirmar que, de um ponto de vista semiótico, um texto narrativo ou lúdico se cumpre apenas quando a sua leitura ou o seu uso esgota a sua implicação cultural mais ínfima – e a minúcia dessa lexicologia passa em muito pela efectividade conseguida através do enredo. O potencial de utilização e influência nos mais diversos domínios, com a vastidão de confrontos que estimula e de convergências que oferece, faz do texto – narrativo ou lúdico – uma realidade complexa: estética (domínio das formas e dos gostos), epistemologia (domínio das condições e modalidades de conhecimento), ética (domínio dos valores) ou política (domínio dos poderes) são áreas onde o texto exhibe as suas múltiplas funções culturais. Seja um texto que representa acções – narrativa – ou um texto que reivindica acções – jogo –, os acontecimentos são necessariamente objecto de uma mediação. E toda a mediação remete para a ideia de gestão: toda a textualização é avaliativa e hierarquizante, selectiva e combinatória. Como sabemos, numa narrativa, as acções e os agentes não são todos afectiva ou cognitivamente equivalentes, mas, antes, existem graus múltiplos de tensão dramática e de necessidade causal. No jogo, igualmente, nem todas as acções são permitidas ou pertinentes. Tanto o jogo como a narrativa são, portanto, procedimentos de valorização de acções – se quisermos é essa valorização que origina o enredo ou, em sentido inverso, é o enredo que permite essa valorização. A forma como o narrador valoriza as personagens e os eventos, como aproxima ou distancia o espectador, como desafia ou implica o jogador, é fundamental para a construção e avaliação que o narratário faz dos mesmos.





Os procedimentos de selecção e hierarquização espacio-temporal dos eventos que referimos, utilizados numa narrativa ou num jogo, não esgotam os níveis em que se processa a construção do enredo. Outros dispositivos são utilizados para causar efeitos de ordem cognitiva ou afectiva, em moldes mais ou menos codificados, no espectador ou no jogador. Abordaremos em seguida alguns deles. Se pensarmos na narrativa fílmica, facilmente percebemos que os diversos recursos instauram modalidades mais ou menos convencionais de representação em função dos géneros ou tipos de obras, sendo que a distinção fundamental se pode efectuar entre a narrativa ficcional e a narrativa factual. Apesar de ambas lidarem com o mesmo conjunto de dispositivos, uma e outra tendem a privilegiar recursos específicos. Seja de que modo for, um conjunto de dispositivos abrange a textualidade narrativa e determina a forma do enredo, isto é, o modo como o discurso organiza, ao nível da imagem e do som, o relato de acções. A voz *off*, o som directo, os efeitos sonoros, a música, a cor, a montagem, a textura, os adereços, os actores, são alguns dos elementos fundamentais com que se constrói o repertório estilístico da narrativa fílmica. E é da sua manipulação e aplicação à história que há-de surgir o enredo, o qual exhibe formas mais ou menos convencionadas ou codificadas. Se vimos anteriormente que o enredo pode operar segundo diversas perspectivas ao nível espacial e segundo diversas ordens ao nível temporal, percebemos agora que a distinção entre um determinado universo diegético e a sua apresentação discursiva pode ocorrer a diversos outros níveis, entre os quais os dispositivos tecnológicos utilizados. Daí que o mesmo conjunto de elementos de uma história possa dar origem a múltiplos textos, isto é, a múltiplos enredos. A variação pode ocorrer a partir do interior da diégese – ao nível dos agentes, das acções, do espaço ou do tempo – ou ao nível do discurso – das tecnologias, dos géneros, da teleologia, do estilo. Podemos igualmente dizer que, ao nível do discurso, a distinção entre jogo e narrativa pode ser também localizada – se uma mesma história pode originar quer uma narrativa quer um jogo, essa distinção acontece na medida em que um determinado meio é utilizado em

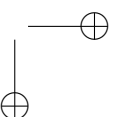
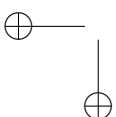




função de um sistema textual específico, com propósitos e princípios diversos: a contemplação ou a intervenção, o relato ou o desafio.

Podemos, portanto, dizer que cada tipo de texto instaura, através do enredo, convenções específicas de utilização das tecnologias da mediação e dos dispositivos estilísticos. Na narrativa factual, as possibilidades do enredo têm o seu limite na história: a ontologia das acções e dos agentes oferece-se como nível de referência e os meios tecnológicos e os dispositivos estilísticos submetem-se aos factos. Na narrativa ficcional, as possibilidades da história têm o seu limite no enredo: os meios tecnológicos e os dispositivos estilísticos são utilizados na sua máxima especulação criativa e assumem o discurso como nível de referência último. No jogo como brincadeira, as possibilidades do enredo encontram na história o seu limite: todos os meios e estilos são possíveis desde que se acorde na ilusão ontológica do universo criado. No jogo como competição, as possibilidades da história encontram no enredo o seu limite: só são possíveis as acções e os meios prescritos, e em função dos objectivos estipulados. Que não se veja neste quadro explicativo qualquer exclusão mútua de textos: todas as modalidades atrás enunciadas podem coexistir num mesmo texto, em momentos distintos. E a ser assim, como pode o espectador ou o jogador reconhecer as fronteiras entre estas modalidades textuais? Através do reconhecimento de convenções e códigos, de formatos e géneros, de consensos e regras. Através da contraposição das obras entre si e das obras em relação aos fenómenos, podemos reconhecer as modalidades fundamentais da textualidade: intervenção ou contemplação, emulação ou representação, facto ou ficção, gozo ou competição. É com estes diversos elementos que se instituem os códigos e as convenções.

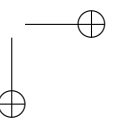
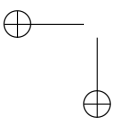
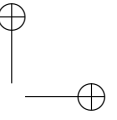
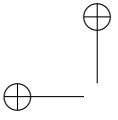
Toda a narrativa, seja ela factual ou fictícia, e todo o jogo, seja ele de competição ou de brincadeira, constituem um exercício de codificação retórica, uma codificação que se estende em dois eixos: na narrativa, o eixo vai da submissão do enredo à história, através de uma neutralização das marcas da mediação e da enunciação, de um apagamento do meio e do narrador com o objectivo único de desvelar a espontaneidade

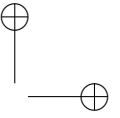
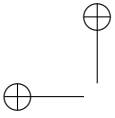


Quadro 2.24

Competição	Brincadeira	Ficcionalidade	Factualidade
Enredo condiciona a história	História condiciona o enredo	Enredo condiciona a história	História condiciona o enredo
Regulamento	Consenso	Fantasia	Registo

do fenómeno – valorização, portanto, do registo –, à submissão absoluta da história ao enredo, com o intuito de responder à aspiração de controlo absoluto de uma fantasia ilimitada, a uma demiurgia e a uma idealização que de tudo cuidam minuciosamente – valorização da fantasia. No jogo, o eixo vai do consenso, onde os jogadores acordam nas condições de comunhão do universo criado através do fingimento, isto é, da absoluta suspensão da incredulidade, em que a história condiciona o enredo – é esse consenso que permite separar a manha da fraude, por exemplo –, ao regulamento, em que os jogadores submetem toda a acção a um conjunto de regras implacavelmente válidas e estipuladas, ou seja, em que o enredo condiciona a história – é essa legalidade que permite separar a astúcia da batota, por exemplo. Regulamento, consenso, registo e fantasia afiguram-se, assim, como as modalidades gerais de codificação dos textos narrativos e lúdicos. É no seu âmbito que o utilizador identifica as premissas e as consequências do seu desempenho enquanto jogador ou da sua hermenêutica enquanto espectador, confrontando os textos com estas modalidades convencionais.

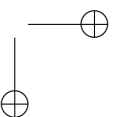
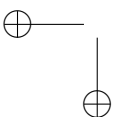


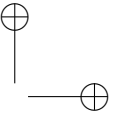
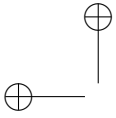


Capítulo 19

Enredo como conflito

Como vimos anteriormente, toda a acção, em função da sua condição teleológica, implica alguma forma de conflito. E referimos também que é a causalidade que permite a inteligibilidade da acção e da história. Se o enredo de uma narrativa tende a funcionar em benefício destes dois elementos, valorizando o conflito na história, nenhuma obrigatoriedade obriga a que tal aconteça. Se o enredo é o design que, normalmente, permite ligar narrador e narratário, isto é, um limiar em que a história transita harmoniosamente entre autor e espectador, ele pode ser também o lugar de uma querela ou de uma dissensão. Porque o narrador pode sabotar ou destruir a inteligibilidade do relato, o próprio enredo pode constituir-se como uma espécie de conflito. Acontece, por exemplo, num nível ainda muito simples, com as narrativas de mistério e os enigmas, ou ainda com as narrativas de final aberto – em todos estes casos, existe uma espécie de desafio lançado ao espectador. Mas podemos identificar um outro nível, mais complexo, em que esse desafio se afigura primordial – falamos daquilo que poderíamos designar por anti- ou dis-narrativas. Neste caso, o propósito consiste precisamente em, através do enredo, desconstruir as premissas convencionais do relato e, no interior do próprio discurso, devassar as suas leis de inteligibilidade. Tal acontece quando ocultamos as causas de determinados acontecimentos ou apresentamos certos efeitos sem atender às causas.



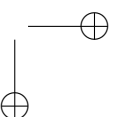
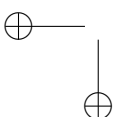


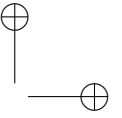
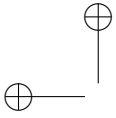
Tal pode acontecer igualmente ao nível das personagens – quando instabilizamos ou baralhamos a sua identidade –, do tempo e do espaço – quando elidimos as suas referências.

A ser assim, uma vez que o enredo pode lançar um desafio, o espectador é, de alguma forma, convocado para um jogo. Este deslocamento do conflito do nível diegético, o da história, para o nível discursivo, o do enredo, é precisamente uma das marcas fundamentais de uma certa tradição narrativa que na literatura e no cinema encontram diversos exemplos. Se este tipo de narrativas se aproxima do jogo, e, em alguns casos, opera mesmo segundo um dos seus princípios fundamentais – o da intervenção do jogador –, devemos referir, contudo, que, em termos de textualidade, é no jogo que o conflito ao nível do enredo encontra a sua manifestação mais clara: no jogo de competição, todo o enredo é construído para potenciar um conflito. É no jogo, portanto, que a ideia de conflito, implementado através do enredo, encontra o seu grau extremo: os níveis, as missões, as tarefas que o jogador deve enfrentar e ultrapassar sobrepõem-se ao conflito da história que os sustenta. Podemos, portanto, mais uma vez, encontrar pontos de contacto entre o jogo e a narrativa através da análise do conflito na história e no enredo: se uma narrativa pode privilegiar, ao contrário do que geralmente acontece, o conflito no enredo sobre o conflito na história, do desafio sobre o relato – como acontece nas anti-narrativas –, da intervenção sobre a contemplação – como acontece nas narrativas interactivas –, um jogo pode também, contra as convenções mais comuns, privilegiar a história sobre o enredo, o relato sobre o desafio – como acontece com os jogos *open-ended* – ou a contemplação sobre a intervenção – como acontece com os *role-playing games*.

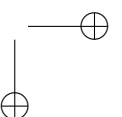
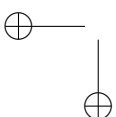
Epílogo

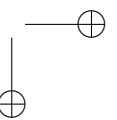
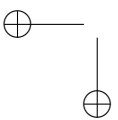
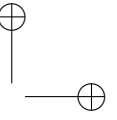
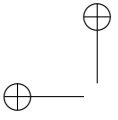
Com esta segunda parte do nosso estudo procurámos inventariar e analisar uma série de conceitos que descrevem as condições em que um texto pode surgir, ser utilizado ou analisado. Tentámos, desse modo,

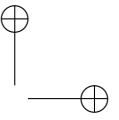
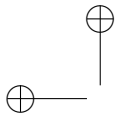




compreender alguns dos regimes e princípios que organizam a textualidade lúdica e perceber de que modo a relação de cada um dos sistemas textuais que nos preocupam, o jogo e a narrativa, com a acção pode ocorrer, aproximando-se ou afastando-se discursivamente dela, reproduzindo-a ou manipulando-a. Assim, se na primeira parte a nossa preocupação analítica foi a acção enquanto fenómeno, procurando entender as condições da sua ocorrência para melhor entender a sua textualidade, nesta parte intentámos uma analítica da textualidade de modo a entender as modalidades em que os textos podem servir a representação (nas narrativas) e a simulação (nos jogos) das acções.

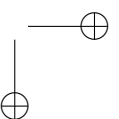
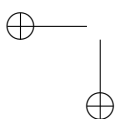


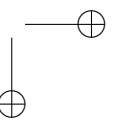
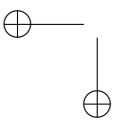
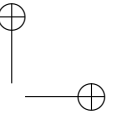
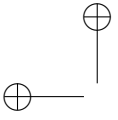


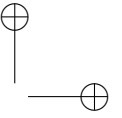
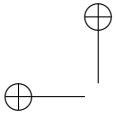


Parte III

Tecnologias

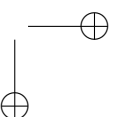
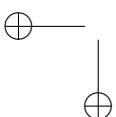


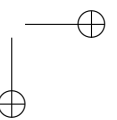
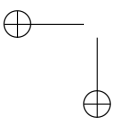
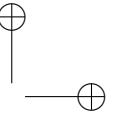
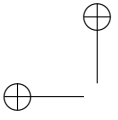


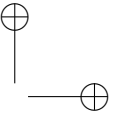
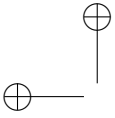


Prólogo

Depois de procedermos a uma análise da acção na primeira parte e a uma análise da textualidade na segunda, interessa-nos nesta terceira parte perceber de que modo o sujeito constrói a sua relação com os dispositivos tecnológicos necessários aos processos lúdico e narrativo – por um lado, tentando entender de que modo as tecnologias determinam a configuração textual; por outro, tentando compreender em que medida o sujeito se assume a si próprio como uma tecnologia da textualidade. Não faremos aqui, portanto, uma análise exaustiva de cada suporte ou plataforma tecnológica e das dissemelhanças que poderemos encontrar na sua morfologia e no seu funcionamento. Procederemos, isso sim, a uma averiguação dos princípios elementares que permitem, no jogo e na narrativa, transformar dispositivos técnicos, incluindo a própria linguagem natural e o próprio corpo do sujeito, naquilo que poderemos chamar tecnologias da textualidade – ou, se quisermos, tecnologias da ilusão.



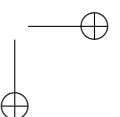
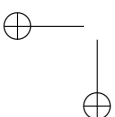




Capítulo 1

Actor

A inclusão da figura do actor numa parte do estudo dedicada à análise das tecnologias textuais poderá parecer estranha ou mesmo paradoxal e requer, por isso, alguma forma de clarificação. Tal inclusão acontece porque o actor se serve daquela que poderíamos qualificar como a mais reificada (e mais radical) das tecnologias da mediação: o próprio corpo. No jogo – de brincadeira, sobretudo: *role-play* ou faz-de-conta – como na narrativa – ficcional, no caso –, o actor tem muitas vezes de investir ou emprestar o seu corpo na construção do texto. É através da metamorfose do corpo, e, logo, da própria identidade, que o actor se oferece ou convoca a ilusão ao interpretar uma personagem. Podemos identificar um eixo de metamorfose do sujeito em função do tipo de jogos e de narrativas que nos permite, de algum modo, perceber em que consiste o trabalho do actor e os graus em que este pode ser entendido. No jogo enquanto competição, podemos dizer que o próprio texto estipula as condições em que o sujeito se pode metamorfosear: a competição permite desvios mínimos na metamorfose do sujeito – ainda que ludibriar ou enganar o adversário possa trazer vantagens competitivas. Na narrativa factual, o índice de metamorfose do sujeito é cingido ao mínimo: o sujeito assume-se mais como pessoa do que como personagem – ainda que uma pessoa possa ser vista como um conjunto de personagens circunstancial e estrategicamente construídas. No jogo enquanto



Quadro 3.1

Metamorfose	
+	-
Brincadeira/ficção	Factual/competição

Quadro 3.2

Identidade
Privada
Cultural
Artística

brincadeira, o índice de metamorfose do sujeito tende a maximizar-se: a alteridade do sujeito, através do disfarce ou da ironia, por exemplo, é uma condição fundamental para o cumprimento das premissas formais e funcionais do texto: criar versões alternativas da matriz fenoménica. Na narrativa enquanto ficção, o índice de metamorfose tende igualmente a ampliar-se: é na medida em que o sujeito se presta a uma mutação integral da sua identidade que ele pode desempenhar um papel. A ser assim, devemos necessariamente assumir a relevância indesejável da figura do actor na análise dos jogos enquanto brincadeira e das narrativas ficcionais. É aí que o sujeito mais investe na criação de personagens. E, podemos mesmo dizê-lo, a figura do actor acaba por, nessas duas modalidades textuais, demonstrar o quanto é ténue a distinção entre brincadeira e ficção – ou, de algum modo, entre um certo tipo de jogo e um certo tipo de narrativa.

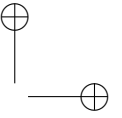
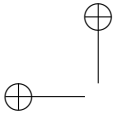
Para a análise da figura do actor, tomaremos como exemplar uma categoria dela derivada: a vedeta. É através desta que melhor podemos compreender a complexidade de dimensões em que o sujeito existencialmente se pode desmultiplicar, isto é, tornar-se actor. Enunciaremos como fulcrais as modalidades identitárias que a compõem: uma identidade privada, uma identidade cultural e uma identidade artística.

Quadro 3.3

Discursivo	Diegético
Natural	Artificial
Anonimato	Celebridade

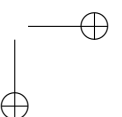
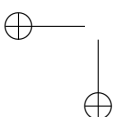
Desde logo, podemos operar, a propósito da vedeta, segundo um conjunto de distinções fundamentais: em primeiro lugar entre o natural e o artificial; depois, entre o discursivo e o diegético; por fim, entre o anonimato e a celebridade. Podemos mesmo descrever uma espécie de ciclo, que se inicia e finaliza na identidade privada, isto é, que parte da pessoa, chega à vedeta e retorna à pessoa. Assim, a identidade privada apaga-se quando a celebridade supera o anonimato – surge a identidade cultural; a identidade cultural apaga-se quando o diegético supera o discursivo – surge a identidade artística; a identidade artística apaga-se quando o natural supera o artificial – surge a identidade privada. O trânsito entre estas diversas dimensões assinala uma mudança de género que deve ser acompanhada por uma diferença de grau: se a identidade privada corresponde a uma metamorfose tendencialmente nula, a identidade cultural corresponde a uma metamorfose volúvel e a identidade artística a uma metamorfose total. De alguma forma, estas três formas de subjectivação correspondem a outras tantas formas de textualização que podem ser explicitadas a partir dos princípios da reificação e da ideação anteriormente enunciados. Assim, a identidade privada tomaria o seu lugar no contexto dos fenómenos. A identidade artística colocaria o sujeito claramente no domínio da textualidade. A identidade cultural, por fim, representaria para o sujeito uma espécie de limiar entre textos e fenómenos. De alguma forma podemos tomar, neste âmbito, as ideias da vida enquanto arte e da arte enquanto vida como ilustrativas deste trânsito de subjectividades.

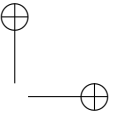
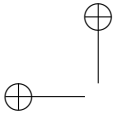
A vedeta seria, então, um sujeito que não só assume as mais diversas identidades artísticas – as personagens que encarna –, mas também alguém que transforma, através da identidade cultural que constrói, a



sua vida – a sua identidade privada – numa espécie de texto. E ao ponto de, por vezes, a distinção se tornar indelével ou mesmo problemática: o actor que confunde a personagem que interpreta com a sua própria personalidade – aqui, a identidade artística invade a identidade privada; o actor que transporta a sua própria personalidade para a personagem que interpreta – a identidade privada a invadir a identidade artística; o actor que encara a sua própria existência como uma personagem – construção da identidade cultural. É, portanto, assumindo a categoria da vedeta como paradigma da metamorfose que efectuaremos a análise da figura do actor, isto é, das modalidades em que este se assume como uma tecnologia da ilusão – ou, se quisermos, como toda a subjectividade se joga no confronto entre realidade e ilusão.

A identidade cultural da vedeta exclui o sujeito da mediania social. A vedeta é uma construção de uma singularidade, muitas vezes através de um cálculo deliberado dos gestos, das atitudes, dos adereços, ou seja, de uma espécie de programa lúdico – e de um padrão narrativo – que pode envolver todas as modalidades discursivas em que o sujeito intervém na esfera da cultura. O sujeito assume, portanto, a vida como uma espécie de palco e de enredo, um lugar de encenação da sua própria história. É neles que exponencia um qualquer elemento de distinção: o talento, o *glamour*, o carisma ou qualquer outra característica que o destaca do comum dos indivíduos. À identidade cultural da vedeta podemos fazer corresponder, portanto, uma espécie de narrativa olímpica – é desenhado todo um enredo que pretende construir uma história pessoal como se de um texto se tratasse, texto esse que deve transformar o sujeito numa figura absolutamente notável. Quase poderíamos, portanto, ver a vedeta como uma entidade de um panteão, um ser superlativo que as categorias de tipo e história enunciadas a propósito da caractereologia poderiam ajudar a explicar, mas não a justificar: falamos de história da vedeta na medida em que a sua biografia se constrói como uma série de consistes mudanças; falamos de tipo na medida em que a sua configuração a faz partilhar os traços distintivos de uma categoria ímpar da subjectividade – que a sua história e o seu tipo se-

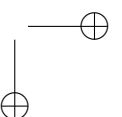
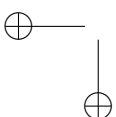


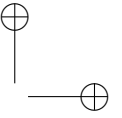
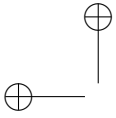


jam da ordem do superlativo é imprescindível para a sua condição de celebridade. O seu perfil está sempre, portanto, em vias de divergir da história comum e do tipo a que pertence.

Essa superlatividade com que se apresenta, ou é apresentada, no tecido cultural e na paisagem mediática quase nos leva a afirmar que a figura da vedeta participa da ordem do mito ou da lenda, do faz-de-conta e da magia – através do mistério ou do exagero, do inefável ou do exemplar, existe como que uma ficção que envolve toda a celebridade, e que, quando necessário, contraria a própria historicidade ou a submete a uma espécie de enigma ou alegoria. Trata-se, portanto, de uma modelação proto-narrativa bem clara. Existem – nos mais paradigmáticos casos de celebridade – todos os ingredientes de uma narrativa e, porque não dizê-lo, de um jogo: um princípio, um meio e um fim, a superação de dificuldades e conflitos, uma ascensão e muitas vezes uma queda, algo de documental e algo de encenado, algo de puro e algo de dissimulado, algo de luminária e algo de tabu. É todo um enredo que assinala claramente uma exterioridade em relação ao mundo do quotidiano. Daí que o seu nome não seja já um nome próprio, mas sim, verdadeiramente, um nome-marca, um índice de sublimidade, no sentido em que a sua evocação tende a inspirar admiração ou respeito, e, no limite, um fascínio incomensurável.

E daí, igualmente, que seja possível, por contraposição, analisar a identidade privada a partir do entendimento da celebridade. A celebridade coloca-se necessariamente nos antípodas da vulgaridade e do anonimato. A vulgaridade é, aliás, um dos riscos que mais expõem a vedeta e que a todo o custo ela deve evitar. Por isso, para destruir todo o secretismo que tenta resguardar uma identidade privada, surge todo um movimento de especulação e vigilância que quer esmiuçar a existência da vedeta na sua mais ínfima manifestação, como se à vedeta estivesse vedada a possibilidade de uma existência prosaica – toda a azáfama dos *paparazzi* ganha aqui inteira clareza. Daí que o anonimato seja frequentemente a tática necessária à reclusão. Daí, também, que toda a aparição pública da vedeta seja uma espécie de textualização, de cál-

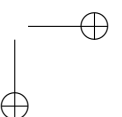
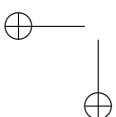


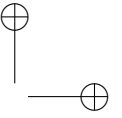
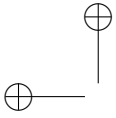


culo discursivo, de faz-de-conta, ou seja, a transformação de um sujeito num ídolo ou numa imagem que, na sua fragilidade, precisa simultaneamente de se resguardar e de se manifestar programaticamente – no sentido em que, por um lado, a identidade privada se torna quase um programa de inibição da exposição pública e, por outro, a identidade cultural se torna um programa de implementação dessa mesma exposição pública. Toda a suspensão da esfera privada é, deste modo, ritualizada: as passadeiras vermelhas, as entrevistas, as sessões fotográficas, as sessões de autógrafos são momentos exemplares de gestão da vedeta enquanto *persona*, precisamente porque a mistura desses dois mundos, do público e do privado, comporta sempre um risco de indistinção a que a vedeta deve escapar.

Este jogo que se desenha entre o público e o privado é o que define e cria as condições do vedetismo – não há vedetismo na intimidade ou no anonimato (ou, sequer, na cumplicidade). A entrada na esfera cultural implica sempre, em alguma medida, o sacrifício da identidade privada – ou, pelo menos, a sua metamorfose. Existe uma incompatibilidade radical entre a privacidade e a celebridade. A privacidade torna a vedeta tangível – e porque o vedetismo é da ordem do intocável, a sua potência cultural e semiótica implica, para poder existir, uma demarcação da intimidade. A vedeta só pode, portanto, existir no espaço público, mas dominando-o. Mais do que por um padrão, o vedetismo rege-se por uma lógica de desvio em relação à média, ao indivíduo comum – seja esse desvio a consequência de um talento ou de uma beleza, de uma proeza ou de uma característica inigualáveis. Quando a sua existência se nivela pela condição comum, a vedeta é subtraída à exorbitância, sofre uma espécie de queda gravitacional: do céu à terra, do Olimpo à sarjeta, do endeusamento ao esquecimento.

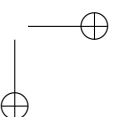
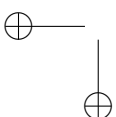
Não nos devemos esquecer, igualmente, que o desvio que está na base da vedeta pode ser de dupla ordem axiológica, isto é, a celebridade pode não representar os valores do bem: o design do anti-herói, do rebelde, do transgressor, do revolucionário, do provocador, do agitador são exemplos de uma demonização e não de um endeusamento –

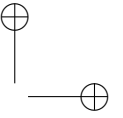
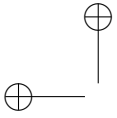




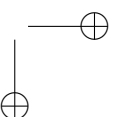
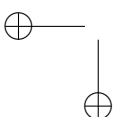
tal só prova que a celebridade é a consequência de uma exorbitância, a idolização de uma singularidade, independentemente da causa que lhe seja subjacente ou dos valores que culturalmente veicule ou represente. E prova igualmente que essa singularidade é sempre a consequência de uma extremização: no eixo do bem e do mal, da adesão ou da recusa de valores éticos, políticos, sociais ou religiosos, a notoriedade é sempre passível de surgir a partir de uma qualquer característica, seja ela positiva ou negativa. À vedeta bastam, portanto, duas condições de existência: uma singularidade que a distinga, uma exorbitância que a destaque. A vedeta apresenta-se, assim, como um caso exemplar da figura do actor, precisamente na medida em que ilustra na perfeição o trânsito de *personas*, isto é, de máscaras, de que o sujeito se pode socorrer.

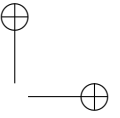
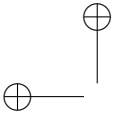
Se o princípio operativo do actor é o disfarce, a vedeta surge, portanto, como um caso exemplar: a vedeta é aquela que consegue harmonizar as identidades artística, pública e privada sem que nenhuma se sobreponha, sem que nenhuma se contamine, sem que nenhuma se fragilize. Se tomarmos o disfarce como a operação fundamental na construção de uma identidade artística – isto é, na assumpção de uma *persona* muito estritamente textualizada, a incarnação de uma personagem – e o utilizarmos como termo de referência para a compreensão da metamorfose subjectiva na sua globalidade, logo percebemos que a figura do actor se presta a uma análise multidimensional: na ficção, o sujeito cumpre a sua metamorfose de forma integral; no faz-de-conta ou no *role-play*, consensualiza-se a metamorfose; no vedetismo, a metamorfose quase se torna indelével; na ironia ou na paródia, a metamorfose quase se dissimula; na heteronímia ou no pseudónimo, a metamorfose quase se apaga; no fingimento ou na mentira, a metamorfose radicaliza-se. Entre o natural (e nada existe de mais natural do que o corpo do sujeito) e o artificial (e nada existe de mais artificial do que o disfarce), entre o palco e a rua, entre a identidade e a alteridade, a figura do actor resume – na medida em que pode operar sobre o nome, o carácter ou o corpo – parte da lógica poética do sujeito. E, ao mesmo





tempo, liga os mais diversos níveis da subjectividade: o textual, que exige a metamorfose identitária, o ontológico, que contesta a metamorfose identitária, e o cultural, que gere a metamorfose identitária.



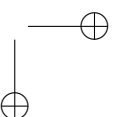
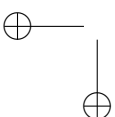


Capítulo 2

Avatar e personagem

Se na análise da figura do actor entendemos a metamorfose da identidade subjectiva a partir da mais radical e concreta das tecnologias da textualidade – o corpo –, na análise do avatar que se segue assumimos esta figura como a modalidade mais extrema de abstracção do sujeito. Importa antes de mais fazer uma observação de cariz taxonómico: ainda que o discurso corrente tenda a designar quer os agentes das narrativas fílmicas quer os agentes dos videojogos como personagens, é nosso entendimento que se impõe uma distinção terminológica entre estes dois tipos de entidades. Até ao surgimento dos videojogos, algum consenso prevalecia na definição do que seria uma personagem, mas as entidades que, normalmente, se designam por personagens nos videojogos possuem características substancialmente distintas das que caracterizam as personagens de uma narrativa convencional. Daí que, para estabelecermos uma diferenciação terminológica clara, as passemos a designar por avatares.

O avatar ganha uma particular importância no estudo das figuras da subjectividade precisamente na medida em que representa, como dissemos, o sujeito na sua máxima abstracção: um avatar é uma entidade desenhada para o cumprimento de uma acção ou um conjunto de acções específico, através da sua manipulação pelo jogador. A função que deve servir subjuga a sua caracterização – enquanto jogadores, não nos pre-

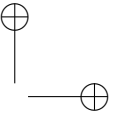
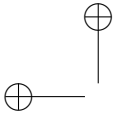


Quadro 3.4

Personagem	Avatar
Tangibilidade	Emergência
Contemplação	Intervenção

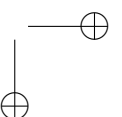
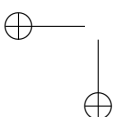
ocupamos com o que o avatar faz (como nos preocupamos no caso da personagem narrativa), mas com o que permite fazer. A necessidade de intervenção por parte do jogador (isto é, a manipulação do avatar) é o traço que distingue o avatar de outras representações do sujeito, sobretudo da personagem. Clarifiquemos então a distinção terminológica que propomos entre avatar e personagem: designamos aqui por avatar a entidade que num qualquer jogo tecnologicamente mediado permite ao sujeito intervir no universo do mesmo e influenciar o decurso dos eventos lúdicos; designamos por personagem uma representação do sujeito com que o espectador se pode identificar no interior de uma narrativa (ou de um jogo) e cujas acções são independentes da vontade e da intervenção do sujeito, neste caso, do espectador. Com isto não se pretende dizer que uma personagem não se possa transformar em avatar ou o que o avatar não se possa transformar em personagem; pretende-se, antes, reiterar que quando uma entidade funciona como avatar (isto é, admite ou – melhor – reivindica a intervenção) não funciona como personagem (isto é, admite ou – melhor – implica a contemplação).

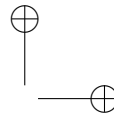
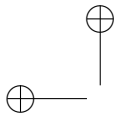
Deste modo, podemos afirmar que a personagem é uma entidade própria dos sistemas textuais assentes na tangibilidade: uma personagem existe na narrativa e a evolução da sua existência e caracterização, no universo diegético, em nada dependem do espectador. O avatar, por seu lado, é uma entidade específica dos sistemas textuais assentes na emergência: a evolução da sua caracterização e da sua existência são uma consequência da acção (o desempenho) do jogador. Na sua definição e funcionamento, estas figuras correspondem-se, portanto, com os princípios de cada um deste tipo de textos: a contemplação e a intervenção. Coloquemo-nos, então, no lugar de operadores de textos e



enunciemos duas questões. Uma: num jogo só existem avatares, não existem personagens? A outra: numa narrativa só existem personagens, não existem avatares? À primeira das questões responderemos negativamente, enquanto à segunda responderemos tendencialmente de uma forma positiva. Ou seja: num videjogo é normal que avatares e personagens coexistam; num filme, é normal apenas existirem personagens. Como sabemos, num videjogo existem entidades que o jogador pode controlar e outras cuja existência lhe é parcialmente alheia (uma vez que estas entidades, controladas pelo computador – pelo que se denomina geralmente inteligência artificial –, agem em resposta às acções do jogador) e que designaremos, por isso, como personagens. Numa narrativa fílmica, pelo seu lado, uma vez que a ingerência do espectador sobre o universo diegético lhe é vedada, todas as entidades escapam ao seu controlo (salvo no caso de narrativas fílmicas interactivas que, em função da intervenção exigida, permitem ao espectador a influência sobre os destinos das personagens – daí que este tipo de textos se aproximem em certos casos do conceito de jogo).

A ser assim, podemos afirmar que a personagem pode ser imputável enquanto o avatar não o pode ser. Estamos, portanto, aqui perante duas figuras distintas da subjectividade e duas modalidades diferentes do seu exercício: num caso, o do avatar, prevalece uma lógica praxeológica, uma vez que o que o avatar permite é a avaliação do desempenho do jogador através da manipulação do avatar – jogador e avatar emulam-se; no outro, prevalece uma lógica caractereológica, já que o que o espectador efectua é a avaliação do carácter da personagem – espectador e personagem reflectem-se. No entanto, em função da contiguidade entre jogos e narrativas a que aludimos anteriormente, também as categorias do avatar e da personagem se podem, por vezes, (con)fundir – acontece, por exemplo, nos jogos de faz-de-conta ou de *role-playing*, em que o desempenho do jogador consiste precisamente em construir uma personagem (e, nesse sentido, estes jogos aproximam-se bastante da narrativa); acontece nas narrativas interactivas, em que o destino das

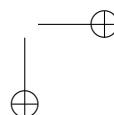
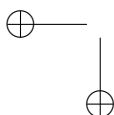


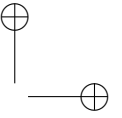
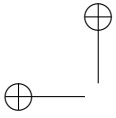


personagens é consequência da influência do espectador (e, neste caso, essas narrativas partilham características dos jogos).

Se, como referimos, o avatar pressupõe a intervenção do jogador e esta mesma intervenção condiciona a morfologia e o funcionamento do avatar, este não age, não intenciona, não causa nada. Ele é uma espécie de marioneta que precisa de ser manipulada. Ele não é mais que uma extensão do jogador no universo dos eventos lúdicos. Sem a intervenção do jogador, o avatar está em pausa, inerte. Aquilo que caracteriza radicalmente o avatar é, portanto, a sua condição de inércia. Ao contrário da personagem, a quem atribuímos, mesmo se figuradamente, a faculdade da acção, o avatar é sempre operado pelo jogador – daí, reiteramos, que o possamos qualificar como inimputável. Daí também que, no sistema textual lúdico, saber o que o avatar faz é saber o que o jogador consegue fazer com ele, uma vez que toda a lógica do jogador é claramente praxelológica: o avatar é um meio que o jogador utiliza para atingir determinados fins. O avatar é apenas um meio para um fim, e um fim que pressupõe sempre a intervenção do jogador. Portanto, toda a responsabilidade sobre o desfecho – e, poderíamos dizer, sobre o comportamento do avatar – é imputada ao jogador e não ao avatar. Com isto não quer dizer-se que um avatar não possa ser avaliado – ele é-o, aliás, frequentemente, uma vez que o avatar é um dos factores de avaliação da jogabilidade. O que nos parece é que a imputabilidade do jogador, a avaliação e julgamento do seu desempenho é, de facto, a mais preponderante. Sem a intervenção do jogador, o avatar não pode, ao contrário da personagem, ser avaliado.

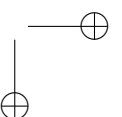
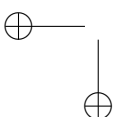
A inércia do avatar surge-nos, assim, numa dupla dimensão: cinética e volitiva. A dimensão cinética é facilmente perceptível de um ponto de vista empírico: é condição prévia de qualquer jogo que todas as acções decisivas para o seu desfecho sejam da responsabilidade do jogador – daí que o avatar, uma entidade que emula o jogador no universo lúdico, não possa agir autonomamente. À inacção do jogador corresponde necessariamente a inacção do avatar. Isto significa que o avatar não possui nunca – e este é o segundo nível, e decisivo, de análise

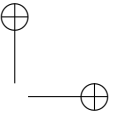
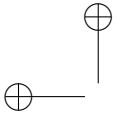




– uma vontade própria. Ao contrário da personagem, a qual manifesta uma vontade alheia ao espectador – ou ao jogador, pelo menos parcialmente, nos jogos que as possuem –, o avatar é sempre a manifestação da vontade do jogador. A necessidade ou a vontade de agir do jogador tem no avatar a ferramenta que permite avaliar o seu desempenho. Quando avaliamos um avatar utilizamos como grelha a sua adequação ao fim que nos propomos cumprir. Ele é um meio, a sua existência não tem um fim em si mesma. Quando o avatar morre, a responsabilidade não é sua. Ele é inimputável. Quem responde pelo seu estado é o jogador. Quem é avaliado é o jogador. O avatar serve em grande medida para o jogador se avaliar a si mesmo, ao seu desempenho.

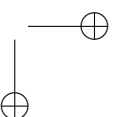
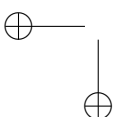
O avatar não possui, podemos dizê-lo, um carácter, apesar de ser passível de caracterização; ele só possui atributos, não possui motivos. A existência de motivos é aquilo que distingue uma personagem – ou, mais radicalmente, uma pessoa – de um avatar. A sua ausência faz com que o avatar ocupe, numa escala da integridade da subjectividade, o mais baixo dos patamares. Com isto não quer dizer-se que a caracterologia não possa ser uma disciplina apropriada ao estudo do avatar – apenas que a sua aplicação se faz aqui a partir de critérios distintos dos utilizados na análise da personagem. Como qualquer agente, a personagem pode ser estudada a partir de certos eixos e domínios da acção: o eixo do bem e do mal (axiologia), do belo e do feio (estilística), do bom e do mau (teleologia), do sim e do não (dinâmica); os domínios do ser, do ter, do querer, do poder, do saber, do dever, do fazer, do sentir e do pensar. Se aplicarmos esta dupla grelha ao avatar, logo percebermos que algumas destas categorias perdem relevância: acontece com o eixo do bem e do mal (se ele é inimputável, não adiantam à sua caracterização considerações de ordem ética) ou do bom e do mau (são as acções do jogador que interessa avaliar), assim como com as categorias do querer, do saber, do dever, do fazer, do sentir e do pensar (como vimos, o avatar não quer nem faz nada, não sabe, nem deve, nem sente, nem pensa). Clarifiquemos então a relevância dos restantes eixos e dos domínios na caracterização do avatar: por um lado, o avatar pode ser

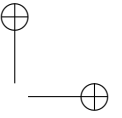
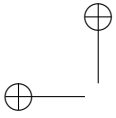




avaliado a partir de atributos estilísticos (o belo e o feio – trata-se da sua caracterização, mas não do seu carácter) e dinâmicos (o sim e o não – trata-se, na sua manipulação, de averiguar a correspondência entre as causas aos efeitos); por outro lado, uma vez que o avatar serve o desempenho do jogador (ao nível das causas e dos efeitos), torna-se de grande relevância saber se ele é um bom ou um mau dispositivo, isto é, adequado ao objectivo do jogador – domínios como o ser, o ter e o poder preservam, desse modo, a sua relevância: porque aquilo que o jogador pode fazer depende do que o avatar é, tem e permite, isto é, da sua identidade e dos respectivos atributos. O jogador deve, portanto, conhecer e dominar os atributos do avatar para melhor o manipular. É a partir deles, e da sua definição prévia pelo autor do jogo, que o jogador vai efectuar o seu desempenho.

O desempenho do jogador, por seu lado, pode ser contemplado como uma narrativa: quando vemos alguém jogar, tomamos o avatar (e mesmo o jogador) como uma espécie de personagem – o avatar torna-se, necessariamente, numa personagem da narrativa da actividade lúdica. Portanto, se todo o jogo, a partir do momento em que é jogado, pode ser entendido como uma narrativa, o avatar torna-se uma personagem dessa narrativa; mas o próprio jogador torna-se, também ele, personagem: quando vemos alguém jogar, estamos a presenciar uma narrativa. Podemos aqui falar, então, de uma dupla narrativa: a do próprio jogo enquanto texto e a da própria actividade de jogar. Este duplo nível narrativo pode ser entendido no contexto da caractereologia se pensarmos que dos aspectos característicos da personagem, existem alguns que são comungados pelo avatar e outros que são comungados pelo jogador. Vejamos: à medida que o jogo é jogado e se transforma em narrativa, o avatar transforma-se num personagem (ele muda, ele possui uma história, um início e um fim); mas, mais importante, à medida que o jogador joga, este age e nessa acção, ele assume como suas muitas das características da personagem: ele é bem ou mal sucedido (eixo da axiologia), o seu estilo é belo ou feio (eixo da estilística), ele deve operar de determinado modo (domínios do dever e do proce-

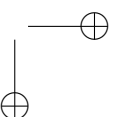
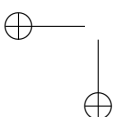


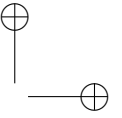
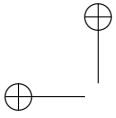


der), ele possui um certo saber (como fazer), ele pensa acerca do jogo (uma posição crítica ou analítica), ele sente (nos extremos, desolação ou êxtase). Assim sendo, podemos dizer que a caractereologia pode ser entendida como uma disciplina propícia ao estudo do agente na narrativa (a personagem), no jogo (o avatar) e na própria actividade lúdica (quando o jogador se torna, através da actividade que desenvolve, personagem de uma narrativa).

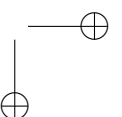
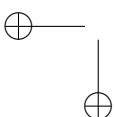
O avatar seria então uma espécie de prótese que uniria dois lugares, dois universos: o diegético e o discursivo. Através dele, o jogador, operando no nível discursivo, pode intervir no mundo do jogo, no nível diegético. Daí que possamos falar quer do avatar quer da personagem, apesar da sua morfologia e funcionamento distintos, enquanto extensões da subjectividade. No texto lúdico, o avatar funciona como prótese através da manipulação que permite – o jogador utiliza o avatar como um meio de influência e teste. No texto narrativo, a personagem pode ser vista como uma prótese que, através da representação, permite a identificação do sujeito com uma entidade alheia. E é a partir desta concepção da personagem e do avatar como próteses que podemos, talvez, entender melhor em que medida eles constituem formas de poder e lugares modelares do sujeito: através deles o jogador como o espectador podem imergir num mundo de ilusão, num universo diegético – o jogador para intervir, o espectador para contemplar.

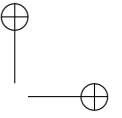
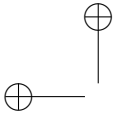
Se tanto o avatar como a personagem podem ser vistos como tecnologias da ilusão, a relação do sujeito com cada uma destas figuras assume, porém, contornos diferentes. Se no decurso de uma narrativa o espectador se apaga perante a personagem e entra na história, de algum modo, a partir da avaliação que faz das atitudes e motivações daquela e da expectativa que cria para o seu destino, o avatar apaga-se perante o jogador e toda a sua existência no universo lúdico é não apenas uma consequência das acções do jogador, mas, sobretudo, um índice do desempenho deste – o jogador cria expectativas para si próprio, mais do que para o avatar. Daí o uso exemplar e recorrente do plano subjectivo – que corresponderia a um mais elevado grau de apagamento do in-





terface e do avatar – num grande número de jogos, tentando colocar o jogador numa relação tão directa quanto possível com os acontecimentos lúdicos; daí o uso tão esporádico do plano subjectivo na narrativa fílmica, que tende a estabelecer para o espectador um lugar privilegiado – e exterior – de contemplação das personagens e das suas acções. Se mais evidências fossem necessárias acerca da distinção entre avatar e personagem e dos laços afectivos e cognitivos que com eles o sujeito estabelece, podemos ainda referir a relação do jogador e do espectador com a morte do avatar e da personagem: ao passo que a morte do avatar, no momento em que se perde o jogo, é uma espécie de morte simbólica do jogador (daí que o jogador diga para si mesmo “morri!”), a morte da personagem é sempre a morte de outrém, e por isso objecto de uma emoção que o espectador experimenta em relação a um terceiro. Também deste modo se pode atestar a incompatibilidade existente entre as figuras do avatar e da personagem – e, necessariamente, do jogador e do espectador.



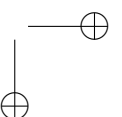
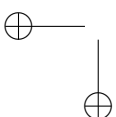


Capítulo 3

Transparência e interpelação

Depois da análise de duas figuras fundamentais das modalidades de acesso do sujeito ao texto, o avatar e a personagem, abordamos agora duas estratégias discursivas que atravessam toda a textualidade e que se revelam exemplares para entendermos de que modo o sujeito se relaciona com uma determinada obra. Importa dizer que, mau grado a relevância que assumem nos sistemas textuais aqui em análise, o narrativo e o lúdico, estas podem ser encontradas na operacionalização de todas as tecnologias da mediação. São elas a transparência e a interpelação. De alguma forma, transparência e interpelação são estratégias que predominam nos tipos de texto que aqui analisamos, respectivamente, nas narrativas e nos jogos.

O predomínio da transparência na tradição narrativa é facilmente constatável: convencionalmente, a narrativa oferece-se como um gênero do discurso em que o meio se apaga para melhor se apresentarem os acontecimentos da história que se está a relatar – toda as premissas formais do cinema de Hollywood, por exemplo, assentam nesse propósito, mas o mesmo sucede na generalidade da ficção literária. A interpelação, por seu lado, predomina na tradição lúdica: convencionalmente, o jogo oferece-se como um tipo de texto em que ao sujeito é exigida a manipulação do dispositivo em função do propósito a alcançar. A ser assim, podemos dizer que se a transparência serve a contemplação, a

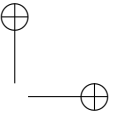
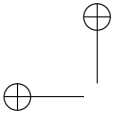


Quadro 3.5

Transparência	Interpelação
Narrativa	Jogo
Transmissão	Reciprocidade

interpelação serve a intervenção, e que se uma serve o relato, a outra serve o desafio. Estas duas estratégias podem ser apresentadas diagramaticamente da seguinte forma: na transparência, o vector comunicacional que se desenha entre o emissor do texto e o receptor do mesmo, privilegia o primeiro na sua produção – existe, portanto, uma assimetria de poder que sacrifica a intervenção e a reciprocidade em benefício da contemplação e da transmissão; na interpelação, o vector que se desenha tende a assumir uma dupla direcção e a proporcionar um equilíbrio simétrico entre emissor e receptor – a responsabilidade pela produção do texto é, de algum modo, repartida, sendo que a intervenção exige a reciprocidade e a reciprocidade implica a intervenção. Assim, tomando a narrativa como paradigma da transparência, podemos dizer que esta é uma estratégia que se desenha a partir da acção relatada como central – a interpelação, se surge, revela-se como reforço de uma contemplação apropriada dos acontecimentos. Na interpelação, pelo seu lado, podemos falar de uma estratégia que se desenha a partir da acção desempenhada como central – se surge, a transparência revela-se como condição de uma intervenção adequada sobre os acontecimentos.

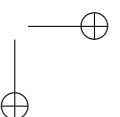
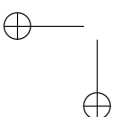
O que queremos dizer com isto? Em primeiro lugar, que a transparência é uma estratégia determinada pelo autor em função da teleologia do texto e que, tendencialmente, em nada depende do espectador de uma narrativa – o papel deste é, aliás, deliberadamente cingido a uma atitude contemplativa. Não pensemos, como referimos, que esta estratégia da transparência seja exclusiva da narrativa – muitos são os jogos que procuram essa mesma transparência, ainda que não possam nunca abdicar da intervenção como princípio fundamental. O jogo requer sempre uma interpelação, um repto ou um desafio lançado ao jogador

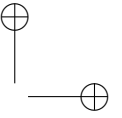
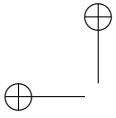


aos quais a transparência deve dar consistência. Em segundo lugar, que a interpelação é uma estratégia que, apesar de previamente determinada pelo autor, requer do destinatário uma participação necessária – o papel deste exige uma atitude interventiva. Não pensemos, contudo, que o princípio da interpelação é exclusivo do jogo – muitas são as narrativas que procuram essa mesma interpelação, ainda que não possam nunca abdicar da contemplação como princípio fundamental. A narrativa requer sempre uma transparência, uma crença ou um relato aos quais a interpelação deve dar intensidade.

Portanto: se a transparência é uma estratégia que se desenha a partir de um tema – uma ideia que condensa, abstrai e sumariza a diegese, os acontecimentos da história –, ela tende a privilegiar o relato das acções – narrar é precisamente descrever acções e estas são eleitas como o alvo do discurso, apresentadas segundo pressupostos de clausura e evidência; se a interpelação é uma estratégia que se desenha em função de um processo – o desempenho, o contributo do jogador para o texto –, ela tende a testar acções – jogar é precisamente executar acções e estas são eleitas como condição do discurso, suscitadas segundo pressupostos de escolha e resposta.

Uma análise ainda mais detalhada desta relação entre sistemas e estratégias discursivas pode conduzir-nos a outras constatações. Assim, na narrativa factual podemos dizer que a transparência nos tende a aparecer no seu grau mais elevado, isto é, que o discurso privilegia fundamentalmente a história em detrimento do enredo – importa sempre mais o testemunho dos factos do que a sua elaboração através do discurso. Na narrativa ficcional, por seu lado, ainda que a transparência vise necessariamente o relato de uma história, ela é conseguida sobretudo ao nível do enredo – todas as normas, procedimentos e dispositivos da narrativa fílmica ficcional são mobilizados precisamente no sentido de garantir ao espectador um lugar privilegiado para observar os acontecimentos. Se passarmos para a análise do jogo, podemos constatar que o teste pode chegar a minimizar a transparência e maximizar a interpelação – como acontece nos jogos que predominantemente as-

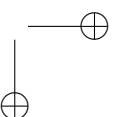
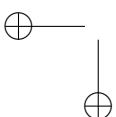


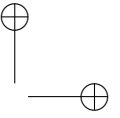
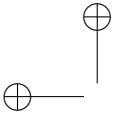


sentam na decisão como procedimento fundamental. Em sentido contrário, podemos dizer que os jogos assentes na execução maximizam a transparência e reduzem a interpelação.

Seja de que modo for, devemos ter sempre em atenção que as estratégias de transparência e de interpelação condicionam e são condicionadas necessariamente pelos objectivos que estruturam cada texto. Não fosse ela perigosamente simplista e poderíamos dizer que todos os textos se distribuem entre um máximo de actividade, permitida pela interpelação, e um máximo de passividade, propiciada pela transparência, por parte do destinatário – ao que corresponderia, no primeiro caso, um poder fundamental deste e no segundo um poder fundamental do emissor. Emissor e destinatário podem, portanto, assumir na textualidade relações mais ou menos assimétricas de poder e participação em função da estratégia adoptada. No fundo, é como se tudo se jogasse entre dois modelos textuais fundamentais: de um lado uma concepção do texto como algo fechado, definitivo, circunscrito, ordenado e perene – princípio da tangibilidade aliado à transparência; do outro, um texto aberto, casual, mutante, provocador e contingente – princípio da emergência aliado à interpelação. Por um lado, uma tendência – que poderíamos identificar com a tradição narrativa convencional – que privilegia uma transparência absoluta da diegese, com o seu requisito essencial de suspensão da incredulidade e as suas normas de verosimilhança, capazes de fazer acreditar na ficção como realidade. Transparência, verosimilhança e crença constituiriam desse modo uma espécie de normativa quase dogmática da textualidade narrativa. Por outro, uma tendência – que poderemos identificar com a tradição lúdica – que privilegia o desafio, com os seus requisitos de competência, as suas garantias de imprevisibilidade do desfecho, de risco do desempenho e de reciprocidade da influência. Interpelação, risco e influência constituiriam, por seu lado, o núcleo da textualidade lúdica.

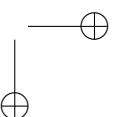
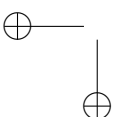
Se a narrativa encontra tradicionalmente o seu conforto discursivo nesta crença num universo diegético que, na sua autonomia lógica, se basta a si próprio, é porque todo um trabalho de apagamento do meio,

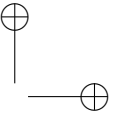
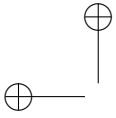




em favor da inteligibilidade narrativa, se impôs como norma criativa. E, contudo, uma propensão para a sua diluição ou desafio a cada passo é identificável. O propósito torna-se, então, em muitos casos, estilizar a univocidade, a fixidez, a perenidade do texto e, a partir de cada estilhaço, reivindicar a leitura como uma espécie de desafio. Cada texto não é então um único texto, mas uma rede combinatória de trajectos e de sentidos, um alvo de uma lexicologia plural. O texto narrativo, habitualmente assente numa transparência absoluta da diegese, passa a promover e a reivindicar explicitamente o esforço analítico, crítico, cognitivo ou experiencial do receptor. Convidado ou impelido, este tem de intervir. E ao intervir coloca-se também ele em jogo. O texto narrativo passa então a funcionar num sofisticado regime de mútua interpelação – entre emissor e receptor – e o papel deste denota um incremento claro ao nível da intervenção. Do mesmo modo, se o texto lúdico, desde sempre, mas sobretudo com os videojogos, tomou como preceito criativo a intervenção do jogador, dedica cada vez maior atenção à transparência, sobretudo ao nível da verosimilhança diegética que procura e da busca de uma cada vez maior fiabilidade da reciprocidade entre propósito e consequência, entre causa e efeito das acções do jogador. Todo o desenvolvimento das próteses e dos interfaces lúdicos aponta nesse duplo sentido: maior transparência e melhor interpelação. Do mesmo modo, toda a tecnologia narrativa, se não cessou de procurar a transparência, procurou sempre complementá-la com estratégias de interpelação do espectador, dando aos enredos a morfologia do puzzle, do enigma, do desafio.

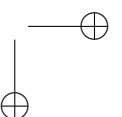
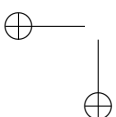
A ser assim, podemos dizer que estas duas estratégias, correspondendo a duas modalidades distintas de relação do sujeito (enquanto autor, jogador e espectador) com as tecnologias textuais, são determinadas pelo (e determinam o) sistema e o meio em que uma obra é concebida e implementada. Se a transparência remete para um apagamento tendencial do meio, tentando proporcionar um transporte imediato do receptor para o universo diegético, a interpelação releva a importância do meio na relação entre receptor e universo diegético. Se na transpa-

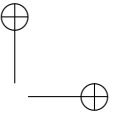
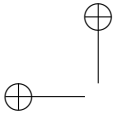




rência o meio tende a elidir-se, na interpelação o meio tende a impor-se. A transparência quase nos levaria a ver um texto como uma mensagem sem meio. A interpelação quase nos levaria, no limite, a ver o meio como co-autor do texto. Aliás, do mesmo modo que o meio na interpelação parece reivindicar um papel na criação do texto, o mesmo sucede com o receptor do mesmo – na medida em que ele tem de intervir, ele assume-se, de alguma forma, como autor do texto. Podemos, portanto, notar que à medida que nos afastamos da transparência e nos aproximamos da interpelação – ou, em termos gerais, à medida que nos afastamos da narrativa e nos aproximamos do jogo –, a soberania do autor vai diminuindo e uma partilha de autoridade sobre o texto vai-se acentuando. E, contudo, não podemos deixar de notar uma tendência de certos jogos para uma busca da transparência, de modo a criar um universo lúdico imediatamente imersivo e intuitivo através da verosimilhança do universo diegético. Nem podemos deixar de notar a tendência de certas modalidades narrativas para fazer perigar a evidência ou a integridade do universo narrativo, assumindo-se como provocação e interpelação do destinatário – seja através da intervenção sobre o próprio texto, seja através da ironia ou do desafio.

Quer isto dizer que se, na narrativa, o incremento de intervenção do espectador sobre o texto – como sucede nas narrativas interactivas – tende a aproximar o relato do desafio, isto é, a transformar de algum modo o espectador em jogador, a busca de um universo diegético verosímil nos jogos transforma de algum modo o jogador em espectador. E permite verificar também que, mau grado os desafios e as subversões que pontualmente acometem os seus códigos de transparência, existe uma veemência e uma resiliência da matriz convencional da narrativa. A narrativa perdura, inevitavelmente, e perdura arreigada, maioritariamente, na sua morfologia canónica. Do mesmo modo, podemos constatar que, mesmo nos jogos que pressupõem a criação e a manutenção – por tempo indeterminado e num espaço eventualmente indelimitável – de um universo diegético, como acontece nos *role-playing games* ou nos jogos *open-ended*, algo como a interpelação não cessa de se verifi-

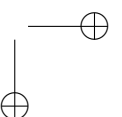
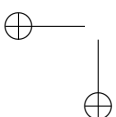


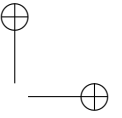
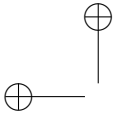


car – mesmo quando não existe um objectivo claramente pressuposto, a própria criação desse universo é, em si, um propósito do jogo.

Temos assim que transparência e interpelação desenham um eixo onde as estratégias textuais que determinam a relação entre emissor e destinatário se podem distribuir. A forma como gerimos e tecemos os significantes, isto é, como desenhamos e utilizamos os textos abre-se a uma pluralidade de objectivos: por um lado, os textos lúdicos, onde a provocação, o desafio, a incerteza se assumem como interpelação do destinatário, incitam à intervenção deste – excepcionalmente, essa interpelação pode ser verificada em textos narrativos, sendo que o espectador se transforma em jogador –; por outro, os textos narrativos, onde o deslumbramento, o envolvimento, a evocação é garantida pela transparência, incitam o destinatário à contemplação – excepcionalmente, essa transparência pode ser verificada em textos lúdicos, sendo que o jogador se transforma em espectador. Que estas duas tendências não sejam excludentes só atesta que o investimento emocional e cognitivo do sujeito perante um texto pode assumir uma extrema amplitude.

Interpelação e transparência são apenas duas das modalidades estratégicas – as mais importantes, contudo – que podem determinar quer a concepção quer o uso de um texto. Identificamos de seguida duas outras modalidades que nos parecem relevantes para entender a tecnologia textual ao nível das estratégias discursivas. Se é verdade que as tecnologias podem ou devem ser vistas como próteses ou extensões do sujeito, e que, nessa medida, o seu uso progressivo tende a diluir a fronteira que inicialmente se parece impor entre artifício e natureza – o que quer dizer que, de algum modo, toda a tecnologia tende a integrar-se no ambiente humano ao ponto de desaparecer da consciência do sujeito (tal corresponderia, no fundo, à radicalização da estratégia textual da transparência que anteriormente enunciámos e caracterizámos) –, não é menos verdade que, de uma forma ou outra, um determinado meio acaba por tornar deliberadamente notada a sua presença e a sua condição de artefacto – com consequências, necessariamente, ao nível do discurso. Estas estratégias de concepção e uso do texto que se ca-

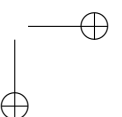
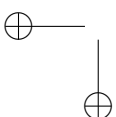


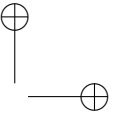
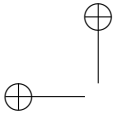


racterizam pela atenção dada ao meio enquanto tal receberão aqui a designação de reflexividade tecnológica. Com esta ideia pretendemos assinalar o modo como o sujeito, quando confrontado com um texto, ganha uma consciência clara e imediata do seu entorno tecnológico.

Distribuindo as diversas modalidades de reflexividade tecnológica numa grelha, podemos dizer que a transparência, na medida em que tende a apagar a consciência dos dispositivos técnicos, corresponderia ao seu nível mais discreto – aliás, no limite, o objectivo desta estratégia seria a obliteração absoluta do meio e a total incorporação da prótese pelo sujeito. Quanto à interpelação, ela seria a mais proveitosa das modalidades reflexivas: a utilização do meio pelo sujeito – enquanto autor ou enquanto utilizador – é absolutamente consciente, quer de um ponto de vista teleológico quer de um ponto de vista funcional. É na medida em que o sujeito domina a utilização do meio que ele ganha consciência do seu lugar em relação a este. Neste caso, a premissa de utilização do meio implica a reciprocidade.

Uma outra modalidade em que a reflexividade tecnológica se pode manifestar pode ser enunciada através do conceito de estranheza. Através dele designamos a possibilidade que o meio faculta de introduzir desvios ou subversões nas expectativas de utilização que lhe são próprias e nas convenções discursivas dos textos que originam e veiculam. A estranheza consiste em, através de uma atitude provocatória ou escandalosa, causar inquietação no destinatário da mensagem. De algum modo, podemos dizer que a estranheza encontra na interpelação algum género de correspondência, ainda que com uma significativa diferença: onde a interpelação se assume, na utilização do texto, como premissa evidente, a estranheza assume-se como desvio inquietante. A estranheza resultará da introdução num texto de qualquer elemento discursivo exógeno às suas convenções formais ou aos seus padrões funcionais. Assim, onde a interpelação pressupõe que texto e meio se encontrem numa conformidade formal e funcional que deliberadamente convoca a participação do destinatário, a estranheza implica que o meio e o texto criem, inadvertidamente para o destinatário, alguma espécie

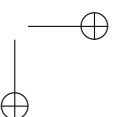
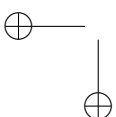


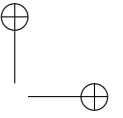
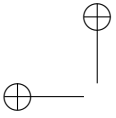


de deformação ou disfuncionalidade na relação que aquele estabelece com o dispositivo. Estranheza e interpelação implicariam, portanto, algum grau de negociação entre emissor e destinatário na utilização de um meio e na configuração estratégica de um texto.

Assim, se a transparência enunciativa corresponde a um máximo apagamento do meio, à sua obliteração, a estranheza e a interpelação seriam uma espécie de patamar intermédio de mediação. Prosseguindo nesta gradação, podemos encontrar no extremo oposto a estratégia da falibilidade, a qual seria, portanto, a mais radicalmente perturbadora forma de relação entre o meio e o sujeito. Ao destruir toda a possibilidade do fenómeno comunicacional, a falibilidade, ou avaria, funciona como uma espécie de negação da própria textualidade enquanto processo comunicacional. Neste caso, a disjunção entre sujeito e meio ou entre texto e destinatário é absoluta. A falibilidade seria – quando aproveitada com intuítos criativos – uma radicalização da prática da estranheza: a negação total de convenções formais ou padrões funcionais de um meio ou de um texto.

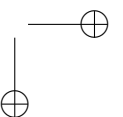
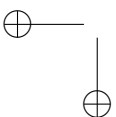
Estas quatro modalidades da reflexividade tecnológica correspondem, portanto, a outros tantos graus ou géneros de imersão do sujeito na obra: a transparência tenderia a valorizar de sobremaneira o conteúdo, submetendo-lhe a forma – daí que sirva tão bem ao design narrativo convencional, ao relato de acontecimentos –; a interpelação tenderia a relevar a forma como condição do conteúdo – daí que sirva tão bem ao design lúdico convencional, ao desafio de desempenhos –; a estranheza tenderia a instabilizar a forma através do conteúdo – daí a inquietação que provoca na hermenêutica narrativa –; a falibilidade tenderia a negar o conteúdo através da forma – daí a perturbação que provoca no desempenho lúdico. De uma imersão total através da transparência enunciativa a uma disjunção radical através da falibilidade, passando pela reciprocidade da interpelação e pelo sobressalto da estranheza, é possível identificar várias estratégias tecno-discursivas e propor múltiplas modalidades textuais.

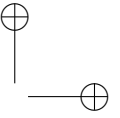
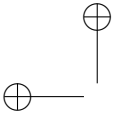




Quadro 3.6

Estranheza	Falibilidade
Instabilização	Ruptura



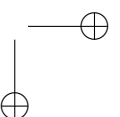
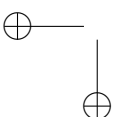


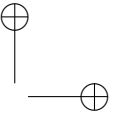
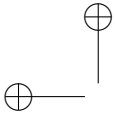
Capítulo 4

Emergência e tangibilidade

Qualquer texto contém no seu design as premissas e os propósitos da sua utilização. As convenções formais, os padrões funcionais, as estratégias textuais e as tecnologias mediáticas estipulam os modos como o texto serve determinados fins e pode ser nesse sentido operado. Todos temos consciência que um jogo e uma narrativa enquanto sistemas textuais estão submetidos aos constrangimentos e virtualidades que todos estes elementos implicam – é em relação a eles que se estabelece aquilo que designamos por dinâmica textual, ou seja, os modos como a matriz de um texto pressupõe as versões que pode originar. Esta noção de dinâmica textual servir-nos-á então para averiguar em que medida podemos diferenciar a articulação entre as premissas e os propósitos num texto lúdico e num texto narrativo.

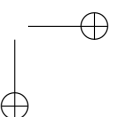
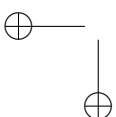
São os conceitos de tangibilidade e de emergência que nos permitirão caracterizar e reflectir acerca da dinâmica textual, isto é, das modalidades de utilização e de produção de um texto. Como sabemos, na narrativa, o autor tende a oferecer a obra como um conjunto tangível de significantes. Ao dizermos tangível, sugerimos que o texto exhibe (ou aspira a) uma perenidade e uma clausura tendencialmente invioláveis. Com tangibilidade pretendemos resumir a ideia, tão cara aos processos de interpretação, do que ‘está no texto’. Falamos por isso de tangível no sentido de uma contraposição ao virtual: qualquer

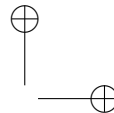
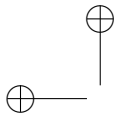




narrativa contém o potencial de infindáveis leituras, e essas inesgotáveis leituras constituem a virtualidade do texto narrativo. Apesar dessa virtualidade inesgotável, sabemos, contudo, que todas as leituras, todos os processos de descodificação, decifração ou interpretação mais ou menos complexos são operações que remetem inevitavelmente para um texto mais ou menos fechado, mais ou menos fixo, mais ou menos blindado. Labiríntica, transversal, desconstrutiva, sumária, exaustiva, heterodoxa, ortodoxa ou subjectiva, seja qual for a tipologia da leitura, ela efectuar-se-á inevitavelmente a partir de um centro: o próprio texto. E aquilo que *não está* no texto não lhe pode pertencer. Cada leitura é inevitavelmente uma passagem da tangibilidade à virtualidade, mas uma virtualidade meramente interpretativa; uma virtualidade que refaz o texto, a sua semântica, que procura explorar ou esgotar os seus possíveis, mas o faz com a tangibilidade como referencial de aceitação. A tangibilidade afigura-se como critério securitário da integridade da narrativa. Quando a tangibilidade domina a dinâmica de um texto, este tende a apresentar-se como uma unidade autónoma – e daí que, nesse caso, quando um texto dá origem a outros textos (adaptações, comentários, análises, etc.), estes são já novos textos, exteriores à tangibilidade do texto-matriz, novas unidades reconhecíveis na sua autonomia. Cada um desses textos constitui, portanto, uma nova matriz, com novos critérios de tangibilidade. A tangibilidade tende, portanto, a estabilizar os textos na sua autonomia, integridade e unidade – ou seja, a configurá-los como objectos. Este objecto é visto como o centro de uma rede infindável de textos, que a sua matriz permite gerar, mas que dela se apartam.

A emergência, conceito com que designamos a outra modalidade da dinâmica textual, distingue-se da tangibilidade exactamente na medida em que a matriz do texto contém já as premissas que determinarão quais as versões que podem ser originadas a partir da matriz textual. O texto deixaria, neste caso, de ser o centro de uma rede inumerável de outros textos, mas antes o domínio que abarca todos os textos previstos pela própria matriz. Assim, se a tangibilidade serve melhor à carac-



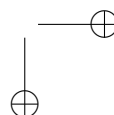
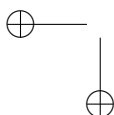


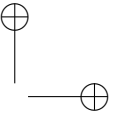
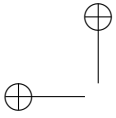
Quadro 3.7

Tangibilidade	Emergência
Narrativa	Jogo
Centro	Domínio

terização da narrativa, pelos atributos de perenidade e fechamento que circunscrevem a matriz desta, a emergência serve melhor à caracterização do jogo, pelos atributos de volatilidade e abertura que implicam as versões em que este é actualizado.

Não quer tal significar que no jogo a tangibilidade esteja ausente, mas sim que esta convive com a – ou, melhor dizendo, é superada pela – emergência. A importância da tangibilidade para o texto lúdico – a qual consiste no conjunto de regras, constrangimentos, recursos e objectivos que constituem o jogo e condicionam a intervenção do jogador – apaga-se porque a relevância maior do jogo advém precisamente das versões em que este é actualizado, ou seja, não do que está no texto, mas da emergência dos seus possíveis. De onde advém essa emergência? Da possibilidade fulcral do texto lúdico: a reciprocidade. Aqui, o virtual é exigido pelo próprio texto num sentido diferente dos textos tangíveis: enquanto na narrativa, o virtual opera centriptamente em relação à tangibilidade, uma vez que toda a hermenêutica se aproxima de um centro que é a matriz textual, mesmo se oferece as interpretações ou versões mais delirantes, no jogo, a emergência opera centrifugamente em termos de virtualidade, uma vez que todos os desempenhos expandem o domínio das versões, respeitando, contudo, as premissas de uma matriz. O virtual da narrativa, que se concretiza nas suas leituras, tende, através da hermenêutica, a aproximar-se do texto – a tangibilidade da matriz assume-se como centralidade convergente de uma rede de possibilidades interpretativas –; o virtual do jogo, que se concretiza nos seus resultados, tende, através do desempenho, a afastar-se do texto – a emergência das versões assume-se como divergência reiterada de desfechos possíveis. Assim, podemos constatar que, apesar dos requisitos

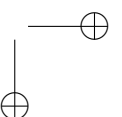
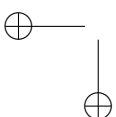


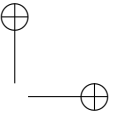
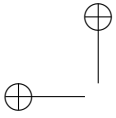


de intervenção do destinatário, e da emergente multiplicidade das suas versões, o texto lúdico possui uma tangibilidade, um centro matricial a partir do qual cada versão pode ter lugar; porém, reforçamos esta ideia, essa tangibilidade, sendo uma condição de funcionamento do texto, não é um factor distintivo – aquilo que distingue o jogo é precisamente esse carácter emergente, essa necessidade de uma intervenção sobre o texto, essa imprevisibilidade de cada actualização.

É nesta rede de relações, simultaneamente de dissenção e de imbricação, entre intervenção e contemplação, entre tangibilidade e emergência, que se distribuem os textos narrativos e lúdicos. A saber: não é fácil, e talvez seja dispensável, localizar peremptória e definitivamente a diferença ontológica entre a textualidade narrativa e a textualidade lúdica; talvez seja dificilmente viável, sequer, a discriminação fenomenológica de ambas as textualidades. O que interessa aqui reter talvez seja – arriscamos – a ideia de uma sistemática vectorialmente oponível, mas não completamente excludente: toda a possibilidade de uma distinção ontológica ou fenomenológica entre jogos e narrativas apenas pode ser averiguada, parece-nos, a partir da contraposição dos pressupostos de cada sistema e dos regimes, princípios e operações que os textos resultantes implicam. E essa contraposição tende para incompatibilidades várias, mas nunca definitivas: incompatibilidade entre a intervenção e a contemplação – tendencialmente, quando intervimos não contemplamos e quando contemplamos não intervimos; entre o desafio e o relato – quando desafiados, não narramos; entre tangibilidade e emergência – o que está no texto e o que advém dele.

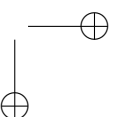
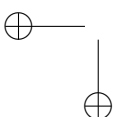
Se essa distinção entre tangibilidade e emergência se torna notória do ponto de vista do utilizador, ela não é indiferente, como sugerimos, ao trabalho e ao poder do autor – no fim de contas, o responsável pela dinâmica textual subjacente à obra. Na narrativa, o autor ocupa o lugar, de autoridade, onde cada leitor deverá sempre voltar para confrontar a sua leitura. A figura do autor, mesmo se anónima, mantém-se como entidade a partir da qual toda a interpretação deverá ganhar evidência ou legitimidade – se a leitura deturpa ou assevera, se desconstrói ou ca-

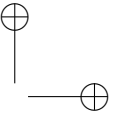
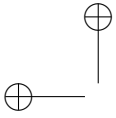




noniza, toda a averiguação da sua intenção e do seu efeito decorrerá da contraposição entre a estratégia do espectador e a estratégia do autor, o seu responsável primordial. O lugar do autor, não o devemos esquecer, é o lugar da autoridade – e a autoridade é o selo da tangibilidade: pertence ao texto, no limite, o que o autor lá coloca. No jogo, por seu lado, o autor sofre uma espécie de apagamento. Não que o jogo não possua um autor – nenhum texto existe sem um autor. Mas o autor pouco mais pode fazer que enunciar as regras e os objectivos do texto lúdico – isto é, assegurar a sua tangibilidade. O autor da narrativa é o árbitro de uma interpretação, o autor do jogo é o legislador de uma regulamentação. Onde a narrativa se abre ao devaneio semântico, o jogo fecha-se na sua estrita legalidade. Onde a narrativa reivindica a virtualidade hermenêutica, o rastreio exaustivo de todas as suas implicações, o jogo exige a constrição das regras e dos objectivos. Porque o jogo exige sempre uma qualquer intervenção, lança um desafio e pressupõe o risco, o seu sistema reivindica, como dinâmica textual, a emergência. Porque a narrativa solicita uma justeza avaliativa e aspira à precisão hermenêutica, o seu sistema privilegia, na dinâmica textual, a tangibilidade. Emergência e tangibilidade desenham, então, uma espécie de eixo a partir do qual poderemos inscrever os lugares de poder do autor em cada um dos sistemas textuais: se nos aproximamos do pólo da emergência, o poder do autor tende a desvanecer e a sua figura a apagar-se em benefício do jogador; se nos aproximamos do pólo da tangibilidade, o poder do autor reforça-se e a sua figura ganha proeminência sobre o espectador.

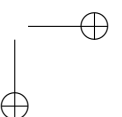
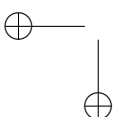
Apesar da correspondência de princípio e genérica que encontramos entre emergência e jogo, por um lado, e tangibilidade e narrativa, por outro, não devemos assumir como liminares estas distinções. Queremos com isto dizer que a nem a tangibilidade nem a emergência de um texto permite classificá-los definitivamente como jogos ou como narrativas. Por um lado, uma narrativa pode ser emergente se a sua matriz textual prevê mais que uma possibilidade de actualização, isto é, se permite a realização de escolhas por parte do destinatário que determinam o decurso e o desfecho dos acontecimentos. Por outro, a

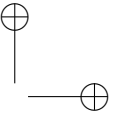
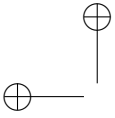




dinâmica textual de um jogo requer um objecto tangível – o conjunto de leis, objectivos, recursos, etc. que permitem a sua actualização. E não devemos esquecer, igualmente, que cada actualização do jogo origina um objecto tangível, isto é, uma matriz – se a emergência é o que permite falar do jogo enquanto actividade, ou seja, como o processo que medeia entre uma decisão e uma execução, a tangibilidade é o que permite falar do jogo enquanto objecto. Do mesmo modo, não devemos esquecer-nos que, de alguma forma, toda a hermenêutica de uma narrativa consiste em fazer da interpretação uma espécie de jogo, isto é, de criação de versões – análises, críticas, resumos, adaptações, etc. – de um mesmo texto, sendo que essas versões se constituem em novas matrizes, autónomas em relação à matriz originária. O grau de tangibilidade ou de emergência de um texto, isto é, o modo como este prevê, a partir da matriz, as modalidades das suas versões, assegura, portanto, que ele se aproxima mais da narrativa ou do jogo, mas não o qualifica necessariamente como tal.

Emergência e tangibilidade são, então, conceitos da textualidade em geral que permitem explicar parcialmente a diferença entre jogos e narrativas. Do mesmo modo, podemos dizer que existem meios que servem melhor uma ou outra destas modalidades textuais. Podemos efectuar uma discriminação binária que não sendo prescritiva, é ilustrativa: por exemplo, o elevado índice de emergência – tendência para a intervenção e a reciprocidade – que podemos identificar na oralidade, no computador ou no telefone tenderiam a propiciar o jogo; por outro lado, o elevado grau de tangibilidade – inibição da intervenção e da reciprocidade – que encontramos na escrita, no cinema ou na televisão propiciariam sobretudo a narrativa. Que também esta divisão não seja absoluta fica bem atestado pela diversidade textual que cada um daqueles meios permite. Em todo o caso, estes dois conceitos parecem-nos determinantes para compreender de que modo a dinâmica textual permite operar discursivamente sobre e a partir das tecnologias.

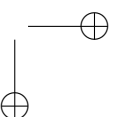
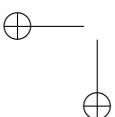




Capítulo 5

Corpo

Passamos agora da análise e caracterização das modalidades discursivas e da relação que podem estabelecer com as tecnologias para a análise de alguns dos dispositivos técnicos que nos parecem fundamentais numa análise do jogo e da narrativa. Nenhuma análise das tecnologias textuais pode dispensar a análise do corpo enquanto fundamental e primeiro interface comunicacional. O seu potencial semiótico está bem patente na capacidade que exhibe para imitar e inventar entidades – seja, de modo formal (no trabalho do actor, por exemplo), seja, de modo informal (nas brincadeiras mais prosaicas, por exemplo). A capacidade de imitação é bem atestada pela etimologia do termo mímica, a qual claramente remete para *mimesis*. No entanto, mau grado esta radicalidade etimológica do termo, não podemos cingir a capacidade poética e semiótica do corpo a qualquer ideia restrita de imitação. O corpo deve ser visto como uma tecnologia da ilusão, isto é, como um dispositivo de textualização. Enquanto tal, o aproveitamento do potencial discursivo do corpo permite não só a imitação literal como procedimento, mas igualmente criar e transmitir um conjunto de ideias da mais variada complexidade e abrangência: pessoas, objectos, acções, pensamentos ou emoções podem, no limite, ser, de uma forma metonímica ou metafórica, representados através do corpo. Mas o corpo permite também a acção, o desempenho de uma série de funções ou actividades.

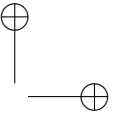
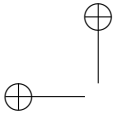


Quadro 3.8

Mímica	Cinética
Expressão	Função
Gesto	Operação

Em função desta dupla utilização do corpo, dividiremos a sua análise em duas áreas (disciplinares, quase nos arriscaríamos a afirmar): a mímica e a cinética. A primeira ocupar-se-á da capacidade expressiva do corpo. A segunda ocupar-se-á da sua capacidade funcional. Para ilustrar, na sua dimensão mínima, estes dois conceitos socorrer-nos-emos das noções de gesto e de operação. Tomaremos aqui o conceito de gesto num sentido que lhe subtrai a presunção de inocência e lhe impõe a ideia de cálculo semiótico ou retórico. O gesto seria uma espécie de codificação ou discursivização da expressividade corporal – digamos que se trata da apresentação do corpo enquanto enredo mínimo, isto é, do modo como ele é semiotizado ou narrativizado. Por seu lado, na medida em que a operação comporta sempre uma determinada função, uma teleologia, tomá-la-emos como procedimento de funcionalização do corpo – digamos que se trata da utilização do corpo como história mínima, isto é, como uma acção completa. Se o gesto nunca dispensa a operação que o origina, a operação é ilustrada sempre num determinado gesto – daí que expressão e função se liguem estreitamente. E que uma função exprima sempre algo – seja, portanto, um gesto – e que uma expressão cumpra sempre uma função – seja, portanto, uma operação.

Se quisermos efectuar uma caracterização do gesto e da operação, diremos que o primeiro remete para o conjunto de ideias e de significados – isto é, para os textos – que se podem exprimir com o corpo, enquanto a segunda remete para o conjunto de acções e resultados que se conseguem com a utilização do corpo – isto é, para os fenómenos. O gesto corresponderia, no limite, a um entendimento poiético do corpo, ao passo que a operação corresponderia, no limite, a um entendimento

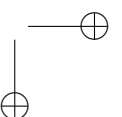
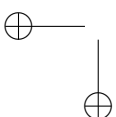


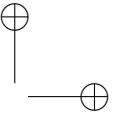
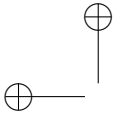
prosaico do mesmo. Na medida em que o gesto se revela de maior importância ao nível da estilística, remetendo para uma estratégia discursiva, ele será mais pertinentemente entendido no contexto do jogo enquanto brincadeira ou da narrativa ficcional. Na medida em que a operação se revelaria de maior importância ao nível da teleologia, remetendo para uma estratégia funcional, ela será mais pertinentemente entendida no contexto do jogo enquanto competição e da narrativa factual. Entre expressão e função desenha-se, portanto, a relevância do corpo para o jogo e para a narrativa.

5.1 Mímica

Porque é no rosto que a faculdade expressiva do corpo humano se manifesta de forma mais intensa e vasta, tomaremos o conceito de máscara como primordial para entendermos o potencial semiótico centrado nessa parte do corpo. Tomaremos a máscara aqui num duplo sentido: denotativamente, o termo refere-se ao próprio objecto; conotativamente, este termo refere-se à expressão fisionómica das emoções ou dos pensamentos. Esta distinção remete desde logo para uma série desdobrada de polaridades: o natural e o artificial, as emoções e a sua expressão, o espontâneo e o codificado. Se a expressão das emoções pode ser desenhada e materializada num objecto é porque elas podem ser abstraídas, isto é, reduzidas aos seus elementos fundamentais – e posteriormente codificadas, nos seus diversos tipos, através da máscara. Essa abstracção, que na máscara se codifica numa forma e materializa num objecto, pode ser igualmente exposta através do rosto: a expressão emocional torna-se, desse modo, um texto. A máscara enquanto objecto é apenas uma materialização da máscara fisionómica que o sujeito exhibe e manipula. Entre natural e artificial, entre emoção e expressão, entre espontâneo e codificado, o sujeito constrói e reconstrói identidades ou entidades.

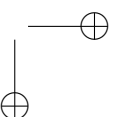
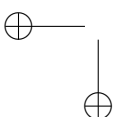
Podemos, portanto, dizer que a subjectividade consiste, no que respeita ao uso do corpo, num conjunto de narrativas e jogos, de histórias

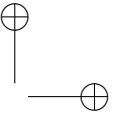
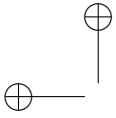




e personagens, de operações e gestos circunstancialmente criados. De algum modo, o sujeito tende a operar – por necessidades e em circunstâncias várias – como actor: inventa um palco, cria uma plateia, assume um disfarce, inventa uma ficção. A ser assim, o controlo das emoções e das atitudes, isto é, das máscaras e das poses, significaria a entrada do sujeito no regime cultural (precisa e paradoxalmente, através do fingimento, da ficção). A máscara enquanto objecto seria apenas a evidência maior dessa possibilidade artificial da máscara fisionómica. A máscara seria, portanto, um sinal da perda da inocência do sujeito. A consciência do rosto como máscara – e, por extensão, do corpo como pose, como veremos adiante – revela toda a possibilidade de mutação semântica com que o sujeito pode redesenhar o seu próprio corpo. Daí, por exemplo, a ideia de um sujeito camaleónico, tão explorada pelas artes.

A ideia de máscara torna-se, portanto, relevante não só para compreender a construção de alteridades na narrativa ou no jogo como também no mundo da vida. Se atendermos à etimologia do termo, através da sua raiz árabe, que significa ‘zombaria’, percebemos que da ideia de máscara está afastada toda a inocência discursiva – ela pode ser mesmo, no limite, uma espécie de objecto de arremesso crítico ou satírico. Se atendermos à sua equivalência etimológica grega, percebemos que máscara traduz a ideia de *persona*, raiz de personagem. Ou seja, uma máscara é um indício de uma personagem e não de uma pessoa. Uma máscara é uma invenção, um fingimento, um disfarce, uma dissimulação. Queremos com tudo isto dizer que todas as emoções são passíveis de ser dissimuladas ou simuladas, isto é, que todas as personagens podem ser inventadas. Mas não, note-se, que todas as emoções são máscaras – existe sempre no sujeito um vínculo à natureza que escapa ao artificialismo da expressão ou aos códigos de conduta. Porém, que mesmo as emoções mais extremas – a dor e a felicidade – possam, ser desenhadas (simuladas ou dissimuladas, através do pranto e do riso) numa máscara, fisionómica ou material, diz bem da possibilidade de essas mesmas emoções poderem ser textualizadas com o máximo rigor –

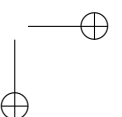
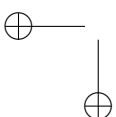


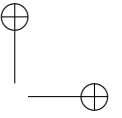
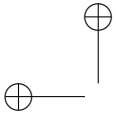


o trabalho do actor não consiste noutra coisa. E diz-nos também, se tomarmos as máscaras codificadas da comédia e da tragédia do teatro antigo como exemplo, que a máscara nos permite não só identificar ou tipificar um personagem (herói ou vilão, deus ou demónio, jovem ou idoso) como caracterizá-lo (triste ou feliz, dócil ou violento). As mais diversas emoções, entidades e ideias podem ser, assim, representadas através da máscara e da mímica – no fundo, do rosto enquanto máscara e do corpo enquanto pose.

Às ideias de mímica e de máscara devemos acrescentar uma outra: a de maquilhagem. Maquilhar será uma espécie de passagem do limiar entre o natural e o artificial, como bem o sabemos dos diversos espectáculos que se socorrem deste dispositivo. Quem viu o *making of* de filmes com monstros, andróides ou *zombies* pôde já testemunhar essa metamorfose de um sujeito numa alteridade. É através da maquilhagem que se consegue frequentemente criar alteridades absolutas em relação à figura humana. Como? Precisamente dando-lhe dois dos factores fundamentais de qualquer agente: identidade e expressividade. Se a identidade é o que permite, num nível imediato de percepção, reconhecer uma figura na sua dimensão ontológica, a expressividade é o que permite reconhecer, num elevado grau de afecção, o seu carácter – porque é precisamente a expressividade emocional que atesta ou manifesta um carácter e é o carácter que culmina e densifica a identidade.

É, aliás, a minúcia expressiva dos afectos ou das emoções – no fundo, do carácter – que torna tão difícil a concretização do projecto por tantos perseguido de criação de actores inteiramente virtuais – se a identidade corresponde a um mínimo de abstracção informativa (e pode, por isso, ser com relativa facilidade reproduzida), a expressividade lida com a sofisticação da grelha emotiva humana (e torna-se mais dificilmente imitável). Este objectivo – a criação de entidades inteiramente virtuais, na qual, em última instância, a expressividade emocional se conjuga com a inteligência artificial – tem esbarrado ao longo do tempo nesta extrema adversidade: conseguir atingir, através de uma máscara, a plenitude da expressão emocional. E o falhanço tem um

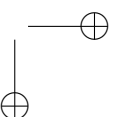
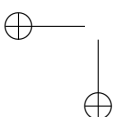


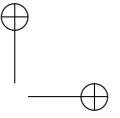
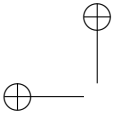


nome: verosimilhança. Só na medida em que se instaure a crença na personagem, em que o fingimento se assuma como verdadeiro, a capacidade de apresentar o artificial – a personagem – como natural – a pessoa – superará o nosso cepticismo. Se o cinema de animação ilustra bem a capacidade de dar espessura dramática mínima a qualquer entidade a partir da sua humanização – isto é, de um carácter que se manifesta em poses e gestos codificados e mimetizados do sujeito humano – tal acontece ao nível da personagem; mas aquilo que a criação de actores artificiais e de avatares implica é a representação de uma pessoa – na integridade do seu carácter – e não de uma personagem. E para isso é fundamental o mapeamento minucioso da faculdade mímica – porque uma pessoa é bem diferente de um boneco animado ou de uma marioneta. Que esta quimera pareça adiada por tempo indeterminado não nos deve fazer esquecer a relevância que a mímica assume em diversas áreas da narrativa e do jogo: na narrativa ficcional, todo o trabalho do actor é um trabalho de mímica e de máscaras, de entidades imitadas ou inventadas; e o mesmo sucede no jogo como brincadeira, onde, frequentemente, se faz de conta que se é outra entidade.

5.2 Cinética

Se o gesto é a categoria fundamental para entender a mímica corporal – e, de algum modo, será um importante instrumento de análise caractereológica do agente, isto é, do seu carácter e da sua identidade –, a operação é, como referimos, a categoria fundamental para entender a cinética – e, de modo semelhante, uma importante ferramenta de análise praxeológica da acção, isto é, dos eventos provocados pelo agente. A existência de uma praxeologia tem de estar necessariamente ligada com o corpo, com a forma como este pode ser operacionalizado. Agir significa necessariamente utilizar o corpo. A pose estaria então para a cinética como a máscara para a mímica: a representação fulcral e abstracta de uma operação corporal – constituiria juntamente com aquela as duas modalidades do gesto, já que, como a máscara, a pose revela

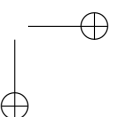
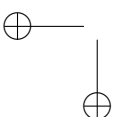




ideias, expõe emoções ou inventa entidades. A pose consistiria, então, na textualização de uma operação, na criação de uma unidade mínima de discurso corporal.

Tomamos aqui a definição de operação no sentido de uma unidade de acção completa. No fundo, uma operação não é mais que o uso do corpo com o intuito de servir uma função. Daí que o seu aspecto mais relevante seja a sintaxe, ou seja, a ordenação consequente das operações, e que essa sintaxe se submeta, de alguma forma, a uma teleologia. A categoria da operação permite, portanto, compreender de que modo uma acção se organiza, em função de que propósito. Assim sendo, na medida em que o jogo enquanto competição pode ser visto como uma das formas mais rigorosas de determinação (através das regras) e abstracção (através da disciplina e do treino) de uma acção, a ideia de operação encontra nele a sua mais estrita organização. Do mesmo modo, na medida em que a narrativa factual pretende registar os actos e os factos na sua manifestação mais espontânea, a acção acaba por se mostrar neste âmbito reduzida à sua mais elementar configuração, a operação, e tornar-se o objecto preferencial desta modalidade narrativa.

Se a sintaxe nos aparece como preponderante na análise da operação, a semântica aparecer-nos-ia como primordial na análise do gesto – isto é, da codificação das operações. A operação encontrar-se-ia, neste caso, em trânsito da teleologia para a estilística, isto é, entraria numa disciplina corporal que remete para as ideias de pose e de encenação. No gesto, aquilo que a operação permite fazer é sobreposto pelo modo como algo é feito – aliás, melhor dizendo, aquilo que se faz transforma a acção em ideia. Daí que o jogo enquanto brincadeira ou a narrativa ficcional funcionem como uma sequência de gestos – de ideias utilizadas em função da sua codificação. Podemos identificar, portanto, dois tipos de disciplina sobre o corpo: uma que visa, através da mímica, a expressão; outra que visa, através da cinética, a função. Como vimos, elas não são incompatíveis. No fundo, uma acção completa e perfeita seria aquela que conseguisse harmonizar o máximo de objectividade teleológica (uma função e um fim) com o máximo de subjectividade



Quadro 3.9

Jogo	
Competição	Brincadeira
Eficiência	Elegância

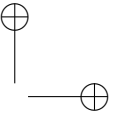
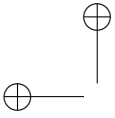
Quadro 3.10

Narrativa	
Factual	Ficcional
Espontaneidade	Encenação

estilística (uma expressão e um modo) – de alguma maneira, a ginástica seria a disciplina que melhor ilustraria esta busca da acção completa e perfeita.

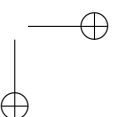
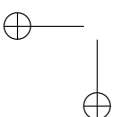
Entre a utilização do corpo e o jogo podemos estabelecer diversas relações: se no jogo enquanto competição a elegância, que se manifesta através dos gestos, se deve submeter à eficiência – uma vez que o que importa é a função da acção e o seu resultado –, no jogo enquanto brincadeira a eficiência, que se manifesta através das operações, deve submeter-se à elegância – uma vez que o que importa é o disfarce e a acção enquanto expressão. De modo semelhante, podemos identificar relações privilegiadas entre o corpo e a narrativa: se na narrativa ficcional a encenação e a mímica – os gestos – são fundamentais, a narrativa factual, pelo seu lado, ocupa-se primeiramente da espontaneidade e da cinética – as operações. Num caso falaríamos da ficção no seu estado mais puro: o corpo como pose e como máscara, como controlo da expressão. No outro, falaríamos do registo no seu estado mais puro: o corpo como operação, como execução de uma função.

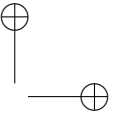
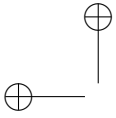
Se, como vimos, um corpo pode ser objecto de uma investigação caractereológica e praxeológica é porque ele se presta à textualização – mesmo quando opera funcionalmente –, isto é, permite criar e transmitir ideias que, no fundo, são traduzidas pelos gestos, ou seja, as máscas-



ras e as poses. Quer isto dizer que os corpos podem ser categorizados, abstraídos, identificados e caracterizados. A categorização dos corpos remete para a sua tipificação – daí a enunciação de tipos de agentes a partir dos padrões físicos que os caracterizam: o corpo atlético, o corpo modelar, o corpo monstruoso, o corpo doente, etc. Cada tipo de corpo apresentar-se-ia, portanto, segundo uma determinada configuração, com uma expressividade e um funcionamento próprios. Essa expressividade e esse funcionamento correspondem assim, de algum modo, a uma abstracção – tipificar um corpo é encontrar-lhe um padrão de familiaridade com outros corpos, um padrão abstracto que resume e esquematiza o seu funcionamento e a sua expressividade. São a categorização e a abstracção que nos permitem conhecer os corpos a partir das suas semelhanças. A identificação e a caracterização, por seu lado, tendem a encontrar nos corpos as suas diferenças – não lhes interessa já o padrão, mas os desvios, ou seja, as singularidades. Se um corpo adquire uma identidade que o distingue dentro da categoria a que pertence é porque ele é a propriedade de um indivíduo: a identidade pessoal encontra a sua primeira manifestação no corpo de cada sujeito. Como se constrói essa identidade singular a partir do corpo? Precisamente através da configuração detalhada das suas características singulares – caracterizar um corpo é, portanto, encontrar-lhe uma espécie de biografia. É essa ideia de biografia que o diferenciará dentro do tipo ou da categoria a que pertence e que densificará a abstracção que o padroniza.

Se o corpo enquanto abstracção serve bem à ideia de padrão narrativo – através do reconhecimento de personagens-tipo – ou à ideia de programa lúdico – através do reconhecimento de disciplinas-tipo –, tal significa que todo o corpo, ao possuir uma história, pode ser narrativizado. E que, ao ser narrativizado, produz um enredo. Se quisermos resumir a história de um corpo, podemos fazê-lo através da enunciação dos três momentos fundamentais da sua existência: o nascimento, o crescimento e a morte. Esta seria a sinopse mínima de uma história do corpo individual. Mas a relevância cultural do corpo não se esgota na

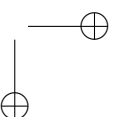
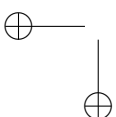


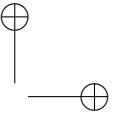
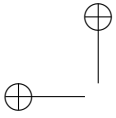


sua biologia. Mais importante que esta é, sem dúvida, a sua biografia – e entendemos aqui por biografia o enredo que resulta do modo como o corpo se exprime e funciona culturalmente. O corpo do actor ou o corpo do jogador são a esse título exemplares, pelos disfarces que num caso deve assumir e os desafios que no outro deve enfrentar. A biologia seria então, apenas, uma condição da biografia. E se à primeira deveremos fazer corresponder a metamorfose do corpo como princípio descritivo da sua história, à segunda devemos fazer corresponder a plasticidade como princípio descritivo do seu enredo. Que esse enredo resulte de uma conjugação de máscaras e poses, de gestos e actos, de disfarces e operações diz-nos bem da multiplicidade de jogos e narrativas a que o corpo se presta.

Se o corpo é o interface fundamental da textualidade, ele relaciona-se com vários outros tipos de interface. No texto lúdico, o grau de implicação do corpo é extremamente amplo, em função quer do tipo de jogo quer do tipo de interface – tomaremos aqui a distinção entre jogos de decisão e jogos de execução como referencial. Se no primeiro caso, o dos jogos de decisão, a implicação do corpo tende para um mínimo, no segundo, o dos jogos de execução, a sua implicação tende para um máximo. Mas, além do tipo de jogo, o tipo de interface condiciona também o grau de implicação do corpo: o uso de suportes tendencialmente abstractos – as palavras, escritas ou faladas, os ecrãs ou os tabuleiros – restringe a utilização do corpo; o uso de suportes concretos – os desportos físicos, por exemplo – exige a utilização do corpo. Este cruzamento entre tipos de jogos (decisão e execução) e entre tipos de interface (gráficos e físicos) recobre a multiplicidade morfológica e funcional dos jogos enquanto brincadeira e dos jogos enquanto competição.

Podemos, portanto, identificar uma nova dimensão dupla para os jogos: por um lado, temos o cálculo mental, no qual incluiríamos o conhecimento das regras, a identificação dos objectivos, o diagnóstico das dificuldades, a tomada de decisões, a elaboração do programa de acção, a avaliação dos desempenhos; por outro, teríamos o desempe-

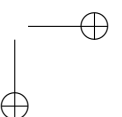
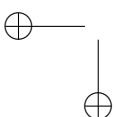


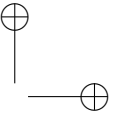
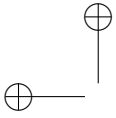


nho físico, a aplicação do programa de acção delineado, a execução de tarefas, missões ou lances – a funcionalidade gestual ou operacional, no fundo – através da qual o jogo é actualizado. No jogo existe portanto, uma parte que é de concepção, design mental – e, nesse sentido, podemos entender o jogo como uma gramática –, e uma parte que é de concretização, realização física – e nesse sentido podemos entender o jogo como uma actividade.

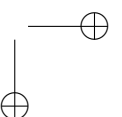
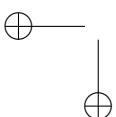
Se a operação, pelas funções que permite desempenhar, exige a maior atenção sintáctica na efectuação de uma actividade, o gesto – entendido como qualquer manifestação expressiva do corpo – assenta fundamentalmente numa semântica. Estas duas modalidades servem para entendermos a organização lógica das acções do sujeito. Retomando a ideia de integração sistemática das acções – isto é, acções que servem outras acções –, também a propósito dos gestos e das operações podemos, portanto, dizer que existem gestos e operações autotélicos, cuja finalidade se concretiza numa unidade, e gestos e operações heterotélicos, que contiguamente se ligam a outros gestos e operações – num caso privilegiando a sintaxe e o funcionamento, no outro privilegiando a semântica e a morfologia –, em função de um desígnio mais abrangente. Sintaxe e função, por um lado, e semântica e morfologia, por outro, hão-de ilustrar as ideias anteriormente avançadas de eficiência e elegância como características determinantes da teleologia e da estilística da acção.

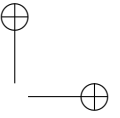
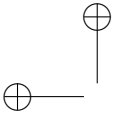
Finalizamos com a enunciação de várias modalidades funcionais e morfológicas de relacionamento entre corpo e texto. No que respeita ao jogo, a função primordial do corpo é a intervenção – e a noção de intervenção liga-se estreitamente à noção de operação. Essa faculdade de intervenção que o corpo oferece ao jogador quase permite o seu entendimento como extensão ou prótese do sujeito, no sentido em que o corpo permite passar do cálculo mental efectuado pelo jogador ao desempenho físico. Estas ideias de cálculo mental e de desempenho físico reforçam a ideia de ligação intertextual entre o jogo e a vida: pensemos na caça, na guerra ou no duelo, actividades que influenciam





a estrutura de inúmeros jogos e que comportam também elas uma parte de cálculo e de desempenho. Se a relação entre o corpo e o jogo é por demais evidente, a sua ligação à narrativa não deixa de ser fundamental – porque toda a personagem possui um corpo através do qual age e produz um discurso. Se quisermos encontrar a narrativa mínima do corpo num género de texto, podemos eleger o retrato. O retrato – esse texto onde pose e máscara se encontram – corresponde ao enredo mínimo do corpo, o momento em que ele se presta à contemplação. Retratar é descrever. O retrato, no seu sentido convencional de registo, seria uma espécie de denotação máxima do sujeito, procurando transmitir a sua identidade factual; no sentido de ficção, o retrato abdica da apresentação de uma identidade factual para propor uma sofisticada alteridade (conotativa) do sujeito. Podemos então dizer que se o primeiro género de retrato privilegia a história sobre o enredo, no segundo acontece o contrário. Se o primeiro servirá de modelo a uma narrativa factual do sujeito, o segundo propicia uma narrativa ficcional do mesmo. Se tomamos aqui o retrato como modalidade textual exemplar da relação entre corpo e narrativa é porque este formato textual permite perceber, através da fotografia ou da pintura, por exemplo, em função da fixidez ou da instantaneidade que exibem, que qualquer gesto ou operação pode ser resumido a um enredo mínimo – mesmo se existe sempre um antes e um depois (isto é, uma história), existe inevitavelmente um momento em que o significado global de uma acção ou de um acontecimento pode ser condensado – metonimicamente, diríamos – no seu auge. Seria então através do retrato na pintura ou na fotografia que poderíamos identificar uma ideia de narrativa mínima, isto é, um instante em que um gesto ou uma operação são discursivizados na sua forma mais sumária.





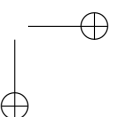
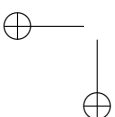
Capítulo 6

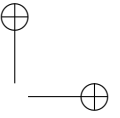
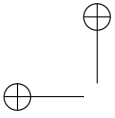
Linguagem

Mesmo se o presente estudo tem na narrativa fílmica e nos videojogos o seu objecto específico, uma análise das tecnologias lúdicas e narrativas não poderá deixar de parte, pela exemplaridade que oferece, a mais sofisticada e complexa das suas manifestações: a própria linguagem natural. O que se procura nesta secção é identificar na própria linguagem os sinais de uma homologia estrutural subjacente a todo o discurso lúdico ou narrativo, independentemente do dispositivo em que se manifesta. Se podemos criar jogos e narrativas com as palavras, o que procuramos de seguida é averiguar quais os princípios fundamentais da sua ocorrência ao nível da linguagem natural – e de que modo esses princípios podem ser transpostos, enquanto paradigmas, para qualquer outra linguagem.

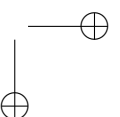
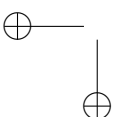
6.1 Palavras

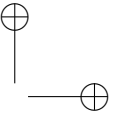
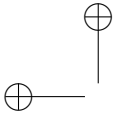
Tomaremos nesta secção como objecto de análise inicial as quatro categorias morfológicas fundamentais da gramática (os nomes, os verbos, os adjectivos e os advérbios) com o objectivo de perceber de que modo cada um deles contribui para uma caracterização (ontológica, diríamos) dos universos que os tetos narrativos e lúdicos criam.



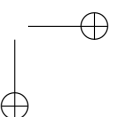
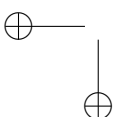


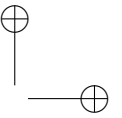
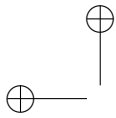
Assumiremos a nomeação como a mais elementar das operações linguísticas. Sem ela, não poderia haver referência e as entidades fundir-se-iam numa massa indiscernível. Nomear afigura-se então como o passo primeiro para a construção de um universo, ao nível da identificação e inventariação dos seus agentes – sem nome, não há agente, da mesma forma que, como veremos, sem verbo não há acção. O nome é o princípio de toda a caractereologia – sabemos quem alguém é porque lhe damos um nome. Podemos encontrar diversas modalidades de nomeação dos agentes e das entidades. Falaremos aqui de duas categorias fundamentais (às quais acrescentaremos uma terceira, oficiosa, como veremos): os nomes comuns e os nomes próprios. Nos nomes comuns salientamos a sua capacidade para encontrar semelhanças e tipificar entidades. O nome comum sintetiza abstractamente os agentes. Nos nomes próprios salientamos a sua capacidade de diferenciar e individualizar entidades. O nome próprio analisa concretamente os agentes. A estas duas categorias, deveremos talvez acrescentar uma terceira. Não se trata de uma categoria da gramática oficial, mas de uma necessidade do procedimento semiótico: o nome-marca. Com esta expressão queremos dizer que certas entidades ganham uma relevância tal no contexto cultural que nem a categoria do nome comum, nem mesmo a do nome próprio, satisfazem a sua caracterização. Se o nome comum, antes de mais, mas também o nome próprio, desempenham uma função essencialmente denotativa, a ideia de nome-marca remete para uma concepção da nomeação de ordem manifestamente conotativa – queremos com isto dizer que certos nomes (e, por consequência, certas entidades) apenas esgotam o seu potencial semântico nas redes de conotações que extravasam a sua existência gramatical, isto é, são nomes que singularizam superlativamente uma entidade – assim são os nomes das celebridades, dos ídolos, dos ícones, dos heróis ou mesmo de certos lugares que ganham, pela sua absoluta distinção e notoriedade, proeminência numa determinada comunidade cultural. Não deixando de ser nomes próprios, os nomes-marca são, por princípio, inapropriáveis – ou, melhor, inexpressáveis.





O adjectivo, por seu lado, é a categoria de palavras que permite dizer de uma entidade – ou de um acontecimento – já não apenas o que ela é (essa função cabe, primeiramente, ao nome comum) ou quem ela é (tal função cabe ao nome próprio), mas como ela é. A operação de adjectivação é fundamental para se compreender a maneira de ser das entidades – se o nome lhes dá identidade, o adjectivo dá-lhes qualidades. Essas qualidades podem ser não só uma consequência das suas acções, mas também uma causa das mesmas. O modo de ser de um agente é não só uma consequência do que faz, mas também de como o faz. Mas o adjectivo não permite apenas atribuir uma qualidade a um ser, ele permite também colocar as entidades em perspectiva: a forma como um ser é caracterizado é determinada frequentemente pela comparação que dele é efectuada em relação a outros seres. É assim que acontece com os agentes, sejam eles personagens ou avatares, espectadores ou jogadores: eles possuem qualidades em grau maior ou menor do que outros. Os adjectivos operam, portanto, não só em termos de atribuição, mas igualmente em graus de comparação ou mesmo de superlatividade. Esta última forma de qualificação acontece quando uma entidade possui uma característica no mais elevado grau – incomparável, portanto. Se a adjectivação mais simples enuncia os atributos do agente e o grau de comparação permite colocá-lo em perspectiva, o grau superlativo permite sublinhar os seus traços inigualáveis. Superlativo é aquele que não pode ser igualado, a mais absoluta das singularidades. Nesse sentido, aquilo que anteriormente designámos por nome-marca cruza-se de uma forma óbvia com o grau de superlatividade adjectival: o nome-marca aparece na medida em que as qualidades do ser que refere são inigualáveis, inapropriáveis na sua singularidade. A transposição destas constatações para os jogos e para as narrativas permite-nos verificar que os adjectivos permitem a caracterização – daí constituir, com o nome, o par de categorias linguísticas fundamental da caractereologia – dos mais diversos tipos de agentes: às personagens, permite descrevê-las, colocá-las em perspectiva e hierarquizá-las; aos avatares, permite enunciar os seus atributos, as suas especificidades e





Quadro 3.11

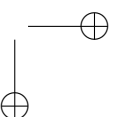
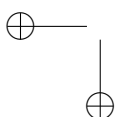
Agentes	Acções
Nomes e adjectivos	Verbos e advérbios

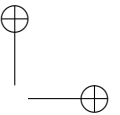
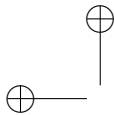
as suas semelhanças; aos jogadores e aos actores permite criar todo o *star-system*.

Na medida em que tanto a narrativa como o jogo constituem modalidades textuais que mantêm uma especial relação com a acção – e na medida que os verbos exprimem acções –, estes acabam por se revelar a categoria fundamental para a percepção da homologia entre a estrutura da linguagem e a estrutura dos jogos e das narrativas. Uma vez que não existem frases sem verbos, e a acção é o elemento essencial da narrativa, podemos então facilmente constatar como a radicalidade do discurso linguístico se confunde com a radicalidade da narrativa; uma vez que toda a narrativa apresenta acções, é possível discernir nos elementos mínimos da frase a formulação mínima da narrativa: um verbo e, necessariamente, o respectivo sujeito. O verbo seria então a categoria linguística fundamental – acompanhado pelo advérbio que o circunstancializa – para a praxeologia, isto é, para o estudo da acção, na medida em que a narrativa consiste no relato de uma acção e que o jogo consiste no desempenho de uma acção.

6.2 Frases

A acção enquanto unidade linguística corresponderia, então, a um evento ou uma situação narrativa ou lúdica. Por situação entendemos as relações que se estabelecem entre os elementos imprescindíveis de uma acção: o agente e as suas qualidades (o nome e o adjectivo que o qualifica), a acção e as suas circunstâncias (o verbo e o advérbio que o contextualiza). A ideia de situação narrativa ou lúdica revelar-se-á, portanto, determinante tanto para descrever a morfologia como para





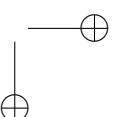
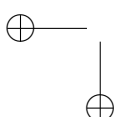
Quadro 3.12

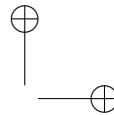
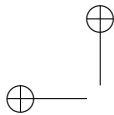
Narrativa	Jogo
Frases exclamativas	Frases interrogativas
Frases enunciativas	Frases imperativas

compreender a organização funcional quer dos padrões narrativos quer dos programas lúdicos, na medida em que constitui uma espécie de grelha analítica – enraizada na própria linguagem – de qualquer acontecimento, simples ou complexo que seja. Assim, se os tipos de palavras anteriormente enunciados permitem construir uma espécie de inventário dos elementos da situação narrativa ou lúdica a partir das unidades fundamentais da linguagem, a sua articulação discursiva, em frases e textos, há-de permite-nos encontrar a homologia formal e funcional que se estabelece entre os princípios organizativos da linguagem natural e os textos que em qualquer outra forma discursiva se podem construir. Passamos então das palavras para as frases.

A frase releva desde logo uma intenção de comunicação, isto é, um vínculo entre emissor e receptor que vem organizar os elementos inventariados (nomes, verbos, adjetivos e advérbios) num discurso. Aquilo que propomos agora é, partindo da tipologia das frases, desenhar e experimentar um quadro de equivalências destas com as modalidades lúdicas e narrativas. Esse quadro é composto por dois pares – num encontraríamos as frases enunciativas e as exclamativas, no outro, as interrogativas e as imperativas – que se ligam preferencialmente à narrativa (o primeiro par) ou ao jogo (o segundo par).

De que modo se observa esta ligação entre tipologia frásica e modalidade textual? No que respeita ao jogo, a interrogação surge como uma espécie de estrutura profunda da sua forma: todo o jogo comporta uma espécie de problema, de questão, de desafio que é lançado. Tal como na enunciação de uma interrogação, no jogo algo fica em aberto para ser completado pelo jogador através da sua intervenção – a interrogação seria, nesse sentido, como o jogo, uma forma privilegiada da



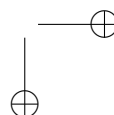
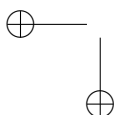


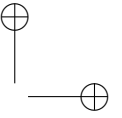
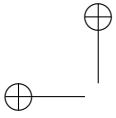
interpelação. A interrogação é portanto uma modalidade discursiva que reenvia claramente para a ideia de jogo sob a forma de desafio. Toda a interrogação comporta uma espécie de conflito, de luta, uma contra-posição; mesmo se nem todas as questões pertencem necessariamente a uma qualquer espécie de jogo, todo o jogo levanta uma qualquer espécie de questão.

Mas o jogo não levanta simplesmente uma questão; ele levanta uma questão que comporta as premissas da sua resposta. Como vimos, um jogo é uma actividade sujeita a regras que estipulam as suas condições de jogabilidade: os seus meios, os seus objectivos, o seu espaço, o seu tempo. Daí que possamos encontrar na textualidade lúdica uma homologia com a função imperativa da linguagem. Esta lógica imperiosa das regras do jogo acaba, aliás, por determinar igualmente o programa lúdico, ou seja, a forma como o jogador disciplina as suas acções – sobretudo nos jogos de competição –, de modo a conseguir atingir os seus objectivos com a maior eficiência.

Quanto à narrativa, podemos também encontrar uma homologia estrutural com certas modalidades frásicas. Como bem sabemos, a narrativa tende a privilegiar, sobretudo na sua vertente ficcional, a manifestação ou criação de emoções no espectador. Ela é tão mais efectiva quanto consiga envolver o espectador nos acontecimentos, fazê-lo partilhar os sentimentos das personagens, comprometer-se afectivamente com as consequências das suas acções. Tendencialmente, a narrativa oferece e pretende do espectador uma exclamação, uma adesão, um juízo. Podemos, assim, verificar que a teleologia da narrativa ficcional e a teleologia da frase exclamativa são, em algum nível, coincidentes.

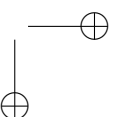
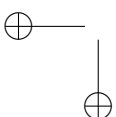
Apesar desta convocação afectiva do espectador ser um objectivo convencional da narrativa ficcional, não deixa de ser verdade que nem todas as narrativas pretendem o mesmo género de envolvência emocional – e podemos mesmo dizer que a narrativa factual tende a esbater essa envolvência emocional em favor de uma maior acuidade no relato dos factos, do enaltecimento de um propósito de veracidade e objectividade que a narrativa ficcional tende a desvalorizar. Assim sendo,

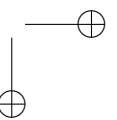
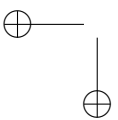
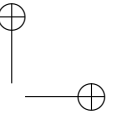
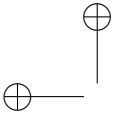


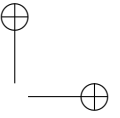
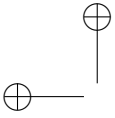


podemos notar que a frase enunciativa possui uma homologia de fundo com a narrativa factual. Neste caso, não lhe interessa a envolvência, mas antes a descrição dos factos – e uma descrição tão discreta quanto possível. Neste sentido, a narrativa factual e a frase enunciativa corresponderiam ao mais elevado grau de transparência de um texto.

Podemos, portanto, constatar que questionamento, imposição, envolvência e descrição são aspectos da linguagem que encontram na narrativa e no jogo modalidades formal e funcionalmente equivalentes. Que também aqui cada um destes princípios se cruze com os restantes em cada texto não nos deve espantar; a hibridação de textos e discursos, das suas características e modalidades, temo-lo dito, é um facto incontornável. Daí que possamos dizer, por exemplo, que a narrativa ficcional pressupõe, também ela, uma espécie de interrogação sobre o desfecho dos acontecimentos; ou que a narrativa factual opere programaticamente segundo uma série de imperativos (de veridicção); ou que o jogo enquanto brincadeira procure a envolvência emocional; ou que o jogo competitivo possa ser factualmente narrado. Pelo que fica dito, e apesar da complexidade das suas manifestações, não deixa de ser epistémica e criticamente pertinente observar a homologia que se pode identificar entre os princípios modelares da linguagem natural e os do discurso narrativo e lúdico.



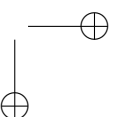
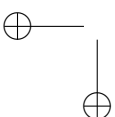




Capítulo 7

Palco e plateia

Toda a história, toda a crítica ou toda a analítica das mediações são atravessadas por uma topologia das mesmas, isto é, por uma compreensão dos lugares que o sujeito ocupa em função das figuras que assume. Para o que aqui nos interessa, os videojogos e as narrativas fílmicas, efectuamos agora a distinção entre o lugar de quem vê, a plateia, e o lugar do que é visto, o palco. E fazemos corresponder a este par de lugares um par de prazeres – falamos, assim, de escopofilia e de exibicionismo. Poderíamos alargar, a partir destes pares de conceitos – o palco e a plateia, o exibicionismo e a escopofilia –, esta topologia numa vasta grelha espacio-temporal onde distribuir e derivar os mais diversos lugares e propensões: o presente, o passado e o futuro; a presença e a distância; a memória e a posteridade. Com ela poderíamos perceber os motivos da preservação da memória, a preocupação com a posteridade ou a intensidade do momento. Este investimento afectivo e cognitivo desenha-se, portanto, entre dois eixos. Um eixo que remete, num dos pólos, para a presença, o local, o aqui e agora, o privilégio testemunhal, a vida no seu instante mais fugaz – se falamos de testemunho ocular ou de espectáculo ao vivo é a isso mesmo que nos referimos, à urgência ou à premência da presença, da partilha e da participação. Tratar-se-ia de satisfazer o prazer de ver na sua maior imediaticidade. No outro pólo, o da distância, temos a compulsão para deslindar as alteridades, o

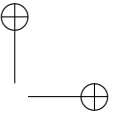
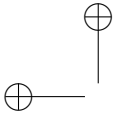


Quadro 3.13

Palco	Plateia
Exibicionismo	Escopofilia

estrangeiro, o distante – diríamos que se trata de uma propensão para o ecumenismo ou para a globalização. Tratar-se-ia de, através da mediação, garantir uma ubiquidade planetária. No outro eixo, temos num dos pólos a memória, essa vontade de conhecer as origens, entender as causas, atribuir uma linearidade narrativa ao decurso da história; no outro pólo, encontramos a posteridade, a necessidade de garantir um registo, de assegurar uma marca, no fundo de perpetuar uma identidade. Quer isto dizer que não queremos ver-nos apenas a nós próprios, mas queremos ver os outros. Que não queremos apenas ver os outros, mas queremos que nos vejam.

Pensar o sujeito ou o mundo como narrativas ou a vida como um jogo é assumir esta abrangência global da escopofilia e do exibicionismo. Não podemos aprofundar aqui esta questão nas suas diversas dimensões e coordenadas. Aquilo que faremos é, antes, eleger como objecto de análise um lugar que, numa topologia da mediação, se afigura como fundamental para o nosso estudo das narrativas fílmicas e dos videojogos: o dispositivo teatral. Como a própria etimologia da palavra diz, o teatro é o local onde se vê. O espaço teatral seria, portanto, o espaço modelar e, de algum modo, fundador dos dois prazeres referidos. A sua função é, de alguma maneira, organizar esses prazeres. Essa organização é feita, em primeiro lugar, através de uma blindagem inicial: ao isolar o espaço do espectáculo do espaço do quotidiano, ele condiciona morfologicamente o papel de cada interveniente (no caso, o do autor e o do espectador). O espaço teatral surgiria então, de alguma forma, como a legitimação da escopofilia e do exibicionismo – no fundo e no limite, um lugar de sublimação dos impulsos *voyeuristas*, do espiar secreto, das vigilâncias clandestinas, dos ímpetus indecorosos, dos interditos obscenos. Pela sua teleologia e pela sua morfologia,

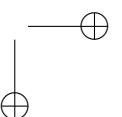
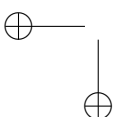


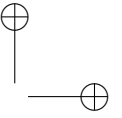
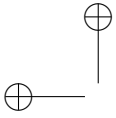
o teatro seria um dispositivo onde prazer de ver e prazer de mostrar encontrariam a sua configuração ideal e aceitável, isolada do mundo da vida e das suas regras.

À separação fundamental entre o espaço do quotidiano e o espaço do espectáculo – suficientemente ilustrativa da distinção entre aquilo que designámos por acções prosaicas e acções poiéticas –, uma outra se vem juntar e, para o que nos interessa neste momento, de maior relevo: entre o palco e a plateia. Com esta segunda separação é toda uma convenção formal que se vem impor. A partir dela, quem vê e quem é visto são apartados pelo próprio dispositivo. E é através dela que podemos entender o surgimento de algumas figuras do sujeito que temos vindo a estudar a respeito da textualidade lúdica e narrativa – as figuras do actor e do espectador são a este propósito exemplares (como o é a figura do jogador se tivermos em conta que também o recinto desportivo é um espaço em muitos aspectos funcional e morfologicamente semelhante ao teatral).

O espaço teatral revela-se, então, paradigmático desse duplo prazer e da sua distribuição pelas diversas figuras que o sujeito acaba por assumir: por um lado, o prazer do espectador que presencia o espectáculo para, por delegação, experimentar parcialmente experiências emocionais alheias – poderíamos então falar do *pathos* da escopofilia, dessa propensão para a comoção, a envolvência, a identificação afectiva com agentes factuais ou fictícios. Por outro, o do actor ou do jogador, aquele que, transitoriamente, se predispõe a vestir uma máscara e deixar cair a sua própria identidade, que exhibe a sua beleza e o seu talento, que anseia o aplauso e, muitas vezes, a idolização – poderíamos falar de um *ethos* do exibicionismo, uma vontade de mostrar, de deslumbrar ou de estarrecer.

Que esse limiar de separação entre dois espaços contíguos, o palco e a plateia, possa ser apagado ou transgredido em momentos ou circunstâncias determinados não nos deve fazer esquecer a sua especificidade funcional. É nesses momentos de excepção que – de forma deliberada ou casual – os dois espaços parecem fundir os dois prazeres, unindo as

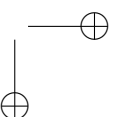
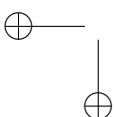


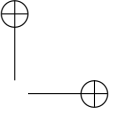
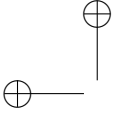


diversas figuras que compõem o espectáculo: quando num jogo, adeptos e jogadores se abraçam, quando num concerto, o espectador invade o palco ou o artista salta para a plateia, escopofilia e exibicionismo parecem reencontrar-se numa transferência ou mesmo numa fusão de identidades e figuras. Aliás, sendo esta separação topológica uma das condições da ideia de espectáculo e, de modo análogo, da existência de videojogos e narrativas fílmicas, a confusão ou o contacto entre estes dois mundos faz, contudo, parte da estratégia retórica de certos textos: na *stand-up comedy* ou nos *happenings*, por exemplo, esse contacto entre palco e plateia é mesmo requerido.

De que modo se relacionam estes prazeres com o jogo e com a narrativa? Facilmente percebemos de que modo a narrativa fílmica assenta sobre a escopofilia do espectador – caso paradigmático é o da sala de cinema, espaço convencional da experiência cinematográfica, cujo dispositivo é todo ele concebido para assegurar condições óptimas de visibilidade. Quanto ao jogo, se é verdade que ele é transformado frequentemente num espectáculo, onde os jogadores exibem as suas proezas, não nos devemos esquecer que no próprio videojogo existe uma propensão para a escopofilia latente na valorização constante de imagens tão realistas quanto possível. Se a escopofilia é notória tanto no fenómeno lúdico como no fenómeno narrativo, o exibicionismo é-o igualmente: o actor como o jogador são sujeitos cujo traço fundamental é a exibição das suas façanhas.

Palco e plateia podem ser vistos, portanto, como os espaços fundamentais de uma topologia da subjectividade lúdica e narrativa na medida em que descrevem morfologicamente e prescrevem funcionalmente o lugar das diferentes figuras da subjectividade: no palco, o actor (e, de modo análogo, no estádio o jogador), na plateia, o espectador; apartado, no mundo, o autor.

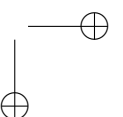
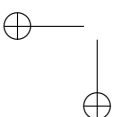


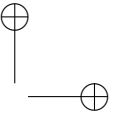
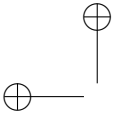


Capítulo 8

Perspectiva e montagem

Se o recinto teatral implica desde logo uma dupla demarcação – entre espaço quotidiano e espaço do espectáculo, por um lado; entre palco e plateia, por outro –, a essa demarcação corresponde um duplo privilégio: separado do quotidiano, o espectáculo pode ser integralmente inventado e gerido pelo autor; afastado do palco, o espectador pode contemplá-lo na sua integridade a partir de um lugar propositadamente concebido e assinalado. Necessariamente, o privilégio não vem sem um reverso: imobilizado e apartado do centro da acção, o espectador não pode imiscuir-se no drama, intervir sobre os acontecimentos ou interpelar as personagens. Da mesma forma, no estádio, o espectador é afastado do espaço do acontecimento lúdico, precisamente porque este é um lugar reservado ao jogador – o seu privilégio é poder avaliar o desempenho. Mas tanto a narrativa fílmica como o videojogo procuraram, ao longo da sua história, recolocar – segundo modalidades formais e estratégias funcionais distintas – o sujeito no interior da acção, ou, pelo menos, criar a crença nessa imersão. Tentaremos de seguida averiguar em que medida essa separação se instaura e se desvanece em cada caso.

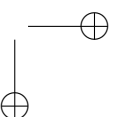
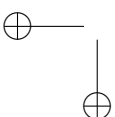


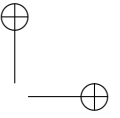
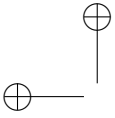


8.1 Perspectiva

Indicámos o design convencional do espaço teatral como uma das fundações genealógicas da imobilidade do espectador cinematográfico. Adiantamos agora um outro dispositivo indispensável à compreensão da topologia deste último: a perspectiva linear. Se é certo que ao longo dos séculos os moldes e critérios da representação visual sofreram várias mutações, cada uma com as suas lógicas intrínsecas e a sua inteligibilidade específica, seria a partir dos séculos XIV e XV que a depuração de uma espécie de regime moderno da representação visual se colocaria definitivamente em marcha, quando a perspectiva linear, com o seu intuito de representar objectivamente o mundo, se torna a convenção dominante na pintura. Podemos identificar nela o surgimento de uma espécie de realismo mimético que, apesar das oscilações e excepções, não cessaria mais de se assumir como o critério preferencial de representação.

É nesse momento que algumas ideias de representação visual, que até aí parecem, se não estar ausentes, pelo menos apresentar-se como despidiendas, ganham uma importância de princípio que não mais cessaria de se manifestar. Identificamos aqui quatro aspectos essenciais: a proporção, o limite, o detalhe e a profundidade. No primeiro caso, verificamos que o ensejo de uma representação proporcional das entidades vem substituir uma representação hierárquica – simbolicamente valorativa – das mesmas. No segundo, constatamos que a imposição deliberada de uma moldura vem impor uma ordem constritiva onde antes era a casualidade a confinar, irregularmente, o espaço da representação. No terceiro, vemos que a preocupação de uma reprodução exaustivamente detalhada de todos os aspectos das entidades representadas vem substituir uma representação esquemática que sublinha os traços pertinentes, desconsiderando as minudências mais peculiares. No quarto, a ideia de uma profundidade, ou tridimensionalidade, capaz de garantir a distribuição relativa dos objectos no espaço vem substituir uma apre-



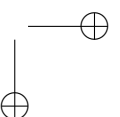
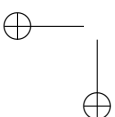


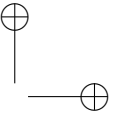
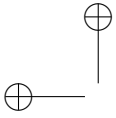
Quadro 3.14

Perspectiva linear
Proporção
Limite
Detalhe
Profundidade

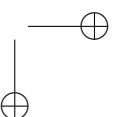
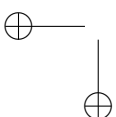
sentação bidimensional que privilegia o tratamento da figura sobre o fundo.

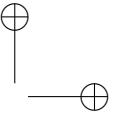
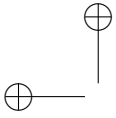
Como se consegue este incremento de fidelidade e objectividade na representação das entidades? Precisamente através da imobilização do sujeito, da determinação de um ponto de vista privilegiado. A ideia de perspectiva como a entendemos tem aí a sua génese. Ver em perspectiva significa etimologicamente ‘ver através de’, neste caso como se víssemos o mundo através de uma janela. Temos na moldura, portanto, um dispositivo que claramente aparta o campo e o fora-de-campo através do enquadramento. Esta imposição de um limite corresponde, desde logo, a uma disciplina do olhar, a um recentramento, uma reorientação para o centro, da percepção, um recentramento que é reforçado pela convergência das linhas paralelas no ponto de fuga – ponto de fuga esse que, e é este o aspecto determinante, se revela o lugar simétrico da posição do observador. A perspectiva linear deve ser vista, portanto, como um dispositivo de contenção e fixação do olhar. E esta fixação do olhar acontece precisamente através da imobilização do espectador num lugar, como dissemos, privilegiado. Este lugar privilegiado, este ponto de vista onde o sujeito é colocado, constitui, conjuntamente com o lugar privilegiado da plateia teatral, a origem do lugar do espectador cinematográfico e configura a topologia típica da sala de cinema, da mesma forma que a moldura surge como protótipo do seu dispositivo fundamental, o ecrã. Trata-se de uma topologia que permanecerá, apesar das suas mutações, dominante até ao presente – não só nos filmes, como nos videojogos.





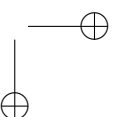
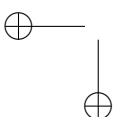
Sublinhar as diferenças que aquilo que designamos por perspectiva sequencial, própria da narrativa fílmica, vem instaurar nos regimes do olhar não significa – nem poderia significar – qualquer abandono ou qualquer desprezo qualificativo das demais modalidades ou convenções espectatoriais referidas (do teatro e da pintura). Se o cinema inicialmente começou por, estilisticamente, emular a perspectiva teatral é certamente porque uma determinada modalidade formal de espectáculo prevalecia à altura do seu surgimento. Habitados a presenciar o espectáculo do lugar da plateia, os criadores de filmes iniciais transpuseram para as suas obras e perpetuaram durante alguns anos essa concepção de espaço cenográfico e de percepção da acção representada. Se o movimento da câmara – e, logo, do ponto de vista – não era, no início da história do cinema, um problema é porque não era uma hipótese: estática, a câmara limitava-se a registar os acontecimentos, fossem eles encenados ou testemunhados, fossem eles vistas ou quadros, duas noções provenientes da fotografia e da pintura. Antes de surgirem e de se desenvolverem os conceitos e os procedimentos da montagem cinematográfica, foi a ideia de olhar pictórico e de espectáculo teatral que prevaleceu nas narrativas fílmicas. A afirmação de que a especificidade estilística ou expressiva do cinema terá surgido com a montagem ganha assim contornos de uma certa legitimidade teórica: é apenas com a montagem que a convenção teatral do olhar cessa de dominar o modo de ver cinematográfico (e os modos de ver, em geral). E, porém, a montagem não é condição necessária do cinema, como o comprova toda uma estilística que assume a imobilidade da câmara e o plano longo como uma espécie de convenção, privilegiando a integridade e unidade da acção num único plano e valorizando a autonomia hermenêutica do espectador. Poderíamos a este propósito identificar uma contraposição entre um cinema da cena e um cinema da montagem, um cinema cuja estilística assenta numa sintáctica do paradigma por contraste com uma outra cuja sintáctica é dominada pelo sintagma. Se o cinema de cena existe, é porque naquilo que designámos por perspectiva teatral algum potencial expressivo não pode ser descurado: a

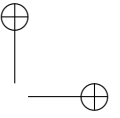
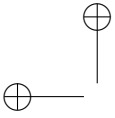




perspectiva teatral corresponde a um modo de ver privilegiado, a uma localização do espectador – tendencialmente frontal e central, à semelhança, aliás, do que sucede na perspectiva pictórica – que busca uma percepção da acção eventualmente ideal, isto é, uma distância e um ângulo cognitiva e afectivamente justos. Que o cinema tenha, portanto, nos seus primórdios, adoptado esta estilística e que, mesmo que resistindo minoritariamente, nunca a tenha abandonado, permite menos fazer juízos de valor acerca da eficiência estética de uma ou outra opção e mais compreender a integração de diversas modalidades do olhar numa tradição múltipla da representação das acções.

Portanto, constatamos, se existe sempre uma tendência para a norma, existe também, inevitavelmente, uma propensão para o desvio. Esta constatação é válida igualmente quando abordamos a fidelidade da representação. E, nesse aspecto, podemos verificar que, por exemplo, a minúcia e a proporcionalidade que antes identificámos como dois pontos determinantes da representação em perspectiva se tornam, frequentemente, prescindíveis nos mais diversos discursos, formatos e meios visuais. Que o poder do regime pré-renascentista não seja desprezível comprova-o o facto de os seus princípios não terem sido nunca liminarmente abandonados; eles correspondem a modalidades do olhar e da representação para as quais, ainda que pontualmente, os criadores continuam a encontrar uma teleologia específica. De algum modo, podemos afirmar que os regimes de representação pré e pós-renascentista correspondem, genericamente, a dois princípios gerais da percepção: a percepção simbólica – ou esquemática – e a percepção mimética – ou detalhada –, modalidades cuja contraposição analisaremos mais adiante. De um lado, temos o predomínio da conotação; do outro, o predomínio da denotação. De um lado, a retórica aplicada ao tema; do outro, a constrição imposta ao estilo. Aquilo que poderíamos caracterizar como forma de olhar por hierarquias e como forma de olhar por proporções, modalidades que, de algum modo, possibilitam a instauração de uma contraposição estilística entre os olhares pré e pós-renascentistas, encontram na gramática cinematográfica uma espécie

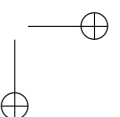
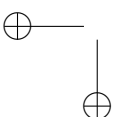


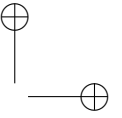
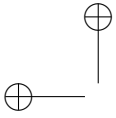


de reconciliação, na medida em que esta não só reproduz fielmente as acções, mas também as hierarquiza simbolicamente. Não outorgamos, portanto, qualquer superioridade epistémica ou estilística de uma forma de representação em relação à outra – do mimético em relação ao simbólico ou da proporção em relação à hierarquia. Tudo o que se afirma é que um certo regime de representação haveria de predominar até ao presente – assente nos princípios do mimetismo e da proporcionalidade – e que é da sua lógica funcional e formal que nos ocupamos.

8.2 Montagem

Se a plateia teatral e a representação em perspectiva parecem antecipar e, de algum modo, determinar a imobilidade do olhar própria do espectador moderno – e do espectador cinematográfico em particular –, esta haveria de ser, contudo, diversamente desafiada na narrativa fílmica e nos videojogos. Começemos pelo cinema. Se no teatro, ou no estádio, podemos dizer que o espectador observa tudo de um ponto de vista – a liberdade de observação do sujeito, apesar de cerceada pela imobilidade e pelo proscénio, permite-lhe algum grau de liberdade através da amplitude panorâmica da sua visão sobre os acontecimentos representados –, no cinema, ele não olha a partir apenas do lugar que ocupa, mas igualmente dos lugares ocupados pela câmara. Os acontecimentos que presencia são objecto de diversas operações de mediação: eles são fragmentados, reorganizados, religados ou hierarquizados dramática e narrativamente. O olhar do espectador torna-se simultaneamente volátil e orientado, múltiplo e aprisionado. A sua visão é, por isso, sempre deslocada e guiada, em primeira instância, através do olhar do realizador – ou, se quisermos, do narrador. Que tal suceda em seu benefício, não deixa, porém, de ser verdade: ao multiplicar os pontos de vista de plano para plano, o realizador constrói o discurso visual que entende como ideal para a apresentação da narrativa. Esta multiplicação de olhares – de planos que se sucedem e ligam – é bem patente se atentarmos na mutação estilística que o cinema sofreu ao longo da

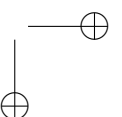
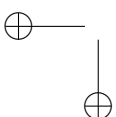


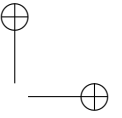
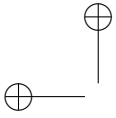


sua história: de um plano frontal, fixo e único aos trepidantes ritmos de montagem, ao *split-screen* e aos amplos movimentos de câmara, é toda uma retórica da visão que se redesenha constantemente. E, contudo, esta mutação estilística não assinala apenas uma complexificação dos modos de ver, mas também uma evidência não descurável: o cinema não carece, como sabemos dos primeiros filmes ou daquilo que designámos por cinema de cena, de montagem para existir.

A montagem fílmica traria, porém, vastas implicações para a experiência espectral. Não se veja aqui qualquer presunção hierárquica dos modos de ver – o cinema propõe ao olhar apenas outras possibilidades discursivas, não necessariamente mais completas ou exactas na produção ou reprodução das percepções ou dos afectos do que as estilísticas, as retóricas ou as epistemes de outros meios. Queremos, aliás, referir que mais do que a especificidade, ou mesmo a superioridade do filme em relação a outros meios, nos interessa, sobretudo, perceber que toda uma mesma lógica discursiva percorre e se desmultiplica nas mais diversas matérias ou formas de expressão – do corpo à linguagem, da narrativa ao jogo. A este propósito, podemos, aliás, advogar mesmo uma convergência com a ideia de cinematismo eisenteiniana: algo como um cinema que existisse fora do cinema, nas mais diversas formas de expressão, como se todas as artes e todas as tecnologias comungassem os princípios profundos de organização discursiva dos textos que cada uma permite criar. No entanto, também não podemos olvidar a modificação das formas, rotinas e convenções visuais que cada arte ou meio implica, e entre elas naturalmente o cinema.

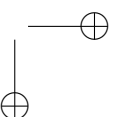
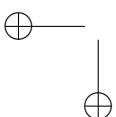
Se podemos dizer que o cinema multiplicou os eixos do olhar do espectador, não é menos verdade também que lhe tolheu e cingiu a abrangência do mesmo. Esta constatação apenas na aparência é paradoxal: se o olhar cinematográfico – e, com ele, o espectador – desde bem cedo cessou de contemplar uma acção na sua integridade temporal, espacial e causal através do plano panorâmico e único, logo se dedicou a rastrear o mais ínfimo pormenor, para nos devolver as partes integradas num todo através da montagem. Entre análise e síntese, o cinema

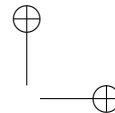
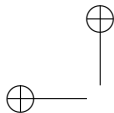




dedicou-se a uma espécie de sistemática do olhar que nada relevante – cognitiva ou afectivamente – quer excluir ou descurar. Das ideias de quadro e de vista herdadas da pintura e da fotografia, a narrativa fílmica haveria de partir para a utilização do movimento de câmara e a depuração morfológica e funcional da ideia e da lógica do plano. E deste último partir para a ideia de montagem: unidades mínimas organizadas sequencial e consequentemente para oferecer totalidades de sentido complexas. Um novo regime morfológico e funcional do texto visual parecia ganhar inédita visibilidade com a montagem cinematográfica. Na sala de cinema, o espectador é, portanto, duplamente conduzido: o escuro envolvente centra a atenção no ecrã, numa emulação da perspectiva linear ou da perspectiva teatral; a montagem recentra a sua atenção ao longo da narrativa – e é esta a grande novidade da gramática fílmica. A escuridão da sala impede a dispersão da atenção, a luminosidade do ecrã seduz o olhar; a montagem trabalha expressivamente o tempo, o espaço, as acções e os agentes.

Se falámos anteriormente na ideia de enredo, podemos agora perceber que é através da montagem cinematográfica que em parte ele surge na narrativa fílmica. É através dela que o discurso fílmico se constrói, organizando e reorganizando os acontecimentos espacial e temporalmente, dando-lhes uma configuração discursiva. A montagem opera, portanto, com os mais diversos dispositivos: distância, abrangência e ângulo; eclipse, prolepse e analepse; música, sons e diálogos. São estes os elementos com que a montagem trabalha para construir um imaginário e um ideário para o espectador, isto é, para lhe proporcionar diversas perspectivas sobre os acontecimentos, quer cognitiva quer afectivamente. Se a montagem cria uma perspectiva cognitiva peculiar sobre os acontecimentos é porque do seu uso resulta a instauração de uma episteme muito própria dos mesmos. As condições de conhecimento que a montagem faculta permite criar ou recriar percepções e ideias acerca das acções que representa e mesmo criar ligações insuspeitas entre os diversos elementos de uma situação narrativa. Quanto à perspectiva afectiva ela surge na medida em que a montagem pode con-



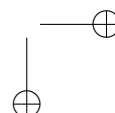
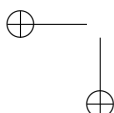


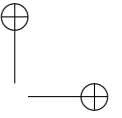
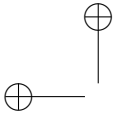
Quadro 3.15

Montagem	
Perspectiva cognitiva	Perspectiva afectiva
Episteme	Crítica

tribuir para o envolvimento emocional com que o espectador enfrenta um determinado acontecimento: o mistério, o *suspense*, a surpresa, o medo, o deleite, a angústia, a ansiedade, a inquietação, a empatia, a antipatia, são alguns dos efeitos emocionais que a montagem pode ajudar a criar.

Se a montagem cria condições específicas de interpretação cognitiva e afectiva das acções e dos agentes, podemos então concluir que ela permite a construção de uma perspectiva analítica e de uma perspectiva crítica das mesmas – através da montagem, podem incitar-se a denotação ou a conotação, o repúdio ou a adesão, a aproximação ou o distanciamento, a cumplicidade ou o afastamento, o ênfase ou a ocultação: para cada situação e cada momento, a decomposição da acção através da planificação e a sua recomposição através da montagem hão-de encontrar, na narrativa fílmica, um lugar ideal para o espectador. E tudo isto através da justaposição organizada de dois ou mais planos – aquilo em que, no fundo, consiste a montagem: selecção e combinação de duas ou mais imagens. Esta diversidade discursiva exibida pela montagem deixa-nos adivinhar, assim, que não há um olhar inocente por parte do autor – ou, melhor dizendo, do narrador, a sua figura textual substitutiva – e que não há um olhar puro por parte do espectador – ou, melhor dizendo, do narratário. Há, isso sim, um diálogo hermenêutico entre ambos, um trabalho sobre códigos e convenções, seja ele de ruptura seja ele de depuração, seja ele de interpelação seja ele de transparência. Que este diálogo seja condicionado pelo dispositivo e pela topologia do fenómeno cinematográfico é o que não deixa de se revelar interessante: remetido a uma inércia inapelável, excluído do universo diegético, o espectador não detém qualquer poder de influência

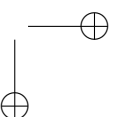
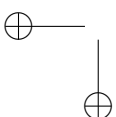


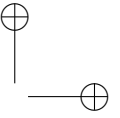
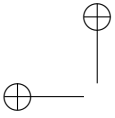


no decurso dos acontecimentos, nas suas causas e efeitos, nos motivos e intenções das personagens. É esta a condição de qualquer operação hermenêutica realizada pelo espectador: ser conduzido e moldado enquanto sujeito epistémico ou crítico, sendo que, desse modo, o poder primordial aparece sempre do lado do autor, que constrói para o espectador um imaginário e um ideário – os quais, porém, o espectador pode sempre julgar, acatando ou repudiando, e esse é o seu maior poder.

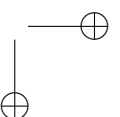
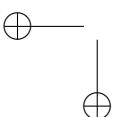
Se a montagem e o movimento da câmara permitem diversas perspectivas cognitivas e afectivas, analíticas e críticas dos fenómenos e das acções, podemos então dizer que, de algum modo, a retórica cinematográfica, nos seus princípios gerais, recupera alguns dos procedimentos da representação pré-renascentista: no fundo, ela procura, como aquela fazia, uma nova forma de hierarquizar as entidades que se constituem em objecto do olhar. O que está em jogo em ambos os casos é, por um lado, a constatação de que as entidades possuem graus de relevância distintos que reivindicam modalidades diversas do olhar e, por outro, que a própria forma como são representados permite atribuir-lhes níveis de relevância distintos – como o sublinham o grande plano ou o plano contra-picado na narrativa fílmica, por exemplo. Objecto e olhar, tema e espectador, imbricam-se assim, através da planificação e da montagem, numa influência recíproca no que respeita à construção da narrativa fílmica e da sua semântica. Quer isto dizer que se o cinema algo veio tornar evidente é precisamente a possibilidade de uma representação simultaneamente detalhada e hierarquizada das entidades e dos acontecimentos. O lugar do espectador, através dos movimentos de câmara e da montagem, torna-se volúvel e desse modo ganha um novo privilégio – não já apenas o privilégio do ponto de vista da perspectiva linear ou teatral, mas o privilégio de uma perspectiva sequencial, de uma perspectiva que, através da montagem, se modifica ao longo da temporalidade dos acontecimentos e se desloca em função da disposição espacial dos seus agentes, num constante processo de análise e síntese.

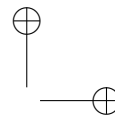
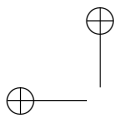
Mas a linguagem fílmica faz algo mais do que sequenciar imagens.





Ela reforça o imaginário e o ideário do espectador também através daquilo que está fora das imagens. Se constatamos que o fora-de-campo – ou dispositivos equivalentes – existe desde sempre, nas mais diversas modalidades expressivas (do teatro à literatura, da arquitectura à fotografia), não sendo por isso um exclusivo da linguagem cinematográfica, tal não nos impede de asseverar a sua extrema relevância na narrativa fílmica. Esta constrói-se muitas vezes através da valorização do fora-de-campo, isto é, das imagens que não se mostram, mas se sugerem – ou seja, das ideias que se constroem no, ou a partir do, exterior daquelas. Podemos então dizer que se a moldura na perspectiva linear – como, aliás, o proscénio no teatro – convida e converge o olhar para o centro do quadro e conduz a atenção para o seu interior, o cinema prolonga o olhar para o seu exterior, para as imagens que não mostra, mas insinua na contiguidade (sintáctica ou semântica) dos limites do plano. A perspectiva sequencial própria da linguagem cinematográfica permite então que a cognição e a afectividade se joguem nessa dupla operação – por um lado, de corte, própria da planificação, que decompõe a totalidade da acção em imagens particulares; por outro lado, de articulação, própria da montagem, que recompõe as imagens particulares numa totalidade textual. Nos interstícios dessa dupla operação encontramos então duas modalidades fundamentais de expansão do imaginário e do ideário espectral: a elipse e o fora-de-campo. Ocultar e revelar (jogo com o fora-de-campo, isto é, ao nível da espacialidade), elidir e mostrar (jogo com a elipse, isto é, ao nível da temporalidade) são fundamentais para o papel do espectador – a inquietação e a curiosidade, o mistério e a surpresa são, em muitos casos, uma consequência destes jogos entre o explícito e o implícito. A elipse leva-nos, tendencialmente, a perguntar o que aconteceu – de um ponto de vista narrativo, o seu uso significaria, ao nível da hermenêutica, partir do enredo para a história; o fora-de-campo, leva-nos tendencialmente, a perguntar como aconteceu – de um ponto de vista narrativo, o seu uso significaria, na hermenêutica, partir da história para o enredo. Se empiricamente estas constatações parecem sustentáveis, devemos, porém, dizer que o





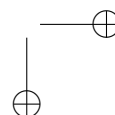
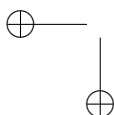
Quadro 3.16

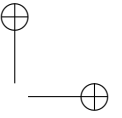
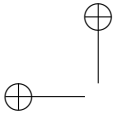
Fora-de-campo	Elipse
Como aconteceu?	O que aconteceu?

tipo de questão que indicámos como tendencial em cada um destes dispositivos formais pode ser igualmente suscitado pelo outro: tanto a elipse como o fora-de-campo podem levantar cada uma daquelas questões. Relevante é, no fim de contas, o modo como fora-de-campo e elipse constituem uma espécie de interpelação ou desafio do espectador – logo, uma espécie de jogo. O que importa salientar é que tanto a elipse como o fora-de-campo jogam com o implícito para colocar questões e provocar inquietações no espectador, as quais se localizam quer ao nível cognitivo quer ao nível afectivo: as questões podem ser cabalmente respondidas e as inquietações apaziguadas, as respostas podem ser transitoriamente insinuadas e as inquietações fomentadas, as questões podem permanecer irremediavelmente irrespondidas e as inquietações perpetuadas. A elipse e o fora-de-campo criam, portanto, uma relação muito particular entre perturbação cognitiva e perturbação afectiva.

8.3 Exploração

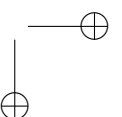
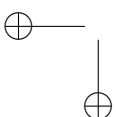
Como vemos, o cinema instaurou todo um novo regime do olhar que desafiou convenções instituídas e explorou potencialidades antes latentes na tradição da representação teatral e pictórica. Algo semelhante se parece verificar com os videojogos. Se a perspectiva sequencial, própria da linguagem cinematográfica, alterara já a relação entre o sujeito e a representação herdada da pintura ou do teatro – um ponto de vista fixo que é desmultiplicado, através da planificação e da montagem, numa topologia e numa cronologia variáveis –, o ecrã interactivo vem instaurar, em muitos casos, a partir de um património estilístico e





temático tomado ao cinema, uma nova problemática nas modalidades da percepção espacial e temporal, cognitiva e afectiva no contexto da relação do sujeito (isto é, do jogador) com os eventos lúdicos. Denominaremos de perspectiva exploratória esta nova modalidade na medida em que o seu traço distintivo se prende com o facto de ser o próprio jogador a determinar (parcialmente) o tipo de exploração que faz e de percepção que tem do espaço diegético e, em certos casos, o uso que faz do tempo.

Esta dimensão exploratória não elimina as modalidades ou os dispositivos da relação entre sujeito e espaço anteriormente descritas. A perspectiva teatral, a perspectiva artificial ou a perspectiva sequencial continuam a existir no universo dos videojogos – basta pensar que estes começaram, no início do seu desenvolvimento visual, por apresentar a acção de um único ponto de vista. Ela surge, antes, como um complemento. O sujeito continua a ocupar, frente ao ecrã, um lugar fixo, privilegiado, típico da perspectiva artificial. E a forma como os acontecimentos são apresentados (ou seja, o seu enredo discursivo) é, em muitos casos, devedora da perspectiva sequencial. Aquilo que de específico a perspectiva exploratória apresenta é a possibilidade de o sujeito se mover – ou, pelo menos, criar essa crença – através da manipulação do avatar num espaço navegável. Mesmo se as possibilidades de exploração são previamente determinadas pelo design do interface, e nesse sentido são da responsabilidade do autor do jogo, existe sempre uma vasta amplitude de escolhas que cabem ao jogador e lhe proporcionam autonomia perceptiva. Quando falamos da imersão do sujeito no universo do videojogo, estamos a falar, em larga medida, desta faculdade de explorar o espaço. Aliás, similarmente, podemos dizer que as operações de corte (de planificação) e de articulação (de montagem) que anteriormente cabiam ao autor passam agora a caber igualmente ao jogador, como o comprovam os casos em que ao jogador é permitido escolher, entre múltiplas perspectivas, a forma de percepção de um acontecimento – e de exploração do fora-de-campo – ou como ele pode



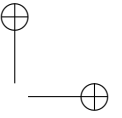
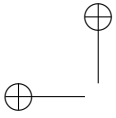
Quadro 3.17

Perspectiva			
Teatral	Linear	Sequencial	Exploratória

efectuar pausas e saltos – algo semelhante a elipses – no jogo quando mais lhe aproveite.

Se os pontos prévios da arqueologia resumida dos interfaces que enacetámos neste capítulo, referentes ao corpo, às palavras e aos espaços remetem para a matriz mais abrangente do presente estudo (os jogos e as narrativas, em geral), o ecrã cinematográfico e o ecrã interactivo são os dispositivos que melhor identificam o objecto último deste estudo, os vídeojogos e as narrativas fílmicas. Se os ecrãs de cinema e de computador tal como os conhecemos não possuem muito mais de um século de existência, eles são, porém, a consequência de um processo de depuração milenar. Se os ecrãs são uma superfície que permite apresentar todo o tipo de informação visual, a sua arqueologia terá de remontar necessariamente à utilização ancestral das superfícies como suporte de inscrições. A pedra, a madeira, a pele, o pano, o papel e o vidro constituem o conjunto dos principais materiais utilizados desde sempre. A necessidade de um suporte para fixar a informação tornou-se, portanto, notada desde cedo na história da mediação ou, se quisermos, das representações. Que as superfícies naturais inicialmente utilizadas possuíssem já em si indícios de uma espécie de enquadramento (recantos, texturas ou rebordos capazes de sugerir uma delimitação do campo) deve dizer-nos muito acerca do engenho intemporal do olhar, isto é, de uma preocupação com a junção entre forma e conteúdo, entre estilo e tema. No entanto, demoraria milénios até tal preocupação com os moldes da representação originar as formas ecrânicas nossas contemporâneas.

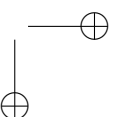
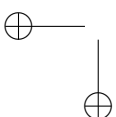
A grande novidade dos vídeojogos deve-se, portanto, à substituição do ecrã clássico pelo ecrã interactivo. Se estas duas modalidades de interface possuem características funcional e morfológicamente em muitos aspectos coincidentes, revelam uma genealogia, pelo menos



parcialmente, distinta. Se a história do ecrã clássico se desenha, no essencial, entre a pintura em perspectiva e o ecrã cinematográfico, a do ecrã interactivo acrescenta-lhe duas especificidades técnicas: a electrónica e o digital. São estas especificidades técnicas e as possibilidades formais e funcionais que abrem que permitem a reciprocidade – a intervenção sobre o texto como procedimento – e a emergência – a mutação do texto como premissa –, dois princípios operativos por norma ausentes do ecrã clássico.

Se o ecrã clássico, seja o da pintura, seja o da fotografia, seja o do cinema, é propício à dimensão narrativa da textualidade, ele é bem menos adequado à sua dimensão lúdica. Uma vez que a capacidade de intervenção do jogador sobre o universo do jogo é um dos aspectos fundamentais do texto lúdico, o ecrã clássico, pela sua natureza manifestamente tangível – no sentido aqui adoptado para este termo: fixidez e perenidade da informação –, torna-se impeditivo de um exaustivo aproveitamento no campo dos desafios. Não devemos, contudo, esquecer que o ecrã clássico, como a folha de papel ou qualquer outro suporte, é passível de aproveitamento lúdico – basta pensarmos nos enigmas, nas palavras cruzadas, nos puzzles, etc. Os videojogos são, portanto, a consequência de um novo desenvolvimento funcional e morfológico do ecrã: o ecrã interactivo. É a possibilidade de intervenção em tempo real – a reciprocidade imediata – sobre o conteúdo do ecrã que permite a existência do videojogo. A informação deixa de ser apresentada como tangível e passa a ser apresentada como emergente. É essa emergência que permite que o desfecho de um acontecimento seja determinado – também – pela intervenção do jogador e não exclusivamente pelas opções do autor. Para que tal aconteça, novos interfaces e próteses (o ecrã interactivo, o rato, o *joystick* e outros tipos de dispositivos sempre em evolução) surgem que permitem a ligação entre o jogador e o universo do jogo.

Se o ecrã clássico se revelou suficientemente fiável na reprodução dos dados visuais e sonoros do espectro sensorial, o ecrã interactivo haveria de permitir a junção de uma nova dimensão: o tacto. É esta

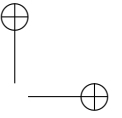
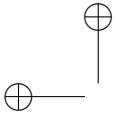


Quadro 3.18

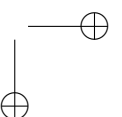
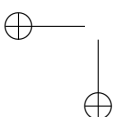
Ecrã clássico	Ecrã interactivo
Tangível	Emergente
Visão [e audição]	Tacto

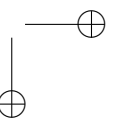
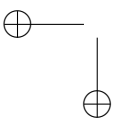
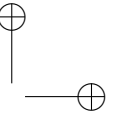
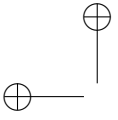
dimensão manifestamente táctil do jogo – de qualquer jogo, uma vez que jogar implica, por mais residual que seja, sempre uma acção – que o ecrã interactivo vem permitir e que no fundo marca o surgimento dos videojogos. Esta dimensão táctil vem assinalar uma relação substancialmente distinta do sujeito com o espaço da representação se comparada com o tipo de relação próprio do ecrã clássico. A partir daqui, não só a intervenção se torna manifestamente mais ampla, pelas escolhas que lhe são permitidas e pela profundidade da influência, como a relação entre causa e consequência da intervenção do sujeito se torna recíproca e instantânea. É este um dos aspectos fundamentais que permite distinguir o videojogo da narrativa fílmica: a reciprocidade imediata da intervenção do sujeito, através do avatar, sobre os acontecimentos do universo do jogo. Podemos então dizer que é a reciprocidade que faz, na esfera das textualidades ecrânicas, surgir a figura do jogador ao lado da do espectador.

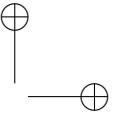
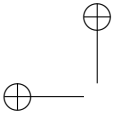
Para concluir, queremos salientar, mais uma vez, que a esta descrição da multiplicidade de interfaces não está subjacente qualquer hierarquia de valor – cada sistema textual tira deles o melhor partido –, mas antes uma constatação da pluralidade morfológica e funcional dos discursos que os dispositivos tecnológicos permitem (e que requerem ao sujeito um conjunto de procedimentos variado que analisaremos na quarta parte do nosso estudo). Se a escolha de um dispositivo tecnológico influencia um sistema textual, o inverso também é verdade: a busca de novas modalidades textuais compele a diversificação mediática. O design que cada texto assume – ou seja, o modo como integra forma e função – é sempre a consequência da ponderação das matérias com que lida, das estratégias que adopta, dos propósitos que busca e,



inevitavelmente, dos dispositivos de que se socorre. A combinatória é múltipla: podemos privilegiar a figura sobre o fundo, o agente sobre a acção, a distância sobre o envolvimento, a afectividade sobre a cognição, a intervenção sobre a contemplação, a transparência sobre a interpelação, a emergência sobre a tangibilidade – e em todas essas escolhas, o dispositivo é apenas mais um elemento do sistema. Nos jogos de execução, por exemplo, privilegamos a figura, nos de decisão, privilegamos o fundo; no retrato privilegamos a figura, na paisagem privilegamos o fundo; na narrativa de ficção privilegamos o verosímil, na narrativa factual privilegamos o verídico. Que tudo isto possa ser conseguido através dos mais diversos meios só nos pode fazer crer que cabe sempre ao autor adequar as ideias às tecnologias ou as tecnologias às ideias. Ou seja, a existir algum determinismo, ele é sempre de um duplo sentido: tanto os dispositivos condicionam os textos como os textos condicionam os dispositivos.





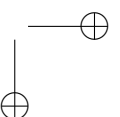
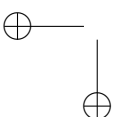


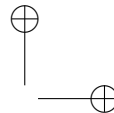
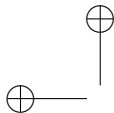
Capítulo 9

Detalhe e esquema

Na secção anterior falámos de uma mudança paradigmática da representação que a perspectiva linear veio instaurar. Para além de ter estipulado um lugar ideal para o sujeito, ela permitiu também, e em simultâneo, encontrar uma representação tendencialmente objectiva do mundo, uma representação que respeitasse as proporções das entidades, mas também que reproduzisse estas no seu mais minucioso detalhe – propósito no qual o cinema e a fotografia haveriam de constituir evoluções notórias. Representar fielmente o que se observava era o propósito – e um propósito que rompia com a tradição medieval, assente mais na moderação do esquema do que na exaustão do detalhe. Se antes da perspectiva linear, aquilo que designamos por representação esquemática era tida como suficiente, ou apropriada, na medida em que o discurso se ocupava mais das hierarquias semânticas dos intervenientes do que do rigor perceptivo do estilo, a perspectiva veio impor a exactidão como valor formal primordial em detrimento das apreciações valorativas do tema. Que, como dissemos anteriormente, uma estratégia de representação nunca tenha aniquilado a outra é uma demonstração do poder que funcional e morfológicamente cada modalidade discursiva exhibe na apresentação das ideias.

Estas duas atitudes podem ser identificadas como os dois pólos daquilo que designaremos como eixo da plasticidade, no qual, de um lado



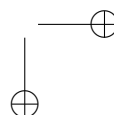
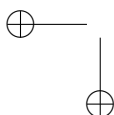


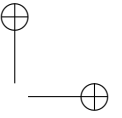
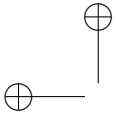
Quadro 3.19

Esquema	Detalhe
Pertinência	Densidade

encontramos a densidade, do outro encontramos a pertinência. Estes dois pólos correspondem a duas tendências da representação que desde as primeiras inscrições gráficas se manifestaram. Por um lado, a procura da reprodução de volumes e texturas na mais exaustiva minúcia e exactidão; por outro, a reprodução das linhas e contornos na mais suficiente singeleza e abstracção. Os videojogos e as narrativas fílmicas prolongariam essa dupla via. Podemos, aliás, compreender de que modo esta plasticidade se manifesta se contrapusermos o corpo do sujeito – mas o mesmo pode, naturalmente, ser dito para qualquer objecto – com duas das figuras em que este se manifesta na narrativa fílmica e no videojogo: as personagens no cinema de animação e os avatares. No primeiro caso, partimos da densidade do corpo para a abstracção gráfica e agora, com os actores virtuais, pretende-se densificar a abstracção para criar uma representação mimética do sujeito humano. No segundo caso, partimos da densidade do corpo do jogador para criar abstracções gráficas que o emulam, e agora pretende-se criar próteses que possam imergir totalmente o jogador no mundo do jogo. Se, como se pode constatar, esta relação entre representação detalhada e representação esquemática comporta sempre movimentos diversos (ora tendendo para a abstracção, ora tendendo para a minúcia), no final, parecemos encontrar, contudo, o mimetismo como referência determinante e inevitável.

Se o surgimento da perspectiva linear é um momento de mudança fundamental nesta ambição de representar realisticamente o mundo, a invenção da fotografia constitui o passo seguinte e sem dúvida decisivo naquilo que designamos por princípio realista da representação. O que a imagem fotográfica vem fazer é reproduzir mecanicamente a realidade, isto é, reduzir a intervenção do sujeito a um mínimo necessário.

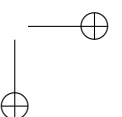
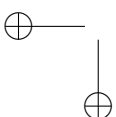


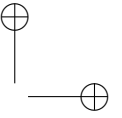
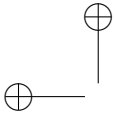


Com este dispositivo, estão criadas as condições para uma reprodução do mundo – tendencialmente – tal como ele é. O fotojornalismo, uma das modalidades factuais da narrativa, será talvez a mais clara demonstração dessa relação de imediaticidade entre a fotografia e a realidade.

Mas a reprodução fotográfica da realidade é apenas um momento primeiro de uma série de outros desenvolvimentos que se verificariam e que apontam todos no sentido de uma tão completa quanto possível reprodução da percepção da realidade. Inicialmente a preto e branco, carecia à fotografia a cor. E carecia um outro aspecto fundamental: o movimento. É então que um novo avanço se verifica: surge o cinema. Também ao cinema falta inicialmente a cor, mas, igualmente, um elemento bem mais importante neste propósito de reprodução da realidade: o som. A realidade física tem som, a convivência humana tem diálogos – as técnicas não podiam descurar a dimensão sonora da percepção. As implicações estilísticas e temáticas que o som síncrono traria à narrativa fílmica e ao cinema em geral não nos interessam aqui. Importa antes salientar que o som constituiu mais um passo na presunção de uma representação minuciosa da realidade, minúcia assumida desde sempre e constantemente como preocupação técnica para os produtores quer de narrativas fílmicas quer de videojogos.

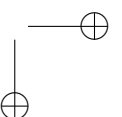
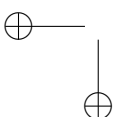
Se este conjunto de dispositivos parece suficiente para reproduzir as características essenciais dos fenómenos – pelo que poderemos dizer que as condições de existência das narrativas factuais estavam relativamente satisfeitas –, a verdade é que toda uma série de acções e agentes careciam de novos meios para ser dados a ver. É então que os efeitos especiais ganham especial relevo. Com eles, procura-se tornar visível quer aquilo que não tem referência concreta quer reproduzir o que a tem. Também aquilo que normalmente se designa por efeitos especiais se desenvolve numa dupla via: por um lado, uma tendência para imitar fielmente o real – aquilo que poderíamos designar por paradigma da reconstituição; por outro, uma tendência para representar entidades irreais – aquilo que poderíamos designar por paradigma da efabulação.

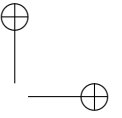
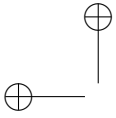




Com estes dispositivos, as narrativas ficcionais, mas também as factuais, vêem o seu potencial cada vez mais incrementado.

Se todos estes dispositivos demonstram uma tendência de crescente representação mimética de entidades e acontecimentos, a verdade é que lado a lado com essa utopia mimético-realista que busca a integralidade da representação, conviveu sempre (e convive) uma representação gráfica que busca a elementaridade da mesma. O cinema de animação será, dentro das narrativas fílmicas, o melhor exemplo dessa tendência para a economia da representação. De alguma forma, este tipo de cinema haveria de se revelar a área onde o princípio da representação graficamente pertinente encontraria um território de intensa e privilegiada exploração. Que também neste campo – o do cinema de animação – existam, porém, várias linhas de desenvolvimento, uma das quais, e não das menos importantes, seja a do mimetismo detalhado da representação, assinala bem a relevância do regime de representação pós-renascentista e dos seus (subsequentes) princípios realistas. Nos videojogos constata-se um desígnio semelhante. A história visual dos videojogos possui, também ela, alguns momentos fundamentais: inicialmente, a intervenção do jogador ocorre através de comandos escritos, depois surgem elementos icónicos, por fim temos a tendência para o mimetismo. Apesar desta progressão das possibilidades figurativas no sentido do realismo, não devemos pensar que os outros tipos de interface tenham sido abandonados: continuam a existir jogos que recorrem à escrita e aos ícones. Aliás, podemos encontrar uma espécie de padrão de representação para cada tipo de jogos: se os jogos de acção, eminentemente narrativos e baseados na execução, privilegiam a densidade e aspiram ao mimetismo – não descurando, contudo, e talvez por imperativos técnicos, a apresentação gráfica de informação através de menus, tabelas, mapas, etc, com o intuito, aliás, de fornecer informação que permite a tomada de decisão do jogador –, os jogos de estratégia, baseados sobretudo na decisão, tendem a apresentar a informação de uma forma mais abstracta, reduzindo-a aos seus elementos mínimos e per-

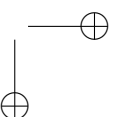
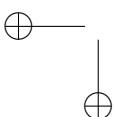


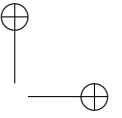
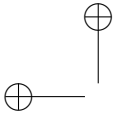


tinentes – não descurando, porém, a apresentação tão detalhada quanto necessário das consequências da intervenção do jogador.

Densidade e pertinência são, portanto, dois princípios de apresentação da informação que atravessam as mais diversas modalidades narrativas e lúdicas. Dos jogos de tabuleiro aos jogos de território, das narrativas escritas à narrativa teatral, do cinema de animação ao cinema narrativo, cada texto adopta o meio e a tecnologia que melhor serve os seus propósitos. Certo é que desde as primeiras gravuras e inscrições, um desígnio é reconhecível na representação: a tentativa de mimetizar detalhadamente o aspecto e as propriedades das entidades. Se todas as tecnologias são próteses do sujeito e através delas podemos restituir, reconstituir, inventar ou exteriorizar ideias e fenómenos, parece-nos que as narrativas e os jogos são dois tipos de texto constantemente em busca das próteses ideais, ou se quisermos, da prótese total. O que seria essa prótese total? Seria talvez uma súpula ou uma fusão dos princípios e dos dispositivos da narrativa e do jogo. Uma prótese capaz de harmonizar (ou potencializar) aquilo que, em última instância, se pode revelar paradoxalmente inconciliável: a veracidade da narrativa factual e a verosimilhança da narrativa ficcional; o ilimitado do faz-de-conta e as regras da competição; a contemplação da narrativa e a intervenção do jogo; a inteligência e a vida artificial; uma realidade simultaneamente consistente nos seus princípios e mutante nas suas leis. No final, uma espécie de concretização do ancestral anseio sinestésico, da fusão de todos os sentidos numa prótese total. Eventualmente, uma criação ou recriação da realidade em parte mimética, em parte esquemática.

Enquanto não passamos da bidimensionalidade do ecrã para a matriz sinestésica, somos forçados a conviver com próteses parciais, extensões que funcional e morfológicamente abstraem as faculdades do sujeito para melhor as reproduzir ou amplificar nos processos de mediação: o ecrã, o rato e o *joystick*, a câmara e o computador. E o avatar, tecnologia da ilusão que prolonga a capacidade de intervenção do jogador; e o personagem, tecnologia da ilusão que inspira a contemplação do espectador. Entre a superfície ecrânica e a profundidade sinestésica,

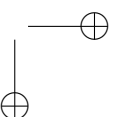
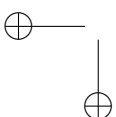




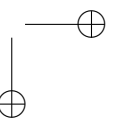
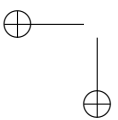
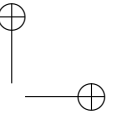
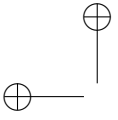
o sujeito vai-se desenhando através dos textos que tecnologicamente vai construindo.

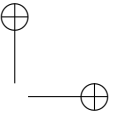
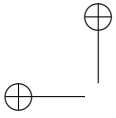
Epílogo

Todo o jogo e toda a narrativa são tecnologicamente mediados. O que nos propusemos nesta parte do estudo foi tentar entender os fundamentos morfológicos e funcionais dos mais diversos dispositivos de mediação de que o sujeito se socorre para relatar acções ou para as constituir em desafio. Não tivemos por pretensão a análise específica de cada suporte ou plataforma textual ou mesmo das modalidades em que se desmultiplicam e proliferam, mas sim perceber segundo que lógica(s) os jogos e as narrativas operacionalizam funcional e morfológicamente os dispositivos de mediação para construir os seus discursos. Daí que, naquilo que podemos designar por tecnologias textuais, tenhamos dado atenção quer a alguns dispositivos concretos (como o corpo ou o ecrã, o teatro ou a linguagem, por exemplo), quer a operações que lhes são inerentes (a interpelação e a transparência, a emergência e a tangibilidade, a montagem e a perspectiva, por exemplo).



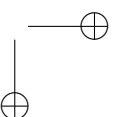
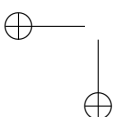
Parte IV
Procedimentos

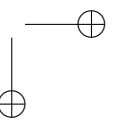
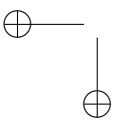
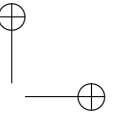
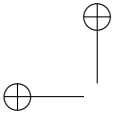


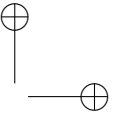
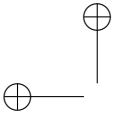


Prólogo

A caracterização das diversas figuras da subjectividade que temos vindo a referir passa necessariamente pela sua função em cada sistema textual. Mas passa também pelas operações que cada tipo de texto exige ao seu utilizador. A análise de duas dessas figuras, o jogador e o espectador, servir-nos-á de guia nesta última parte do nosso estudo, aquela em que procuraremos entender a lógica operacional subjacente a cada sistema textual. A esse conjunto de operações necessárias ao manuseamento de um texto pelo seu destinatário em função do seu design – conjunto de estratégias, princípios, regimes e finalidades que o configuram morfológica e funcionalmente – daremos o nome de procedimentos. Sem esse conjunto de operações, o sujeito não estará em condições de aceder ao texto, de reconhecer a sua morfologia ou de dominar o seu funcionamento. Os procedimentos são, então, um conjunto de acções – de vária ordem: cognitiva, afectiva, comportamental – que permitem ao utilizador do texto a familiarização com o seu design e ao autor do texto a concepção desse design. Os procedimentos indispensáveis ao espectador e ao jogador constituem, portanto, os padrões narrativos e os programas lúdicos que lhe garantem a inteligibilidade das acções. Constituem, então, os fundamentos operacionais da hermenêutica – que permite ao espectador refinar a propriedade das suas leituras – e do desempenho – que permite ao jogador aprimorar a eficiência das suas tarefas. Assim sendo, podemos considerar estes procedimentos, simultaneamente, como as operações que permitem a imersão do sujeito no texto e como as marcas de uma separação entre o universo do texto e o mundo da vida.







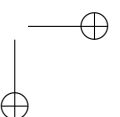
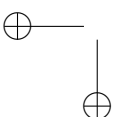
Capítulo 1

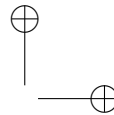
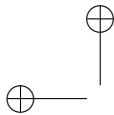
Figuras

Iniciamos a última parte do nosso estudo procedendo à análise daquelas que consideramos as figuras-chave da textualidade narrativa e da textualidade lúdica: o espectador e o jogador. Estamos em crer que é a partir do papel de cada uma delas no sistema textual correspondente que melhor podemos entender as dissemelhanças e as similitudes entre esses mesmos sistemas. Na medida em que se oferecem como duas figuras fundamentais da subjectividade, importa então perceber que procedimentos específicos cada modalidade textual lhes requer, ou seja, de que modo cada uma destas figuras assegura algum tipo de controlo sobre a experiência lúdica ou a experiência narrativa e em que medida se tornam perceptíveis para o sujeito as competências e as disposições que lhe são exigidas. Mas porque, também aqui, se manifestam áreas de convergência, tentaremos identificar, a partir da contiguidade morfológica e teleológica que cada tipo de texto exhibe, os procedimentos comuns a uma e outra daquelas figuras.

1.1 Jogador

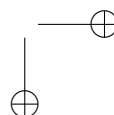
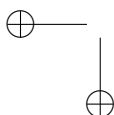
O elemento fundamental que distingue o jogador do espectador prende-se com o princípio da influência. Com este conceito pretendemos de-

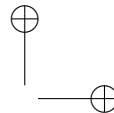
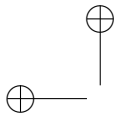




finir a capacidade que o sujeito detém de intervir sobre a tangibilidade do texto e controlar o decurso dos eventos que este apresenta. Logo, existe influência – e, diremos, alguma espécie de jogo – quando, através da sua intervenção, o sujeito refaz o texto de um modo previsto nas próprias premissas morfológicas e funcionais deste. Com isto queremos dizer que qualquer forma de jogo – seja ele competitivo, seja ele de brincadeira – assume como pressuposto de utilização o princípio da influência. A ser assim, quase poderíamos dizer que, de algum modo, a figura do jogador encontra maiores similaridades com as figuras do actor ou do autor do que propriamente com a do espectador, precisamente porque, como já referimos, é dele em parte a responsabilidade sobre a produção do texto – ou a sua actualização, se quisermos. Falamos de similitudes do jogador com o actor porque, como sucede maioritariamente nos jogos de brincadeira, mas igualmente nos jogos de competição, o jogador tende a assumir e construir, de forma mais ou menos livre e mais ou menos vincada, uma personagem. E de similitudes com a figura do autor porque o jogador não só partilha com aquele a responsabilidade sobre o desfecho do jogo – como ocorre nos jogos de competição –, mas pode igualmente criar mundos de ilusão ou faz-de-conta – como sucede nos jogos de brincadeira.

Seja de que modo for, o jogador – lide ele com normas consensuais ou regras estritas, com um objectivo peremptório ou um desfecho transitório, com o predomínio do papel a incarnar ou da acção a desempenhar – confronta-se sempre com um texto que lhe exige um contributo e, desse modo, lhe permite, e prescreve, múltiplas variações (ou, melhor, versões). Por isso, a figura do jogador surge sempre que algum texto manifesta algum nível de emergência e permite algum tipo de influência. E quanto mais um texto manifesta um elevado nível de emergência mais os procedimentos lúdicos se revelam fundamentais. Emergência e influência tornam-se, deste modo, causa e consequência uma da outra: a figura do jogador só pode surgir num texto onde existe emergência; a emergência só se actualiza através da influência do jogador.





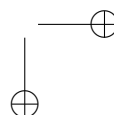
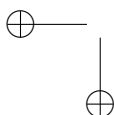
Quadro 4.1

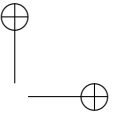
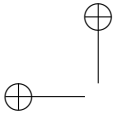
Influência	
Teste	Gozo
Desfecho mensurável e definitivo	Desfecho negociável e provisório

Jogador seria, portanto, o sujeito a quem, de forma consensual ou regulamentada, é permitida a influência sobre um determinado texto. Se a regulamentação prescreve necessariamente as condições de influência nos jogos de competição – através da estipulação clara dos objectivos que devem ser alcançados, das regras com que devem ser atingidos, dos meios que podem ser mobilizados e dos resultados que serão aferidos –, o consenso permite a influência nos jogos de brincadeira; neste último caso, o decurso e o desfecho do texto são sempre consequência de um acordo contingente – daí que, por exemplo, o faz-de-conta mantenha o texto em aberto e em constante recriação ou que a ironia ou a paródia prevejam a negociação dos limites da sua manifestação e apreciação. Podemos, portanto, fazer corresponder duas ideias de jogador com duas ideias de jogo: num caso, um jogador cujo desempenho se constrói na expectativa de um desfecho mensurável e definitivo; no outro, um jogador cujo desempenho se constrói tendo como base a crença num desfecho negociável e provisório. Num caso, é a ideia de teste que dá consistência à figura do jogador e aos seus procedimentos; no outro, é a ideia de gozo que melhor lhe serve para caracterizar a sua actuação. Daí que no primeiro caso o desempenho do jogador seja passível de uma avaliação irrevogável, enquanto no segundo é passível de uma avaliação contestável.

1.2 Espectador

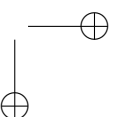
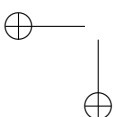
Se a intervenção e a emergência surgem como condições da influência e é este princípio que acaba por determinar a caracterização do joga-

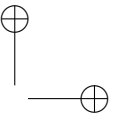
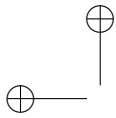




dor – e os procedimentos que, como veremos, ele deve privilegiar –, a contemplação e a tangibilidade serão necessariamente as categorias que servem a identificação do espectador. Neste caso, o sujeito não influencia, mas antes avalia. Daí que toda a ideia de análise ou de crítica devam assumir como premissa, numa topologia da subjectividade, o lugar de espectador como essencial – não pode haver julgamento sem um testemunho, sem uma observação, sem uma distância que coloca o sujeito à margem da responsabilidade sobre o decurso e o desfecho das acções. É sempre da posição de espectador que as acções e os agentes – as atitudes e destino das personagens ou o desempenho do jogador e do actor, por exemplo – são compreendidos e analisados; daí a separação entre palco e plateia que atravessa toda a topologia do estádio, da sala de cinema ou do teatro, por exemplo. Assim sendo, todo o texto que inibe a influência, privilegia a contemplação e reforça a tangibilidade tende a colocar o sujeito no lugar do espectador e a exigir-lhe as respectivas competências e procedimentos, da ordem da hermenêutica, da avaliação, da interpretação ou da crítica. Daí que nos jogos de brincadeira – na paródia, no faz-de-conta, na ironia, no *role-playing*, etc. – o sujeito se encontre sempre quer num trânsito entre figuras quer num trânsito entre sistemas textuais: porque se assume como criador de um mundo ou como actor, criador de um personagem, ele entra no contexto da subjectividade lúdica, mas, simultaneamente, porque está constantemente a avaliar a história desse mundo (o que acontece nesse mundo de faz-de-conta) e a controlar o enredo da mesma (como se dão esses acontecimentos) ele acaba por ser um espectador desse universo. Daí que os jogos de brincadeira sejam aqueles que mais se aproximam da narrativa ficcional, isto é, aqueles em que a contemplação se equilibra com a intervenção e o próprio relato seja entendido como um desafio, como uma construção levada a cabo pelo e para o próprio sujeito.

Nos jogos de competição, esta separação entre jogador e espectador torna-se, pelo contrário, bem clara: o espectador é aquele que não pode influir nos eventos do texto – neste caso, do jogo –, que está apartado dos acontecimentos que presencia, que os analisa, os interpreta e





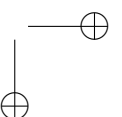
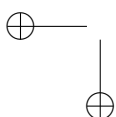
Quadro 4.2

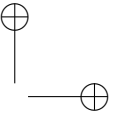
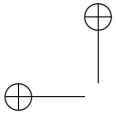
Espectador	Jogador
- autoria	+ autoria

os julga, mas sem por eles ser responsável. Onde, para o jogador, podemos identificar uma reivindicação de influência patente no próprio texto, para o espectador podemos identificar uma inibição de influência imposta pelo próprio texto. Temos assim que o princípio da influência, ao mesmo tempo que tende a demarcar textos narrativos de textos lúdicos, o faz igualmente em relação às figuras do jogador e do espectador.

Temos assim que uma mesma história, um conjunto de eventos, ao ser tratada como jogo ou como narrativa, exige do sujeito procedimentos diferentes. Onde, de alguma forma, o desafio prevalece e o desempenho é acompanhado por regras estritas em função de um objectivo claro – onde o texto é estritamente concebido como jogo, portanto –, o jogador assume-se como a figura determinante. Onde, de alguma forma, o relato prevalece e a hermenêutica é acompanhada por objectivos negociáveis segundo normas acordadas, a figura do espectador torna-se primordial. A responsabilidade sobre o texto, os seus usos, interpretações, formas ou funções pode ser, portanto, mais ou menos partilhada. E essa partilha distingue jogador e espectador em termos de autoria: quanto menos o sujeito participa na autoria, mais se aproxima do espectador; quanto mais o sujeito participa na autoria de um texto, mais se aproxima da figura do jogador.

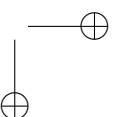
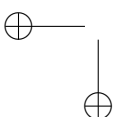
Podemos então afirmar que para que um jogo se transforme numa narrativa, o autor tem de cercear a influência do destinatário sobre o decurso e o desfecho dos eventos – o desfecho fica antecipadamente determinado e apenas o processo da sua revelação se manteria incógnito. E para que uma narrativa se transforme num jogo, o autor tem de conceder na influência do sujeito sobre os acontecimentos e abrir as possibilidades de desfecho a uma manifestação contingente – ainda que provável. Esta capacidade de influência seria, portanto, um dos

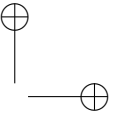
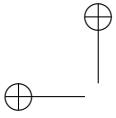




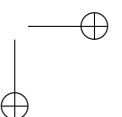
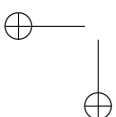
critérios de distinção entre jogo e narrativa ou entre jogador e espectador. Uma segunda distinção – que se liga com a primeira – pode ser identificada a partir da mensurabilidade da influência: quanto maior seja a possibilidade de medir objectivamente essa influência, mais claramente as características lúdicas de um texto podem ser notadas. A possibilidade e mensurabilidade da influência num texto podem ou não convergir: o limiar entre jogos e narrativas pode, portanto, ser extremamente ténue em certos textos, como se verifica no caso exemplar dos mundos de faz-de-conta: porque não possuem um desfecho ou um objectivo claramente assumido – quase diríamos que os desfechos se sucedem e revogam perpetuamente –, estes jogos inibem a mensurabilidade da influência; porque prevêm a participação do sujeito na criação dos mesmos, eles reivindicam a influência. Neste caso, torna-se, muitas vezes, controversa a sua classificação como jogos, precisamente na medida em que não se estipula um desenlace definitivo – os mundos virtuais são um exemplo dessa controvérsia ontológica e taxinómica. Se esses tipos de textos podem socorrer-se dos mesmos dispositivos tecnológicos que os videojogos em sentido estrito, isto é, com um desfecho claramente enunciado, e partilhar a dinâmica textual destes – a emergência, que garante condições de intervenção ao sujeito –, a ausência de um desfecho peremptório – o que reduz o seu aspecto de competição – inibe a sua caracterização como jogos. Daí que esses textos, que propõem ao sujeito a participação na criação de mundos de ilusão, possam caracterizar o sujeito mais como espectador do que como jogador – isto é, que estejam mais próximos da lógica da ficção narrativa do que da competição lúdica.

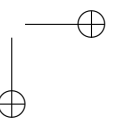
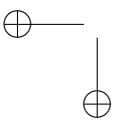
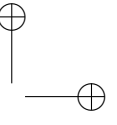
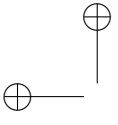
Compreender os procedimentos que o jogador e o espectador devem operar – isto é, compreender o modo como o sujeito se relaciona com os textos – implica ter em mente os diversos princípios e regimes textuais – o desafio e o relato, a emergência e a tangibilidade, o *role-playing* e a competição – e perceber que, em cada caso, a sua imbricação ganha contornos de complexidade e controvérsia nem sempre fáceis de ultrapassar numa análise do sujeito. Do mesmo modo, es-

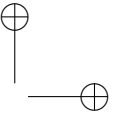
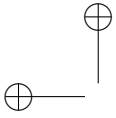




tes princípios e regimes, que, no fundo, permitem a caracterização de cada sistema textual, só são compreensíveis a partir dos procedimentos operados pelo sujeito. As figuras do espectador e do jogador são, portanto, uma causa e uma consequência das modalidades textuais, ou seja, das configurações morfológicas e funcionais em que estas se organizam, e dos seus procedimentos específicos, ou seja, as competências e disposições com que o sujeito aborda um texto.





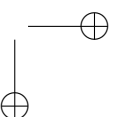
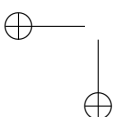


Capítulo 2

Contemplação e intervenção

Contemplação, para a narrativa, e intervenção, para o jogo, são os regimes que permitem distinguir a tipologia dos procedimentos do sujeito em cada sistema textual. São estes regimes que indicam para o sujeito o lugar a partir do qual ele utiliza um texto – constituindo-o, portanto, em espectador, no primeiro caso, e em jogador, no segundo. Não devemos, porém, esquecer que todo o texto é o resultado de um trabalho prévio de uma outra figura: o autor, da qual, em certos casos, como várias vezes já referimos, a figura do jogador se aproxima. É o autor que vai determinar em que regime o utilizador vai operar, construindo o texto a partir da especificidade discursiva de cada modalidade ou estratégia textual. A forma e a função do texto, estipuladas pelo autor, determinam e são determinadas pelos regimes de utilização do mesmo. Assumindo-se como demiurgo, o autor procede às escolhas fundamentais: contemplação ou intervenção, hermenêutica ou desempenho, efabulação ou competição – no fundo, privilégio da narrativa ou do jogo.

A primeira decisão, e fundamental, por parte do autor consiste, portanto, em saber qual o regime a instaurar e, conseqüentemente, qual o sistema textual a adoptar. As escolhas do regime e do sistema textuais comportam, por seu lado, a realização de um conjunto de deliberações. Se o princípio a que o autor da narrativa há-de submeter o seu trabalho é o do relato, ele dará a conhecer – raiz etimológica de narrar: *gnarus* –

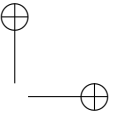
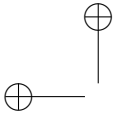


Quadro 4.3

Narrativa	Jogo
Contemplação	Intervenção

um ou vários acontecimentos, podendo socorrer-se dos meios ou códigos mais diversos: o visual ou o sonoro, o escrito ou o oral, o pictórico ou o teatral, etc.. Esse princípio inscreve o texto num determinado horizonte estratégico, ou seja, instaura para ele um regime específico a que o espectador deve submeter-se – o da contemplação, precisamente. Quer com isto dizer-se que o autor da narrativa assinala desde logo o tipo de uso de que o texto será objecto por parte do espectador: ele será sujeito a operações várias de interpretação e avaliação, de análise e crítica, a partir de diversos pontos de vista que incluem a ética, a estética, a sociologia, a política, mas cingido à tangibilidade daquele, isto é, inibindo a influência do espectador sobre os seus eventos.

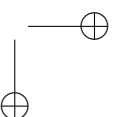
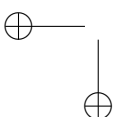
Se reiteramos a especificidade do regime da contemplação a propósito da narrativa é porque ele coloca o sujeito – enquanto espectador – num lugar bem específico: apartado do universo diegético. Poderá o texto narrativo incluir entre os seus pressupostos a violação – excepcional, note-se – deste princípio? A resposta é afirmativa, mas implica uma ressalva: nesse instante, o texto narrativo tende a aproximar-se da esfera do jogo. Podemos identificar duas formas fundamentais através das quais a narrativa se desloca do regime da contemplação e do princípio do relato para o regime da intervenção e para o princípio do desafio. São elas a interpelação e a influência. A interpelação verifica-se quando o narrador ou mesmo uma personagem se dirigem ao narratário – ao espectador, no caso da narrativa fílmica. Neste caso, a estratégia parece consistir em violar a autonomia do universo diegético chamando a atenção para a própria natureza construída do texto narrativo – ainda assim, o destinatário continua a operar segundo o regime da contemplação, uma vez que a intervenção sobre o decurso dos acontecimentos textualizados permanece impossibilitada. A segunda modalidade, a in-

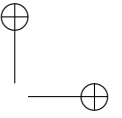
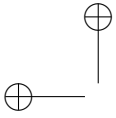


fluência, torna manifesta e possível essa mesma intervenção. Neste caso, o destinatário é impelido ou obrigado a influir sobre o decurso dos acontecimentos. O que sucede neste segundo caso? Algo muito simples e fenomenologicamente determinante: o sujeito submete-se ao princípio do desafio, isto é, tende a assumir-se como jogador e não apenas como espectador – tal pode constatar-se quando o espectador escolhe o fim de um filme, por exemplo. A esta mudança de estatuto corresponde, podemos dizê-lo, uma mudança de lugar – o destinatário deixa de meramente contemplar, interpretar, analisar, mas deve intervir, desempenhar, escolher, arriscar. Deste modo, o espectador deixa de ser uma testemunha privilegiada dos eventos e é operativamente implicado no texto. O lugar que o apartava do centro da acção, para lhe proporcionar uma perspectiva privilegiada, a da plateia, sobre aquela, subtraindo-o aos acontecimentos para melhor os contemplar – e, no seguimento da contemplação, mobilizar toda uma série de operações (a análise, a crítica, o estudo, a avaliação) – torna-se agora um lugar aberto, um lugar de contacto, de influência.

Contudo, devemos notar que a estratégia de retirar o espectador da acção constitui uma tendência perene e dominante no discurso narrativo. Assim, o espectador – através da inibição da influência imposta pelo próprio texto – escusa-se à responsabilidade discursiva. Desse modo, quanto mais o texto que ele contempla dispensa a sua intervenção, mais propicia a sua avaliação. Sempre que ele é retirado de jogo, o texto – no teatro, no cinema, na literatura, no desporto – torna-se tangível e fechado, instaurando-se uma distância e uma separação entre os eventos e o espectador que permite, por princípio, uma maior clareza crítica e analítica.

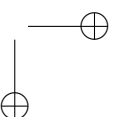
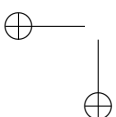
Essa distância, indispensável à contemplação, resulta da necessidade de separar o que se representa, quem representa e para quem se representa. Que não se veja porém qualquer esterilidade na instauração dessa distância. Pelo menos duas modalidades de poder (e de prazer) discursivo podem ser aí identificadas e claramente valorizadas: o poder de ser visto e de mostrar (cujo prazer designámos por exibicionismo) e

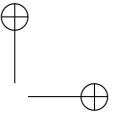
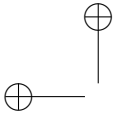




o poder de ver (cujo prazer designámos por escopofilia). É, portanto, a instauração dessa distância que cria as melhores condições para o surgimento destes poderes e prazeres discursivos. E é a partir dessa distância, desses poderes e desses prazeres que o espectador pode explorar e esgotar as possibilidades hermenêuticas latentes no regime da contemplação, fazendo incidir a análise, a interpretação ou a crítica sobre os textos que lhe são oferecidos.

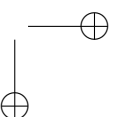
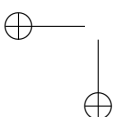
Porque ocorre a partir de um lugar definido, a contemplação está sujeita a constrangimentos. Ela configura, por isso, uma modalidade de impotência – a impotência de ultrapassar o limiar diegético. Podemos observar isso mesmo através da análise de alguns dos procedimentos de demarcação do espaço em certos tipos de espectáculo: da quarta parede e do proscénio no teatro, do ecrã de cinema, das linhas do campo de jogos, dos limites da arena. A história das artes, e das artes narrativas em particular, contém em si os sinais dessa impotência, mas igualmente da sua transgressão ou superação, mais ou menos deliberada, mais ou menos radical. Uma parte da história da interactividade – aquilo que anteriormente caracterizámos como propensão de um texto para a interpelação e para a reciprocidade – pode ser compreendida e efectuada precisamente a partir da inventariação desses sinais de transgressão, dessa mutação esporádica dos poderes do espectador, ou seja, da sua transformação, de algum modo, num jogador. Não devemos esquecerlo, toda a narrativa contém latente a possibilidade da interpelação ou da reciprocidade ou as reivindica mesmo – seja qual for o grau em que estas ocorram, ela está sempre em vias de se transformar num jogo ou partilhar uma das características deste, a emergência. Exemplos: nas narrativas orais, o ouvinte é muitas vezes interpelado ou interpela; no teatro e nas artes de palco, as *performances* e os *happenings* são precisamente formas de recolocar o espectador no espaço diegético; nos filmes, ainda que efémera e incipiente, a exploração da interactividade dava já mostras de uma propensão para a emergência, para a influência, para a interpelação e para a reciprocidade. Que os videojogos surjam como uma espécie de súpula deste processo de miscigenação entre es-

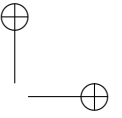
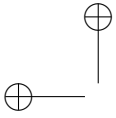




pectador e jogador, levando às suas consequências mais radicais a ideia de interactividade é algo que não nos deve espantar se pensarmos nas possibilidades de intervenção e de reciprocidade oferecidas pelas tecnologias que os servem. Ainda assim, apesar de todo este inventário de excepções, podemos verificar que o espectador manifestou, desde sempre, o reconhecimento, a aceitação e a fruição do seu lugar específico, seja ele formalmente mais ou menos assinalado.

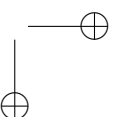
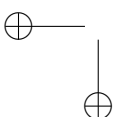
Se a narrativa privilegiou sempre a figura do sujeito enquanto espectador, mesmo assumindo a interpelação, a influência e a reciprocidade enquanto formas latentes de rompimento com o regime da contemplação que esporadicamente se manifestam e experimentam, o jogo privilegiou sempre a intervenção como regime da actuação do sujeito – mesmo se umas vezes, como sucede nos jogos competitivos, essa influência é estritamente prescrita e objectivamente finalista, e outras vezes, como sucede com os jogos de brincadeira, a reciprocidade é negocialmente estipulada e o desfecho transitoriamente acordado. A intervenção, como regime do texto lúdico, é, porém, indispensável a este, precisamente na medida em que o autor de um jogo impõe necessariamente o desafio como princípio do sistema em que opera – é através do desafio que o autor assinala o horizonte estratégico do jogo, ou seja, instaura a intervenção como regime ao qual o utilizador deve submeter-se. O autor do jogo não dá a conhecer um conjunto de acontecimentos – como sucede na narrativa, onde propõe ou exige ao sujeito um trabalho de hermenêutica, ainda que sustentado numa lógica de desafio ou jogo –, mas convoca um outro tipo de trabalho: um desempenho que deve ser assumido necessariamente como um desafio – ainda que sustentado, necessariamente, por uma lógica hermenêutica ou narrativa. Onde a narrativa valoriza a contemplação e a hermenêutica e admite a interpelação e a reciprocidade como procedimentos excepcionais de superação da cisão entre sujeito e evento textual, o jogo reivindica a intervenção e o desempenho e admite a contemplação e a hermenêutica como procedimentos excepcionais na ligação do sujeito aos eventos textuais.

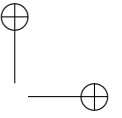
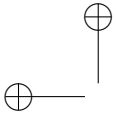




Se uma característica existe que assinala claramente o poder do jogador, ela é, sem dúvida, a da influência textual, isto é, a faculdade que o jogador possui de participar na gestão do texto, de condicionar a sua produção a partir do seu interior – isto é, das suas premissas formais –, de intervir sobre os eventos que o constituem e de determinar o modo como estes emergem. Assuma-se o jogo como competição ou como brincadeira, como repto ou como efabulação, o sujeito deve sempre influenciar os acontecimentos. A influência sobre o texto por parte do jogador tem consequências a dois níveis: por um lado, ao nível diegético na medida em que o decurso e o desfecho dos acontecimentos que constituem o universo do jogo são ditados pelo desempenho do jogador; por outro, ao nível discursivo, precisamente porque sem a influência do jogador, o texto lúdico permanece como matriz sem que seja actualizado numa versão – sem que seja jogado, portanto. Quer isto dizer que a inércia não é, em absoluto, uma possibilidade para o jogador; o jogador tem de necessariamente investir as suas faculdades de decisão e execução: o que fazer e como fazer são os procedimentos em que o jogador opera a sua influência e as operações em que concretiza o seu poder de intervenção. A inércia apenas pode existir como opção para o jogador quando se constitui como desafio, ou seja, quando é a consequência de uma decisão e de uma execução teleologicamente orientadas e mensuráveis.

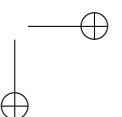
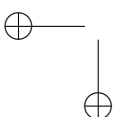
É essa influência – uma consequência da intervenção e uma causa da emergência do texto lúdico – que estrutura o jogo, passo a passo, sequência a sequência, lance a lance. Influenciar o texto significa aqui, para o jogador, operar através da emergência discursiva: o jogo constrói-se a partir de um ciclo de desafio e desempenho, e é nesse ciclo que o texto lúdico se actualiza. Poder influenciar significa poder prever e condicionar relações de causa e efeito nos eventos do jogo. Mas a influência permitida e requerida ao jogador não é incomensurável. Pelo contrário, ela é circunscrita, prescrita pela matriz do texto lúdico, isto é, pelo conjunto de regras enunciado, de meios disponibilizados e de objectivos estipulados previamente pelo autor. O jogador não pode que-

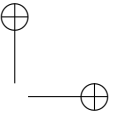
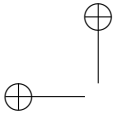




brar ou inventar regras aleatoriamente, mas deve conformar-se a uma série estrita de regras; ele não pode arbitrariamente recorrer a meios não contemplados na matriz do texto lúdico – sem a limitação dos meios elegíveis não há desafio; ele não pode modificar casualmente o objectivo do jogo – a acção do jogador é teleologicamente orientada precisamente na medida em que o objectivo do jogo é rigoroso e transparente. É a operacionalização dos meios, segundo certas regras e em função de certos objectivos que dá forma a um outro preceito do jogo, o qual complementa a influência: a reciprocidade. Entendemos aqui por reciprocidade uma condição da textualidade que garante ao sujeito não só a capacidade de influenciar o texto, como também de avaliar essa influência – isto é, medir as consequências da sua intervenção. Sem a consistência da reciprocidade – isto é, sem a resposta consequente do texto a um acto de influência –, a causalidade de uma acção lúdica não pode ser averiguada e, conseqüentemente, o contributo do sujeito para o desfecho da mesma não pode ser interpretado e avaliado. Só através da reciprocidade o sujeito pode saber de que género e em que grau a sua intervenção faz a diferença – isto é, avaliar a abrangência e a profundidade das suas decisões e execuções, no fundo da sua influência sobre o texto.

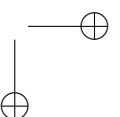
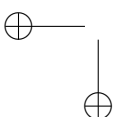
Se falámos da influência enquanto intervenção sobre o texto e gestão do mesmo a partir do seu interior, esta ideia torna-se agora mais clara: é sempre dentro das regras e constrangimentos que a matriz lúdica estipula que o sujeito pode tomar decisões sobre o decurso e o desenlace dos eventos. A sua intervenção permite condicionar o desfecho do jogo, mas não alterar o seu objectivo; gerir os meios disponíveis, mas não excedê-los; reconhecer e dominar as suas regras, mas não alterá-las. O jogador possui a liberdade que a matriz lhe oferece, e é no seu interior que ele depurará o seu desempenho e perseguirá os seus objectivos. É precisamente aqui, também, que se desenha a distribuição de poderes entre as figuras do jogador e do autor: o autor cinge o poder do jogador estabelecendo as condições de jogabilidade, as escolhas que este pode efectuar, as decisões que pode executar – no

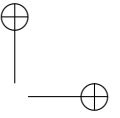
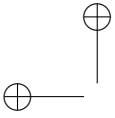




fundo, desenha a forma em que a interpelação e a reciprocidade entre texto e sujeito ocorrem, isto é, em que o jogo – o seu decurso e o seu desfecho – emerge. Se o jogador complementa a autoria do texto ao implementar o seu programa lúdico, fá-lo sempre em função das condições enunciadas pelo autor.

Esta distinção sistemática de regimes que temos vindo a efectuar é fundamental para se entenderem as estratégias de criação e utilização específicas de cada tipo de texto: um jogo e uma narrativa pressupõem dos seus destinatários e dos seus criadores operações e finalidades distintas, as quais determinam, em diversos níveis, o trabalho do autor, do jogador e do espectador e prevêm os poderes de cada uma destas figuras. Esta distinção de princípio entre jogador e narrador não significa, devemos notar, que o texto narrativo não constitua um desafio ou que não possa mesmo prever a intervenção – bem pelo contrário, toda a avaliação, toda a leitura, contém o desafio como premissa. Também não quer dizer que um texto lúdico não seja passível de contemplação – pelo contrário, a avaliação do desempenho, um dos critérios essenciais da nossa definição de jogo, só é possível a partir da contemplação. O que está aqui em questão é, simplesmente, uma ordem de privilégios ou uma hierarquia funcional: na narrativa, privilegia-se a contemplação como regime e o relato como princípio – por isso nos envolvemos; no jogo, privilegia-se a intervenção como regime e o desafio como princípio – por isso nos empenhamos. Que um texto possa partilhar das duas ordens de factores é uma condição indesmentível: jogos com aspectos narrativos ou narrativas com aspectos lúdicos são formulações comuns da textualidade – e é nesse trânsito entre modalidades e sistemas textuais, muitas vezes no interior de uma mesma obra, que o sujeito vai adequando as suas competências e procedimentos, ora se assumindo como jogador, ora se assumindo como espectador, ora procedendo interventiva, ora contemplativamente.



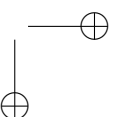
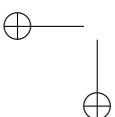


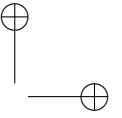
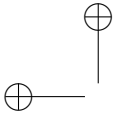
Capítulo 3

Padrão narrativo e programa lúdico

Se tanto o design narrativo como o design lúdico – isto é, a morfologia e o funcionamento resultantes dos princípios e regimes de cada um dos sistemas textuais – têm como base a ideia de acção (objecto de um relato e de uma hermenêutica, num caso, ou de um desafio e de um desempenho, no outro), torna-se fundamental averiguar de que modo, em cada situação, aquela – a acção – adquire, para o utilizador, uma inteligibilidade global. Como veremos, cada um destes sistemas textuais exige ou proporciona uma inteligibilidade da acção específica que determina o conjunto de procedimentos a executar pelo sujeito. Mas, simultaneamente, cada tipo de inteligibilidade complementa o outro. Ao conjunto de procedimentos que o espectador deve efectuar, que são consequência do design de um relato e lhe permitirão a inteligibilidade do mesmo chamaremos padrão narrativo – o qual inclui tanto a história como o enredo. Ao conjunto de procedimentos que o jogador deve efectuar e que são consequência do design de um desafio e lhe garantirá a inteligibilidade deste chamaremos programa lúdico – o qual inclui táticas e estratégias.

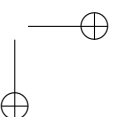
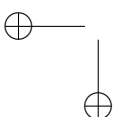
Entender a acção, e o discurso que a relata, como um padrão permitenos, no contexto da narrativa, compreender as regularidades causais dos

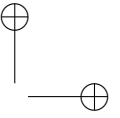
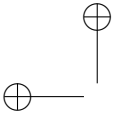




acontecimentos e a tipologia motivacional dos agentes. A cadeia causal que organiza os eventos oferece-nos garantias cognitivas enquanto espectadores: por um lado, uma espécie de inventário reconhecível de causas, de efeitos, de propósitos e de consequências das acções, e de motivos e intenções dos agentes; por outro, uma lógica de articulação e implicação, de exclusão e contradição que imbrica quer agentes quer acções. A combinação sistemática daqueles elementos haverá de nos facultar um padrão, isto é, uma forma de tipificar histórias e enredos. Com este poderemos proceder à descodificação da acção, umas vezes retrospectivamente, para confirmar hipóteses, outras prospectivamente, para adiantar expectativas. É na medida em que as acções assumem configurações recorrentes que podemos instituir padrões e, através deles, torná-las inteligíveis, ou seja, assegurar uma fundação primordial que nos permite avançar para a sua hermenêutica, para a compreensão das suas implicações semânticas.

Porque sabemos que todo o padrão comporta um desvio possível, essa inteligibilidade é por vezes colocada em risco. Esse risco surge quando uma causa não provoca o efeito esperado ou quando um efeito não tem a causa presumida. Esta ruptura da causalidade – ao nível da história, isto é, do que acontece, ou ao nível do enredo, da configuração discursiva daquela – torna-se um desafio no contexto da narrativa; todo o trabalho de descodificação da acção tem, então, de ser refeito e aprimorado, dando origem, eventualmente, a um novo padrão causal ou discursivo. Sempre que se rompe um padrão, o espectador tem de refazer o seu programa cognitivo. A hermenêutica torna-se, portanto, nesse caso, uma espécie de desafio – chegamos, assim, a um padrão narrativo a partir da implementação de um programa lúdico, isto é, dos procedimentos a que recorremos para vencer o desafio interpretativo que a narrativa nos pode propor ou impor. Devemos frisar, contudo, que apesar destes desvios excepcionais, é a partir da regularidade dos eventos que a inteligibilidade narrativa se constrói e é possível – aliás, todo o programa que responde ao desafio colocado pelo desvio tem como

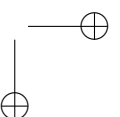
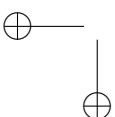




objectivo encontrar um novo padrão, ou seja, restaurar uma ordem de inteligibilidade.

Se a criação de padrões é fundamental na hermenêutica de uma narrativa, a criação de programas é fulcral para o desempenho num jogo. Na medida em que um padrão comporta alguma forma de redundância, torna-se desnecessário para o jogador refazer constantemente o inventário de elementos de uma acção e a sua lógica causal – o padrão assegura ao jogador uma espécie de memória narrativa que lhe servirá de base ao desenho de um programa de acção. Entender um jogo como uma narrativa permite, assim, ao espectador antecipar a morfologia e o funcionamento do desafio. No jogo, porém, a criação de expectativas, a partir do padrão narrativo, deve integrar sempre a contingência do desempenho – porque é condição do jogador a sua vulnerabilidade ao erro, isto é, ao desvio. Um jogador não possui quase nunca um domínio absoluto das causas e dos efeitos, uma vez que, requerendo todo o jogo uma aprendizagem, o erro é sempre possível. O erro é, portanto, o móbil de todo o programa lúdico: sem a possibilidade do erro não há desafio, logo não há necessidade de um programa de acção. Aquilo que o jogador procura é criar um programa que faça coincidir causas e efeitos ao nível do desempenho – fazer coincidir causas e efeitos ao nível do desempenho equivale a encontrar um padrão para este. Assim, se na narrativa partimos de um padrão – daquilo que a necessidade causal permite prever – para compreender, através da hermenêutica, os desvios, no jogo partimos dos desvios – daquilo que a contingência faz acontecer – para criar, através do desempenho, um padrão.

A que finalidade responde um programa lúdico? À necessidade de testar uma qualquer faculdade através da adequação dos procedimentos aos objectivos perseguidos. A ideia de teste é, por isso, fundamental na medida em que o design e a avaliação do programa lúdico – que, por seu lado, organiza e implementa o desempenho de uma faculdade – são feitos em função das condições (as regras e os recursos) e dos propósitos (os objectivos a alcançar) inerentes ao próprio jogo. Assim, temos que cada texto lúdico é concebido como uma forma de avaliação de uma

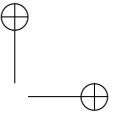
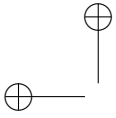


Quadro 4.4

Padrão narrativo	Programa lúdico
Hermenêutica	Desempenho
Redundância	Contingência
História e enredo	Táticas e estratégias

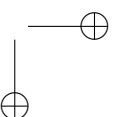
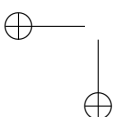
(ou várias) faculdade(s) e que essa avaliação incide sobre um programa de acção e a sua respectiva concretização – isto é, a lógica profunda do jogo é a avaliação de desempenhos segundo o princípio do desafio. Alguns exemplos de faculdades que usualmente, em conjunto ou isoladamente, determinam o design do texto lúdico e, conseqüentemente, do programa: a perícia, a destreza, a astúcia, a perspicácia, a habilidade, o conhecimento, a criatividade, a memória, a beleza, a força, a velocidade, o engenho, o azar, a ousadia, a resistência, a interpretação, a decifração, a precisão, etc. A bem dizer, qualquer característica ou dimensão da subjectividade é passível de se constituir em objecto de avaliação – logo, de ser sujeito a um programa de acção, isto é, um conjunto de operações que se devem harmonizar para a satisfação de um objectivo específico.

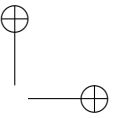
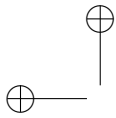
Se, enquanto jogadores, respondemos aos desafios através de um programa lúdico que há-de organizar todo o desempenho, abordamos, enquanto espectadores, todos os relatos narrativos através de um padrão que organiza a hermenêutica. As modalidades do design narrativo são múltiplas. Apesar de reconhecermos nas ideias de conflito e de transformação causal uma espécie de padrão estrutural profundo da narrativa, não devemos esquecer que as modalidades em que esse padrão se concretiza são diversas em termos de dimensão e de complexidade. Se toda a acção pode ser abstractamente representada através de uma linha que a descreve entre dois extremos (o princípio e o fim, a causa e o efeito), é possível, como vimos anteriormente, que uma acção não só se cruze com outras acções, mas igualmente que o discurso desconstrua a sua inteligibilidade. A inteligibilidade da narrativa joga-se, portanto,



quer ao nível do enredo quer ao nível da história, isto é, da forma como a acção é organizada discursivamente. Temos, portanto, que narrativas cósmicas (genealógicas ou escatológicas) ou pessoais (o nascimento e a morte), para darmos apenas dois exemplos, podem padronizar abstractamente a acção numa linha – um enredo na sua maior simplicidade estrutural –, mas podem também assumir padrões narrativos de mais elevada complexidade estrutural como o mosaico ou o puzzle – um enredo que desmultiplica, adensa ou desestabiliza a linearidade da acção. Em todo o caso, independentemente dos desvios que se instaurem ao nível do enredo ou da complexidade que se verifique ao nível da história, o que está em questão no padrão narrativo é – sempre – a busca de uma inteligibilidade das acções e dos acontecimentos.

A ser assim, poderemos dizer que onde o padrão procura criar modalidades de representação da acção – seja de forma mais linear, seja de forma mais complexa – o programa procura criar formas de simulação da acção – seja através do predomínio da decisão seja através do predomínio da execução. Ainda que o padrão seja um procedimento fundamental da hermenêutica narrativa e o programa seja um procedimento fundamental do desempenho lúdico, o seu cruzamento acaba por se revelar inevitável, precisamente na medida em que ambos se ligam à acção e têm esta como objecto epistémico e crítico, procurando integrar regularidades e desvios num todo inteligível. Num caso, o da narrativa, privilegiando o princípio do relato – e daí a importância dos formatos e dos géneros, que no fundo não são mais do que padrões de entendimento dos eventos –, estamos no regime da contemplação; no outro, o do jogo, privilegiando o princípio do desafio – e daí a existência de estratégias e tácticas, que no fundo não são mais do que programas operacionais dos agentes – estamos no regime da intervenção. Esse cruzamento sucede, por um lado, na medida em que, sendo passível de uma descrição narrativa, de um relato, o programa lúdico se torna reconhecível num padrão – daí que ele possa sempre ser avaliado, refeito ou abandonado em função da ruptura das expectativas –, e, por outro, na medida em que sendo passível de uma operação lúdica, um desafio,

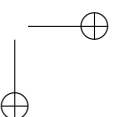
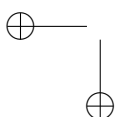


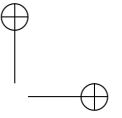
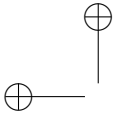


o padrão narrativo se estabeleça a partir de uma espécie de programa – daí que ele possa sempre ser manipulado, recuperado ou perturbado.

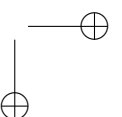
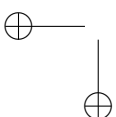
Padrão e programa ligam-se, necessariamente, a duas operações cognitivas fundamentais: a retrospeção e a antecipação. Onde a narrativa privilegia a retrospeção, na medida em que necessariamente o relato ocorre sempre em diferido, a qual é possibilitada pela causalidade necessária das acções – podemos partir do conhecimento dos efeitos para compreender as causas –, o jogo, por seu lado, privilegia a antecipação, na medida em que necessariamente o desafio ocorre sempre como incógnita, sendo que esta é propiciada pela contingência do desempenho – podemos sempre partir do conhecimento das causas para esperar certos efeitos. A retrospeção e a antecipação são, portanto, os dois procedimentos necessários à criação de expectativas, sendo que estas podem ocorrer num duplo sentido: partindo das causas para entender os efeitos (e aí o intuito é, como vimos, a antecipação); partindo dos efeitos para entender as causas (e aí o intuito é, como vimos, a retrospeção). No fundo, antecipação e retrospeção corresponderiam a dois modos de gestão do saber: num caso, a instauração da incerteza, própria da antecipação, privilegiaria o jogo, na medida em que o texto se presta à intervenção e a dúvida se afigura como chave do devir – a incógnita do desafio de que falámos anteriormente; no outro, o despertar da curiosidade, próprio da retrospeção, privilegiaria a narrativa, isto na medida em que o texto se presta à contemplação e a hipótese se afigura como chave do devir – o diferimento do relato de que falámos anteriormente. Se no caso da narrativa, a retrospeção gera hipóteses que procuram superar a dúvida, no caso do jogo, a antecipação cria dúvidas que exigem a formulação de hipóteses. Um padrão seria, portanto, quer uma consequência de hipóteses testadas e confirmadas quer a condição da enunciação de hipóteses. Um programa seria, portanto, quer uma consequência de dúvidas esclarecidas quer uma condição de dúvidas intrigantes.

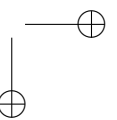
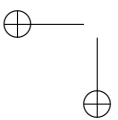
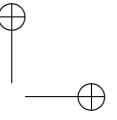
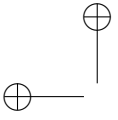
Quase poderíamos dizer que é possível, através dos padrões narrativos e dos programas lúdicos, enunciar uma espécie de ciclo crítico-

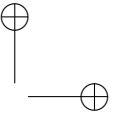
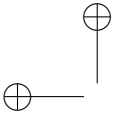




epistémico geral da acção: o reconhecimento de regularidades nos eventos permite-nos padronizar ocorrências e, desse modo, assumir a crença como um dispositivo fundamental de inteligibilização que serve de base ao desenho de qualquer programa de acção; a identificação de desvios nos eventos permite-nos delinear programas operacionais e, desse modo, assumir a especulação como um dispositivo fundamental de previsão que serve de base ao reconhecimento de padrões nos eventos. Por isso, a desadequação de um programa a um padrão implica a procura de um novo programa (que, por sua vez, instaura um novo padrão). Por isso, a desadequação de um padrão a um programa implica a procura de um novo padrão (que, por sua vez, corresponde a um novo programa)





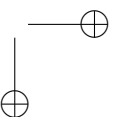
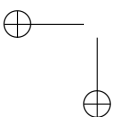


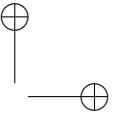
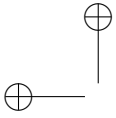
Capítulo 4

Escolha e constrangimento

Se as ideias de padrão narrativo e de programa lúdico nos parecem úteis para descrever a busca de uma inteligibilidade global da acção que o espectador e o jogador levam a cabo através dos procedimentos que mobilizam, devemos ter necessariamente em atenção que todo o programa de acção se desenrola e todo o padrão narrativo se desenha no contexto de uma série de constrangimentos e de escolhas. Assim, podemos dizer que à ideia de procedimento está sempre subjacente a questão do limite, isto é, das condições em que ele pode ocorrer. No fundo, trata-se de estipular em que medida o sujeito pode operar sobre um texto. Trataremos de seguida das inibições fundamentais a que as acções do jogador e do espectador estão sujeitas. Identificamos dois aspectos fulcrais: por um lado, as regras; por outro, a disciplina.

Em primeiro lugar, podemos dizer que o jogador tende a ser limitado no seu desempenho pela lógica da regra, isto é, pelo conjunto de operações que o texto lúdico claramente permite ou impede. A enunciação clara das regras é uma condição fundamental do jogo. Poderemos classificar esta modalidade de organização de procedimentos como regime regulamentar. A ideia de regulamento – tão comum em diversos jogos e concursos – remete claramente para a ideia de dever num sentido muito estrito: o legal e o ilegal. Sem um regulamento, não pode

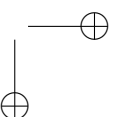
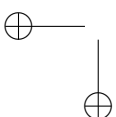


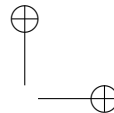
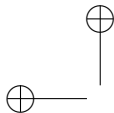


haver equidade de circunstâncias, logo não pode haver rigor na avaliação do desempenho do jogador.

Quanto ao espectador, ele tende a ser limitado na sua hermenêutica pela lógica da disciplina, isto é, pelo conjunto de operações que o texto narrativo inibe ou reivindica na sua leitura. A flexibilidade interpretativa é uma condição comum do texto narrativo – daí que a proliferação das suas interpretações seja sempre uma possibilidade. Poderemos classificar esta modalidade de organização de procedimentos como regime consensual. A ideia de consenso – tão próxima da ideia de comunidade ou de disciplina interpretativa – remete claramente para a ideia de dever num sentido muito lato: o consertado e o contestado.

Não quer tal, porém, dizer que a disciplina ou o consenso estejam ausentes do desempenho lúdico ou que a regra e o regulamento não sejam possíveis na hermenêutica narrativa. No primeiro caso, podemos, por um lado, constatar a existência de uma ideia fundamental de disciplina se pensarmos que todo o propósito do jogador é disciplinar, ou treinar, o seu desempenho ao ponto de conseguir uma acção imaculado que lhe permita adequar no maior grau os meios aos fins em função das regras – como sucede nitidamente no jogo enquanto competição; por outro, podemos constatar a existência do consenso a propósito dos jogos como brincadeira, onde os limites da ironia, da paródia ou do faz-de-conta, por exemplo, são sempre negociados e consertados circunstancialmente no sentido de estipular até onde se pode ir ou em que circunstâncias são válidas estas práticas. No segundo caso, podemos, por um lado, constatar a existência de uma ideia fundamental de regra se pensarmos que o propósito da ortodoxia narrativa pretende precisamente neutralizar qualquer desvio entre interpretação doutrinária e interpretação pessoal (ou, no limite, impedir esta), dando a uma leitura específica uma autoridade absoluta e inegociável; por outro, podemos constatar a existência de um regulamento sempre que um movimento estético ou um género tende a prescrever as condições da sua fabricação discursiva – como sucede, por exemplo, nas narrativas factuais (na história, no jornalismo, no documentário, por exemplo). A ser assim,



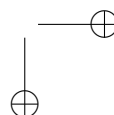
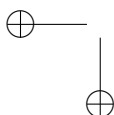


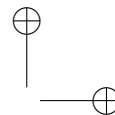
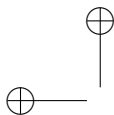
Quadro 4.5

Hermenêutica	Desempenho
Consenso	Regulamento
Disciplina	Dever

podemos dizer que o consenso tende a privilegiar a escolha sobre o constrangimento, isto é, a integrar positivamente o arbítrio na lógica do procedimento através da negociação dos desvios. Em contrapartida, podemos afirmar que o regulamento tende a privilegiar o constrangimento sobre a escolha, isto é, a excluir o arbítrio da lógica do procedimento através da inibição das excepções. Porque privilegia o constrangimento, o regulamento tende a ser inviolável e punitivo. Porque privilegia a escolha, o consenso tende a ser vulnerável e facultativo.

De que modo jogador e espectador se cruzam, ao nível das escolhas e dos constrangimentos, com as ideias de caractereologia e de praxeologia anteriormente enunciadas? Na medida em que a contemplação é o regime fundamental do texto narrativo, isto é, em que uma distância tende a instaurar-se entre o universo diegético e o próprio espectador, este não pode mais do que interpretar e julgar as personagens (isto é, os agentes) do texto narrativo. Assim sendo, podemos dizer que as escolhas e os constrangimentos incidem, na hermenêutica narrativa efectuada pelo espectador, sobre a adesão ou a recusa, por parte deste, dos motivos e das intenções das personagens – estaríamos, assim, no âmbito da caractereologia, isto é, dos valores que as personagens representam. É nessa instância de envolvimento e de distanciamento entre espectador e personagem que se oferece o conjunto de escolhas que aquele pode fazer e de constrangimentos a que deve obedecer. Na medida em que a intervenção é o princípio fundamental do texto lúdico, em que a distância entre universo do jogo e jogador é anulada, é o desempenho deste que se torna relevante e objecto de avaliação. Assim sendo, podemos dizer que as escolhas e os constrangimentos incidem, no desempenho lúdico, sobre os propósitos e as consequências das ac-





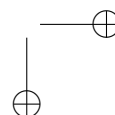
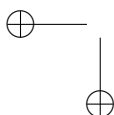
Quadro 4.6

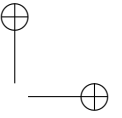
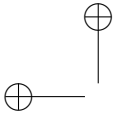
Escolha	Constrangimento
Decisão	Execução

ções do jogador – estaríamos, portanto, no âmbito da praxeologia, isto é, das acções que o jogador realiza.

Se o jogador é prioritariamente um alvo da regra – e dos constrangimentos a que se deve submeter – e depois um alvo da disciplina, das escolhas que lhe é permitido fazer, o espectador tende a ser um alvo da disciplina e só depois um alvo da regra. No primeiro caso, a disciplina surge nas aberturas permitidas por um programa lúdico – as escolhas feitas a partir de um conjunto de constrangimentos; no segundo caso, a regra surge a fechar um padrão narrativo – os constrangimentos que determinam o conjunto de escolhas.

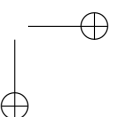
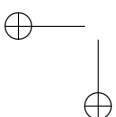
Escolha e constrangimento relacionam-se, no caso do jogo, estreitamente com dois procedimentos fundamentais do programa lúdico: a decisão e a execução. Se a escolha tende a determinar qual a decisão efectuada, o constrangimento tende a condicionar a execução da acção. No caso da narrativa, por seu lado, podemos dizer que a escolha incide, primordialmente, sobre a adesão aos motivos das personagens e o constrangimento incide, antes de mais, sobre a justificação das intenções das personagens. Que os constrangimentos existam necessariamente como limitação das escolhas e por isso mesmo acabem por as condicionar significa que o exercício quer da subjectividade do jogador quer do espectador nunca é absoluta. Aliás, podemos identificar duas formas radicais de constrangimento na narrativa e no jogo, as quais condicionam toda a possibilidade de escolhas por parte do sujeito num e noutro caso. No caso do espectador, a sua exclusão do universo diegético é desde logo um constrangimento intrínseco ao próprio sistema textual – todos os procedimentos de subjectividade são, nesta figura, mediados por um relato; no caso do jogador, toda a sua influência sobre o decurso dos eventos lúdicos é sempre um resultado de escolhas

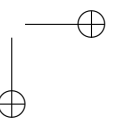
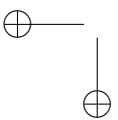
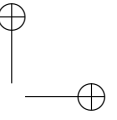
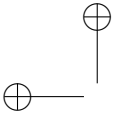


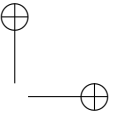
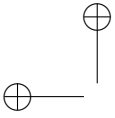


efectuadas a partir de possibilidades previstas no próprio texto – todos procedimentos respondem a um desafio. Assim, podemos falar, a este propósito, de dois tipos de constrangimentos fundamentais: no caso do jogo, constrangimentos que o texto tendencialmente impõe a partir do seu interior (as regras da sua emergência); no caso da narrativa, constrangimentos que o texto impõe a partir do seu exterior (a autonomia da sua tangibilidade).

Daí que seja necessário falar de estratégias da subjectividade em função dos constrangimentos impostos e das escolhas permitidas ao jogador e ao espectador pelo próprio autor. No caso da narrativa, tenderemos a afirmar que a estratégia hermenêutica é estritamente ditada pela estratégia autoral – com isto queremos dizer que as escolhas decisivas são necessária e previamente efectuadas pelo autor do texto e que o universo diegético é absolutamente constrangido, sendo o decurso e o desfecho dos acontecimentos antecipadamente determinados: quem e como são as personagens e quais os motivos, as intenções, as causas, os efeitos, os propósitos e as consequências das suas acções em nada dependem do espectador. No caso do jogo, ainda que a estratégia operacional seja igualmente ditada pela estratégia autoral, as escolhas fulcrais são as do jogador – a sua influência no universo lúdico, mais do que uma possibilidade, é um requisito. A escolha é, portanto, o procedimento fundamental da estratégia lúdica delineada pelo jogador. É a existência deste espectro mais ou menos vasto de escolhas possíveis para o jogador que permite falar de uma autoria partilhada no jogo – e, simultaneamente, do texto lúdico como emergente. É a existência de um constrangimento tendencialmente absoluto do universo diegético na narrativa que permite falar do texto narrativo como tangível – e mais renitentemente de uma autoria repartida.





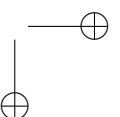
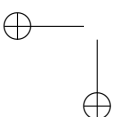


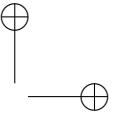
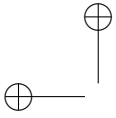
Capítulo 5

Imersão: crença e repto

Se é certo que as regras são um dos aspectos fulcrais dos procedimentos que o sujeito deve efectuar no contexto quer da textualidade lúdica quer da textualidade narrativa (ainda que com matizes distintos), existe um outro que se apresenta como determinante para entendermos o modo como o espectador e o jogador se relacionam com os respectivos textos: a imersão. É através deste conceito que muitas vezes se tem procurado descrever a participação do sujeito tanto no processo narrativo como no processo lúdico. O que está em causa é, no fundo, compreender a forma como o sujeito substitui, no seu campo de atenção, os fenómenos do quotidiano pelos eventos do texto. A noção de suspensão da incredulidade – e, conseqüentemente, de criação de uma nova modalidade de crença – tem servido para caracterizar precisamente esse procedimento de imersão, existente quer nos textos narrativos quer nos textos lúdicos, ainda que segundo modalidades e preceitos distintos, ou seja, esse momento em que trocamos o regime cognitivo e afectivo do mundo e dos seus fenómenos pelo regime cognitivo e afectivo das suas representações e simulações.

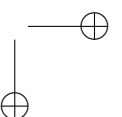
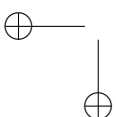
Se, como referimos, a ideia de imersão é comum aos jogos e às narrativas, podemos encontrar, contudo, modalidades tendencialmente diferentes num caso e noutro. Assim, podemos afirmar que onde a narrativa tende, pelo privilégio da tangibilidade e da transparência já

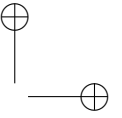
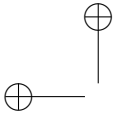




referido, a apagar a presença do meio com o propósito de garantir e preservar a autonomia do universo diegético em relação ao espectador, o jogo tende, pelo privilégio da emergência e da interpelação, a assinalar a presença do meio como garantia de influência do jogador no universo lúdico. É possível identificar, portanto, uma dupla tipologia da imersão, a qual responde, de alguma forma, à distinção anteriormente efectuada entre intervenção e contemplação. Assim, por um lado, não pode existir intervenção sem o domínio da utilização de um meio pelo jogador, ou seja, a compreensão do funcionamento de uma prótese que permita ao sujeito agir sobre um texto – mesmo se, de um ponto de vista formal, o objectivo possa ser o desaparecimento desse meio da consciência do sujeito. De igual modo, só existe contemplação quando o meio tende a desaparecer, quando a prótese textual é olvidada – mesmo se, funcionalmente, toda a narrativa é necessariamente mediada por uma qualquer tecnologia. Num caso como no outro, existe sempre um texto enquanto prótese, isto é, existe sempre a utilização de um meio para aceder à textualidade, o qual contribui para a imersão (ou a impede) segundo diversas determinações formais e funcionais. Daí que a falibilidade do meio seja necessariamente uma forma, a mais radical, de quebrar a imersão e a sua anulação sempre uma preocupação técnica; daí que na narrativa a transparência seja o propósito formal primordial – ainda que a interpelação possa ocasionalmente manifestar-se enquanto função discursiva; daí que no jogo a interpelação seja o propósito funcional primordial – ainda que a transparência se manifeste eventualmente como forma discursiva. Transparência formal e interpelação funcional são, portanto, dois modos de imersão que se complementam, mas, igualmente, que se hierarquizam na narrativa e no jogo.

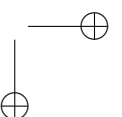
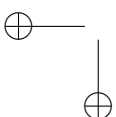
Se a imersão é um procedimento igualmente relevante na narrativa e no jogo, de que modo se distingue em cada tipo de texto? Como referimos antes, o princípio que organiza os procedimentos textuais na narrativa é o do relato. Assim sendo, a ideia de crença afigura-se como fundamental, tanto na narrativa ficcional como na narrativa factual. Num caso como no outro, trata-se de aderir a um relato de eventos





– efabulados ou testemunhados – através de duas modalidades de crédito distintas: por um lado, através da verosimilhança (isto é, de uma preocupação em relação às condições de credibilidade ontológica dos eventos: que estes se assemelhem à verdade); por outro, através da veracidade (isto é, de uma preocupação em relação às condições de credibilidade epistémica do relato: que este revele a verdade). Seja qual for o tipo de crença que se instaura, ela origina, de qualquer forma, uma expectativa cognitiva e uma preocupação afectiva. Se a primeira não pode ser dispensada pela narrativa ficcional – daí as questões que o sujeito necessariamente coloca sobre o decurso e o desfecho dos acontecimentos relatados, isto é, sobre toda a lógica causal que os interliga –, é na narrativa factual, porém, que ela se impõe de modo mais veementemente – esperamos sempre que o esforço explicativo a que os factos são sujeitos seja levado às suas últimas consequências e desse modo possamos conhecer os acontecimentos de uma forma mais completa ou mais profunda.

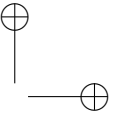
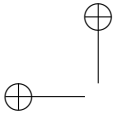
Esta relevância epistémica da expectativa cognitiva na narrativa factual não significa, porém, que a preocupação afectiva esteja ausente: existe sempre todo um envolvimento do espectador com os agentes das acções representadas, com as pessoas cujas vidas são retratadas. Porém, é na narrativa ficcional que esta preocupação afectiva mais nitidamente pode ser encontrada, e deliberadamente trabalhada através do enredo: é através da adesão do espectador às condições de existência e ao destino das personagens que se tece o envolvimento daquele na trama. O espectador preocupa-se com as personagens, avalia-as e critica-as, antipatiza ou simpatiza com as mesmas, e, desse modo estabelece com elas um vínculo emocional que o transporta para o interior da narrativa. Esta relevância da preocupação afectiva não significa, porém, que a expectativa cognitiva esteja ausente: é ela que permite, no fim de contas, a inteligibilidade causal da história. A expectativa cognitiva, predominante nas narrativas factuais, e a preocupação afectiva, predominante nas narrativas ficcionais, convergem, portanto, como veículos privilegiados da imersão.



Quadro 4.7

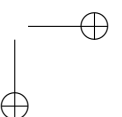
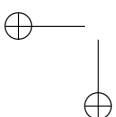
Imersão	
Narrativa	Jogo
Crença	Empenho
Expectativa	Repto
Preocupação	Reciprocidade

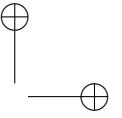
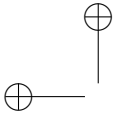
Se crença, expectativa e preocupação constituem o núcleo fundamental da imersão no relato narrativo, no caso do desafio lúdico podemos identificar um núcleo homólogo constituído pelo empenho, o repto e a reciprocidade. Compreendemos a importância fulcral do empenho na imersão lúdica se pensarmos que todo o jogador tem de empenhar a sua competência nas tarefas que lhe são exigidas para levar de vencido o desafio. Qualquer que seja o jogo, o empenho cessa quando a competência deixa de poder ser avaliada ou se revela ineficaz, isto é, quando a sua intervenção deixa de possuir consequências ou tem consequências indesejadas. Influência e competência tornam-se, portanto, os dois elementos fundamentais do empenho. A que responde o empenho? A um repto, uma interpelação. Todo o jogo comporta na sua estrutura discursiva um qualquer género de repto. É o repto que há-de suscitar o empenho e é em função dele que se há-de avaliar o desempenho. A ideia de repto, por seu lado, relaciona-se com dois dos procedimentos lúdicos fundamentais: a decisão e a execução (o que se responde e como se responde ao repto). A ideia de repto deve, portanto, ser tomada como fundamental para entender a textualidade lúdica e deve satisfazer dois requisitos fundamentais: ser justo e ser fascinante. Justiça e fascínio tornam-se fundamentais para assegurar e avaliar o empenho, em duas modalidades fundamentais: a abnegação e o talento, os quais se revelam fundamentais na execução e na decisão – se a abnegação cessa na decisão ou o talento na execução temos como consequência a desistência ou a incompetência. Justiça e fascínio do repto são condições essenciais da imersão: a abnegação exige a justiça – sem esta,



aquela é desprezada; o talento pressupõe o fascínio – sem este, aquele é depreciado.

Abnegação, talento, justiça e fascínio constituem, portanto, uma espécie de grelha analítica do repto. Podemos, de algum modo, dizer que os jogos de competição tendem a privilegiar a abnegação – e daí a necessidade da perseverança como via de superação – e a justiça – daí que as regras sejam claramente estipuladas, os objectivos nitidamente enunciados e os desfechos claramente medidos. Quanto aos jogos como brincadeira podemos dizer que privilegiam o talento – daí uma espécie de picardia, de irreverência ou de delírio imaginativo na paródia, na sátira, no faz-de-conta – e o fascínio – daí o estímulo da argúcia, da sedução e do espanto. Em ambos os casos, porém, um facto se apresenta como incontornável: um jogo requer sempre a reciprocidade. Todo o desafio prevê no seu funcionamento a reciprocidade – sem esta não pode haver empenho e, muito claramente, este não pode nunca ser avaliado. Para o jogador, as consequências das suas acções são fundamentais – ele presta-se ao jogo na medida em que pode influenciar um qualquer acontecimento. É na medida em que a sua intervenção faz a diferença, que ele aceitará o repto e permanecerá imerso no jogo – quando a sua influência se torna indiferente, seja por deficiência do próprio texto seja pela incompetência do próprio jogador, o jogador sai (literal ou metaforicamente) do jogo. A influência deve, portanto, ser sentida como efectiva pelo jogador – este espera que a ligação entre a causa e o efeito, o motivo e a intenção, o propósito e a consequência da sua intervenção seja evidente e decisiva. Esta efectividade da influência – que só pode ser conseguida através da reciprocidade –, é um dos aspectos fundamentais do jogo na medida em que dela depende a aceitação do repto e a preservação do empenho. O jogador convive, portanto, com o jogo de dois modos fundamentais: ele entra no jogo porque o repto o seduz, o desafia, o provoca; ele sai do jogo porque a sua competência, isto é, a sua capacidade de influência, é inadequada (perde o desafio) ou insuficiente (desiste do desafio). A reciprocidade pode ser, portanto, definida como a capacidade do jogador para exercer

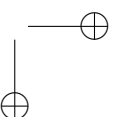
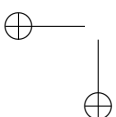


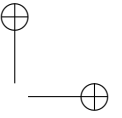
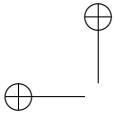


e avaliar a influência sobre o decurso dos acontecimentos num texto – necessariamente – emergente.

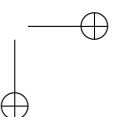
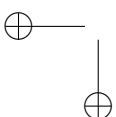
Este duplo conjunto de ideias (crença, expectativa e preocupação, por um lado; repto, empenho e reciprocidade, por outro) pode ser utilizado ainda para compreender de que outro modo jogo e narrativa se podem aproximar. Podemos dizer que quanto maiores são, num jogo, a preocupação do jogador com o destino do avatar – emulando desse modo a preocupação do espectador com o destino da personagem no texto narrativo –, a expectativa cognitiva em relação aos eventos – isto é, mais complexas as relações entre as causas e os efeitos – e a crença na autonomia do universo diegético, mais o texto lúdico se aproxima da narrativa. Do mesmo modo, podemos dizer que quanto mais o texto narrativo apresente um repto hermenêutico, mais permita a reciprocidade e mais exija o empenho do espectador, mais próximo está do jogo. Assim sendo, podemos afirmar que qualquer um daqueles procedimentos pode ser encontrado, ainda que em diversos graus, no jogo e na narrativa. Se o empenho está para o desafio como a crença está para o relato é porque num caso o princípio fundamental da textualidade é a intervenção enquanto no outro é a contemplação. Cada um deles constitui um procedimento fundamental da imersão – logo, esta pode falir a partir dos mesmos. A falência da imersão através do empenho verifica-se, por exemplo, quando se regista a fraude, isto é, quando o regulamento ou o consenso subjacente ao desafio são postos em risco. A falência da imersão através da crença verifica-se, por exemplo, quando se regista a suspeita, isto é, quando a verosimilhança ou a veracidade do relato são colocadas em questão.

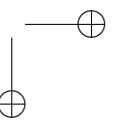
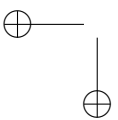
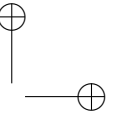
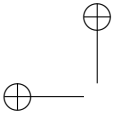
Na medida em que tanto a narrativa como o jogo se referem a acções – num caso através da representação, no outro através da simulação –, podemos ainda dizer que a imersão num caso e no outro se relaciona estritamente com a lógica subjacente à mesma. Entre um estado inicial e um estado final da acção desenha-se um arco que no caso da narrativa é sustentado pela expectativa e no caso do jogo é guiado pelo repto. Na narrativa, a expectativa leva-nos, enquanto espectadores, a

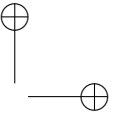
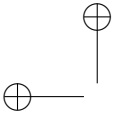




perguntar sobre o que acontece a seguir. No jogo, o repto leva-nos, enquanto jogadores, a perguntar o que fazer a seguir. Em ambos os casos existe um conjunto de etapas homólogas que se distribuem entre uma premissa inicial e um desfecho final. A imersão é tanto maior quanto o texto lúdico ou o texto narrativo garantam um aumento progressivo da intensidade da expectativa ou da dificuldade do repto. Assim, temos que a um momento inicial de mistério – qual o objectivo do jogo?, qual o assunto da narrativa? – uma série de outros momentos determinantes lhe sucedem: a dúvida e a surpresa, sendo que a primeira aumenta e a segunda contraria o repto e a expectativa, são os momentos fundamentais da imersão lúdica e narrativa. Onde cessam o mistério, a dúvida e a surpresa, cessa a imersão no jogo ou na narrativa – ou porque o decurso da acção se torna indiferente ou porque o desfecho desta se torna irrelevante.





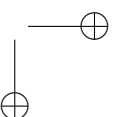
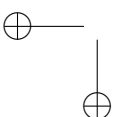


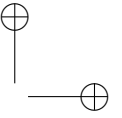
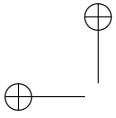
Capítulo 6

Risco: decisão e execução

Dissemos antes que a ideia de imersão se relaciona, pela vulnerabilidade que exhibe quer ao nível afectivo quer ao nível cognitivo, quer no contexto lúdico quer no contexto narrativo, com a ideia de risco – a quebra da imersão é o maior medo quer dos criadores quer dos utilizadores de um texto. Mas este último conceito, o de risco, tem implicações ainda mais vastas no âmbito dos procedimentos intrínsecos às actividades do jogador e do espectador. Mesmo que ocorra de forma distinta, o risco é um aspecto fundamental tanto do texto lúdico como do texto narrativo. No texto lúdico, a relevância do risco é muito clara: por um lado, o jogador está sempre, devido à sua presumida incompetência, em risco de perder o jogo; por outro lado, é uma condição do próprio jogo que ele possa ser perdido e é com esse intuito que ele é concebido – pelo que exige uma aprendizagem. Do ponto de vista do jogador, jogar é necessariamente arriscar. No texto narrativo, por seu lado, a noção de risco liga-se particularmente a dois aspectos: por um lado, às personagens – quanto maior o risco que uma personagem corre, mais proximidade afectiva o espectador estabelece com ela; por outro, ao espectador – este está sempre em risco de ser enganado ou de ser incapaz de interpretar correctamente a causalidade dos eventos ou o sentido das acções das personagens.

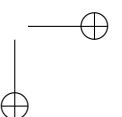
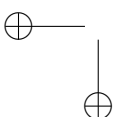
Para já, interessa-nos abordar a questão do risco do ponto de vista

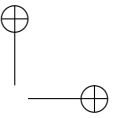
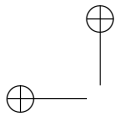




do jogador. Mais adiante retomaremos esta questão a propósito do espectador. Aquilo que o jogador faz é testar a sua competência através do seu (des)empenho. Com a ideia de desempenho liga-se necessariamente a ideia de erro, o maior risco do jogador – o erro seria, portanto, o negativo da competência. Ser competente é eliminar o risco de errar, isto é, de perder o jogo. Quais os procedimentos em que se pode verificar o erro e quais as suas modalidades? Enunciaremos aqui dois procedimentos fundamentais onde o erro pode ocorrer: a decisão e a execução, aos quais correspondem, como veremos, duas modalidades de erro. É através da decisão e da execução que se dá a intervenção do jogador, que ele exhibe a sua competência. Decidir significa fazer uma escolha entre um conjunto de opções possíveis, determinadas pelos constrangimentos que delimitam a acção. No caso do jogo, significa decidir o que fazer para atingir um determinado objectivo. É com base na possibilidade da escolha e na probabilidade do resultado que o jogador decide o que fazer. Mas não basta ao jogador decidir. Ele terá também de executar as acções que decidiu encetar. A execução refere-se, portanto, ao modo da intervenção (como fazer). Tal como a decisão, a execução tem em conta quer os meios quer os fins, quer os constrangimentos quer as escolhas. E decisão e execução podem condicionar-se mutuamente ao longo de um programa lúdico: se é certo que a decisão antecede, por princípio, a execução, não deixa de ser verdade que a execução pode condicionar uma futura decisão.

O erro, como referimos, pode acontecer em qualquer um destes procedimentos, os quais, no fundo, constituem a estrutura profunda de uma estratégia. Como? Uma intervenção estrategicamente perfeita, imune ao erro e bem sucedida, acontecerá quando à decisão tomada corresponde a execução desejada e ao propósito perseguido corresponde a consequência esperada. Mas, na medida em que a consequência de uma acção nem sempre corresponde ao seu propósito, o sucesso não está previamente garantido – o que significa que o engano ou a falha, duas formas de erro, podem ocorrer. A este propósito convém precisar o sentido em que são utilizados estes conceitos. Se a linguagem comum



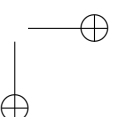
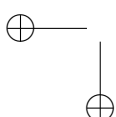


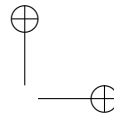
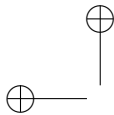
Quadro 4.8

Erro	
Engano	Falha
Decisão deficiente	Execução deficiente

permite a utilização sinónima dos mesmos, faremos aqui uma distinção que se poderá revelar metodologicamente útil no presente estudo: por falha, entendemos aqui o tipo de erro em que o insucesso de um desfecho se explica pelo facto de a uma decisão acertada corresponder uma execução deficiente; por engano, entendemos o tipo de erro em que o insucesso de um desfecho se explica pelo facto de a uma execução acertada corresponder uma decisão deficiente. Se em conjunto a decisão e a execução constituem a estratégia, isto é, o plano de operações e a sua aplicação, percebemos que são os conceitos de falha e de engano que permitem a avaliação da estratégia – isto é, detectar o possível erro.

Nem uma acertada decisão nem uma acertada execução garantem, por si só, o sucesso. É a harmonização de ambas que garante que os meios são utilizados de modo adequado à obtenção de um fim. Temos assim que entre decisão e execução se podem constituir diversas modalidades de relação: o erro pode ser absoluto – quando falha o diagnóstico e há um engano na estratégia, ou seja, quando a decisão e a execução são erradas –; pode ser parcial – quando ao erro no diagnóstico sucede o acerto na estratégia, isto é, temos uma má decisão e uma correcta execução ou quando ao acerto no diagnóstico corresponde o erro na estratégia, isto é, temos uma decisão correcta e uma execução incorrecta; ou pode ser inexistente – quando o acerto no diagnóstico e na estratégia conduzem a uma decisão e uma execução perfeitas. Quando o erro é inexistente, isto é, quando a estratégia é perfeita, podemos então falar de perícia. Se o erro demonstra a possibilidade do fracasso, a perícia ilustra a possibilidade do êxito. Por perícia entendemos aqui a faculdade de executar convenientemente uma decisão acertada. A perícia corresponde, no desempenho do jogador, ao programa lúdico





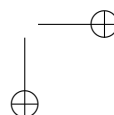
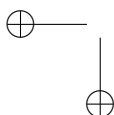
Quadro 4.9

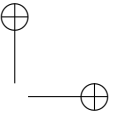
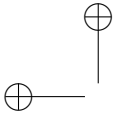
Perícia: decisão + execução correctas [programa lúdico perfeito]

perfeito, aquele em que se acerta no diagnóstico e na estratégia. O perito é aquele que conjuga o domínio do saber com o do fazer e os meios com os fins: saber o que fazer, saber como fazer e para quê. O perito é aquele que decide acertadamente (o que fazer) e executa em conformidade (como fazer).

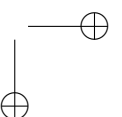
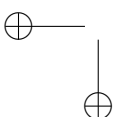
Podemos, assim, identificar diversas modalidades funcionais, morfológicas e teleológicas para os textos lúdicos em função do privilégio que o seu design atribui a cada um daqueles procedimentos: ao diagnóstico (inventário das circunstâncias) ou à estratégia (o plano de operações), à decisão ou à execução. Uma vez que o programa lúdico consiste, como vimos, na harmonização da decisão e da execução a partir de um diagnóstico acertado e no interior de uma estratégia correcta, ele pode assumir as mais diversas configurações, em função do desafio que se oferece ao jogador: ou colocando a ênfase sobre as escolhas (o diagnóstico e a decisão), ou colocando a ênfase sobre os constrangimentos (a estratégia e a execução). Em qualquer caso, o objectivo do jogador é a perícia, isto é, a adequação dos meios aos fins no contexto de uma acção necessariamente regrada.

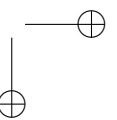
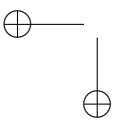
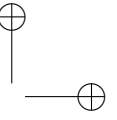
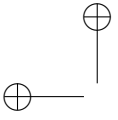
Se parte fundamental do poder do jogador lhe advém da possibilidade de influência sobre a produção textual, através da reciprocidade e da emergência, e se o texto lúdico é, na sua essência, de natureza agonística, o lugar do jogador caracteriza-se sempre por uma espécie de vulnerabilidade. À influência corresponderia, portanto, numa aparente simetria negativa, o risco. Para o jogador, o risco existe desde o primeiro momento – entrar no jogo, aceitar o desafio, exhibir a sua competência é colocar-se em risco. O risco – consequência do conflito – é o que causa o erro e permite avaliar o desempenho, isto é, detectar o erro. As causas e as consequências do erro podem verificar-se em diversas dimensões: no incumprimento das regras – e o jogador torna-se

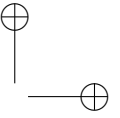
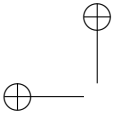




vilão ou batoteiro; na delapidação dos recursos – e torna-se esbanjador e ineficiente; no equívoco dos fins – e torna-se incompetente. O risco de perder está, portanto, sempre presente. Temos assim que o risco é uma condição fundamental do texto lúdico. Podemos dizer que é o risco que suscita a necessidade de uma aprendizagem por parte do jogador. A que procura responder essa aprendizagem? À necessidade de passar da ineficácia à eficiência. Perito é aquele que influencia um acontecimento com o máximo de eficiência teleológica. Como se mede a eficiência? Pela adequação dos meios aos fins: quanto maior o dispêndio de recursos para atingir um determinado fim, menor a eficiência da acção. Uma vez que o erro é intrínseco à aprendizagem, como é esta possível no jogo? Através da reversibilidade. A reversibilidade é uma atenuante do risco. A reversibilidade permite que o texto lúdico seja reiteradamente recomeçado e desse modo que o risco de errar se torne progressivamente diminuto na mesma medida em que a eficiência se torna gradualmente maior. Podemos, portanto, dizer que a competência do jogador anula o erro e que a eficiência anula o risco. As ideias de risco, erro, competência e eficiência, na medida em que se referem à adequação de meios a fins, colocam todas estas questões no âmbito da influência teleológica.



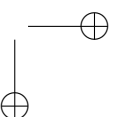
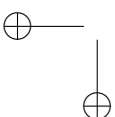


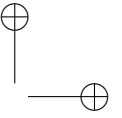
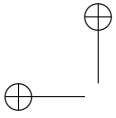


Capítulo 7

Equívoco

Se a competência é uma categoria fundamental para compreender e avaliar os procedimentos do jogador, podemos dizer que a categoria que simetricamente lhe corresponde no espectador é a curiosidade. O espectador é aquele que quer saber. Ele identifica, inventaria, especula, infere, induz, deduz, interpreta. Ele procura compreender as causas e os efeitos dos eventos, as motivações e as intenções das personagens, os propósitos e as consequências das acções. Se a decisão e a execução são fundamentais para o jogador – na medida em que este deve intervir –, a interpretação e o julgamento são – no regime da contemplação – fundamentais para o espectador. Entendemos por interpretação a forma como o espectador vai dando sentido ao relato enquanto discurso, isto é, torna inteligível o relato que se desenrola ao nível do enredo. Entendemos por julgamento a forma como o espectador vai dando sentido aos acontecimentos do relato, isto é, torna inteligível o relato ao nível da história. Temos assim que a gestão da informação pelo espectador se dá a dois níveis, o da história e o do enredo, sendo que estes níveis podem não só harmonizar-se (como, convencionalmente, sucede), mas igualmente entrar em conflito: aquilo que se afigura credível ao nível da história pode ser contrariado ao nível do enredo, uma vez que o discurso permite manipular as causas, os motivos, as intenções ou os propósitos das acções das personagens. Onde antes identificámos

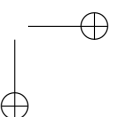
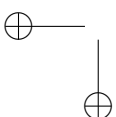


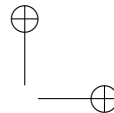
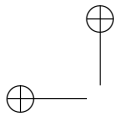


o risco como condição que o jogador deve procurar evitar no desafio, relevamos agora a confiança como condição que o espectador deve procurar preservar no relato. Se a curiosidade do espectador se prende com o destino das personagens, com a compreensão das causas e dos efeitos que hão-de ligar os eventos, com a antecipação de um desenlace ou com a especulação sobre as suas consequências, é a confiança nas informações que acumula que lhe permite acreditar que as premissas discursivas do enredo asseguram a inteligibilidade causal da história.

Se anteriormente analisámos, no contexto do estudo da acção, a peripécia e a caracterizámos como perturbação da expectativa, ou seja, da previsão que o espectador faz do decurso e do desfecho dos acontecimentos – isto é, da história – em função das suas causas e dos motivos das personagens, podemos dizer que o equívoco ocorre enquanto contrariedade da confiança, ou seja, da crença criada pelo enredo – isto é, pelo discurso –, a qual sustenta a antecipação do desfecho pelo espectador. Localizaremos, assim, a peripécia como um erro na expectativa do desfecho de uma acção ou de uma história no ciclo que vai dos motivos às consequências (e que pode originar, como vimos, o mistério, a dúvida ou a surpresa). Localizaremos o equívoco como um erro na crença que todo o enredo produz e que pode dar origem às mais variadas formas discursivas: da mentira à traição, passando pela dissimulação, pela fraude, pelo fingimento, pela insinuação, pela ironia, pelo segredo, pelo engodo, pela armadilha, pela trama, pela intriga, pela burla, pelo disfarce, pelo encobrimento, pela cilada, pelo logro, pelo ardil. Esta distinção entre duas modalidades do erro no espectador, a peripécia e o equívoco, e entre os níveis em que elas se podem originar, a história ou o enredo, não deve, porém, ser tomada como absoluta: a criação da expectativa (e a sua perturbação) e a assumpção da crença (e a sua contradição) estão frequentemente imbricadas – muitas vezes um erro de julgamento ao nível da história (daquilo que acontece) é consequência de um erro de interpretação ao nível do enredo (daquilo que sabemos).

Esta distinção entre erro ao nível da história e erro ao nível do en-





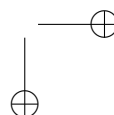
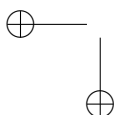
Quadro 4.10

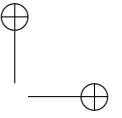
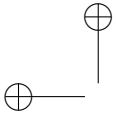
Equívoco	Peripécia
Erro na crença	Erro na expectativa
Enredo	História

redo pode ser transposta da narrativa para o jogo. Quando num jogo o erro se dá ao nível da execução, podemos dizer que se trata de um erro ao nível da acção, daquilo que fazemos – a falha corresponderia, portanto, a uma peripécia. Quando num jogo o erro se dá ao nível da decisão, podemos dizer que se trata de um erro ao nível do discurso, daquilo que sabemos – o engano corresponderia, portanto, a um equívoco. As ideias de peripécia (perturbação da expectativa de um desfecho) e de equívoco (contradição da crença numa premissa) revelam-se, assim, fundamentais para entender o risco a que quer a curiosidade quer o empenho, por um lado, quer o padrão narrativo quer o programa lúdico, por outro, estão sujeitos. Na narrativa, tanto o erro de julgamento (ao nível da acção, do que acontece) como o erro de interpretação (ao nível do enredo, do que se sabe) instabilizam o padrão narrativo como garantia de inteligibilidade hermenêutica. No jogo, um erro de decisão (ao nível do enredo, daquilo que sabemos) ou um erro de execução (ao nível da acção, do que fazemos) inviabilizam o programa lúdico como garantia de competência do desempenho.

Se falámos de falha e de engano a propósito do erro no jogo, podemos fazer o mesmo para a narrativa: quando o erro se revela uma perturbação da expectativa, isto é, uma peripécia, falamos de falha por parte do espectador – a peripécia ocorre independentemente do enredo e o erro é uma consequência de um mau julgamento efectuado pelo espectador; quando o erro se revela uma contrariedade da crença, isto é, um equívoco, falamos de engano do espectador – o equívoco sucede em função do enredo e o erro é uma consequência de uma má interpretação deliberadamente provocada pelo narrador.

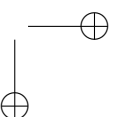
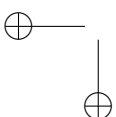
O equívoco é, portanto, um desvio em relação à crença criada pelo

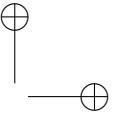
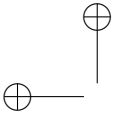




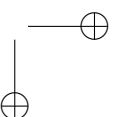
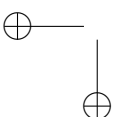
enredo, pelo discurso, por aquilo em que acreditamos, e a peripécia um desvio em relação à expectativa criada pela história, pela acção, pelo que esperamos que aconteça. O erro do espectador e o erro do jogador podem dar-se em diversas dimensões: quando o enredo nos leva a errar na assumpção dos motivos e das intenções dos agentes, das causas e dos efeitos do evento, dos propósitos e das consequências da acção, a crença é contrariada e surge a suspeita – todo o programa cognitivo se redesenha com o objectivo de reinterpretar os efeitos; quando erramos na presunção daquelas dimensões, a expectativa é perturbada e surge a surpresa – todo o programa cognitivo é redesenhado com o objectivo de reavaliar as causas. Se a peripécia é o resultado de uma inversão da expectativa criada acerca do que se presume que ocorra – logo, a falha ocorre na prospecção do desenlace da história –, o equívoco é o resultado de uma negação da crença sobre o que ocorreu – logo, o engano manifesta-se na retrospecção das premissas do enredo. Daí que no jogo a falha seja um defeito de execução (a execução não cumpre as premissas da decisão) e que o engano seja um defeito de decisão (a decisão não satisfaz o desfecho da execução). Daí que na narrativa a falha seja um defeito de julgamento ao nível da história – um mau julgamento inverte a expectativa – e que o engano seja um defeito de interpretação ao nível do enredo – uma má interpretação contraria a crença. Na peripécia, a surpresa perturba a expectativa – dando-se o erro ao nível da execução, no jogo, ou do julgamento, na narrativa. No equívoco a suspeita contraria a crença – dando-se o erro ao nível da decisão, no jogo, ou da interpretação, na narrativa.

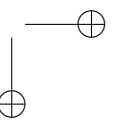
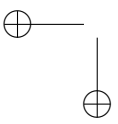
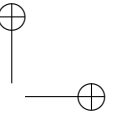
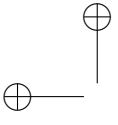
Temos assim que o equívoco e a peripécia podem ser tomadas como categorias do erro tendenciais em cada um dos regimes enunciados: o equívoco tenderia a ser um erro próprio da contemplação, isto é, da forma como conhecemos e interpretamos a acção – é o enredo que quebra a confiança; a peripécia seria um erro próprio da intervenção, isto é, da forma como executamos uma acção – é a própria acção que implica o risco. Porém, esta distinção é meramente analítica: o desfecho que esperamos para uma acção em que intervimos depende das

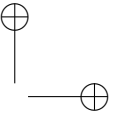
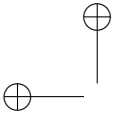




premissas em que confiamos quando decidimos; as premissas em que confiamos quando contemplamos uma acção ditam o desfecho em que acreditamos. É entre um nível e outro (o da contemplação e o da intervenção), entre o que sabemos e o que acontece, entre o que esperamos e o que acreditamos, que tanto a narrativa como o jogo implementam as suas estratégias discursivas e testam os seus destinatários: num caso, é o risco que faz perigar o desempenho; no outro, é a confiança que faz perigar a hermenêutica. Engano, falha, peripécia e equívoco são as dimensões em que a textualidade mais intensamente implica jogador e espectador nos seus procedimentos, precisamente na medida em que contrariam as expectativas e as crenças do sujeito.





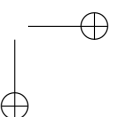
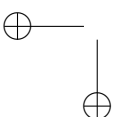


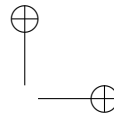
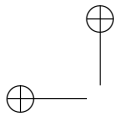
Capítulo 8

Afecção

Se o conjunto dos procedimentos implicados na textualidade narrativa e na textualidade lúdica remetem para a ordem da cognição, isto é, para o modo como a informação relativa a eventos e agentes é organizada pelo sujeito em função dos regimes, princípios e estratégias que cada sistema implica e que lhe permite ponderar e efectuar todo um conjunto de operações, é na esfera dos afectos que as consequências desses procedimentos acabam por se revelar de extrema importância. Tanto para o jogador como para o espectador, as premissas, o decurso e o desenlace das acções (desempenhadas ou relatadas) são sujeitas a uma avaliação crítica – e essa avaliação crítica despoleta inevitavelmente reacções afectivas de vários géneros.

Analizamos primeiro os aspectos afectivos da experiência do espectador. Se a narrativa não deixa de responder a todo um propósito epistémico (isto é, de algum modo, a um programa de conhecimento acerca das acções e dos seus agentes) por parte do espectador, é ao nível das emoções, porém, que ela fundamentalmente opera. Se não existisse o poder de se emocionar e de criar laços afectivos com as personagens, o espectador não investiria, certamente, tanto do seu tempo numa actividade tão intrinsecamente constritiva – lembremos a imobilidade e a separação que a contemplação impõe nos textos narrativos. Se o espectador abdica de intervir sobre os acontecimentos que lhe são

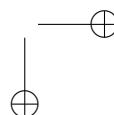
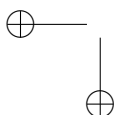




apresentados ou representados, é certamente porque outras modalidades de relação (de fruição e de crítica) lhe permitem construir a sua subjectividade a partir do lugar que lhe está reservado pelo regime da contemplação. Seja o espectador teatral, o espectador musical, o espectador desportivo ou o espectador cinematográfico, qualquer um deles se coloca perante o espectáculo com um tipo de expectativa predominante: emocionar-se.

Começamos por identificar três modalidades que nos parecem fundamentais da configuração emocional da experiência espectral: a emoção pontual – que resulta de uma situação narrativa ou lúdica específica –, a emoção dominante – que prevalece no conjunto de uma obra –, e a emoção genérica – que predomina num determinado género. Os sinais desta última podem ser identificados, por exemplo, de uma forma explícita, na designação de certos géneros cinematográficos. Encontramos, em certos casos, no nome atribuído ao género, desde logo, uma caracterização mais ou menos explícita das emoções que suscita: a comédia de enganos, a comédia romântica, o filme de terror ou o *thriller*, por exemplo, são expressões que para o espectador instauram um conjunto de expectativas emocionais bem evidentes. Quanto à emoção pontual, ela resulta das acções das personagens e do modo como o espectador avalia ou julga as mesmas, do seu mérito ou demérito, numa determinada situação – são as circunstâncias de um dado acontecimento, os motivos, as intenções, os propósitos e as consequências, que levam o espectador a experimentar emoções específicas (e transitórias) ao longo de um texto. Quanto à emoção dominante, ela surge como prevalecente em relação às demais emoções, pontuais, que compõem uma narrativa nos seus diversos momentos – essa emoção dominante seria, de algum modo, a base de uma emoção de género: o género convoca a expectativa de uma emoção primordial entre todas.

Qualquer que seja a modalidade, constatamos que a relação emocional do espectador com a história – através da apreciação que faz dos motivos, das intenções, dos propósitos e das consequências das acções das personagens, isto é, do seu destino e das suas transformações – é

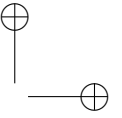
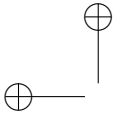


Quadro 4.11

Emoção		
Pontual	Dominante	Genérica
Situação	Obra	Género

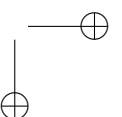
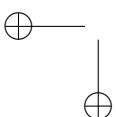
fundamental. De algum modo, podemos mesmo falar de uma espécie de panpatia como categoria marcante na compreensão da figura do espectador. O que queremos afirmar com este conceito é que o espectador é a figura da subjectividade que quer experimentar, se possível, todas as paixões ou afectos e, de preferência, na sua mais elevada intensidade – seja de forma pontual seja de forma genérica. Assim, todo o labor do autor da narrativa – que se manifesta na figura do narrador –, isto é, toda a selecção de eventos de uma história e respectiva organização num enredo, tem como propósito, por princípio, responder a essa expectativa emocional com que o espectador aborda o texto. A um texto que não suscita a emoção, o espectador resiste a aderir; num texto onde a emoção cessa, o espectador tende a afastar-se e, eventualmente, a abandoná-lo. Não há, podemos dizê-lo, fracasso maior num texto narrativo – como num texto lúdico, aliás – do que o enfado ou o tédio. O enfado ou o tédio são os maiores inimigos da curiosidade e da expectativa. Quando o espectador deixa de querer saber o que acontece a seguir, cessa a imersão, do mesmo modo, aliás, que quando o jogador deixa de se interessar pelo que deve fazer a seguir. Assim, a angústia ou o espanto, o deleite ou a inquietação, a intriga ou a provocação, o escândalo ou a surpresa, a tristeza ou a felicidade são algumas das emoções que o espectador procura na sua experiência e que o texto narrativo, por princípio, lhe tenta proporcionar.

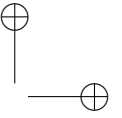
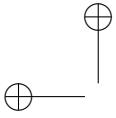
Podemos então dizer que é na medida em que o texto narrativo procura a criação de intensidade e de amplitude emocionais na experiência do espectador que podemos falar, de algum modo, também de interpelação ao nível da narrativa: o espectador é como que convocado, desafiado ou provocado emocionalmente através do enredo. Essa interpela-



ção acaba por se revelar, também ela, uma causa e uma consequência da imersão do espectador. Sejam essa imersão e essa interpelação resultado de um laço afectivo que o espectador constrói com as personagens ou de um desafio cognitivo que o texto lhe lança, podemos constatar que o espectador espera sempre uma determinada emoção como consequência final do investimento de atenção que faz na sua experiência do texto. Existe toda uma ampla e intrincada miríade de emoções, de paixões, de humores que ele há-de experimentar ao longo de uma narrativa, no final de uma obra ou ao longo da sua experiência global de espectador. Em simpatia, em empatia, em antipatia com as personagens, com os seus destinos, objectivos, intenções, motivos ou atitudes, o espectador experimenta as mais variadas paixões, em alguns casos, através de uma visceralidade radical da experiência afectiva, isto é, da sua máxima intensidade – são disso exemplo géneros como o cinema de terror ou a pornografia. Intensidade e abrangência da experiência emocional são, portanto, consequências finais dos procedimentos com que o espectador confronta e utiliza os textos narrativos. E são também um dos motivos fundamentais da sua adesão aos mesmos.

A relação emocional entre sujeito e texto tem sido desde sempre objecto de atenção analítica. Se o conceito de *catarse*, que serviu para classificar a experiência do espectador na tragédia antiga é o mais notado, aquilo que aqui entendemos por *afecção* não é mais do que a proposta de um termo que, simultaneamente, lhe equivalha e o expanda, através da sua aplicação aos mais diversos géneros textuais e às respectivas experiências emocionais. O grotesco, o monstruoso, o aterrador, o horrizante, o cómico, o ridículo, o burlesco, o dramático, o romântico, o repulsivo, o intolerável, o compassivo e tantas outras categorias ilustram ou reenviam para as mais diversas experiências emocionais que o espectador pode viver, e que, pela sua multiplicidade, justificam, em nosso entender, a adopção da noção de *afecção* que propomos como expansão da ideia de *catarse*. No fundo, aquilo que defendemos é que a diversidade dos géneros, das situações narrativas ou da caracterização de personagens implicam uma pluralidade de paixões ou humores que



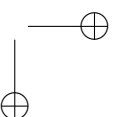
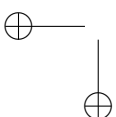


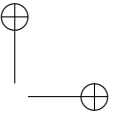
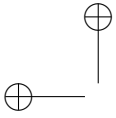
se assumem como aspecto fundamental da experiência do espectador e a animam, isto é, lhe dão vida, e que extravasam a atenção aristotélica às ideias de piedade e terror e da respectiva purgação. Talvez possamos mesmo afirmar que a diversidade de géneros, de temas, de estilos e de estratégias narrativas mais não faz do que tentar satisfazer essa pluralidade emocional que o espectador procura nos respectivos textos e que, no nosso entendimento, são a consequência mais radical dos diversos procedimentos da subjectividade textual. A ideia de panpatia atrás formulada serve precisamente para ilustrar esta multiplicidade de experiências afectivas que o sujeito procura – seja numa parte de um texto específico seja na sua existência global enquanto espectador (ou, como veremos, enquanto jogador em circunstâncias específicas).

8.1 Experiência e expressão

Tomámos o espectador como a figura da textualidade onde a relevância da emoção mais nitidamente se faz notar. Mas a emoção perpassa diversas outras figuras do sujeito e ajuda a entendê-las. Para compreendermos de que modo essa relação afectiva do sujeito com o texto, na sua multiplicidade, ocorre, propomos agora a distinção entre experiência emocional e expressão emocional. Começemos pela expressão. Empiricamente, podemos facilmente constatar que para cada experiência emocional existe uma expressão correspondente – mesmo se, não devemos esquecer-lo, entre expressão e experiência existe uma distinção fenomenológica e discursiva que permite compreender o laço que as une em função de dois princípios: o da autenticidade e o do fingimento. Quer isto dizer que uma experiência emocional pode ser expressa de uma forma sincera – em que fenómeno afectivo e discurso coincidem – ou de uma forma artificiosa – em que o discurso permite dissimular ou simular o fenómeno afectivo.

Esta diferença entre expressão e experiência é fundamental para que se entenda o potencial semiótico da expressividade afectiva nos diversos tipos de textualidade e de que modo constituem as emoções

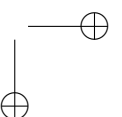
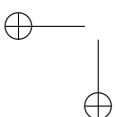


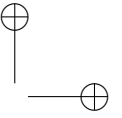
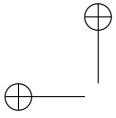


uma matéria fundamental do design da subjectividade, isto é, das formas e funções que elas assumem ou desempenham nas mais diversas figuras. Podemos colocar e caracterizar as diversas figuras deste estudo num eixo que há-de conduzir-nos de um máximo de expressividade a um máximo de experiência. Começamos pelo avatar. Na medida em que o avatar é uma entidade sem um carácter e por isso inimputável, podemos dizer que a expressão e a experiência tendem a ter nele uma importância residual – não nos importa o que o avatar experimenta (daí que a sua morte, por exemplo, não suscite especial consternação) nem a sua expressão emocional é muito sofisticada (daí que se reduza a indicações mínimas acerca da sua condição emocional). A experiência e a emoção começam a ganhar, contudo, mesmo na textualidade lúdica, maior relevo e valor à medida que o estatuto do avatar se aproxima do da personagem e o jogo tende a assumir contornos de narrativa – isto é, em que começamos a atribuir-lhe um carácter e uma história (o que sucede, por exemplo, nos jogos de faz-de-conta ou de *role-play*). Nestes casos, a expressão emocional torna-se mais e mais importante, uma vez que atribuímos ao avatar um estatuto de quase-personagem.

Na personagem do texto narrativo, por seu lado, a expressão é fundamental. A expressão das emoções pelas personagens, na medida em que confere densidade ao carácter destas, é um dos veículos privilegiados de imersão do espectador na história contada. A expressão permite ao espectador reconhecer os estados emocionais da personagem – ou seja, identificar as variantes da sua experiência afectiva de forma verosímil – e desse modo compartilhá-los. A expressão emocional da personagem permite ao espectador, portanto, aceder à experiência emocional da mesma – no fundo, dar valor dramático à sua existência e ao seu destino. Desse modo, podemos dizer que as personagens exprimem emoções que, de alguma maneira, o espectador acaba por experimentar, ainda que de uma forma diferida.

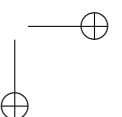
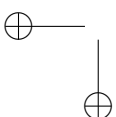
Sendo assim, podemos afirmar que se a expressão predomina na personagem, a experiência predomina no espectador. Ainda que se trate de uma experiência por identificação, por afinidade ou por aversão, o





espectador vive diversos tipos de emoções em relação às personagens, às suas acções e aos acontecimentos que estas vivem. É este primado da experiência no espectador que explica, ainda que parcialmente e com mais evidência nuns géneros do que noutros, a sua adesão aos textos narrativos. Neles, o espectador quer, ou disponibiliza-se para, experimentar, como referimos, um leque alargado de emoções, e é em função dos laços que constrói com as personagens que tal ocorre – se o texto não despoletar nele emoções diversas, se as personagens não exibirem inquietações, problemas ou humores, por exemplo, que as tornem sedutoras ou vulneráveis, profundas ou perturbadoras, ele tem tendência para se escusar ao investimento do interesse ou da atenção na narrativa.

Quanto ao jogador, a análise da experiência e da expressão emocionais ganha contornos distintos. Neste caso, a expressão e a experiência emocionais são tão mais manifestas quanto mais o jogador se afasta do puro fenómeno lúdico, isto é, quanto mais ele suspende o desempenho, debilita o empenho ou dispensa o repto e quanto mais entende o seu próprio desempenho como uma narrativa. Queremos com isto dizer que as emoções se exprimem e são experimentadas pelo jogador com maior intensidade nos momentos em que ele pode avaliar o seu desempenho e não nos momentos que ele imerge no seu desempenho. É no prelúdio e, sobretudo, no desfecho de um jogo, de uma tarefa, de uma missão ou de uma jogada que os afectos se tornam mais notados no jogador. A emoção irrompe a propósito do fracasso ou do sucesso – isto é, ela surge quando o jogador narrativiza, retrospectiva ou prospectivamente, o seu desempenho no jogo, quando o êxito previsto ou efectivo de uma acção dá origem à fé ou à celebração ou quando o fiasco de uma acção dá origem ao receio ou à desilusão. Se é certo que a intervenção lúdica tende a suspender a experiência emocional no jogador – daí que se fale tanto em concentração a propósito da acção do jogador, como se a um total investimento cognitivo e operacional corresponde-se a mais zelosa restrição emocional –, não deixa de ser verdade que quanto mais abnegado o empenho e mais difícil o repto, mais intensa a

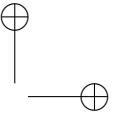
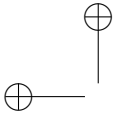


Quadro 4.12

+ Experiência	- Experiência - Expressão	+ Expressão
Espectador	Jogador	Personagem
	Avatar	Actor

experiência e a expressão emocionais antes ou após o desafio. Esta discrepância entre empenho e afecto leva-nos então a concluir que para o jogador emoção e desempenho são incompatíveis, como explicaremos, com mais detalhe, adiante.

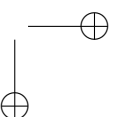
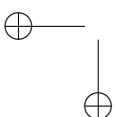
Finalmente, abordamos aqui a figura do actor. Para o actor, trata-se de inventar uma expressão para uma ocorrência emocional fingida, isto é, não experimentada. O actor é, portanto, aquele que simula ou que dissimula. O actor é aquele que finge não só uma identidade como uma experiência inexistentes através de uma expressão – daí que seja a figura que melhor se presta a ilustrar o desfasamento entre expressão e experiência anteriormente referido. E daí que a expressão emocional seja um dos procedimentos fundamentais do seu exercício. O actor estaria, desse modo, completamente nos antípodas da pessoa, isto é, da figura da subjectividade em que experiência e expressão, por princípio, tendem a coincidir – daí que possamos dizer que quando o sujeito simula ou dissimula emoções, mesmo se o faz no mundo da vida, tende a aproximar-se da figura do actor. Se é a sinceridade que fundamenta qualquer juízo de carácter ou identidade acerca do sujeito no mundo da vida, a simulação e a dissimulação assinalam a mais elevada competência discursiva do actor no mundo da ficção. Daí que, pela sua proximidade ao universo das acções prosaicas, nas narrativas factuais o fingimento coloque sempre em perigo a validade do discurso – os agentes das narrativas factuais são assumidos como pessoas e não como personagens.

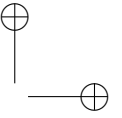
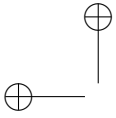


8.2 Conflito

Falámos de expressão e de experiência. Onde se origina então a experiência emocional? Aqui, parece-nos que a ideia de conflito pode ser extremamente vantajosa para entender a ocorrência afectiva. Quer na personagem quer no jogador quer no espectador (ou mesmo, no mundo da vida, na pessoa) as emoções, parece-nos, são sempre consequência de um determinado tipo de conflito ou do seu apaziguamento – mesmo a paródia ou a felicidade não escapam a essa estrutura agonística da emoção. Se pensarmos na personagem, por exemplo, desde logo percebemos que é na medida em que esta vive conflitos da mais diversa ordem que se revelam ou justificam as mais diversas experiências emocionais – e, desse modo, que ela ganha densidade existencial. Uma personagem é tão mais sedutora ou cativante quanto os conflitos que vive a tornam sujeito ou objecto de uma experiência emocional extremada – a ideia de tensão emocional na narrativa, a qual se reflecte, consequentemente, no espectador, é aqui que encontra a sua origem. É, portanto, a intensidade dos conflitos experimentados pela personagem que dita o envolvimento emocional do espectador.

Quanto ao jogador, a experiência emocional irrompe, como já referimos, com mais intensidade no momento do desfecho de um conflito: é em função do seu desempenho que o jogador experimenta as respectivas ocorrências afectivas. Tudo se passa como se durante o desempenho lúdico o jogador se visse obrigado a conter as emoções e essa contenção se desfizesse impetuosamente no momento, crítico e decisivo, da derrota ou da vitória (nos casos mais extremos, através do júbilo ou da humilhação) – a sua experiência emocional, e consequente expressão, é, portanto, tão mais intensa quanto mais o conflito é agudo. As explosões de felicidade, de júbilo ou de euforia, por um lado, de frustração, de tristeza ou de desolação, por outro, são disso mesmo prova – onde o conflito é depauperado ou incipiente, a experiência emocional é débil. A propósito do jogador, devemos notar, portanto, que a experiência emocional se agudiza, sobretudo, no desfecho do jogo



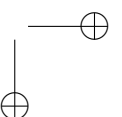
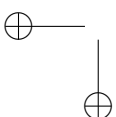


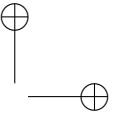
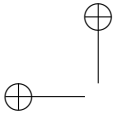
– mas também, ainda que menos intensamente, no prelúdio, como se comprova pela ansiedade que antecede todo o desafio – e diminui de intensidade durante o decurso do jogo, momento em que o desempenho tende a neutralizar os afectos e a busca de eficiência privilegia a racionalidade dos procedimentos em detrimento da pulsão dos afectos.

O inverso, poderíamos dizê-lo, sucede no espectador: é durante os momentos de maior imersão narrativa que o sujeito vive os seus estados emocionais mais intensos, através do partido que toma nos conflitos vividos pelas personagens. A cada situação, ele avalia as forças em contenda, toma um partido, deseja um desfecho – a decepção ou o alívio que experimenta são consequência, necessariamente, dos conflitos em que, diferidamente, toma parte – podemos ver isso no espectador cinematográfico como no espectador desportivo, por exemplo. Contagiado pela experiência e expressão emocionais da personagem, o espectador vive uma espécie de ansiedade reiterada, feita de picos e de inflexões, de crescendos e de distensões. Todo o espectador se predispõe à convulsão de afectos e paixões; todo o espectador rejeita o tédio ou o marasmo. Essa ansiedade volátil – e volitiva – do espectador explica-se, em grande parte, pelo facto de, a este, apenas ser permitida a contemplação e não a intervenção – se ele não pode decidir nem executar, toda a sua actividade se joga ao nível do desejo expectante de um determinado desfecho para um conflito em que não pode intervir. Ele é uma mera testemunha do conflito e apenas pode ansiar ou recear um desfecho. Esse anseio ou esse receio constituem a base de todo o espectro de emoções que o espectador pode experimentar.

8.3 Apatia e panpatia

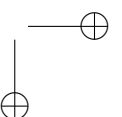
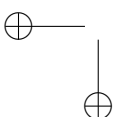
Se o espectador espera de cada obra narrativa uma imersão num universo que lhe garanta uma experiência emocional tão vasta e tão intensa quanto possível – constituindo a profundidade e a abrangência afectivas dois critérios fundamentais de averiguação da imersão numa narrativa –, a contenção e a eleição constituem os critérios fundamen-





tais de regulação da experiência emocional do jogador. O jogador deve, para que o sucesso advenha ao seu desempenho, eleger as emoções que lhe podem ser benéficas e conter todas as outras. No limite, o jogador deve mesmo neutralizar todas as emoções de modo que nada perturbe a decisão e a execução do seu programa de acção. Designaremos esta estratégia emocional por apatia. Falamos de apatia não no sentido de que o jogador não pode ou não quer agir – ele tem sempre de intervir, pois a influência é, como vimos, um dos critérios fundamentais do jogo – mas sim no sentido em que ele deve controlar as emoções e as paixões ao ponto de eventualmente, se necessário, as eliminar.

A ser assim, podemos dizer que a apatia e a panpatia se revelam como dois conceitos fundamentais para compreendermos a diferença do fenómeno lúdico e do fenómeno narrativo da perspectiva do sujeito: onde, na narrativa, o espectador procura a profundidade e a abrangência, no jogo, o jogador procura a eleição e a contenção. Mas, na medida em que o jogo pode, após cada desfecho, ser narrativizado, o jogador pode experimentar a intensidade afectiva – poucas ocasiões de experiência emocional são, aliás, tão intensas quanto a euforia da vitória ou a frustração da derrota que advêm, para o jogador, do resultado de um jogo. Na medida em que, por seu lado, o espectador reconhece convenções genéricas ou temáticas na narrativa, ele inevitavelmente elege certas emoções como predominantes e contém as outras, ou seja, o espectador faz, também ele, uma gestão das experiências emocionais – aliás, no limite, se a narrativa tender a apresentar-se como um desafio formal ou intelectual, como uma espécie de puzzle ou jogo, ele pode mesmo, à semelhança do jogador, abdicar dos afectos e centrar-se nos procedimentos racionais que melhor sirvam o seu exercício de hermenêutica. Tratar-se-ia, como já referimos anteriormente, neste caso, de uma transmutação subjectiva em que o espectador, de algum modo, assume os procedimentos e a figura do jogador – em todo o caso, apesar destas excepções circunstanciais, a experiência emocional primordial do espectador que caracterizámos remete para a máxima envolvência



Quadro 4.13

Jogador	Espectador
Apatia	Panpatia
Contenção e eleição	Profundidade e abrangência

afectiva (ou panpatia, como dissemos) e a do jogador remete para a máxima restrição afectiva (ou apatia).

Se falámos de panpatia a propósito da experiência do espectador, trataremos agora de identificar as três modalidades fundamentais em que ela se manifesta. À primeira designá-la-emos através do conceito de empatia. Este conceito revela-se fundamental para compreender a fenomenologia do texto narrativo no seu grau de maior imersão: empatia significa ocupar o lugar de outro e experimentar as suas emoções. Daí que a empatia se torne tão relevante para o espectador: o espectador é aquele que, em certos momentos, se coloca no lugar da personagem e, de algum modo, sente (ou pensa) como ela. É a empatia que nos permite dizer que o espectador compartilha as emoções da personagem. Se a empatia é relevante numa fenomenologia dos procedimentos narrativos é precisamente porque ela permite entender um dos modos como o espectador experimenta o espectro de emoções a que aludimos anteriormente: estar no lugar de outro pode ser uma das mais intensas formas de imersão emocional por parte do espectador.

A segunda modalidade é a simpatia. Se a empatia constitui o procedimento através do qual o espectador é transportado para o lugar do outro (da personagem, no caso), a simpatia constitui o procedimento através do qual o espectador se coloca a favor do outro. Já não se trata, portanto, de estar no lugar de alguém, mas de estar ao lado de alguém, de tomar um partido. Se a identificação – isto é a assumpção de uma identidade alheia numa determinada situação – é o princípio que explica a empatia, a afinidade é o princípio que explica a simpatia. O espectador aqui não está no lugar do outro, mas ao seu lado e emociona-se por afinidade. No caso, o espectador está ao lado da per-

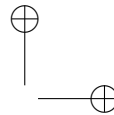
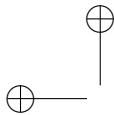
Quadro 4.14

Panpatia		
Empatia	Simpatia	Antipatia
No lugar de	Favorável	Contrário
Identificação	Afinidade	Aversão

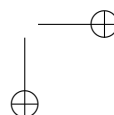
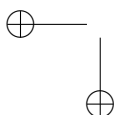
sonagem e partilha com esta os seus desígnios, os seus motivos, as suas decisões. A relação do espectador com o herói na narrativa é aquela que melhor ilustra este procedimento: ao longo de uma narrativa, o espectador tende a criar laços de simpatia cada vez mais fortes e eventualmente indestrutíveis com este.

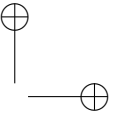
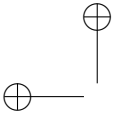
A existência de simpatia na experiência do espectador ajuda a compreender e justificar a terceira modalidade: a antipatia. Trata-se do procedimento oposto à simpatia. Esta operação baseia-se no princípio da aversão. O espectador coloca-se contra a personagem, sendo que o vilão (a entidade que age contra o herói) constitui o exemplo mais claro desta relação. Se a simpatia comporta um movimento de atracção do espectador pela personagem, a antipatia comporta um movimento de afastamento. É desta tensão entre simpatia e antipatia pelas personagens de uma narrativa que resulta a intensidade emocional da experiência do espectador – o alívio e a decepção são as consequências dessa tensão entre ansiedade e receio que a expectativa do desfecho de um determinado conflito alimenta.

Podemos, portanto, afirmar que, na medida em que nos colocam ao lado da personagem (isto é, nos afastam dele), a simpatia e a antipatia tendem a proporcionar uma imersão emocional menos intensa e uma perspectiva cognitiva mais apurada dos acontecimentos e das acções das personagens do que a empatia – precisamente na medida em que, neste último caso, personagem e espectador tendem a fundir-se numa mesma identidade emocional (daí o processo da identificação). Se o espectador se identifica com a personagem, predispõe-se ao equívoco ou à angústia, por exemplo, na mesma medida em que aquela o faz.



É através destas três modalidades, que são não só uma consequência da acção e das personagens, isto é, da história narrada, mas também do modo como esta é narrada, ou seja, do enredo e do enviesamento afectivo – e cognitivo – que este permite efectuar, que o espectador pode experimentar o espectro de emoções que designámos por *panpatia*. Estas três modalidades de envolvimento afectivo que enunciámos a propósito da figura do espectador pode servir, apesar de implicar circunstâncias distintas, também como grelha de análise do jogador. Exempliquemos: antes de mais, todo o jogador opera necessariamente por *antipatia* – na medida em que todo o jogo comporta uma oposição, uma competição, um desafio, o jogador coloca-se sempre contra um adversário. Sem conflito não há repto nem empenho. No entanto, também a *simpatia* é possível como experiência do jogador como se pode constatar, por exemplo, nos jogos de equipa, onde os intervenientes comungam expectativas e, por princípio, emoções e devem operar coordenadamente em prol de um objectivo. Quanto à *empatia*, ela encontra nos videojogos a sua mais evidente existência nos jogos de primeira pessoa, aqueles em que se procura colocar o jogador exactamente no lugar do avatar. Posto isto, se dissemos, e reforçamos, que a *apatia* tende a ser a modalidade fundamental do design emocional do jogador, então devemos entender aqui a *simpatia*, a *antipatia* e a *empatia* aplicadas a esta figura como procedimentos que acontecem e servem mais a narrativização do jogo do que propriamente a sua efectuação. Quer isto dizer que estas modalidades de agenciamento ganham mais relevância no entendimento, por parte do jogador, dos acontecimentos lúdicos como uma história – através das alianças que estabelece, das hostilidades que combate, da percepção que detém dos acontecimentos – do que na implementação do seu programa de acção.

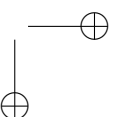
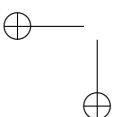


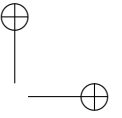
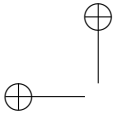


Capítulo 9

Cognição

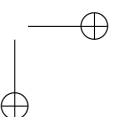
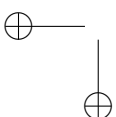
Para além da experiência afectiva, existe também um design cognitivo que o espectador e o jogador devem ter em atenção. Podemos mesmo dizer que se as emoções são uma consequência dos procedimentos levados a cabo, a percepção cognitiva do texto lúdico ou do texto narrativo é uma condição desses mesmos procedimentos. É na medida em que o sujeito efectua um conjunto de operações cognitivas que ele pode delinear um programa lúdico (que serve de base a um desempenho no contexto de um desafio) ou desvendar um padrão narrativo (que serve de base a uma hermenêutica no contexto de um relato). Reconhecer personagens e avaliar os seus comportamentos, motivações e intenções; entender os eventos, a sua lógica causal, os seus agentes e pacientes, as suas transformações; compreender o formato em que um texto se organiza, o(s) género(s) a que pertence; desvendar as premissas ou argumentos do autor; conhecer as regras da sua descodificação; identificar as estratégias que lhe dão forma e função – estes são alguns dos procedimentos cognitivos imprescindíveis ao estabelecimento da relação entre sujeito e texto. Esta percepção e categorização de figuras, padrões, programas, formatos ou géneros constituem as premissas de qualquer utilização de um texto. Se a narrativa é um laboratório de paixões para o espectador e o jogo um laboratório de competências

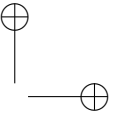
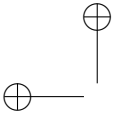




para o jogador, em ambos os casos os procedimentos cognitivos são fundamentais.

Todas estas operações se efectuam a partir de um conjunto de elementos da acção que o jogador no texto lúdico e o espectador no texto narrativo devem ter primordialmente em atenção, uma vez que estes sistemas textuais se ocupam da acção como matéria fundamental, seja enquanto relato seja enquanto desafio. Esses elementos, que determinam à partida todos os procedimentos cognitivos do sujeito em relação aos acontecimentos narrados ou desempenhados, são o tempo, o espaço, o agente e a acção. Temos, desde logo, portanto, uma grelha de coordenadas que localiza os acontecimentos: onde e quando ocorrem os eventos – espaço e tempo são elementos fundamentais da diegese. Se toda a narrativa é um relato de acontecimentos não pode haver narrativa sem um cronótopo, uma organização espácio-temporal dos mesmos – o mesmo vale para o jogo. Mas o espaço e o tempo, sendo condições de existência da acção, não são os únicos elementos necessários à sua inteligibilidade. Quem e o quê são os outros elementos que se lhes juntam para construir o universo diegético. Agente e acção determinam-se mutuamente e são inseparáveis. Não há personagem sem acção nem acção sem personagem. Num acontecimento, alguém tem de fazer algo – e são essa entidade e esse evento que constituem o objecto cognitivo fundamental da narrativa e do jogo, ou seja, a sua história. E é a partir dessa história que jogador e espectador podem reconstituir o enredo, isto é, todas as operações a que a mediação textual – operada pelo autor e manifestada pelo narrador – submete os acontecimentos.



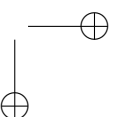
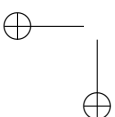


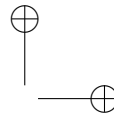
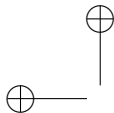
Capítulo 10

Orientação e celeridade

Se as categorias do espaço e do tempo são preponderantes na inteligibilidade de um evento, podem ser igualmente determinantes para a sua intensidade dramática. Tal acontece quando estes são assumidos como entidades com as quais o agente tem de se confrontar. Desse modo, tanto o espaço como o tempo podem ser assumidos como agentes, na medida em que apresentem indícios de adversidade, isto é, funcionem como instigadores de conflito. Tal acontece, fundamentalmente, nos textos lúdicos. Para ilustrar, a título de exemplo (que não esgota todas as suas modalidades) a concepção de conflito a um nível espacial, propomos a ideia de labirinto. Aqui, o jogador deve fazer uso da sua perspicácia e da sua memória para vencer o desafio que o próprio espaço constitui. A ideia de labirinto pode, aliás, ser vista como uma espécie de condição própria do videogame na medida em que este configura frequentemente (umas vezes de modo literal, outras de modo metafórico) o espaço como um território que não só deve ser explorado pelo jogador como deve ser dominado por este. Se quisermos enunciar o procedimento que define a relação do jogador com o espaço do jogo a partir do modelo exemplar do labirinto ele é o de orientação.

Numa operação semelhante, tomamos como exemplarmente ilustrativa, ao nível da temporalidade enquanto conflito, a ideia da ampuheta. A ampuheta remete para a ideia de escassez de tempo. Essa





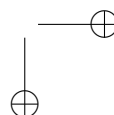
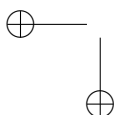
Quadro 4.15

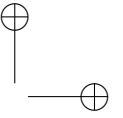
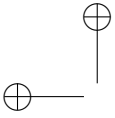
Labirinto	Ampulheta
Orientação	Celeridade

escassez afigura-se, portanto, como uma adversidade. A escassez de tempo é talvez a mais dramática forma de conflito entre sujeito e tempo. Assim, o tempo enquanto desafio impõe ao sujeito um procedimento modelar: a celeridade. Quanto mais o tempo é escasso para a execução de uma acção, mais ele se torna precioso, e quanto mais precioso, mais ele exige desenvoltura e rapidez.

As figuras do labirinto e da ampulheta exemplificam, portanto, o modo como as circunstâncias condicionam a decisão e a execução do agente (no caso, do jogador). O espaço e o tempo do jogo são sempre, portanto, circunstâncias que determinam a intervenção do jogador. Daí que eles sejam muitas vezes textualizados enquanto constrangimentos praxeológicos e com propósitos teleológicos. Os constrangimentos praxeológicos podem ser de dois géneros: limites e obstáculos. Os limites são um constrangimento inerente à própria definição de jogo, ou seja, respondem à exigência de um espaço próprio para a ocorrência do mesmo. Os obstáculos são constrangimentos mais relevantes do ponto de vista teleológico e mesmo dramático. Do ponto de vista teleológico, na medida em que são assumidos como um incremento de dificuldade na obtenção de um fim por parte do jogador, isto é, em que essas dificuldades possuem implicações na forma como as acções são decididas e executadas. Do ponto de vista dramático, na medida em que essa condição de obstáculo possui implicações emocionais sobre o jogador, ou seja, atribuem ao desfecho da acção determinadas qualidades, positivas ou negativas.

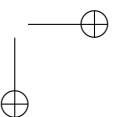
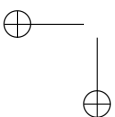
Para o jogador, o espaço e o tempo materializam-se, portanto, em territórios e momentos de uma intervenção regrada – as permissões e prescrições podem ser circunstancialmente condicionadas –, disciplinada – existe toda uma disciplina da acção que é ditada pela morfologia

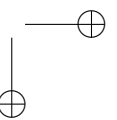
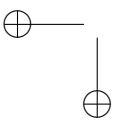
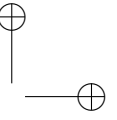
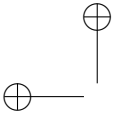


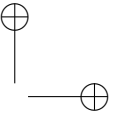
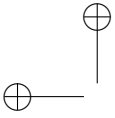


do próprio espaço e do tempo – e orientada – todo o design espacial e temporal do jogo é concebido tendo em conta o objectivo a alcançar. Espaço e tempo são, assim, elementos que não podem ser descurados na concepção do programa lúdico, uma vez que a estratégia de intervenção do jogador os deve necessariamente ter em consideração.

Também na narrativa, o conflito pode ser entendido em função do espaço e do tempo. E de dois modos distintos: ao nível da diegese e ao nível do discurso. Ao nível da diegese, podemos constatar esse facto sempre que as personagens têm de superar obstáculos colocados pelo próprio espaço ou tempo em que a acção decorre. Ao nível do discurso, na medida em que o enredo permite manipular as coordenadas espacio-temporais da história – analepses, prolepses ou elipses que desestabilizam a inteligibilidade dos acontecimentos e que, por isso, podem constituir uma espécie de desafio cognitivo para o espectador. Podemos dizer que se no primeiro caso a dramatização do espaço e do tempo (isto é, a sua conversão em motivos de conflito) ocorre ao nível da história, no segundo ela dá-se ao nível do enredo.





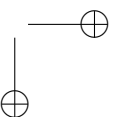
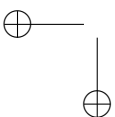


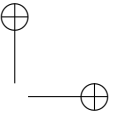
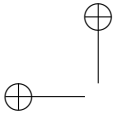
Capítulo 11

Impermeabilidade

Os procedimentos enumerados e caracterizados permitem-nos, por um lado, compreender algumas das modalidades em que o sujeito se relaciona com os textos lúdicos e os textos narrativos, por outro, entender de que modo estes tendem a apartar-se ou a confundir-se entre si. É através desses procedimentos que ocorre a imersão num relato ou num desafio, que se dá a contemplação e a imersão, a hermenêutica e o desempenho. Constatar aquela condição de exterioridade do sujeito em relação aos textos, significa que ele se localiza circunstancialmente numa outra dimensão, não textualizada: o mundo da vida. Esta separação entre dimensão textual e dimensão vivencial pode assumir diversas modalidades: ora mais estanque – e nesse sentido tenderíamos a assumir a existência de um limite que os separa – ora mais permeável – e nesse sentido tenderíamos a assumir a existência de um limiar que os liga.

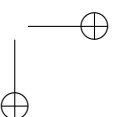
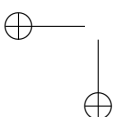
Assim sendo, tomamos a impermeabilidade como o princípio que enuncia as condições do trânsito (ou da imersão) que o sujeito enceta entre o mundo da vida – do prosaísmo, para recuperarmos a definição adiantada no início do nosso estudo – e o universo dos textos, das ações poéticas. No caso do jogo, podemos constatar que existe desde logo um princípio de autonomização ao nível das regras: as regras do jogo só valem no contexto deste. Esta vigência limitada e específica das regras do jogo permite não só prescrever as condições de interven-

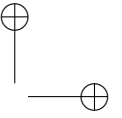
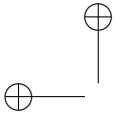




ção do jogador – e, por isso, influenciar o desfecho das suas acções –, mas também limitar a validade das consequências desse desfecho ao contexto do jogo. As acções do jogador são, portanto, constringidas a vários níveis e, desse modo, apartadas do mundo da vida. Entendemos estes dois aspectos como fundamentais: a delimitação das regras de intervenção e das consequências dessa intervenção. Mas, além das regras e das consequências, também o espaço, o tempo e os meios dessa intervenção são delimitados. Assim, toda a acção lúdica é, em relação ao mundo da vida, uma acção circunscrita – mesmo se, necessariamente simula acções do mundo prosaico. Podemos, assim, falar de uma fronteira de ingerência que, no fundo, sustenta o princípio da impermeabilidade: tendencialmente, as regras da vida não se aplicam ao jogo e as regras do jogo não se aplicam à vida – temos, portanto, de um lado, as regras da vida, sejam as da natureza ou da cultura, do outro as regras do jogo; as acções no jogo não têm consequências na vida e as acções da vida não têm consequências no jogo; o espaço e o tempo do jogo não se confundem com o espaço e o tempo da vida; os meios válidos num jogo não são válidos na vida.

Que estas diversas instâncias de separação configurem, contudo, um limiar de cumplicidade entre os dois mundos é o que não pode deixar de nos intrigar. Há sempre algo que transpõe essa separação, como se estes universos (o poético e o prosaico) convivessem, frequentemente, através de uma inspiração ou uma influência mútua. Em nosso entender, tal explica-se através de um facto muito simples: tanto o jogo, ou a narrativa, como a vida têm no seu cerne a acção – num caso, o da vida enquanto fenómeno; noutro, o da narrativa, enquanto objecto de relato; noutro ainda, o do jogo, enquanto móbil de um desafio. É precisamente a acção que determina essa ligação do jogo e da narrativa à vida, quer de um ponto de vista formal quer de um ponto de vista funcional. Apesar da sua distinção ontológica e fenomenológica, que permite traçar a fronteira de ingerência de que falámos e sustenta o princípio da impermeabilidade que propomos, existe sempre um liame que une estes diversos níveis, como se de uma forma radical de

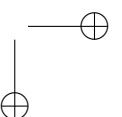
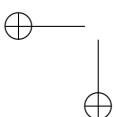


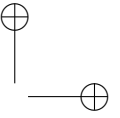
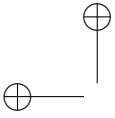


intertextualidade se tratasse, isto é, como se, ainda que assumindo regimes de vigência diferenciados, o texto lúdico contribuísse para um entendimento da vida enquanto jogo – ou o texto narrativo contribuísse para o entendimento da vida enquanto relato – e como se os fenómenos da vida fornecessem a matéria do texto lúdico ou do texto narrativo. Tal pode, aliás, ser atestado pelo facto de qualquer jogo (ou qualquer narrativa) encontrar o seu móbil (ou o seu objecto) em acções mais ou menos comuns (por exemplo, correr, lutar, questionar, etc.) que nele são reconvertidas ou simuladas, de modo mais literal ou mais alusivo. Esta homologia só é possível, portanto, na medida em que também a vida possui regras – e de vária ordem: naturais ou culturais – e consequências – e de extrema amplitude: incomensuráveis, inestancáveis e irreversíveis, ou seja, impossíveis de medir na sua abrangência, de confinar num espaço ou de reverter no tempo –, agentes e acções, que o jogo ou a narrativa textualizam numa qualquer forma de abstracção.

Portanto, se os jogos emulam acções prosaicas (e as narrativas as representam) é porque os elementos fundamentais destas podem ser abstraídos: os fins, os meios e os procedimentos; se estes possuem no mundo da vida uma caracterização prosaica, utilitária e arbitrária, são, no âmbito do jogo, codificadamente regrados e delimitados no espaço e no tempo. É assim que se separa o sério do lúdico, o trabalho do lazer – separação nunca definitiva: o entendimento das acções prosaicas vai às simulações lúdicas e às representações narrativas buscar modelos de entendimento dos fenómenos prosaicos e dos seus agentes. No fundo, podemos dizer que a acção e o evento devem ser assumidos, como aliás começámos por afirmar na primeira parte do nosso estudo, como a condição fundamental da existência humana: entre o fenómeno e o texto existe uma homologia estrutural profunda que nos permite entender os jogos e as narrativas como apropriações e apresentações metonímicas da vida (o todo pela parte) e a vida como passível de uma caracterização metafórica através dos modelos textuais (os jogos e as narrativas) em que é abstraída.

Se, através desse confinamento e abstracção, ao passarmos do pro-

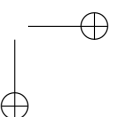
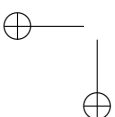


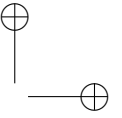
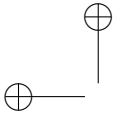


saico para o lúdico e para o narrativo, muda o estatuto das acções – através da vigência estrita de regras e consequências –, não se altera a sua sintaxe: elas continuam a ser constituídas por um conjunto de gestos sintacticamente organizados com vista ao desempenho de uma função ou à expressão de uma ideia. Porque a gramática das acções da vida não difere, nos seus princípios fundamentais, da gramática das acções simuladas no jogo ou representadas na narrativa, o jogador e o espectador podem transportar os ensinamentos, a experiência e o conhecimento de uma dimensão para a outra; porque o resultado das acções no jogo ou na narrativa não possuem implicações na prossecução da vida, eles prestam-se a uma espécie de abstracção modelar e confinada que desafia em muitos casos as leis da natureza e da cultura.

Se falamos de confinamento e abstracção, importa então interrogar a figura do avatar nesse processo. O avatar apresenta-se, de algum modo, como a concretização extrema dessa abstracção do agente no jogo, ainda mais do que aquela a que a personagem é submetida na narrativa – e daí a sua evocação exemplar neste momento. Se a tangibilidade do jogo circunscreve abstractamente os meios, os fins, os procedimentos e as regras, o avatar, enquanto prótese que possibilita a intervenção do jogador sobre o texto lúdico, constitui a figura onde o repertório de gestos possíveis e necessários para a execução da acção é abstraído: um conjunto de gestos pertinentes – de um ponto de vista da disciplina e de um ponto de vista da regra – é tudo o que é permitido ao jogador. O avatar representaria, então, a mais elementar das simulações do sujeito enquanto entidade, da mesma forma que a personagem representaria a mais elementar das representações do sujeito enquanto carácter.

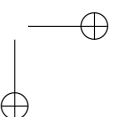
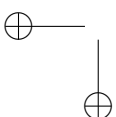
O conceito de impermeabilidade pode ser ainda melhor entendido se analisarmos os próprios espaços do jogo e da narrativa e os caracterizarmos. O espaço do jogo concretiza-se num lugar demarcado do espaço quotidiano. Essa demarcação pode ocorrer a diversos níveis de abstracção, indo de uma demarcação territorial a uma demarcação gráfica. No primeiro caso, encontramos uma demarcação territorial efec-

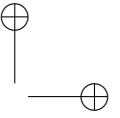
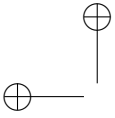




tuada sobre o próprio solo – são disso exemplo os estádios, os campos, os ringues, as pistas. Esta modalidade corresponde aos casos em que o jogador se socorre do próprio corpo para levar a cabo o jogo – neste caso, a permeabilidade entre mundo da vida e mundo do jogo tende a ser maior do que no segundo caso, o da demarcação gráfica, extremamente abstracta e mediada, que pode ser exemplificada através dos dispositivos do tabuleiro ou do ecrã: esta modalidade surge quando o jogador não investe o seu próprio corpo no confronto, mas efectua a sua intervenção através do avatar.

Podemos afirmar, portanto, que quanto mais mediado é o texto lúdico, menor a permeabilidade entre mundo da vida e universo do jogo. Esta gradação da abstracção pode ser historicamente e fenomenologicamente constatada: se no início são a caça, a guerra, a luta ou a perseguição que surgem como modelos potenciais de design lúdico, onde o corpo é todo ele investido na contenda, progressivamente o jogador afasta-se desse confronto físico para passar a travar os seus desafios de uma forma simbólica. Não quer isto dizer que os jogos de confronto físico tenham cessado de existir, mas sim que os constrangimentos e as regras impostos se orientaram sempre num sentido de maior protecção da integridade física dos intervenientes – no limite, encontramos o avatar, através do qual o jogador pode agir sobre o universo do jogo praticando (ou sofrendo) actos de violência ou morte sem a existência de vítimas. A supressão do corpo como prótese lúdica, a sua mediação através de próteses artificiais e a protecção da integridade são outros tantos índices da separação entre o lúdico e o prosaico. Se a separação entre mundo do jogo e mundo da vida é assinalada pela referida fronteira de ingerência – que avalia a autonomia das regras e das consequências em cada uma destas dimensões –, a separação entre mundo da narrativa e mundo da vida obedece a uma lógica semelhante: os acontecimentos narrativizados tendem a separar-se do mundo da vida, sejam eles da ordem da efabulação ou do registo. Toda a narrativa é mediada – através de palavras ou de imagens, de gestos ou de monumentos – e essa mediação configura sempre uma espécie de moldura



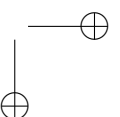
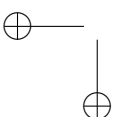


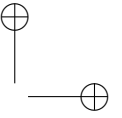
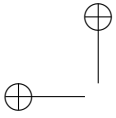
que demarca os acontecimentos narrativos dos acontecimentos prosaicos.

Porém, a separação entre o prosaico e o lúdico ou entre o prosaico e o narrativo não é absoluta. As diversas modalidades textuais tendem a evidenciar graus diferentes de permeabilidade. Podemos identificar, recuperando ideias já anteriormente avançadas, diversos níveis de permeabilidade: no caso do jogo enquanto competição, na medida em que as regras são estritamente codificadas e regulamentadas, a permeabilidade é menor (a fronteira de ingerência assume-se como limite); contrariamente, no caso do jogo enquanto brincadeira, na medida em que o universo lúdico é constituído através do consenso e que a brincadeira pode visar explicitamente o mundo da vida (através da ironia, do gozo, da sátira, etc.), a permeabilidade é maior (a fronteira assume a figura do limiar). No que respeita à narrativa, tendemos a tomar a ficção como um índice de maior impermeabilidade na medida precisamente em que aquela se tende a afastar de qualquer referência prosaica ou, alternativamente, a transmutá-la em elevado grau. No caso da narrativa factual, a permeabilidade é maior precisamente na medida em que ela se refere aos fenómenos do mundo da vida – daí que a questão da verdade se coloque sempre com maior incisão na narrativa factual do que na narrativa ficcional.

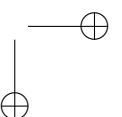
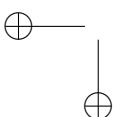
Epílogo

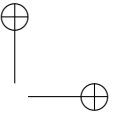
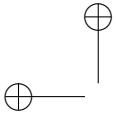
Se tantas são as zonas de confluência entre jogador e espectador, não será que todos os textos em maior ou menor grau comportam aspectos de um e outro regime (a contemplação e a intervenção), de um e outro princípio (o relato e o desafio)? Até onde podemos separar as figuras do espectador e do jogador? Não está o sujeito, em cada utilização de um determinado texto, condenado a socorrer-se de uma multiplicidade de procedimentos que ora o definem como jogador ora como espectador? Não será que ele lida com o conjunto de procedimentos enunciados mais em termos de adequação circunstancial do que de especificidade





total? E não será que as narrativas e os jogos, mesmo se apartados do mundo da vida, encontram sempre neste não só o seu referente fenoménico, mas também a sua inspiração morfológica e funcional primordial (ou seja, as premissas do seu design), ainda que a simulação e a representação possam presumir a proposta de inéditos desafios e relatos? A ser assim, não seria mais proveitoso estudar a vida do que estudar os textos? Ou será que o estudo da vida só é possível através dos textos? E, chegados aqui, estaremos em condições de afirmar que conhecemos melhor agora do que no início a lógica interna de cada sistema textual? É a estas questões que procuraremos responder na conclusão do nosso estudo.



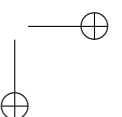
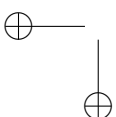


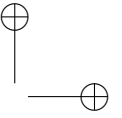
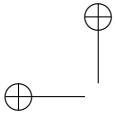
Conclusão

I

Todo o percurso que nos conduziu a este momento teve como objectivo principal a resposta a uma questão muito simples: quais as diferenças fundamentais que se verificam no modo como o sujeito se relaciona com um videojogo ou com uma narrativa fílmica? A resposta a esta questão foi sempre procurada, porém, através do seu desdobramento noutras interrogações mais abrangentes e que para ela hão-de convergir: o que distingue um jogo de uma narrativa? O que distingue um espectador de um jogador? O método de análise adoptado acabou, também ele, por se desdobrar em diversas operações. Em primeiro lugar, necessariamente, uma experiência fenomenológica das actividades do sujeito enquanto jogador e enquanto espectador. Em frente ao ecrã, em confronto com os próprios textos e submetidos à experiência das procedimentos que estes requerem, é onde nos parece que toda a análise deve iniciar-se. Em segundo lugar, identificar os conceitos que na tradição teórica nos pareceram apropriados à reflexão sobre essa experiência e encetar uma tentativa de categorização sistemática dos diversos princípios, regimes e modalidades das práticas lúdicas e narrativas. Em terceiro lugar, estender a análise entre duas escalas de atenção: a identificação das partículas de cada sistema textual e a sua integração em configurações abrangentes de sentido. Torna-se, portanto, nesta altura, imperioso expor as respostas às questões que atravessaram todo este exercício de análise e reflexão.

Se toda a acção possui uma expectativa de desfecho, podemos dizer que, no nosso caso, uma vontade de encontrar respostas claras não podia deixar de se constituir, como sucede em qualquer missão científica, como objectivo e horizonte derradeiro. Como poderemos avaliar o sucesso do empreendimento a que nos dedicamos se as conclusões a que chegamos carecem de assertividade e se ilações definitivas são o que o discurso científico reivindica? A ser assim, a resposta às questões que



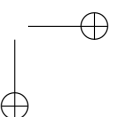
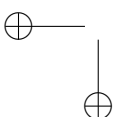


orientaram a nossa investigação tem de assumir como premissa uma outra inquietação: estamos em condições de apresentar conclusões intransigentemente elucidativas sobre o problema que nos colocámos inicialmente? A resposta, apesar de complexa, só pode ser afirmativa. E se a resposta se revela complexa, é porque as premissas da inquirição abrigavam já a sofisticação das suas implicações. O que queremos dizer com isto é que se o propósito epistémico do nosso trabalho apontou sempre no sentido de encontrar uma linha de demarcação de dois sistemas textuais, o lúdico e o narrativo, que permitisse, por fim, a caracterização específica de videojogos e narrativas fílmicas, o transcurso da reflexão que percorremos até aqui revelou, a cada passo, a eventualidade, inquietante - e por isso indesejável -, mas simultaneamente inevitável, de zonas de indistinção conceptual, derivadas da abordagem, ou de obstáculos de ordem material, derivados do objecto.

Estas aporias, estas encruzilhadas em que o discurso ou o pensamento parecem claudicar, e que se revelam sempre que um dado texto ou uma figura parecem, incontornavelmente, resvalar de sistema para sistema ou transitar de regime para regime, correspondem aos momentos de maior dificuldade analítica, mas, simultaneamente, de maior riqueza reflexiva. Estamos convictos que possuímos, no desenlace deste projecto de estudo, as ferramentas adequadas para responder satisfatoriamente às inquietações que nos ocuparam desde o início deste trabalho. Que essas ferramentas possam não exhibir a perfeição ou a completez necessárias à formulação das respostas definitivas e cabais que buscámos, não deve, em todo o caso, obliterar a solidez da sua proposição nem a utilidade futura que prometem.

II

Se foram três as questões fundamentais que guiaram o trabalho – apesar da multiplicidade de excursos que originaram ou de contributos que receberam das demais inquirições efectuadas –, é a estas que agora respondemos. Enunciemos a primeira: reunimos, neste momento, as condições necessárias para entender em que aspectos se distinguem a



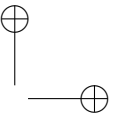
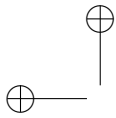
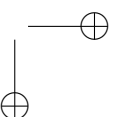
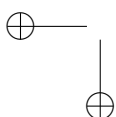


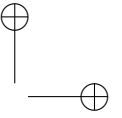
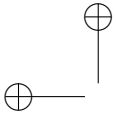
figura do jogador e do espectador? Parece-nos que sim. Ao longo do presente estudo, e com maior incidência na quarta parte, fomos percebendo que cada sistema textual – em função dos princípios, dos regimes, das estratégias e dos procedimentos que o enformam – propõe ou exige ao sujeito a assumpção de uma figura privilegiada.

É nosso entendimento que, em grande e decisiva medida, espectador e jogador tendem a configurar-se e a operar numa espécie de incompatibilidade recorrente que, só a espaços e excepcionalmente, pode ser transigida. Se ao espectador é imposta uma distância – ou uma separação inviolável – em relação aos eventos textuais que o inibe de exercer qualquer influência sobre o seu decurso ou assumir qualquer responsabilidade sobre o seu desfecho, é igualmente essa posição de exterioridade que lhe permite apreciar de forma mais intensa ou interpretar de forma mais clara as acções que para ele são relatadas. Esse lugar onde o espectador é colocado não deve ser, deste modo, entendido tanto como uma depreciação da sua faculdade de subjectivação, mas antes como uma condição privilegiada de ocorrência da mesma. A contemplação, regime em que prefigurámos a existência do espectador, constitui-se, portanto, como fundamento de qualquer hermenêutica narrativa, assumida esta o propósito ou o método que assumir.

Se o poder do espectador se insinua com mais força na medida em que, precisamente, uma distância se impõe entre ele e os acontecimentos, o poder do jogador advém, necessariamente, da influência que lhe é permitida sobre os acontecimentos do texto lúdico. Qualquer que seja o tipo ou o género de jogo a que ele se preste, é da sua faculdade de intervir na produção do texto e de influenciar o decurso e o desenlace dos eventos que surge a sua prefiguração enquanto sujeito. À medida que a sua capacidade de intervenção se esbate ou que a reciprocidade da sua influência cessa, o jogador perde o seu poder. É o desempenho, e as consequências do mesmo, que permite ao sujeito transformar-se em jogador e avaliar a resposta a um desafio.

Jogador e espectador devem ser, então, vistos como duas figuras através das quais (e em cada uma a seu modo) o sujeito pode avaliar



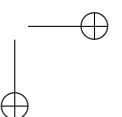
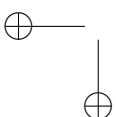


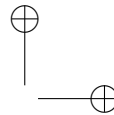
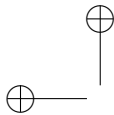
devidamente quer as suas faculdades e competências quer a lógica das acções que desencadeia e dos acontecimentos que interpreta.

Segunda questão: estamos em condições de entender melhor a diferença entre um jogo e uma narrativa e a complexidade modal que cada um destes sistemas textuais exhibe? A resposta a esta segunda questão imbrica-se, necessariamente, com a primeira. Tanto o jogo como a narrativa são sistemas textuais que fazem da acção o seu núcleo temático - num caso enquanto desafio (ao jogador), no outro enquanto relato (para o espectador). A análise da acção e dos agentes ocupou-nos em toda a primeira parte do nosso trabalho e permitiu-nos compreender de que modo ela se afigura como fundamento de qualquer análise sistemática da narrativa e do jogo enquanto sistemas textuais. Essa textualização lúdica ou narrativa da acção tem em atenção necessariamente os mais diversos factores e ocorre em múltiplas instâncias.

É através desses factores e instâncias da textualidade que percebemos a complexidade com que se dá a imbricação entre acção e texto. Em primeiro lugar, porque uma mesma acção pode ser tratada, dentro de um mesmo sistema, segundo géneros, formatos, estilos ou códigos múltiplos - é aquilo a que poderíamos chamar de enredo, isto é, a forma como uma acção é apropriada e refeita pelo discurso. Nessa medida, o género, o formato ou o estilo de um texto podem assinalar a sua pertença a um sistema textual. Em segundo lugar, porque uma mesma acção pode ser tratada em sistemas textuais distintos: cada sistema pressupõe figuras, estratégias, regimes ou princípios tendencialmente diferentes. É a aplicação de um ou de outro sistema textual a uma acção que nos pode permitir compreender em que medida jogos e narrativas se distinguem - por exemplo, onde a intervenção do sujeito desvanece, esbate-se o sistema textual enquanto jogo; onde a contemplação se apaga, debilita-se o sistema textual enquanto narrativa.

Se falamos de sistemas é no sentido em que, em cada texto, a supressão de uma qualquer parte muda o seu estatuto. No entanto, na medida em que cada texto pode comportar - como vimos - características ou elementos de um sistema textual exterior, a miscegenação

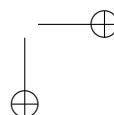
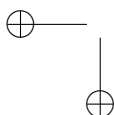


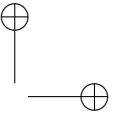
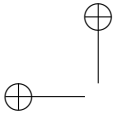


de formulações discursivas é sempre uma realidade: toda a narrativa comporta algum grau de desafio; todo o jogo contempla algum grau de relato. Foram estas zonas de aparente indefinição que nos levaram a falar, mais acima, de aporias: se estamos em crer que as propostas conceptuais com que descrevemos cada um dos sistemas são, de um ponto de vista teórico, suficientemente sólidas para encontrar diferenças na morfologia e no funcionamento dos textos, elas acabam por se revelar circunstancialmente instáveis ou permissivas – mas, estamos em crer, não ilegítimas – quando confrontadas com os mesmos. Tal não nos deve, porém, conduzir a uma presunção de ineficiência ou de fragilidade analítica. Pelo contrário, estamos em crer que a caracterização dos sistemas textuais que propomos, apesar das excepções que não permite recobrir, se afigura fundamental para a compreensão da multiplicidade tipológica dos discursos.

As zonas de indefinição conceptual que toda a confrontação analítica com os textos impõe, devem, em nosso entender, indiciar que ao falarmos de criação ou de utilização de textos é de uma combinatoria (de géneros, princípios, regimes, formatos, etc.) virtualmente inexaurível que estamos a tratar. A ser assim, entendemos que a grelha de análise que propomos – regimes, princípios, dinâmicas, estratégias, figuras que compõem e caracterizam um dado sistema textual – não deixará de se revelar útil cada vez que tentemos a descrição morfológica ou a caracterização funcional de um texto. A sua aplicação ao nosso objecto de estudo, os videojogos e as narrativas fílmicas, permite-nos perceber que um dado texto se presta tanto mais a uma classificação enquanto jogo quanto mais a emergência, o desafio, a intervenção, a interpelação ou a influência estejam presentes; e que um objecto se presta a uma categorização enquanto narrativa na medida em que a tangibilidade, o relato, a contemplação, a transparência ou a hermenêutica sejam pressupostos.

Que o desdobramento (e ocasional confluência) da tipologia dos jogos (competição e brincadeira) e das narrativas (factuais e ficcionais) tenha sido, em si mesma e desde o início, assumida como premissa, in-

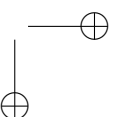
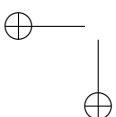


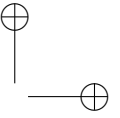
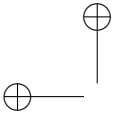


diciava imediatamente o risco desta instabilidade conceptual e teórica. Que, como assinalámos ao longo do nosso estudo, zonas de indefinição possam ser encontradas circunstancialmente – nos artefactos textuais recorrentes e na tradição teórica sobre os mesmos – e acabem por desestabilizar a separação que propomos, deve ser, parece-nos, mais motivo de inquietação reflexiva do que certificação de impropriedade analítica.

Terceira questão: estamos em condições de perceber melhor o que distingue um videojogo e uma narrativa fílmica e em que medida se assemelham? Esperamos que sim. Submeter a acção enquanto conceito e enquanto fenómeno a uma análise suficientemente minuciosa para compreender (e assumir) a sua enorme relevância nas narrativas e nos jogos; averiguar os aspectos fundamentais da textualidade – os géneros, estilos, formatos e tipos – com o objectivo de compreender de que modo as ideias e as obras surgem, se estabilizam, modificam ou influenciam; caracterizar os dispositivos tecnológicos e entender em que medida eles contribuem para a variedade das modalidades textuais; tomar o jogador e o espectador enquanto figuras fundamentais da subjectividade e perceber quais os procedimentos com que operam e que os contrastam - estas foram as áreas teóricas (acções, textos, tecnologias, procedimentos) que nos preocuparam desde o início, sempre em função de um propósito último: caracterizar videojogos e narrativas fílmicas de modo a encontrar as suas dissensões e articulações morfológicas e funcionais.

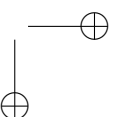
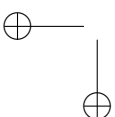
Localizar as condições e os princípios da ludicidade e da narratividade nos dispositivos, tecnológicos ou discursivos, nos eventos, relatados ou desempenhados, nos procedimentos, contemplativos ou interventivos, e nos textos, emergentes ou tangíveis, e a partir daí entender em que medida os videojogos e as narrativas fílmicas operam sobre matérias e competências contíguas ou distintivas foi, podemos dizê-lo, o objectivo que serviu de fio condutor ao nosso projecto. Mesmo se não estamos em condições de definir cabalmente um videojogo ou uma narrativa fílmica, julgamos estar em melhores condições para compre-

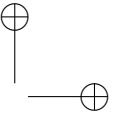
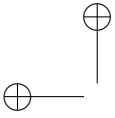




ender a sua lógica criativa e discursiva. Estamos em crer que sem essa averiguação das condições e princípios gerais da ludicidade e da narratividade – e que, em muitos aspectos, se podem estender à textualidade enquanto sistema total – não poderíamos entender que tanto os videojogos como as narrativas fílmicas são a consequência de todo um património de jogos e narrativas que eles, de uma forma ou de outra, integram, prolongam e renovam, mas submetidos sempre a regimes, estratégias e princípios que não podem ignorar.

Queremos com isto dizer que se é inegável a novidade modal destes tipos específicos de textos, e dos géneros, dos estilos e dos formatos que originam, os procedimentos que propõem ou reivindicam não se distinguem, na sua caracterização fundamental, das tradições lúdica e narrativa que os antecederam. Nesse sentido, nem a narrativa fílmica nem o videojogo – apesar das especificidades tecnológicas que os servem – implicaram alterações nos princípios que regem a narratividade e a ludicidade desde sempre: o relato e o desafio. Linguagem, mímica, teatro, pintura, fotografia, banda desenhada, para referir apenas alguns suportes, desde sempre permitiram contar histórias e lançar reptos. Que muitos videojogos adaptem jogos anteriores a um novo suporte, que narrativas fílmicas adaptem histórias anteriores, que jogos adaptem narrativas ou que narrativas adaptem jogos leva-nos, portanto, a retirar diversas ilações: por um lado, que jogos e narrativas compartilham uma estrutura lógica profunda – resumidamente, aquilo que designámos por lógica da acção: agentes, eventos, causalidade, transformação –, seja enquanto relato seja enquanto desafio; por outro, que cada suporte implica uma nova linguagem – ou, se quisermos, uma nova retórica, ou ainda, uma nova gramática – que, porém, apenas reconfigura géneros e formatos textuais, mas deixa intactos os princípios de cada sistema; por fim, que a acção se afigura como a categoria fundamental a partir da qual tanto a ludicidade como a narratividade podem ser compreendidas: se jogos e narrativas são transmediáticos e transdiscursivos, na medida em que podem migrar entre suportes ou entre linguagens, é a

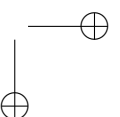
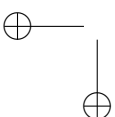


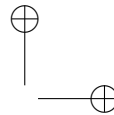
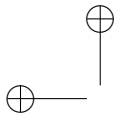


lógica causal da acção, imprescindível quer ao padrão narrativo quer ao programa lúdico, que garante a sua inteligibilidade.

Não trouxeram então estas modalidades textuais nada de novo? Certamente que trouxeram. Mas essa novidade específica submete-se, necessariamente, à tradição geral em que se integram. E é a partir dessa lógica de integração patrimonial que melhor podemos entender as narrativas fílmicas e os videojogos. E compreender as suas diferenças e semelhanças. Cada texto reflecte essa tensão mais ou menos extremada de princípios – o relato ou o desafio –, de regimes – a contemplação ou a intervenção –, de estratégias – a transparência ou a interpelação –, de procedimentos – a afecção ou a cognição –, de dinâmicas – a tangibilidade ou a emergência. É nesta tensão que podemos averiguar a distinção entre videojogos e narrativas fílmicas. É com estas categorias que podemos identificar sistemas textuais e a partir da sua contraposição perceber as especificidades de cada modalidade textual. Ainda assim, trata-se sempre de uma percepção ou de um entendimento transitórios e circunstanciais.

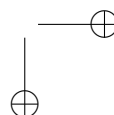
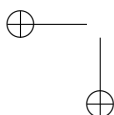
Na própria designação com que identificámos os objectos primordiais do nosso estudo podemos ver a mutação reiterada de tais matérias e a instabilidade conceptual que tal implica. Não deixa de ser de alguma forma irónico que seja na conclusão do nosso estudo que enunciámos uma dupla problemática que desde o início se mantém latente e velada: o que é um videojogo e o que é uma narrativa fílmica? Arriscadamente, respondemos a esta questão com uma outra: será pertinente, perante as mutações a que os dispositivos tecnológicos estão constantemente sujeitos, aprofundar esta problemática? Vejamos: se empiricamente se consegue atingir um consenso sobre o que é um videojogo, ao decompor o próprio termo logo duas dificuldades surgem: por um lado, o digital parece estar em vias de substituir o videográfico; por outro, muitos dos objectos que aparecem rotulados de videojogos levantam questões em relação à sua condição de jogos, que, no fundo, emulam a (in)distinção por nós assinalada entre jogos de competição e jogos de brincadeira. Passemos para a expressão narrativa fílmica e o mesmo

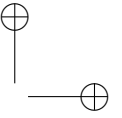
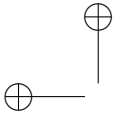




acontece: se tomássemos a expressão à letra, teríamos de excluir todas as narrativas audiovisuais produzidas com recursos videográficos ou digitais. Daí que nos tenhamos escusado no nosso estudo a duas abordagens: por um lado, interessou-nos mais a compreensão da ludicidade e da narratividade em si do que a análise detalhada dos dispositivos técnicos que as servem – ainda que não tenhamos descurado a relevância desses dispositivos para as formas que os textos assumem, sobretudo nos videojogos e nas narrativas fílmicas; por outro, privilegiámos a análise das actividades do jogador e do espectador em detrimento de uma definição terminologicamente irrevogável – que não acreditamos possível – das modalidades textuais com que estas figuras convivem. Que estas questões surjam na conclusão do nosso estudo dirá muito, contudo, acerca da sua relevância. Que a utilização de termos alternativos como jogos electrónicos ou narrativas audiovisuais não nos pareça trazer qualquer acrescento de clareza ou elegância conceptual foi o que nos levou à adopção da terminologia utilizada.

A ser assim, parece-nos que se a reflexão que efectuámos permite uma resposta à questão acima enunciada, ela só poderá vir da aplicação a um texto - seja de um ponto de vista do analista, do criador ou do utilizador - da grelha de princípios, regimes, dinâmicas e estratégias anteriormente proposta. Pensamos que só assim poderemos responder às mais relevantes questões epistémicas e críticas que um texto sugere: qual o desígnio? Qual a morfologia e funcionamento? Quais os dispositivos em que se materializa? Quais os procedimentos que requer? Quais as acções que representa ou simula? Qual o sistema textual em que estamos a operar? Quais os seus géneros e formatos específicos? Como transitam temas e estilos entre um sistema e o outro? Que dispositivos tecnológicos partilham? Que formulações discursivas dividem? Que elementos lúdicos identificamos numa narrativa fílmica? Que elementos narrativos localizamos num videojogo? Uma vez que a sucessão de questões e o seu desdobramento parece inestancável, surge no horizonte o receio de um vórtice de desespero epistémico. Como enfrentar este desafio? Com a fé – que outra disposição é possível? –





nos recursos teórico-conceptuais recolhidos ao longo da nossa investigação.

III

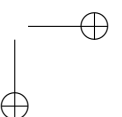
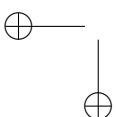
Que as ilações retiradas no final do nosso estudo nos pareçam, de algum modo, provisórias, não deixa de ser preocupante. E, contudo, dificilmente o desfecho (por tudo o que ao longo da nossa investigação fomos constatando) poderia ser outro. Talvez o recurso metafórico aos conceitos de jogo e de narrativa no encerramento do nosso estudo nos permita entender o que nos foi acontecendo ao longo do mesmo e em que ponto concluímos a nossa reflexão.

Em primeiro lugar, podemos dizer que a compreensão das diversas figuras da textualidade nos obrigou a uma espécie de role-playing. De outro modo, como poderíamos entender as diversas modalidades em que a subjectividade se constrói e o gozo dessa construção múltipla e transitória?

Em segundo lugar, esperamos que a nossa intenção veemente de compreender os fenómenos a partir do seu interior e da sua experiência – ver muitos filmes, jogar alguns jogos – transpareça numa narrativa tão factual quanto possível do labor analítico e reflexivo do empreendimento.

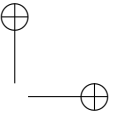
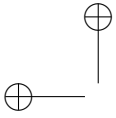
Em terceiro lugar, uma vez que todo o relato de uma história, e este é o momento em que desenlaça a história do nosso projecto, implica a construção de um enredo – ou seja, de algum modo, uma ficção –, esperamos que a morfologia textual aqui adoptada sirva os propósitos de clareza e sistematicidade que o discurso científico sempre exige.

Por fim, na medida em que o programa de análise e reflexão delineado e implementado parece ter culminado num desenlace em aberto, em que nem todas as questões foram suficientemente esmiuçadas nem todas as inquietações completamente serenadas, não podemos dizer de forma peremptória que o jogo tenha sido ganho – nem perdido.

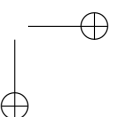
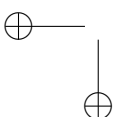


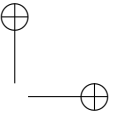
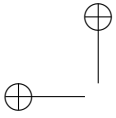
Bibliografia

- Aarseth, Espen J., *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, Johns Hopkins University, 1997
- Adam, Jean-Michel, Revaz, Françoise, *Análise da Narrativa*, Lisboa, Gradiva, 1997
- Allen, Richard, *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impression of Reality*, Cambridge, Cambridge University, 1995
- Altman, Rick, *Film/genre*, London, BFI, 2000
- Andrew, Dudley, *Concepts in Film Theory*, Oxford, Oxford University, 1984
- Aristóteles, *Poética*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1998
- Aristóteles, *Retórica*, Lisboa, Imprensa Nacional-Casa da Moeda
- Atkins, Barry, *More than a Game: the Computer Game as Fictional Form*, Manchester, Manchester University, 2003
- Aumont, Jacques, *Estética del Cine: Espacio Fílmico, Montaje, Narración, Lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1996
- Aumont, Jacques, Marie, Michel, *Dicionário Teórico e Crítico de Cinema*, Campinas, Papyrus, 2003
- Bal, Mieke, *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*, Toronto, University of Toronto Press, 1997
- Barthes, Roland, *A Aventura Semiológica*, Lisboa, Edições 70, 1987
- Barthes, Roland, *S/Z*, Lisboa, Edições 70, 1999
- Bazin, André, *O Que é o Cinema?*, Lisboa, Livros Horizonte, 1992

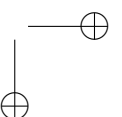
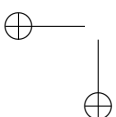


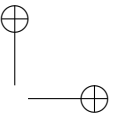
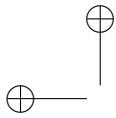
- Benveniste, Emile, *O Homem na Linguagem*, Lisboa, Veja, 1992
- Blandford, Steve, Grant, Barry Keith, Hillier, Jim, *Film Studies Dictionary*, London, Arnold, 2001
- Bolter, Jay David, Grusin, Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000
- Bordwell, David, *Narration in the Fiction Film*, London, Routledge, 1995
- Branigan, Edward, *Narrative Comprehension and Film*, London, Routledge, 1992
- Breton, Philippe, *à Imagem do Homem*, Instituto Piaget, 1997
- Brooks, Peter, *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*, Cambridge, Harvard University, 2003
- Burch, Noel, *Práxis do Cinema*, São Paulo, Perspectiva, 1969
- Caillois, Roger, *Os Jogos e os Homens*, Lisboa, Cotovia, 1990
- Carchia, Gianni, D'Angelo, Paolo (dir.), *Dicionário de Estética*, Lisboa, Edições 70, 2003
- Casetti, Francesco, *El Film y su Espectador*, Madrid, Catedra, 1996
- Cassirer, Ernst, *Philosophie des Formes Symboliques - vol.1: le Language*, Paris, Editions de Minuit, 1972
- Chatman, Seymour, *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*, Ithaca, Cornell University, 1980
- Cook, Pam (ed.), *Cinema Book*, London, BFI, 1992
- Crary, Jonathan, *Techniques of the Observer: on Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press, 1999





- Debray, Régis, *Cours de Médiologie Générale*, Paris, Gallimard, 2001
- Derrida, Jacques, *De la Grammatologie*, Paris, Minuit, 1967
- Elsaesser, Thomas (ed.), *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London, British Film Institute, 1997
- Everett, Anna, Caldwell, John T., *New Media: Theories and Practices of Digitextuality*, New York, Routledge, 2003
- Fidalgo, António, *Semiótica: a Lógica da Comunicação*, Covilhã, Universidade da Beira Interior, 1998
- Foucault, Michel, *O Que é um Autor?*, Lisboa, Vega, 1992
- Fox, Matt, *The Videogames Guide*, London, Boxtree, 2006
- Francastel, Pierre, *A Imagem, a Visão e a Imaginação*, Lisboa, Edições 70, 1987
- Galloway, Alexander R., *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minneapolis, University of Minnesota, 2006
- Genette, Gérard, *Discurso da Narrativa*, Lisboa, Vega, 1995
- Genette, Gérard, *Introdução ao Arquitexto*, Lisboa, Vega, 1986
- Genette, Gérard, *Palimpsestes: la Littérature au Second Degré*, Paris, Seuil, 1982
- Gombrich, E. H., *Arte e Ilusão: um Estudo da Psicologia da Representação Pictórica*, São Paulo, Martins Fontes, 1995
- Goodman, Nelson, *Languages of Art: an Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis, Hackett, 1976
- Greimas, A. J., *Du Sens II: Essais Semiotiques*, Paris, Seuil, 1983





Greimas, A. J. et al, *Práticas e Linguagens Gestuais*, Lisboa, Vega, 1979

Grimal, Pierre, *Teatro Antigo*, Lisboa, Europa-américa, 1986

Hartnoll, Phyllis, *The Theatre: a Concise History*, London, Thames and Hudson, 1998

Havelock, Eric A., *A Musa Aprende a Escrever*, Lisboa, Gradiva, 1996

Hayles, N. Katherine, *How we Became Posthuman*, Chicago, University of Chicago Press, 1999

Heim, Michael, *Metaphysics of Virtual Reality*, New York, Oxford University, 1993

Huizinga, Johan, *Homo Ludens*, Lisboa, Edições 70, 2003

Ian Bogost, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 2006

Jiménez, Jesús García, *Narrativa Audiovisual*, Madrid, Catedra, 1996

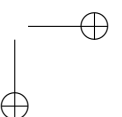
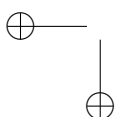
Joly, Martine, *Image et les Signes: Approche Sémiologique de L'Image Fixe*, Paris, Nathan, 1994

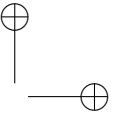
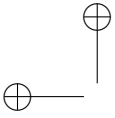
Juul, Jesper, *Half-Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 2005

Kemp, Martin (coord.), *História da Arte no Ocidente*, Lisboa, Verbo, 2006

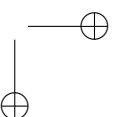
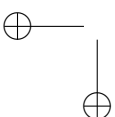
Kerckhove, Derrick de, *A Pele da Cultura*, Lisboa, Relógio d'água, 1997

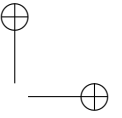
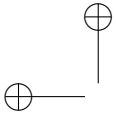
Kermode, Frank, *The Sense of an Ending: Studies in the Theory of Fiction*, Oxford, Oxford University, 2000



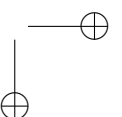
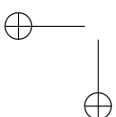


- King, Geoff, Krzywinska, Tanya, *Tomb Raiders and Space Invaders: Videogame Forms and Contexts*, London, I.B. Tauris, 2006
- Landow, George P. (ed.), *Hyper, Text, Theory*, Baltimore, Johns Hopkins University, 1994
- Landow, George P., *Hipertexto: la Convergencia de la Teoría Crítica Contemporánea y la Tecnología*, Barcelona, Paidós, 1995
- Laurel, Brenda, *Computers as Theatre*, Reading, Addison-Wesley, 1993
- Leroi-Gourhan, André, *O Gesto e a Palavra - 1: Técnica e Linguagem*, Lisboa, Edições 70, 1990
- Leroi-Gourhan, André, *O Gesto e a Palavra - 2: Memória e Ritmos*, Lisboa, Edições 70, 1990
- Levinson, Paul, *A Arma Suave: História Natural e Futuro da Revolução da Informação*, Lisboa, Bizancio, 1998
- Lévy, Pierre, *Tecnologias da Inteligência: o Futuro do Pensamento na Era Informática*, Lisboa, Instituto Piaget, 1990
- Lopes, Frederico, *Escrita Teleguiada: Guiões para Audiovisuais*, Estudos em Comunicação, Covilhã, Universidade da Beira Interior, 1999
- Lunenfeld, Peter (ed.), *Digital Dialectic: New Essays on New Media*, Cambridge, MIT Press, 2000
- Machado, Arlindo, *Pré-cinemas & Pós-cinemas*, São Paulo, Papyrus, 1997
- Manovich, Lev, *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, 2001
- Marnier, Terence St.J., *Realização Cinematográfica*, Edições 70, Lisboa, 1980



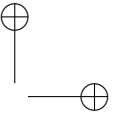
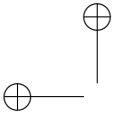


- Martin, Wallace, *Recent Theories of Narrative*, Ithaca, Cornell University, 1986
- Meadows, Mark Stephen, *Pause & Effect: the Art of Interactive Narrative*, Indianapolis, New Riders, 2003
- Mcluhan, Marshall, *The Gutenberg Galaxy: the Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto, 2000
- Mcluhan, Marshall, *Understanding Media: the Extensions of Man*, London, Ark Paperbacks, 1987
- Mcquillan, Martin (ed.), *The Narrative Reader*, London, Routledge, 2000
- Mitchell, William.J.T., *Iconology: Image, Text, Ideology*, Chicago, University of Chicago, 1987
- Mitchell, William. J. T. (ed.), *On Narrative*, Chicago, University of Chicago, 1981
- Monaco, James, *How to Read a Film: the Art, Technology, Language, History and Theory of Film*, New York, Oxford University, 1981
- Murray, Janet H., *The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge Massachusetts, MIT Press, 1997
- Nelmes, Jill, *An Introduction to Film Studies*, London, Routledge, 2003
- Neupert, Richard, *The End: Narration and Closure in the Cinema*, Detroit, Wayne State University, 1995
- Newman, James, *Videogames*, London, Routledge, 2004
- Noriega, José Luis Sánchez, *Historia del Cine: Teoría y Géneros Cinematográficos, Fotografía y Televisión*, Madrid, Alianza Editorial, 2002



- Ong, Walter J., *Orality and Literacy: the Technologizing of the Word*, London, Routledge, 2002
- Panofsky, Erwin, *A Perspectiva como Forma Simbólica*, Lisboa, Edições 70, 1993
- Parkinson, David, *History of Film*, London, Thames and Hudson, 2005
- Penafria, Manuela, *O Filme Documentario: História, Identidade, Tecnologia*, Lisboa, Cosmos, 1999
- Pinel, Vincent, *El Montaje. El Espacio y el Tiempo del Film*, Barcelona, Paidós, 2004
- Plantinga, Carl (ed.), *Passionate Views: Film, Cognition, and Emotion*, Baltimore, Johns Hopkins University, 1999
- Pramaggiore, Maria, Wallis, Tom, *Film: a Critical Introduction*, London, Laurence King Publishing, 2005
- Propp, Vladimir, *Morfologia do Conto*, Lisboa, Vega, 2000
- Reis, Carlos, *Dicionário de Narratologia*, Coimbra, Almedina, 1996
- Reis, Carlos, *O Conhecimento da Literatura: Introdução aos Estudos Literários*, Coimbra, Almedina, 1997
- Ricoeur, Paul, *A Metáfora Viva*, Porto, Rés, 1983
- Ricoeur, Paul, *Do Texto à Acção: Ensaio de Hermenêutica*, Porto, Rés
- Ricoeur, Paul, *Temps et Récit - Tome I: L'Intrigue et le Récit Historique*, Paris, Seuil, 1984
- Ricoeur, Paul, *Temps et Récit - Tome II: la Configuration dans le Récit de Fiction*, Paris, Seuil, 1984

- Rieser, Martin (ed.), *New Screen Media: Cinema, Art, Narrative*, London, British Film Institute, 2002
- Romaguera i ramio, Joaquim (ed.), *Textos y Manifiestos del Cine: Estética. Escuelas. Movimientos. Disciplinas. Innovaciones*, Madrid, Catedra, 1998
- Rosen, Philip (ed.), *Narrative, Apparatus, Ideology: a Film Theory Reader*, New York, Columbia University, 1986
- Rush, Michael, *New Media in Art*, London, Thames and Hudson, 2005
- Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, Johns Hopkins University, 2001
- Sanchez-Biosca, Vicente, *El Montaje Cinematográfico: Teoría y Análisis*, Barcelona, Paidós, 2001
- Shklovsky, Viktor, *Theory of Prose*, Illinois, Dalkey Archive, 1998
- Siety, Emmanuel, *El Plano en el Origen del Cine*, Barcelona, Paidós, 2004
- Smith, Murray, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and Cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995
- Stam, Robert, *Film Theory: an Introduction*, New York, Blackwell, 2000
- Solmer, Antonio (dir.), *Manual de Teatro*, Lisboa, Temas e Debates, 2003
- Strongman, K. T., *The Psychology of Emotion: Theories of Emotion in Perspective*, Chichester, John Wiley & Sons, 1996
- Thorburn, David, Jenkins, Henry (ed.), *Rethinking Media Change: the Aesthetics of Transition*, Cambridge, MIT Press, 2003



-
- Todorov, Tzvetan, *Géneros do Discurso*, Lisboa, Edições 70, 1981
- Todorov, Tzvetan, *Teoria da Literatura – vols. I e II*, Lisboa, Edições 70, 1987
- Vasques, Eugénia, *O Que é teatro*, Lisboa, Quimera, 2003
- Wardrip-Fruin, Noah, Harrigan, Pat (ed.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Cambridge, MIT Press, 2004
- Wolf, Mark J. P. (ed.), *The Medium of the Videogame*, Austin, University of Texas, 2001
- Wolf, Mark J. P., *Videogame Theory Reader*, New York, Routledge, 2003
- Wölfflin, Heinrich, *Conceitos Fundamentais da Historia da Arte*, São Paulo, Martins Fontes, 1996

