

GEMINIS

[DOSSIÊ - I JORNADA INTERNACIONAL GEMINIS: ENTRETENIMENTO TRANSMÍDIA]

DIEGESE, CÍRCULO MÁGICO E AS CATEGORIAS ESTÉTICAS NO UNIVERSO TRANSMÍDIA DE DIABLO

THAIANE MOREIRA DE OLIVEIRA

Bolsista Capes e doutoranda do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense. Professora substituta do Departamento de Estudos de Mídia da mesma instituição.

E-mail: thaiane.moliveira@gmail.com

RAPHAEL AZEVEDO SILVA

Graduando em Estudos de Mídia pela Universidade Federal Fluminense.

E-mail: raphael.azevedosilva@gmail.com

RESUMO

A proposta deste artigo consiste em analisar a estratégia de narrativa transmídia, utilizada pela empresa Blizzard Entertainment para explorar o universo ficcional da franquia dos jogos Diablo para computador, buscando compreender como as categorias estéticas foram convocadas e como estas podem ser consideradas metáforas para a compreensão da experiência do usuário de narrativas transmídia cujo eixo central é um jogo digital. Assim, temos como objetivo discutir como as noções de círculo mágico, agência, imersão e transformação podem ser relidas como metáforas a partir do consumo de narrativas transmidiáticas.

Palavras-chave: Narrativas Transmídia. Círculo mágico. Imersão. Agência. Estética.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to analyze the strategy of transmedia storytelling, Blizzard Entertainment used by the company to explore the fictional universe of the Diablo franchise of computer games, trying to understand how aesthetic categories were called and how these can be considered metaphors for understanding of the user experience of transmedia narratives whose central axis is a digital game. Thus, our objective is to discuss how the notions of magic circle, agency, immersion and transformation can be reread as a metaphors from consumption transmidiáticas narratives.

Keywords: Transmedia Narratives. Magic Circle. Immersion. Agency. Aesthetics.

INTRODUÇÃO

Este trabalho consiste em discutir sobre a experiência diante do consumo de produções de narrativas transmídia, tendo como foco a análise da estratégia utilizada pela empresa Blizzard Entertainment para explorar o universo ficcional da franquia dos jogos Diablo para computador, buscando compreender como as expansões narrativas foram utilizadas tanto na série de jogos, quanto nas extensões transmidiáticas. Abarcar esta gama de produções em torno de uma matriz principal vai ao encontro das perspectivas de Jason Mittel, ao defender que “torna-se cada vez mais limitado analisar um jogo apenas como um objeto textual limitado” (2012, p. 06). Para o autor, os programas televisivos tendem a usar as extensões transmídias como estratégias de engajamento do seu público, enquanto que os jogos costumam empregar a transmidiação para ampliar a sua própria construção de mundo.

Contudo, percebemos que tais estratégias transmidias vão muito além de expansão ou possibilidade de engajamento. Cada uma das franquias exploradas possuem particularidades e funcionalidades próprias, indo ao encontro de Mittel ao perceber que as indústrias, devido às suas próprias questões financeiras envolvidas, exigem que haja uma franquia principal a ser veiculada como meio central do desdobramento das extensões das narrativas transmídia. Tal centralidade, é chamada por Gray (2010), como nave-mãe. Já as complementações destas matrizes narrativas centrais, segundo o autor, são compostas por elementos paratextuais que condicionam a entrada para os textos centrais. Desta forma, nossa análise buscará abarcar não apenas o universo central da franquia dos jogos Diablo para computador, como também suas extensões transmidiais como as duas *graphic novels* produzidas no meio do intervalo temporal entre o lançamento do segundo jogo da franquia e o atual terceiro jogo, uma animação prequel lançada antes do terceiro jogo que explica parte da trama de como tudo começou, o livro, entre outros produtos oficiais e de fãs que sejam pertinentes para a construção paratextual da narrativa. O objetivo desta análise é entender como essa construção de mundos possíveis se relaciona com a construção de mundo de jogo e

a relação com o círculo mágico dentro de um universo expandido transmidiaticamente.

TRISTRAM E O MUNDO DIEGÉTICO DE DIABLO

O jogo Diablo teve a sua primeira franquia lançada em 1996 pela Blizzard Entertainment e consistia em um jogo de RPG em que a mecânica das ações do personagem era realizada em tempo real. O seu sucesso de mais de 750 mil cópias vendidas no decorrer do ano seguinte ao lançamento - ele foi lançado em 31 de dezembro de 1996 -, garantiu a ele o título de jogo do ano pelo site Gamespot.

Diablo conta a história de um Lorde Supremo do Inferno que está causando terror no mundo chamado de Santuário. No primeiro jogo da série, o herói principal consegue derrotar o monstro, porém, ao tentar aprisioná-lo dentro de si, o herói acaba possibilitando que Diablo o domine, e então passa a ser conhecido como o andarilho errante que participará da narrativa do segundo jogo, criando assim a ponte para a continuação da franquia.

Já na continuação, este andarilho, o próprio Diablo, tentará libertar seus dois irmãos - os outros dois Lordes Supremos do Inferno -, chamados de Mephisto, o senhor do Ódio, e Baal, o senhor da Destruição.

Para ajudar os novos heróis que surgem no segundo *game*, mais um personagem é apresentado. O nome dele é Tyrael, o arcanjo da Justiça. Tyrael tem um papel coadjuvante na história, pois participa somente das cinemáticas do jogo e não constitui de um personagem jogável. Contudo, sua apresentação terá importância nos acontecimentos que darão origem ao terceiro jogo da franquia.

Do segundo para o terceiro jogo, doze anos se passaram. Durante este período, os fãs ficaram na expectativa se uma terceira franquia seria produzida. E para responder a essa demanda, a Blizzard lançou uma trilogia em *grafic novels* chamada de "The Sin War". Nesta trilogia, o universo diegético de Diablo era expandido ao se narrar uma história que se passava três mil anos antes dos eventos do primeiro jogo. Desta forma, a Blizzard Entertainment usava a estratégia das narrativas transmídias para manter o engajamento dos fãs nos seus produtos, ou seja, manter a imersão no mundo de Santuário.

Em 15 de maio de 2012, a empresa lança seu terceiro jogo, Diablo III. Nesta nova aventura, que se passa vinte anos depois dos acontecimentos da segunda franquia, novos heróis são convocados para, novamente, derrotar o Lorde do Terror Diablo, e mais alguns outros demônios do Inferno Ardente. Para esta aventura, o arcanjo Tyrael passa a ser um dos personagens principais no enredo da história e, além disso, passa a

auxiliar o jogador durante a partida no campo de batalha, apesar de ainda não poder ser controlado diretamente por ele.

Para esta franquia, a Blizzard resolve de vez se utilizar da narrativa transmídia para aumentar a satisfação e experiências dos seus fãs consumidores da série. Para isso, ela cria um vídeo de animação que, apesar de não dar com exatidão o momento em que se passa a história contada, parece mostrar momentos que antecedem por pouco tempo os eventos do início da jornada de Diablo III. Na animação, um dos personagens encontrados nas três franquias, o velho sábio Deckard Cain, explica um pouco sobre a batalha entre anjos e demônios, que já se perdura por tempos desde antes da criação de Santuário. Além disso, uma série de outros livros foram lançados contando mais detalhes do universo de ficção de Diablo, e eventos que não estão cobertos na narrativa dos jogos. Um exemplo desses livros é o *O Livro de Cain*, que simula ser um relato escrito pelo próprio Cain contando ao leitor os momentos que passou nas histórias anteriores e também contando a história que explica todo o processo de criação do mundo. Pensado para ser lido como um livro feito por um próprio personagem do jogo, que conta não só a sua história, mas também a de fatos ainda não narrados nas franquias anteriores, *O Livro de Cain* é visto como mais um elemento na estratégia transmídia da empresa, agora explorando o universo interior de um dos seus personagens, através de suas memórias.

A RELAÇÃO ENTRE DIEGESE E CÍRCULO MÁGICO

A definição primeira de ficção, antes da instauração da racionalidade técnico-científica, voltava-se para a criação de algo que já existia, de algo que é alcançado pelo imaginário, “como construção que se dá a partir de algo que deixou indícios” (PESAVENTO, 2006, s/n), revelando e insinuando as representações através dos fatos ficcionais construídos. Assim como tanto o real quanto o ficcional se alimentam mutuamente, é importante ter como norte que o real é uma representação individual construída assim como o ficcional uma vivência desta construção representacional. Em ambos os casos, há uma coerência nos mundos construídos.

Segundo Jean-Marie Schaeffer, a ficção é uma forma de alcançar a o mundo imaginário do sujeito interator:

Os meios da ficção são os mesmos que aqueles do fingimento, mas seu objetivo é diferente. Estando dado que, do ponto de vista da evolução biológica, as atividades de fingimento ‘sério’ precedem o desenvolvimento das atividades de fingimento lúdico e partilhado, é sem dúvida permissível ir mais longe e sustentar a hipótese de uma relação genealógica: os meios da ficção são tomados de empréstimo ao fingimento. Se isto é assim, o estudo da especificidade da situação do

fingimento lúdico partilhado é assim suscetível de nos esclarecer sobre a gênese filogenética da ficção, concebida como conquista cultural da humanidade. (SCHAEFFER, 1999, 147/148).

Para Schaeffer, o fingimento lúdico partilhado é inerente à própria ficção e está condicionado aos processos cognitivos que permitem a decodificação das marcas simbólicas convencionadas enquanto ficção. Quando não há possibilidade de decodificação destes elementos, não há um fingimento lúdico partilhado, mas um engano causado pela extensão de um quadro pragmático que delimita o espaço no qual se opera as representações através dos elementos miméticos.

Mas para travar este fingimento lúdico partilhado, é necessário que o mundo ficcional construído seja coerente. Esta coerência é fundamental para a constituição do universo diegético. O tempo diegético e o espaço diegético são, de uma maneira geral, o tempo e o espaço que decorrem no universo narrativo atribuindo, com suas particularidades, limites e coerências determinadas pelo autor da obra. Jacques Aumont (1993, P. 248) considera que a diegese é “um mundo fictício que tem leis próprias mais ou menos parecidas com as leis do mundo natural, ou, pelo menos, com a concepção variável que dele se tem”.

A palavra diegese vem do grego *diegesis*, significando narração e designava particularmente uma das partes obrigatórias do discurso judiciário, a exposição dos fatos. O conceito tem origem na Grécia Antiga, a partir de Platão, ao analisar as histórias contadas pelos poetas. Segundo o pensador, foram identificados dois modos narrativos, nos quais se podiam desdobrar os acontecimentos em temporalidades distintas, do presente ao futuro. No primeiro modo, do qual pode ser considerado como uma narração simples, segundo Platão em *A República*, “o próprio poeta quem fala e não tenta voltar nosso pensamento para o outro lado, como se fosse uma pessoa que dissesse e não ele”. Já o outro modo, ainda de acordo com o filósofo, o poeta busca se assemelhar ao discurso emitido por outra pessoa como uma imitação, comum nas tragédias e comédias.

(...) em poesia e em prosa há uma espécie que é toda de imitação, como tu dizes que é a tragédia e a comédia; outra, de narração pelo próprio poeta - é nos ditirambos que pode encontrar-se de preferência; e outra ainda constituída por ambas, que se usa na composição da epopéia e de muitos outros gêneros.

Platão, em *A República*.

Observando estes dois modos de apresentação na obra poética, Platão assume que o gênero da simples narrativa é o gênero da diegese, enquanto que quando o autor

assume o papel de fala, como próprio personagem, trata-se de um gênero mimético. Acrescentando à manobra analítica platônica, Aristóteles propõe uma mudança significativa às classificações poéticas, sugerindo analisar primeiramente a natureza da poesia, para então, depois, analisar as partes que a compõem. Para Aristóteles, as artes imitativas se diferenciam ou por meios, objetos ou maneiras diferentes. Assim, a mimese, segundo a abordagem aristotélica, define o gênero literário a partir de concepções de ordem inerente ao texto. Assim, Aristóteles defende que a diegese é uma das formas de mimese da qual Platão havia separado.

A diferença entre a mimese e a diegese conduz, atualmente, os dilemas de correntes teóricas literárias distintas, se estendendo por outros campos cujo narrar é inerente ao gênero, como é o caso do cinema, por exemplo. David Bordwell (1985, p. 03), voltando-se para o cinema, busca distinguir estas teorias a partir da seguinte determinação. Para o autor, teorias diegéticas “concebem narração como consistindo tanto literária quanto analogicamente numa atividade verbal: um contar”. Ainda, “as teorias miméticas concebe a narração como a apresentação de um espetáculo: um mostrar”. Neste sentido, a instância da mimese diz respeito a uma performance, no sentido mais amplo que sugere a palavra, do mostrar em cena. Tal proposição pautada pela distinção entre estes gêneros também fora oferecido por Genette, ao apontar que:

Toda narrativa comporta, com efeito, embora intimamente misturadas e em proporções muito variáveis, de um lado representações de ações e de acontecimentos, que constituem a narração propriamente dita, e de outro lado representações de objetos e personagens que são o fato daquilo que se denomina descrição (GENETTE, 1973, p. 262)

Pensando a diegese enquanto procedimento de organização lógico-temporal de uma narrativa, Gérard Genette, divide a em três categorias instauradas: o tempo, regente da própria narrativa; o aspecto enquanto a maneira pela qual a história é percebida pelo narrador; e a voz, na qual se instaura a relação entre o sujeito de enunciação, o narrador e o narratário. A ordem temporal do jogo possui uma peculiaridade distinta do que de outras experimentação midiáticas, pois o tempo de jogo não obedece apenas à temporalidade narrativa, mas também do próprio jogador. Há um *chronos* que rege a narrativa e há um tempo que rege a experiência do jogador no jogo, sobretudo, em RPG, como Diablo. Há o tempo ficcional da ordem diegética e há o tempo que depende da interação dos jogadores.

Explorando ainda mais o conceito de diegese, Christian Metz (1972, p. 118) explica que é composto pelo “enredo em si, mas também o tempo e o espaço implicados

pelo e no enredo, portanto, as personagens, as paisagens, acontecimentos e outros elementos narrativos, desde que tomados no seu estado denotado". Em *The Imaginary Signifier* (1982), Metz discute sobre a imersão no cinema, que corresponderia a um "sonhar acordado", ou seja, a um acordo ficcional no qual se concorda em abandonar a sua crença para se envolver de uma forma mais intensa com a narrativa. Para Metz, esta capacidade ficcional só é viável, pois foi travado um convívio prévio com os espectadores a partir de uma tradição aristotélica, na qual depende-se da existência de uma ambientação própria para induzir a este estado de sonhar acordado.

Levando em consideração tais definições enquanto uma contrução espaço-temporal dos ambientes ficcionais na constituição da diegese, é possível aproximarmos do que vem sendo chamado de *Círculo Mágico*, sobretudo, em estudos de jogos. Esta concepção de círculo mágico é importante para entender o universo construído e a negociação presente na experimentação imersiva de adentrar em outro mundo para além do mundo comum.

Por círculo mágico, tomamos como base a conceituação de Johan Huizinga a partir da premissa de que os jogos possuem um universo espacial e temporal próprio que delimita as fronteiras do mundo do jogo e do mundo comum ou o resto do mundo, como define Jesper Juul (2003) sobre o ambiente da realidade concreta. O conceito surge de uma breve passagem no livro do medievalista, em que ele descreve que "o caráter especial e excepcional de um jogo é ilustrado de maneira flagrante pelo ar de mistério em que frequentemente se envolve. (...) Dentro do círculo mágico, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos diferentes e fazemos coisas diferentes" (HUIZINGA, 1980, p. 15-16). Tal concepção compreende o jogo como uma atividade separada do cotidiano, na qual, após aceitar suas regras pré-definidas que rege o sistema, o jogador abandona sua vida ordinária para vivenciar os sistemas daquele mundo construído. Torna-se evidente uma distinção clara entre o que é jogo e o que é realidade a partir desta compreensão. A partir desta ideia rapidamente apresentada por Huizinga, Katie Salen e Eric Zimmerman utilizam a concepção de círculo mágico, enquanto conceito, para refleti-la sobre domínios específicos que separam as raias do que é ordinário e do que é jogo.

Embora o círculo mágico seja apenas um dos exemplos da lista de playgrounds de Huizinga, o termo é usado aqui como uma simplificação à ideia de um lugar especial no tempo e no espaço criado pelo jogo. O fato de que o círculo mágico é apenas isto – um círculo – é uma característica importante deste conceito. Como um círculo fechado, o espaço que ele circunscreve é fechado e separado do mundo real. Como um marcador de tempo, o círculo mágico é como um relógio: ele simultaneamente representa um caminho com um início e um fim,

Esta concepção vem sido amplamente discutida na área de estudos de jogos, sobretudo, em relação às fronteiras que separam o jogo do mundo comum. Teorias mais recentes reconhecem o círculo mágico como um instrumento de mediação entre os dois mundos em questão. Jesper Juul (2008) considera que o círculo mágico é formado não só pela estrutura de regras constituídas pelo jogo, mas necessita também dos próprios jogadores para reafirmar a ilusão de mundo construído. Assim, segundo o autor, as bordas do círculo mágico são constantemente negociadas e definidas pelos próprios jogadores. Indo a este encontro, Ferreira e Falcão apontam que o círculo mágico, enquanto ferramenta de mediação, pode se apresentar tanto de forma fluida, desenhando fronteiras que se mostrem borradas, no sentido de que não podem ser plenamente identificadas, que permitam que ficção e realidade se encontrem; quanto de forma mais sólida, fazendo realmente com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, de supressão espaço-temporal, através de um processo de imersão (FERREIRA, FALCÃO, 2009, p. 03)

Assim como Ferreira e Falcão apontam que a mediação entre espaços criados a partir de regras próprias, cujo contato com a vida ordinária é mediada, como, por exemplo, uma audiência jurídica ou uma missa católica, o círculo mágico pode servir de analogia para uma infinidade de “espaços outros”, numa concepção foucaultiana (1986) de uma heterotopia construída. Porém, mais do que espaços físicos concretos, o círculo mágico também pode ser pensado na própria constituição do que é ficção. Se a noção de círculo mágico é entendida como uma ferramenta de mediação entre o mundo ordinário e um mundo construído, cujas regências espaciais e temporais não seguem a mesma ordem do mundo concreto, e se instaura a partir de um conjunto de regras e sistemas livremente construído, trata-se também da essência da ficcionalidade, como uma criação de supra-realidade (WALTY, 2001, p. 15), que traduz a sociedade. Tal tradução ocorre a partir de construções espaço-temporais que se ancoram, mas não reproduzem o real, até mesmo porque, a categoria de real não é algo estático, como já apontava Platão, em *A República*.

Sem querer continuar propagando a pseudo-dicotomia ludologia versus narratologia que impregnou durante a primeira década dos *Games Studies*, não estamos condicionando a ocorrência do círculo mágico a uma existência ficcional, em seu sentido de construção de narrativas. Mas sim, gostaríamos de propor a compreensão de ficção a partir da construção diegética na qual se estabelece a constituição lógico temporal sobre um espaço, independente de seu caráter narrativo. Assim, o jogo, independente de sua

narrativa direta, indireta ou de pano de fundo, possui a característica de uma construção espaço-temporal. Este movimento de ampliar a concepção de círculo mágico para além das balizas do jogo, aplicando para o universo ficcional, trata-se apenas de uma leitura possível de caráter apolítico. A questão não seria a de considerar o círculo mágico como algo que necessariamente encapsula o jogador, suprimindo o espaço-tempo e projetando-o em uma zona de alternativas.

Assim reconhecemos a existência do círculo mágico como um elemento de mediação, o que facilita o diálogo do jogador com o espaço do jogo e com a realidade comum que o cerca. Muito mais do que uma supressão espaço-temporal, esta mediação a partir das fronteiras do círculo mágico, deve ser pensada de maneira fluida, de fronteiras permeáveis, tal como propõe Eva Nieuwdorp (2007), no sentido de que elas não podem ser claramente identificadas, as quais permitem que ficção e realidade se encontrem.

Neste sentido, a noção de círculo mágico, mediador e fluido, permite que a relação entre o mundo do jogo e a construção de universos para além dos jogos seja realizada. Ainda que esta consideração inicial esteja carente de um maior aprofundamento, esta concepção de círculo mágico é um dos elementos que permite que a expansão do jogo para uma produção transmídia ocorra de maneira em que a experiência do usuário seja tão satisfatória quanto a experimentação do jogo em si, permitindo que o jogador/interator vivencie experiências estéticas a partir da interação com os objetos transmidiáticos. Neste sentido, a experiência estética vivenciada pela escavação¹ (MITTEL, 2009) de objetos transmidiáticos referentes à nave-mãe se torna uma metáfora para a experiência de agência inerente ao próprio jogo.

Talvez precisemos de uma metáfora diferente para descrever o envolvimento do espectador com a complexidade narrativa. Poderíamos pensar em programas como perfurável ao invés de barrar. Eles encorajam um modo do fandom forense que incentiva os telespectadores a cavar mais fundo, sondando abaixo da superfície para compreender a complexidade de uma história e de sua narração. Tais programas criar ímãs de engajamento, atraindo espectadores para os storyworlds e exortando-os a aprofundar para descobrir mais (MITTEL, 2009, s/n)

Mas não apenas esta experiência estética pode ser convocada enquanto metáfora para compreender a relação entre a experiência de consumo de produções transmídia e os jogos. Outras experiências estéticas, segundo as premissas de Janet Murray (2003),

¹ Tradução adaptada para o conceito de drillability apresentada por Jason Mittel em seu blog Just TV. Disponível em: <http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/> Último acesso em 30 de set. de 2014.

são possíveis para compreender a relação de experimentação do jogo e das expansões transmidiáticas. Uma delas é a imersão da qual exploraremos a seguir.

IMERSÃO E TRANSFORMAÇÃO: CATEGORIAS ESTÉTICAS APLICADAS À TRANSMÍDIA

Para esse mundo ficcional construído, é necessário um equilíbrio de forças imaginativas, em uma dimensão do faz de conta, para uma compreensão da regência do universo criado, no qual representações conduzem as verdades instauradas na obra. Tal acepção vai ao encontro do que Kendall Walton (2014) chama de jogo de faz-de-conta (*game of make-believe*), no sentido de que as verdades ficcionais dialogam coerentemente a partir de matrizes ordinárias do real, através de uma participação ativa da imaginação dos sujeitos, fornecendo consistência à experiência ficcional.

Para Walton, este faz-de-conta é uma habilidade imaginativa que é apreendida desde a infância, em uma pedagogia instaurada nas próprias brincadeiras infantis. No jogo de faz-de-conta, o sujeito se projeta nas ações impressas pelos objetos, seja pela identificação com os personagens ou projetando mentalmente e cognitivamente os acontecimentos da ordem do narrativo. É importante ressaltar que para Walton esse fazer-criar não é uma crença absoluta, mas uma vivência dentro das regências estabelecidas no acordo ficcional. Diferenciando a ficção da não-ficção o autor defende que o primeiro está relativo à criação de verdades coerentes dentro de universo construído, enquanto que a não-ficção, ou a inverdade, é uma formulação retórica no plano e para o plano cotidiano.

Esse fazer-criar se assemelha a uma suspensão voluntária de descrença, apresentado pela primeira vez por Samuel Coleridge, no século XIX, no prefácio da segunda edição do livro *Baladas Líricas* (1802/1984). Neste sentido atribuído pelo autor, a suspensão voluntária da descrença estaria vinculada a uma fé poética, cuja participação imaginativa se fazia presente. Segundo Suely Frago (2013), a ideia de suspensão da descrença foi repetida à exaustão, geralmente entendida como o abandono da capacidade crítica diante do apelo imersivo de um universo ficcional, como Janet Murray (2003) apresenta rapidamente em seu livro *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, nos finais da década de 1990.

Entretanto, ainda segundo Frago, a interpretação corriqueira e mais comum da expressão distancia-se do significado original empenhada por Coleridge, ao pensar a diferenciação entre ausência de crença e descrença, na qual a primeira caracteriza-se pela ausência de poder, enquanto que a descrença está associada a uma ação voluntária e racional. Para Coleridge, a suspensão voluntária de descrença não tem correspondên-

cia com o engano ou a ilusão, e sim, por um acordo pré-estabelecido entre os leitores e a obra.

Assim como demonstramos que o círculo mágico é uma ferramenta de negociação entre a realidade e a ficcionalidade, Fragoso ainda aponta que a suspensão de descrença não está associada à uma continuidade da narrativa ou ao apagamento de suas fronteiras. Esta estaria condicionada a uma habilidade de abstrair as rupturas entre estes dois mundos, permitindo estar dentro e fora da ficção ao mesmo tempo. Janet Murray, superficialmente propõe uma revisitação sobre a expressão de Coleridge ao afirmar que:

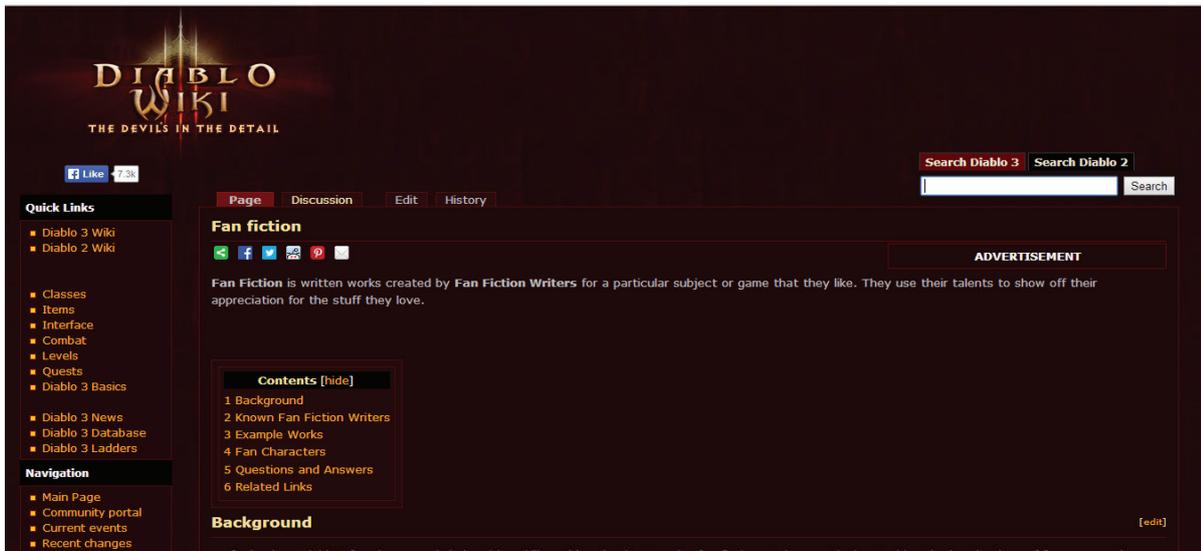
O prazer de entregar a mente a um mundo imaginário é frequentemente descrito, pela frase de Coleridge, como “a voluntária suspensão da descrença”. Mas esta é uma formulação passiva demais mesmo para os meios tradicionais. Quando nós entramos um mundo ficcional, nós não apenas ‘suspendemos’ a capacidade crítica, nós também exercemos uma capacidade criativa (MURRAY, 2003, p. 110).

Com razão, mesmo que em sua superficialidade apresentada, a fruição de qualquer produto, independente de seu suporte, é um ato criativo, visto que sempre há, como já apontado anteriormente com base nas contribuições de Raphaël Baroni (2006), por exemplo, uma instauração da interatividade através de competências cognitivas da ordem do intérprete.

Desta forma, enquadra-se um fator importante para a compreensão do fenômeno que é a participação e atuação dos interatores no espaço encenado, seja ele o espaço do jogo ou o espaço que compreende a participação e a experiência de fruição dos interatores propiciada pela produção transmidiática. Segundo Massarolo e Mesquita (2014, p. 59) “nesse ambiente, as mídias se focalizam fortemente numa imersão participativa e colaborativa na construção de zonas imersivas em realidades ficcionais elaboradas em múltiplaplataformas de mídias”. A partir desta premissa fundamental apresentada pelos autores, percebemos que o *Círculo Mágico*, no que diz respeito às produções transmidiáticas, que não pode ser enquadrado na ordem de cápsulas que se limitam à experiência do jogador. Mas sim, o *Círculo Mágico* permite que a imersão participativa conduza a uma agência sobre os universos complementarem para além do jogo enquanto nave-mãe.

O jogador passa a navegar e a agir sobre os objetos transmidiáticos dispersos, convocando os princípios de imersagência e imersão sobre os mesmos. Já o terceira categoria estética, a transformação, deve ser compreendida à luz da liberdade que se tem sobre a agência sobre os objetos. A transformação permite que o usuário tenha

liberdade de seguir a sua própria jornada, alterando o que lhe convém. A transformação possibilita a mudança de forma, de conteúdo ou intervenção sobre a produção original a partir de uma produção alternativa. Essa transformação equivale ao sétimo princípio proposto por Henry Jenkins (2009) que trafegam sobre as narrativas transmídia. Este princípio se refere aos espaços que permitem que o fã se relacione e apresente seu desempenho com as produções transmídias, representando um diálogo prosumer entre a obra e o interagente, como fanfics e fanarts que se espalham pela internet, em diversos canais, como fóruns, wikis e blogs, conforme ilustram as figuras abaixo:



Ilustrações 1 e 2: Fanfics no Wiki do Diablo e no fórum de fanarts do us.battle.net²

Cabe ressaltar que este processo de transformação não é completamente novo. Segundo Boechat, et al (2013):

² Disponível em: <http://us.battle.net/d3/pt/media/fanart/?view=fanart-0021>

A participação dos fãs de videogames não é algo recente no Brasil, que se consolidou apenas neste momento de convergência tecnológica e cultural proveniente da ploriferação das tecnologias de comunicação e informação. O papel do fã de videogame tem suas raízes voltadas para os primórdios deste mercado, não apenas no consumo e na circulação dos produtos, em sua maioria vindos de outros países, sobretudo, Estados Unidos e Japão. Desde a década de 1980, o fã de videogame já participativa ativamente através de processos de customização em busca de melhorias dos produtos exportados.

Conforme apontam os autores, há uma série de práticas de produção de conteúdo que permitem que este processo de transformação ocorra na área voltada para os jogos digitais. Para Jenkins uma dimensão fundamental na resistência tática de fãs, em seguida, encontra-se em a criatividade dos fãs e da produção de seus próprios textos de fãs. Estas formas de produtividade fã além do consumo real e leitura de textos de fãs, que vão desde a interação do grupo em forma de convenções, grupos de discussão online ou regulares encontros de fãs para a escrita ou a criação de obras de arte, pode ser observada através de diferentes campos do fandom, como esporte, música, cinema ou televisão, o que de certa forma, vai ao encontro do princípio de dispersão em múltiplas mídias, sobre campos distintos, condensando, assim, mais uma metáfora possível na relação entre experiência estética e produção transmidiática.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta incursão inicial sobre o objeto e sobre a temática buscamos refletir sobre a relação entre Círculo Mágico e universo diegético, buscando compreender como as experiências estéticas possíveis presentes no jogo podem ser usadas como metáforas para a experimentação de produções transmidiáticas. Esta exploração conceitual teve como base a convocação de três categorias estéticas evidenciadas em narrativas digitais, das quais os games são devedores, conforme aponta Janet Murray em *“Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”*. São elas: a agência, a imersão e a transformação.

A agência é evidenciada pela própria experiência de escavação da qual Mittel atribui à nova configuração na qual a complexidade e o engajamento são atributos desta nova cultura participativa. Escavar, buscar informações para além da superfície, explorar o universo diegético ampliado em canais fragmentados faz parte da própria constituição do que representa o sentimento de agência que o jogador possui ao interagir com os jogos digitais. Desta forma, podemos inferir que agir sobre algo e perceber a reação diante deste ato é uma das procedimentalidades da experimentação transmidiática, assim como em jogos eletrônicos.

Já a categoria estética da imersão não surge no seio do ambiente digital. O conceito de imersão atravessa vários campos como a literatura, o cinema, as artes visuais e, a partir da segunda metade do século XX, a realidade virtual. Entendemos aqui o conceito de imersividade como a capacidade de um sistema em trazer seus usuários para outra dimensão do real por ele apresentado (COUCHOT, 2003, p. 175). Como vimos anteriormente, a imersão, implicitamente vinculada à noção de suspensão voluntária da descrença, de Coleridge, é evidenciada em diversos estudos e normalmente convoca a compreensão de adentrar em um outro ambiente que não o real. Porém, não é possível manter ainda uma distinção ingênua e radical entre *res factae* e *res fictae*, como diria Jauss (1989). A factualidade e a ficcionalidade são alvos de longos debates sobre a representação do real e o real imaginado, como em Le Goff (1989) e Ricouer (1983). A palavra ficção, de origem latina de *fictio*, conforme afirma Carlo Ginzburg (2001), etimologicamente está vinculada à palavra *figulus*, de oleiro, que significa aquele que cria a partir de algo existente, fundamental para a desconstrução do senso comum sobre o sentido de ficção, geralmente atribuído ao engano, à ilusão e à fantasia, como uma negação do real. Com isso, podemos inferir que esse ambiente não-real, esse universo ficcional criado, seja da ordem do jogo ou das narrativas transmidiáticas não possuem barreiras que separam o interator do objeto em questão.

Levando em consideração esta aproximação com a noção de círculo mágico enquanto um ambiente criado para uma finalidade em si mesma diferente do mundo ordinário é um espaço mediador da experiência do usuário composto por barreiras fluidas, é necessário levá-lo em consideração para a compreensão da construção de universos complementares nas produções transmidiáticas. Com isso, queremos afirmar que o círculo mágico do jogo enquanto nave-mãe de uma produção transmídia é um dos elementos que permite que a transmidialidade de expansão ocorra de maneira em que a experiência do usuário seja tão satisfatória quanto a experimentação do jogo em si.

Exatamente é este elemento de círculo mágico mediador um dos elementos que incide sobre o processo de expansão de agentes não-oficiais, chamado por Ryan (2013) de documentos apócrifos cuja “operação de modificação é muito mais prevalente do que nos produtos licenciados, porque ela permite que os fãs apresentem uma atitude satírica em relação ao universo original”. Logicamente, aqui o sentido de satírico se expande para a noção literal de contestação ou ridicularização do objeto satirizado. A sátira, neste sentido, pode adquirir também um caráter de homenagem, admiração, exaltação, entre outros. Assim, neste processo de transformação, cujo princípio fora evidenciado por Jenkins, os universos são não-oficialmente expandidos e o círculo

mágico da experiência do jogador vai ganhando outras formas na permeabilidade de suas fronteiras entre o mundo do jogo e o mundo do jogador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AUMONT, Jacques; **A imagem**. Campinas. 1993.

BARONI, Raphaël. **La Tension narrative: suspense, curiosité et surprise**. Paris, Seuil, 2006

BOECHAT, A. ; FERREIRA, E. ; CARVALHO, L. ; OLIVEIRA, T. M. . O processo histórico de resistência na participação dos fãs de videogames no Brasil. **Estação Transmídia - Revista Ciberlegenda**, 31 jul. 2013.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Madison, Wisc. : University of Wisconsin Press, 1985.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia literaria: or biographical sketches of my literary life and opinions**. Bollingen Foundation, 1984.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Tradução de Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

FERREIRA, Emmanoel; FALCÃO, Thiago. Through the looking glass: Weavings between the magiv circle and immersive process in video games. In: **Digital Games Research Association 2009 Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory**. UK: London, 2009.

FOUCAULT, Michel. Outros espaços. , in **Architecture, Mouvement, Continuité**, 1986. Traduzido a partir do inglês (com base no texto publicado em *Diacritics*; 16-1, Primavera de 1986) por Pedro Moura. Disponível em http://www.historiacultural.mpbnet.com.br/pos-modernismo/Foucault-De_Outros_Espacos.pdf. Acessado em 18/08/2012.

FRAGOSO, Suely . Imersão Em Games: Da Suspensão De Descrença À Encenação De Crença. In: **Compós 2013 XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**, 2013, Salvador, BA. **Anais da Compós 2013 XXII Encontro Anual da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. Brasília: Compós, 2013.

- GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Veja, 1973.
- GINZBURG, Carlo. **Olhos de madeira**: nove reflexões sobre a distância. Companhia das Letras, 2001.
- GRAY, Jonathan. **Show sold separately**: Promos, spoilers, and other media paratexts. NYU Press, 2010.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1980
- JAUSS, Hans Robert. L'usage de la fiction en histoire. **Le Débat**, Paris, Gallimard, n.54, mars/avril 1989. p.81.
- JUUL, Jesper. "The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness". In: **Proceedings of DiGRA 2003**. Utrecht: Utrecht University, 2003.
- JUUL, Jesper. "The Magic Circle and the Puzzle Piece". In: GÜNZEL, S., LIEBE, M. e MERSCH, D. **Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008**. Potsdam: Potsdam University Press, 2008.
- LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Ed. da Unicamp, 1996.
- MASSAROLO, João; MESQUITA, Dario. Imersão em realidades ficcionais. **Revista Contracampo**, n. 29, p. 46-64, 2014.
- METZ, Christian. **A significação do cinema**. Trad. Jean-Claude Bernardet. 1972.
- METZ, Christian. **The imaginary signifier**: Psychoanalysis and the cinema. Indiana University Press, 1982
- MITTELL, J.. Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises. **Eludamos. Journal for Computer Game Culture**, North America, 6, may. 2012.
- MITTEL, Jason. To Spread or to Drill? **Just TV (Jason Mittell)**, v. 25, 2009
- MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet no holodeck**: o futuro da narrativa no ciberespaço. UNESP, 2003.
- NIEUWDORP, Eva. The pervasive interface: tracing the magic circle. In: Changing Views - Digital Games Research Conference. **Anais...** Utrecht: Utrecht University, 2005. NIEUWDORP, Eva. The pervasive discourse: an analysis. **Computers in Entertainment (CIE)**, v. 5, n. 2, p. 13, 2007.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. História & literatura: uma velha-nova história: Nuevo Mundo, Mundos Nuevos [En ligne], **Débats, mis en ligne**, le 28 janvier, 2006.

RICOEUR, Paul; JAPIASSU, Hilton. **Interpretação e ideologias**. Francisco Alves, 1983.

RYAN, Marie-Laure. Narrativa Transmídia e Transficcionalidade. **Celeuma**, n. 03, dezembro, 2013.

SALEN, Katie. e ZIMMERMAN, Eric. Rules of play: game design fundamentals. Cambridge: MIT Press, 2003. SCHAEFFER, Jean-Marie. **Pourquoi la fiction?** Paris, Seuil, 1999.

WALTON, Kendall. Espeleologia, Simulação e Gosma Sobre Ser Afetado pela Ficção. **Revista Contracampo**, n. 29, p. 26-45, 2014.

WALTY, Ivete Lara Camargos. **O que é ficção?** São Paulo: Brasiliense, 2001.