Universidade de São Paulo
Brasil

ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MEIOS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS
DEPARTAMENTO DE CINEMA, RÁDIO E TELEVISÃO

ROGÉRIO TEIXEIRA CATHALÁ CARVALHO

SONHO DENTRO DE UM SONHO
ESTUDO DE ESTRUTURAS NARRATIVAS ONÍRICAS PARA O
DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO DE UM VIDEOGAME

SÃO PAULO
2014
ROGÉRIO TEIXEIRA CATHALÁ CARVALHO

SONHO DENTRO DE UM SONHO
ESTUDO DE ESTRUTURAS NARRATIVAS ONÍRICAS PARA O
DESENVOLVIMENTO DO ROTEIRO DE UM VIDEOGAME

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA), na linha de pesquisa B: Poéticas e Técnicas, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Comunicação e Artes.

Orientador: Prof. Dr. Almir Rosa

SÃO PAULO
2014
ROGÉRIO TEIXEIRA CATHALÁ CARVALHO

**SONHO DENTRO DE UM SONHO:
ESTUDO DE ESTRUTURAS NARRATIVAS ONÍRICAS PARA O DESENVOLVI-
MENTO DO ROTEIRO DE UM VIDEOGAME**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais (PPGMPA), na linha de pesquisa B: Poéticas e Técnicas, e submetida à avaliação em banca examinadora, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Comunicação e Artes.

São Paulo, ____/____/2014

Banca Examinadora

Prof. Dr. Almir Rosa (ECA-USP) – Orientador

Prof.(a) Dr(a). (.....) – Examinador(a) Interno(a)

Prof.(a) Dr(a). (.....) – Examinador(a) Interno(a)

RESUMO

Estudo de estruturas narrativas no cinema e nos games construídas a partir do elemento onírico. As obras analisadas são elaboradas como emulação/simulação de sonhos, memórias ou alucinações dos personagens. A análise servirá para o desenvolvimento do roteiro de um jogo eletrônico baseado no conceito de sonho lúcido, fenômeno em que o sujeito adquire consciência da realidade onírica.

Palavras-chave: Narrativa. Cinema. Videogame. Sonho Lúcido. Jogabilidade.

ABSTRACT

The Master Thesis's objective is to study narrative structures in cinema and games that is constructed with oneiric elements. The films and games studied are representation or emulation/simulation of the character's dreams, memories or hallucinations. The research will serve as basis to write a screenplay and a Game Design Document to a electronic game based on the concept of Lucid Dreaming. Lucid Dream is when one acquire conscious thought and lucidity in their dream state.

Keywords: Narrative. Cinema. Video game. Lucid Dream. Gameplay.

Dedicado à memória do Prof. Dr. Eduardo Peñuela Canizal

LISTA DE FIGURAS

<i>Frame</i> do curta <i>Acredite se Quiser</i>	15
Homem com a cabeça de ave	21
Letra Ah tibetana utilizada nas meditações	39
Máscara onírica REM Dreamer	41
Aplicativo Aurora	41
<i>Frames</i> de <i>Um cão andaluz</i>	55
Ilustração da técnica da rotação	61
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	62
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	65
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	66
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	67
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	69
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	70
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	71
<i>Frame</i> do filme <i>Waking Life</i>	71
<i>Flowers</i> , game da Thatgamecompany	73
Frames do filme <i>Waking Life</i>	74
Planta baixa para level design world of level design e Concept art para level design world of level design	96
Construção de level design no motor gráfico UDK World of Level Design	102
<i>Level design</i> já com texturas e tratamento de luz - <i>World of Level design</i>	104
<i>Echolocation</i>	105
<i>Achievement</i>	107
<i>R-A-E-D Interations</i>	110
Aplicação de <i>sound designer</i>	113
Tela do game Castelvânia: <i>Lord of Shadows</i>	114

<i>Little Nemo</i> , de Windsor McCKay	113
Página de uma história do <i>Little Nemo</i> , publicada em 03/12/1905	114
Telas do <i>Little Nemo: The Dream Master</i>	116
Ilustração simplificada da jornada do Herói de Joseph Campbell	118
Tela inicial do game <i>American McGee's Alice</i>	119
Alice no instituto psiquiátrico frame da <i>cutscene</i> de <i>American McGee's Alice</i>	120
Alice internada, <i>concept art</i> do jogo <i>American McGee's Alice</i>	121
<i>The Cheshire Cat concept art</i> de <i>Alice Madness Returns</i>	121
Alice em Londres <i>Alice Madness Returns</i>	122
Alice no País das Maravilhas em <i>Alice Madness Returns</i>	122
Vale de lágrimas em <i>McGee's Alice</i>	124
Print screen <i>Alice Madness Returns</i>	125
<i>Concept art</i> de <i>Alice Madness Returns</i>	126
<i>Concept art</i> de <i>Alice Madness Returns</i>	127
<i>Concept art</i> de <i>Back to Bed</i>	131
Ilustração de Escher	131
<i>Concept art</i> de <i>Back to Bed</i>	132
<i>Screenshot</i> de <i>Back to Bed</i>	132
<i>Screenshots</i> de <i>Monument Valley</i>	133

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
I CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES ACERCA DA PES- QUISA	11
II QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA	14
1 A MATERIALIDADE DO ONÍRICO	21
1.1 SONHOS E O SAGRADO	21
1.2 SONHOS E CIÊNCIA	25
1.3 SONHOS LÚCIDOS, SONHOS CRIATIVOS	29
1.4 SONHOS LÚCIDOS NA CULTURA ORIENTAL – YOGA DO SL	35
1.5 TÉCNICAS PARA SL	36
1.6 DISPOSITIVOS PARA SL	40
2 CINEMA E SONHOS LÚCIDOS	42
2.1 CINEMA COMO SONHO	42
2.2 JEAN-LUC GODARD, O CINEMA CLÁSSICO, E O DES- PERTAR DA VANGUARDA	49
2.3 O ONÍRICO CINEMA DE LUÍS DE BUÑUEL	55
2.4 ANÁLISE DE <i>WAKING LIFE</i>	60
2.5 A JORNADA DO HERÓI E ARQUÉTIPOS EM CLUBE DA LUTA	78
3 GAMES COMO SONHOS LÚCIDOS	86
4 NARRATIVA NOS GAMES	91
4.1 CONSIDERAÇÕES: PAPEL DO ROTEIRISTA NOS GA- MES	91
4.2 NARRATIVA EMBUTIDA E NARRATIVA EMERGENTE	91
4.3 WORKFLOW DO GAME NO MOTOR GRÁFICO (GAME ENGINE)	94
4.4 <i>CUTSCENES</i> OU CINEMÁTICAS (<i>CINEMATICS</i>)	97

4.5 DESENHO DE SOM EM JOGOS NARRATIVOS EM COMPARAÇÕES ENTRE SOM NO CINEMA E NOS GAMES	99
4.5.1 Interatividade e elementos sonoros expressivos	99
4.5.2 Programação dos sons: Engines	106
5 ANÁLISE DOS GAMES	112
5.1 <i>LITTE NEMO: THE DREAM MASTER</i>	112
5.2 <i>AMERICAN MCGEE'S ALICE</i> : PESADELO NOS GAMES	119
5.3 INDIE GAMES: A NARRATIVA E JOGABILIDADE ONÍRICA EM JOGOS INDEPENDENTES	130
6 GDD (Game Design Document) LUCIDREAM	135
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	149
8 REFERÊNCIAS	153

INTRODUÇÃO

A presente dissertação se baseia na análise de filmes e games, os quais apresentam narrativas que se passam parcial ou completamente em mais de um nível de realidade: a objetiva, externa e a realidade interior sendo representado por sonhos ou outros fenômenos.

Nessas narrativas, os personagens passam por algum tipo de alteração de consciência em que a lógica cartesiana já não é mais a que opera. A nova lógica é a do inconsciente e dos sonhos – são narrativas com elementos oníricos complexos que se cruzam: um sonho dentro de um sonho.

O objetivo desta pesquisa é, através da análise de procedimentos narrativos, dramáticos e ludológicos, obter repertório para escrever o roteiro de um game em 3D cuja estrutura leva em conta o nexos entre sonho e realidade e os limites de separação, muitas vezes tênue, entre as duas dimensões.

A narrativa audiovisual não pode se descolar da prática. Todo roteiro audiovisual é uma instância provisória que guia o realizador ao produto final, contendo instruções e procedimentos de realização. Importa tanto o escrito quanto o processo de produção e finalização. Por isso, além do estudo referencial, a estratégia consistiu em estudar a realização dos games em comparação com o cinema, minha área de estudo original, tanto no que diz respeito à técnica quanto no que se relaciona à teoria.

A presente dissertação tem como intenção aprofundar a reflexão sobre as construções oníricas nas peças audiovisuais em termos de procedimentos de linguagem: construção de personagem, ambientação, uso da câmera, bem como dos sons e da música, jogabilidade, engajamento etc. O objetivo é utilizar esses elementos como base para o desenvolvimento do roteiro do videogame LUCID DREAM.

O tema escolhido para ambientar a narrativa e utilizar como ponto de partida para a criação das regras do game é o fenômeno do “sonho lúcido” ou “sonho consciente”, em que o sonhador tem consciência de que está em meio a um sonho e, a partir desse momento, pode escolher tomar parte das situações “narrativas” que se apresentam à sua frente: interagir com personagens, voar, propor questões e um sem número de atividades.

Embora o fenômeno do sonho lúcido tenha sido observado, no ocidente, desde a alta

Idade Média¹ e no oriente ser parte integrante da cultura budista tibetana, somente a partir os anos 70 do século XX se iniciaram pesquisas científicas que comprovam sua ocorrência (LABERGE, 1990).

Mais adiante, o fenômeno será explicado mais detalhadamente, bem como suas implicações teóricas no presente trabalho.

I CONSIDERAÇÕES PRELIMINARES ACERCA DA PESQUISA

O elemento onírico sempre esteve presente na história do cinema, desde os filmes de D. W. Griffith e Charles Chaplin, passando pelas vanguardas europeias com nomes como Luis Buñuel, Ingmar Bergman e Federico Fellini; representantes do cinema clássico, como Hitchcock, Frank Capra; assim como os contemporâneos David Lynch, David Fincher e Michel Gondry, para citar alguns nomes.

Esse artifício de representação do mundo onírico serve à aproximação do mundo subjetivo dos personagens, um cinema que não se limita em expor a realidade cotidiana; antes, busca a transcendência e a expressão do *estranho* ou do *maravilhoso*².

Desde as últimas décadas do século XX até o final da presente década, é possível verificar um movimento de filmes de gênero, em sua maioria norte-americanos, que se passam parcial ou inteiramente em realidades subjetivas, a saber, no inconsciente dos personagens.

Essas realidades subjetivas podem ser os sonhos, como em *Waking Life* (*Waking Life*, Richard Linklater, 2001), *A Origem* (*The Inception*, Christopher Nolan, 2010), *A Ciência do Sonho* (*The Science of Sleep*, Michel Gondry, 2006); a memória, como em *Brilho Eterno de uma Mente Sem Lembranças* (*Eternal Sunshine of the Spotless Min*, Michel Gondry, 2004), *Quero ser John Malcovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 2001); ou alucinações cau-

¹ Stephen LaBerge cita uma carta escrita por Santo Agostinho de Hipona em que ele narra o sonho de um médico de Cartago chamado Genádio: “a primeira descrição de um sonho lúcido na história do Ocidente está conservada numa carta escrita em 415 d.C. por Santo Agostinho” (LABERGE, 1990, p.13).

² Gêneros da literatura do sobrenatural teorizados por Tzvetan Todorov em *Introduction à la littérature fantastique* (1970). Segundo o autor, o *estranho* seria o sobrenatural passível de explicação, enquanto o *maravilhoso* incluiria as obras cujos fenômenos não têm qualquer explicação racional. Cf. MASCARENHAS, Isabel Branco. Maravilhoso. Inspiração Literária. Disponível em: <<http://inspiracaoliteraria.blogspot.com/2009/07/maravilhoso.html>>. Acesso em: mar.2010.

sadas por algum quadro de enfermidade mental, como em *Ilha do Medo* (*Shutter Island*, Martin Scorsese, 2010), *Clube da Luta* (*Fight Club*, David Fincher, 1999) *Alucinações do Passado* (*Jacob's Ladder* Adrian Lyne, 1990) e *Spider* (*Spider*, David Cronenberg, 2002).

As fronteiras da linguagem foram expandidas. Convivemos com o hipercinema³ em nosso cotidiano, e uma das representações desse fenômeno é a linguagem dos videogames⁴, linguagem audiovisual em parte herdeira do cinema.

O universo dos games é muito amplo e não se resume somente a jogos narrativos. Há uma miríade de gêneros e só alguns deles contam histórias. A centralidade da narrativa nos games é alvo de uma querela entre os teóricos partidários da narratividade e os partidários da ludologia, que veem no jogo e na interatividade a verdadeira particularidade da linguagem em relação às outras artes.

Nesse sentido, os games são tão herdeiros do cinema quanto do xadrez, do futebol, do pega-pega, das montanhas russas ou dos parques temáticos.

Vale ressaltar que os games aqui estudados, bem como o roteiro a ser produzido como parte deste trabalho, serão narrativos e, como tal, obedecem a regras e procedimentos que também foram utilizados pelo cinema, não obstante serem anteriores à própria linguagem cinematográfica. No entanto, é evidente a influência do cinema, principalmente em jogos narrativos recentes, razão pela qual serão estudados os pontos de aproximação e de diferenciação entre as linguagens.

O filme chave para a pesquisa que ora se apresenta é *Waking Life* (2001), animação escrita e dirigida por Richard Linklater, que utiliza a técnica da rotoscopia⁵ e tem como tema principal o sonho e a possibilidade de adquirir o estado de consciência/lucidez⁶ não só nos sonhos como na vida desperta.

³ Termo conceitualizado pelos teóricos Gilles Lipovetsky e Jean Serroy “A tela Global: mídias culturais e cinema na era hipermoderna” Sulina, 2009. Seria a 4ª fase da história do cinema iniciado nos anos 1980 em diante. Caracteriza-se pela sintetização da hipertecnologia e a sofisticação dos equipamentos que transfiguram o cenário audiovisual. Fonte: Artigo Imagens Técnicas – GUIMARÃES, Claudia –Revista Eletrônica Temática- Agosto de 2010: http://www.unibrasil.com.br/arquivos/asscom/artigo_claudia_cinema.pdf

⁴ Usaremos na dissertação as palavras games, videogames e jogos eletrônicos indistintamente como sinônimos.

⁵ Rotoscopia é uma técnica de animação onde usa-se como referência a filmagem de um modelo vivo, aproveita-se então cada frame filmado para desenhar o movimento do que se deseja animar.

⁶ O fenômeno do sonho lúcido é amplamente observado : *uma experiência da qual temos uma recordação muito clara ("lúcida") e nítida, normalmente aparentando termos tido controle e capacidade direta sobre nossas ações e, algumas vezes, o próprio desenrolar do conteúdo do sonho.*

Baseando-me na estratégia narrativa de *Waking Life* e no aprofundamento teórico e prático sobre o tema do sonho lúcido, escrevi um argumento de longa-metragem chamado *Diário de Sonhos*, posteriormente rebatizado como Talita, nome do personagem principal.

Tive a oportunidade de fazer uma oficina de roteiro de videogames na Espanha no ano de 2009, durante a qual adaptei o conteúdo do longa-metragem para um *Project Sheet*⁷ com o nome de LUCIDREAM.

A adaptação do argumento cinematográfico para a um game me suscitou uma série de questões sobre as diferenças e proximidades da escrita para games em comparação com a escrita para o cinema. Quando voltei à São Paulo, propus à Escola de Comunicação e Artes da USP uma pesquisa, no âmbito do mestrado, no Programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais.

Paralelamente ao mestrado, estudei *design* de games, por alguns meses, na Escola Saga, com ênfase em arte, não com o intuito de ser um game *designer*, mas de entender quais são os processos na construção de um game em 3D.

Além disso, participei como membro e frequentei por volta de um ano as reuniões da CS_GAMES, um grupo de pesquisa da TIDD-PUC, com vistas à fundamentação teórica sobre a linguagem em questão.

A relação entre o fenômeno dos sonhos lúcidos e a linguagem do videogame é direta. O sonho lúcido seria uma espécie de game natural. No sonho lúcido, o sonhador controla sua projeção onírica, assim como o jogador controla o seu *avatar*⁸ na realidade virtual.

Minha relação com o tema dos sonhos lúcidos remonta a primeira vez que tive notícia do fenômeno, exatamente em uma sessão de cinema, em 2001, quando assisti ao filme *Waking Life* (2001), antes mesmo de iniciar a graduação.

Já no primeiro exercício importante na graduação, o tema foi sonhos lúcidos. Escrevi o roteiro de um curta de 5 minutos, intitulado *Acredite se quiser* (FIGURA 1), em que o personagem está preso em um sonho e não sabe. Um dos personagens questiona o estado em que o outro personagem se encontra, se sonhando ou acordado. Em sua camisa, lê-se a frase “Ver para crer”.

⁷ Expressão do mercado de Games para a proposta inicial de desenvolvimento de um game.

⁸ Avatar é o boneco de Deus na Terra. Do sânscrito *Avatara*, que significa *Descida*, no sentido "do céu para a terra", esse nome se refere à manifestação de uma deidade em nosso mundo. O termo também se refere a personagens de jogos ou personalidade virtual na internet.

Os primeiros diálogos do curta eram:

Natanael: Claro que eu estou acordado, do que você está falando?

Guto: Você está acordados no sonho!

Natanael: Cala a boca...

Guto: Você está sonhando Natanael. (BRANDT; CATHALÁ, 2003)

Figura 1: Frame do curta *Acredite se Quiser*. Direção: Vitor Brandt; roteiro: Rogério Cathalá.

De alguma forma, aquele filme rudimentar leva os princípios estruturais da narrativa que pretendo desenvolver para o game LUCIDREAM: a ambiguidade e as linhas difusas entre o real e o onírico.

II QUADRO TEÓRICO DE REFERÊNCIA

Para o desenvolvimento da pesquisa, lancei mão das seguintes estratégias metodológicas:

- Análise fílmica;
- Análise de jogos;

- Leitura de bibliografia relacionada à linguagem e a gêneros cinematográficos;
- Leitura de bibliografia referente ao universo multimídia em geral e dos jogos eletrônicos em específico, com perspectiva teórica e prática;
- Leitura de bibliografia referente à teoria dos sonhos, sonho lúcido, psicanálise e neurociência;
- Estudo de movimentos estéticos de vanguarda do cinema que utilizavam o onírico como preceito em especial o surrealismo.

Como base teórica, procurei pensar em uma série de dicotomias, como cinema-sonhos e games-sonhos lúcidos, com base em teorias clássicas de cinema e na aproximação com correntes teóricas dos games.

Uma dessas dicotomias se refere ao estudo da “narrativa clássica”⁹ que utiliza uma linguagem didática e “transparente”¹⁰, em contraposição a procedimentos de vanguarda, que prescindem de explicações para a criação e o desenvolvimento de imagens e estruturas oníricas em que não há uma preocupação com a transparência da linguagem, portanto filmes “opacos”¹¹.

Em filmes como esses, os temas influem não só na dramaturgia como na construção da imagem em todos os aspectos da cinematografia: fotografia, montagem, uso do enquadramento e trilha sonora, ajudando a construir uma sensação de estranhamento através de algum nível de distorção.

Nesse sentido, além dos exemplos já citados anteriormente, vale mencionar a trilogia *Matrix* (*The Matrix*, Andy e Larry Wachowski, 1999)¹², um filme cabal para entender essa busca por um despertar/lucidez, mas que já foi amplamente estudado, não entrando no corpus

⁹ No discurso do XXIV Congresso Brasileiro de Comunicação-2001 Arlindo Machado indica que conceito de “cinema `clássico´...começou a se mostrar problemática quando as atenções se voltaram para um número imenso de filmes comerciais e hollywoodianos que não referendavam o modelo (os musicais principalmente)”. Portanto um conceito a ser utilizado sem generalizações.

¹⁰ XAVIER, Ismail. O discurso cinematográfico: *opacidade e transparência*. Transparente se refere a linguagem clássica que não quer se fazer notar para não interromper o espetáculo.

¹¹ Ibidem. Opacidade se refere a filmes que intencionalmente exibem o dispositivo e quebram a fruição do espetáculo.

¹² Ainda que não integra o *corpus* de análise deste trabalho, há inúmeras análises sobre esse filme, algumas das quais tratam exatamente dessa temática, a exemplo de

da análise presente.

Em filmes com essa temática, os personagens se encontram presos na própria subjetividade, seja numa alucinação, num sonho, na Matrix (realidade virtual), no Maya (ilusão) dos budistas, numa espécie de confinamento em um labirinto de espelhos.

Ainda nessa perspectiva, são analisados os procedimentos estéticos e narrativos de alguns filmes do cineasta espanhol Luis Buñuel, filmes surrealistas ou de inspiração/efeito surrealista. Tal análise se encontra no capítulo em que procuro observar a ruptura do cineasta com o cinema clássico e a convivência de dois universos paralelos na mesma cena – uma aplicação concreta, na linguagem audiovisual, desse sentimento de estranheza, muito de acordo com os preceitos do movimento surrealista.

Um dos movimentos de vanguarda da primeira metade do século XX, o surrealismo propunha aos artistas a livre expressão de ideias, dando vazão aos impulsos da vida interior sem refreá-los com nenhum tipo de restrição. Sugeriu a expressão do subconsciente, dos sonhos e das fantasias, pregando a livre associação de ideias.

No cinema, a linguagem clássica não daria conta nem política nem artisticamente das expressões propostas pelo surrealismo, à medida que as bases do cinema convencional são as relações de causa e efeito e a simplificação dos personagens e do mundo que os cerca. Nenhuma questão proposta num filme clássico deve sair sem uma solução, por exemplo. Em última análise, há um contraponto entre o clássico e a visão surrealista, como se pode verificar no *1º Manifesto Surrealista*, escrito por André Breton, em 1924: “A mania incurável que consiste em reduzir o desconhecido ao conhecido, ao classificável, só serve de entorpecer os cérebros” (BRETON, 2001, p.22).

O desafio que suscita essa dicotomia entre o clássico e a vanguarda é o desenvolvimento, no game, de uma narrativa multilinear, que não seja totalmente didática e não sirva para “entorpecer cérebros”.

Nessa direção, recorro ao dramaturgo sueco August Strindberg, que apresenta um resumo do que considera como imperativo no seu processo de criação e que vai ao encontro das minhas intenções no desenvolvimento deste projeto:

(...) formas desarticuladas, mas aparentemente lógicas de um sonho. Qualquer coisa pode acontecer, tudo é possível e provável. O tempo e o espaço não existem... a imaginação tece novos padrões: uma mistura de memórias, experiências, fantasias, absurdos, improvisações. Os personagens dividem-

se, dobram-se multiplicam-se, evaporam-se e condensam-se, são difusos e concentrados. Mas uma só consciência domina a todos. (STRINDBERG, apud BENTLEY, 1991, p.128)

Para ilustrar a problematização do cinema enquanto linguagem de sonhos e os limites dessa comparação entre cinema o sonho – este visto como quase pejorativo, sinônimo de artificialismo e ilusão –, no capítulo das análises fílmicas também darei conta do aspecto da linguagem na obra de Jean-Luc Godard.

O estudo das peças audiovisuais terá como modelo a análise fílmica e a investigação de símbolos, como a realizada por Eduardo Peñuela Canizal (2010) em seu *El osculo encanto de los textos visuales* livro em que analisa com instrumentos da psicanálise e do surrealismo o filme *Morangos Silvestres* (1957) de Ingmar Bergman, como representação audiovisual do inconsciente do cineasta.

Peñuela, brilhante acadêmico deste departamento, infelizmente veio falecer em 2014. Tive a oportunidade de participar de sua última turma ministrada na pós-graduação e posteriormente o convidei para participar da banca de qualificação dessa dissertação. Sua perspicácia e raciocínio nada óbvio me influenciou diretamente em muitas das minhas escolhas.

No mesmo espírito, analisarei estruturas míticas, arquetípicas e de inconsciente coletivo das histórias, com base nos conceitos de Carl Gustav Jung, Sigmund Freud o recorte e ampliação feitas por Joseph Campbell, e a aplicação dessas ideias por Christopher Vogler.

Tal procedimento será complementado pela leitura de um referencial teórico relacionado a hipertexto, cybercultura, *Interactive storytelling*, imersão e identificação do espectador com o espaço e o avatar, além de multilinearidade e interatividade – esta última definida por Arlindo Machado como “(...) possibilidade de resposta autônoma, criativa e não prevista pela audiência” (apud WILLIAMS, 1990, p.139).

Outro aspecto a se levar em consideração em relação à interatividade do objeto de pesquisa é o estudo da experiência do usuário – que já não é o espectador passivo do cinema e das mídias mais antigas.

Nesse contexto, a experiência com alguns jogos eletrônicos é essencial para compreender uma série de elementos que a linguagem puramente cinematográfica não dá conta em suas fronteiras. É preciso ter em conta, na experiência do jogar, o uso do espaço, os links que levaram a outras fases, a resolução de enigmas e missões e a progressão dramática adquirida pela experiência dos avatares.

Esses jogos pertencem ao gênero de suspense e mistério e têm em comum a imprecisão da identidade do personagem, além de mobilizar eventos que se passam na memória ou nos sonhos. O título principal analisado nesse sentido é o jogo McGee's Alice e Alice Madness Returns no capítulo 5.

A literatura relacionada ao mundo dos videogames é bastante vasta e abrange tanto manuais de escrita quanto pesquisas teóricas. Vários dos materiais teóricos com que me deparei sobre o mundo dos games debatem a tensão que há entre narrativa e interatividade. Muitos autores acham que a qualidade da narrativa é o segredo do sucesso dos jogos; outros, como o *designer* de games Juul, pensam o contrário: “Os prejuízos demonstram que o consumidor não quer uma experiência cinematográfica, mas uma experiência de jogabilidade de qualidade” (JUUL, 1998)¹³.

Minha intenção no desenvolvimento do jogo é estruturar um universo ficcional coerente. O valor da experiência deve estar também na jornada, não só no impacto final. Essa ideia é sintetizada nas palavras de Arlindo Machado: “Mais do que chegar a um fim ou ganhar o jogo, o prazer destes trabalhos está na investigação infinita das suas possibilidades de desdobramento” (MACHADO, 1997, p.149-150).

A ideia é proporcionar um equilíbrio para não abrir mão da qualidade da experiência de fruição do usuário.

Apesar de não ter a intenção de construir a narrativa com rigor científico, é importante ter algumas noções teóricas sobre sonho e sonho lúcido. Para isso, lanço mão de uma bibliografia específica sobre o tema e questões adjacentes, no campo da psicanálise, da neurociência etc., fundamentado na ideia de que a sustentação da experiência em um jogo se dá pelo estabelecimento de regras que virão do aprofundamento teórico em relação ao tema de sonhos lúcidos.

Além disso, acredito ser de extrema importância acompanhar o debate atual sobre o tema. Nesse sentido, me filiei a duas comunidades¹⁴ dedicadas ao estudo dos sonhos lúcidos, as quais compartilham experiências na internet, pela descrição de sonhos classificados pelo nível de lucidez vivenciada. Essas experiências se constituíram em fontes ricas para o desen-

¹³ Cf. JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. *Digital Arts and Culture* conference, Bergen, Norway, November 1998. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html>. Acesso em:

¹⁴ www.dreamviews.com e <http://www.dreamershell.net/>

volvimento do conteúdo do jogo.

Conforme já salientado, parte da bibliografia especializada no assunto é composta de manuais que orientam como atingir o estado e galgar níveis de lucidez e habilidades distintas durante o sonho. A maior parte dos estudos pode ser encontrada no site da instituição californiana *Lucidity Institut*¹⁵.

O meu objetivo é filtrar todas as referências teóricas das bibliografias e estéticas dos filmes, artes *multimídia* e demais artes, com a finalidade de refletir sobre o uso das imagens e estruturas dos sonhos na construção de narrativas oníricas audiovisuais e virtuais.

¹⁵ <http://www.lucidity.com>

1 A MATERIALIDADE DO ONÍRICO

¿Qué es la vida? Un frenesí. / ¿Qué es la vida? Una ilusión, /una sombra, una ficción, / y el mayor bien es pequeño: / que toda la vida es sueño, / y los sueños, sueños son.

Pedro Calderon de la Barca, *La Vida es Sueño*

Sonhos são pensamentos que ocorrem durante o sono.

Luciano R. P. Jr.; Cesar Timolaria, *Medicina e Biologia do Sono*, 2008, p.227

1.1 SONHOS E O SAGRADO

Passamos um terço de nossas vidas dormindo e parte desses anos de sono que vivemos é preenchida por sonhos. Não é de estranhar que o tema dos sonhos tenha um papel de destaque em diversas atividades humanas desde a Pré-História. Há indícios que desenhos rupestres nas cavernas de Lascaux se relacionam a conteúdos oníricos:

Uma pintura datada de aproximadamente 17.000 anos atrás, pode ser a primeira referência humana sobre sono e sonho. Esse registro foi encontrado em Lascaux uma caverna no sudoeste da França (...) Numa das pinturas encontra-se uma cena onírica de um homem de cro-magnon com cabeça de pássaro (ROLIM apud BROWN, 2003, p.15)

Figura 2: Homem com a cabeça de ave (Lascaux, 15000-13000 a.C.)

Não é difícil imaginar que, no escuro das cavernas iluminadas apenas por fogueiras, os homens primitivos representassem em seus desenhos não só o dia a dia, as rotinas de caça e a relação com outros homens e animais, mas também o que seus olhos viam quando guardados atrás das retinas em noites de sono profundo, a exemplo da imagem zoomórfica encontrada em Lascaux.

Há diferentes posicionamentos sobre a cosmovisão dessa humanidade inicial. O antropólogo Edward B. Taylor opinava: “Toda a vida dos primitivos não era nada além de um longo sonho (...) o selvagem ou bárbaro nunca aprendeu a fazer a rígida distinção entre imaginação e realidade, a reforçar o que é um dos principais resultados da educação científica” (TAYLOR apud DELANEY, 2001, p.76).

Influenciado pela teoria da evolução de Charles Darwin e imbuído sempre de uma perspectiva eurocêntrica, Taylor supõe uma linha evolutiva que vai do politeísmo ao monoteísmo, a primeira atrasada e a última avançada. Ele interpreta a religião primitiva como um erro intelectual que provinha dos sonhos. Para Taylor, os povos primitivos confundem realidade subjetiva e objetiva (LONG, 1999, p.89).

Taylor cunhou o termo “animismo” para se referir à crença em seres espirituais que perpassavam todo mundo físico: de animais a plantas, dos rios e rochas aos astros. Hoje esse termo não é mais aceito pela antropologia, dada a complexidade de culturas e diferentes visões de mundo e práticas religiosas, no que diz respeito às culturas primevas (GAARDER, 2000, p.62).

O estudioso de religiões comparadas Mircea Eliade considera que culturas primitivas são mais perceptivas em relação ao mundo das formas naturais e essa abertura lhes permite experimentar o mundo como uma realidade sagrada, tudo revela uma dimensão do sagrado (LONG, 1999).

Eliade utilizou o termo “hierofania”, em que o sagrado não pode ser reduzido ao racional, irracional ou psicológico. O sagrado inclui toda forma de percepção, é uma experiência total. A integração de muitos aspectos aparentemente díspares e muitas vezes opostos em uma unidade é representada por meio do símbolo religioso que, por sua vez, provém de um mito:

Um mito é a integração de símbolos religiosos em uma forma narrativa. Mitos não só fornecem uma visão abrangente do mundo, mas elas também for-

nece as ferramentas para decifrar o mundo. Mitos embora possam ter uma contrapartida no ritual padrões. (LONG, 1999, p.89)

É possível especular que a narrativa onírica, em que os mitos estão fundados, é a narrativa original, antes da organização aristotélica que hoje é a regra. De alguma forma, estudar seus padrões é reencontrar uma forma essencial de organizar o mundo. Em alguma medida, é o resgate do sentido do sagrado:

Para aqueles que têm uma experiência religiosa, a natureza como um todo é susceptível de se revelar como sacralidade cósmica. Cosmos como um todo pode se tornar uma hierofania. O homem das sociedades arcaicas tende a viver tanto quanto possível o sagrado ou na privacidade dos objetos consagrados. A sociedade moderna habita um mundo dessacralizado (ELIADE, 2000, p.20)

O cotidiano era cercado de magia, todas as coisas tinham *anima* (alma, espírito, consciência) e não havia muita diferença entre o que se via na vida e o que se via nos sonhos. Nessa cosmovisão, os sonhos eram muito importantes; os xamãs, muitas vezes com o uso ritual de substâncias divinatórias, iam ao mundo dos sonhos para trazer respostas às questões, trazer cura e equilíbrio às comunidades:

Nas sociedades primitivas, as pessoas acreditam que nos sonhos entra-se em outro mundo, o do poder e dos espíritos. Esse mundo pode parecer tão real quanto o mundo real, ou ainda mais, e certamente é considerado um mundo mais poderoso. Os anciãos das tribos, os matriarcas, patriarcas, sacerdotes e curandeiros são convidados a interpretar os sonhos. Acredita-se que os curandeiros são especialmente habilidosos com os sonhos porque podem entrar no mundo dos sonhos através de estados de transe, ou de seus próprios sonhos, e recuperar almas perdidas, lutar contra espíritos maléficos, entrar em contato com ancestrais e descobrir significados no interesse do sonhador. (DELANEY, 2001, p.77).

Nesse sentido as noções de “real” e “irreal” estão relacionadas à relação que a humanidade estabeleceu com o fenômeno do sonho:

O que Tedlock percebeu, ao contrário de muitos dos seus predecessores, é que as pessoas nas sociedades primitivas, assim como em outras culturas, freqüentemente consideram o mundo visto no sonho tão ou mais real do que o visto no estado desperto. Ao mesmo tempo elas fazem uma distinção clara entre as realidades do sonho e as do estado desperto. Em qualquer sociedade, o que é considerado real e irreal é determinado pelas crenças religiosas e científicas dessa sociedade. (DELANEY, 2001, p.78)

Em algum momento da história, a integração entre a realidade onírica e a desperta se fragmenta.

Observando essa mesma situação, o filósofo alemão Friedrich Nietzsche, em *Humano demasiado Humano*, em contraposição a ideia do sonho e realidade objetiva como integradas afirma que:

(...) na época inicial da cultura, o homem acreditava que estava descobrindo um segundo mundo real no sonho, e a partir daí começou a origem de toda a metafísica. Sem sonhos, os humanos nunca teriam motivo para inventar essa divisão do mundo. A separação da alma e do corpo segue a mesma linha de interpretação de sonhos; assim como a ideia do corpo separado da alma, de onde surgiram todas as crenças em fantasmas e provavelmente em deuses também (...). (NIETZSCHE, 2005, p.35)

Nietzsche acredita que da percepção entre o estado do sonho e o estado desperto provém toda a metafísica, o que, para ele, diga-se de passagem, como antiplatônico, não era nenhuma vantagem.

A dualidade sonho-realidade – entendidas como instâncias opostas, como preconiza Platão, contrapondo mundo das formas e o mundo das ideias – não é uma visão que o filósofo alemão endossa. Em sua crítica ao platonismo, Nietzsche se relaciona mais com o pensamento hierofântico descrito por Mircea Eliade e, em especial, com a visão das religiões orientais, mais especificamente o budismo, do qual falaremos com mais detalhes ainda neste capítulo – vale ressaltar que alguns dos seus conceitos perpassarão toda a dissertação.

No entanto, há uma corrente de pensamento que acredita que a diferenciação entre os dois estados foi benéfica. Existiria uma correlação entre a evolução do pensamento humano e essa consciência da diferença entre estados, como aponta o antropólogo Irving Hallowell: “os seres humanos não poderiam ter evoluído sem fazer algum tipo de distinção entre as experiências do sonho e as do mundo físico desperto” (HALLOWELL apud DELANEY, 2001, p. 79).

Essa visão está mais de acordo com a visão científica ocidental que se iniciou na Grécia Antiga e que será abordada no tópico a seguir.

1.2 SONHOS E CIÊNCIA

Durante muitos séculos o sonho pertencia à categoria do sobrenatural e a ele era relacionada toda sorte de presságios e influências espirituais. Porém, desde a Antiguidade, há tentativas de relacionar os sonhos não somente à esfera do espiritual mas também ao campo dos fenômenos naturais.

Aristóteles acreditava que a sonolência provinha da evaporação dos alimentos no organismo (ROLIM, 2012). Mesmo sendo uma ideia estranha, ainda assim era uma explicação de ordem natural. Aristóteles também foi o primeiro a observar e a relacionar os movimentos dos olhos e dos músculos da face à acontecimentos internos do sonho, tanto de seres humanos como de animais (ROLIM, 2012).

Aristóteles acreditava que o movimento do sangue fazia surgir imagens nos sonhos e era descrente de que as imagens oníricas eram independentes da realidade objetiva:

Portanto, segundo Aristóteles, na melhor das hipóteses os sonhos poderiam refletir o mundo real, inclusive o estado do corpo físico, mas eram apenas imagens visuais que a maioria dos sonhadores confunde com a realidade. Aristóteles é considerado precursor do pensamento empírico, que mais tarde foi articulado por Francis Bacon (1561-1626). Este trouxe para o primeiro plano do pensamento ocidental a crença em que as evidências sistemáticas e empíricas eram o único segredo para obter um conhecimento confiável sobre o que é ou não realidade. (DELANEY, 2001, p.90)

Assim, a trajetória dos sonhos foi da visão completamente mágica ao extremo racionalismo. Mas, àquela altura, como os sonhos não podiam ser isolados, quantificados e estudados, foram relegados ao obscurantismo. Boa parte da experiência humana contida nos sonhos, no mundo ocidental, saiu dos holofotes da ciência.

A ciência só voltaria a considerar o sonho como importante com Sigmund Freud. A *Interpretação dos Sonhos* pode ser considerado como a pedra angular da psicanálise e a importância dos sonhos para essa ciência é fundamental – Freud utiliza o conceito de “inconsciente”, em que os sonhos têm um papel preponderante.

Nos sonhos, para Freud, há o conteúdo manifesto e o conteúdo latente – o conteúdos manifesto são as imagens que os sonhos suscitam e as tessituras narrativas que se apresentam, o que o sonhador consegue lembrar e descrever. Já o conteúdo latente seria o que está por trás

dessas imagens, a interpretação do sonho em si.

Freud compara o conteúdo manifesto com um hieróglifo a ser decifrado:

O conteúdo manifesto é dado como um hieróglifo; não uma paisagem pictórica mas uma ‘escritura hieroglífica’, para cuja solução temos que traduzir cada um de seus signos à linguagem das idéias latentes. Erraríamos de pronto se quiséssemos tratá-la apenas como imagens pictóricas e não como caracteres da escrita hieroglífica. (FREUD, [1900], 2007, p.516)

O hieróglifo, assim como o ideograma japonês, é construído com a justaposição (condensação) de imagens que resulta em outro significado. Isso se relaciona diretamente com o funcionamento da linguagem cinematográfica através da montagem descrita pelo cineasta russo Sergei Eisenstein.

A relação do sonho com a linguagem cinematográfica será estudada em um capítulo à parte, mas recorro aqui a Eisenstein, como forma de ilustrar esse princípio de interpretação para relacionar o conteúdo manifesto (hieroglífico/ideogramático). Em *A Forma do Filme*, Eisenstein salienta: “Por exemplo a imagem da água e a imagem para o olho (em japonês) significa chorar; a figura de uma orelha perto do desenho de uma porta = ouvir”.

Evidentemente a “gramática” do sonho é muito mais complexa. Para Freud, o sonho está totalmente relacionado à infância, algum desejo infantil não consciente e reprimido. O sonho só se formaria quando algum evento do presente se relaciona com o passado (ALTMAN, 1971).

O aforismo mais popular de Freud sobre os sonhos é: “Sonhos são realizações de desejos”. E esse desejo se encontra na maioria das vezes reprimido – normalmente são desejos que não seríamos capazes de expressar em um ambiente social.

Freud batizou o mecanismo de repressão do inconsciente, ou conteúdo latente, de *superego* (super eu), o que se sobrepõe ao *ego*, de forma muitas vezes representada por figuras autoritárias, como o patriarca ou a matriarca. Por outro lado existe o *id*, elemento “selvagem” do *ego*, centro do princípio do desejo, que quer expressá-lo sem limites e sem censura.

O sonho é o território do *id*, onde ele se manifesta, onde o *superego* “baixa a guarda”, dando entrada a conteúdos dos quais o sonhador conscientemente não se dá conta ou não admitiria. Os sonhos permitiriam que a mente inconscientemente agisse sob a forma de imagens e pensamentos e desejos inaceitáveis. Por essa razão, tal teoria sobre sonhos foca

principalmente em símbolos que remetem a desejos sexuais. Por exemplo, qualquer objeto cilíndrico em um sonho representaria o pênis, enquanto uma caverna ou um objeto fechado com uma abertura representaria a vagina. Portanto, sonhar com um trem entrando em um túnel representaria uma relação sexual, entre outras imagens que podem ser mais ou menos óbvias do que essa.

O sonho é um fenômeno regressivo – retorna-se a estágios primitivos da infância, diminui-se o controle e a censura, o contato com o mundo exterior e, por consequência, o ego, impulsos antissociais e desagregadores são temporariamente abandonados. Esses seriam os sonhos que vem “de baixo” do inconsciente (ALTMAN, 1971).

Há os sonhos que vem “de cima” – estes seriam aqueles que se relacionam com os conteúdos diários superficiais.

O sonho está estruturado como um sistema de mensagem críptica:

Esses estados do conteúdo latente do sonhador, que vão do presente ao inconsciente em ordem de profundidade, corroboram a observação dos sonhos pela ciência. O primeiro sonho, fruto de um sono mais superficial, trata de questões do dia a dia, reminiscências do dia ou também podem se referir a um passado consciente (ROLIM, 2012).

O sono funciona através de ciclos, indo do estado semidesperto, ou sono leve, ao sono profundo, mais reparador; em seguida volta ao estado mais leve e, a seguir, ao profundo, e assim por diante, com geralmente seis ciclos por noite¹⁶.

O sono geralmente dura de 70 a 110 minutos por ciclo e é dividido em 5 estágios:

Estágio 1 (Sonolência) – Revezamos entre o estado desperto por cerca de 5 a 10 minutos e podemos ser despertados facilmente. Os olhos se movem vagarosamente e atividade muscular diminui.

Estágio 2 (Sono leve) – Os olhos param de se movimentar e as ondas cere-

¹⁶**Advanced Lucid Dreaming. The Power of Supplements.** How to Induce High Level **Lucid** Dreams. & Out of Body Experiences. Written By Thomas Yuscha, Lulu Interprises, 2006. (Tradução minha).

brais (flutuações da atividades elétricas medidas por eletrodos) tornam-se mais lentas, com ocasionais movimentos bruscos de ondas rápidas. A frequência cardíaca e a temperatura corporal diminuem.

Estágios 3 e 4 (Sono profundo) – Ondas cerebrais mais lentas chamadas ondas delta começam a aparecer, com intervalo de ondas rápidas (...) É muito difícil despertar alguém durante os estágios 3 e 4, o chamado sono profundo. Não há movimento dos olhos ou atividade muscular. Pessoas acordadas nesse estágio (...) sentem-se desorientadas por muitos minutos antes de despertar.

SONO REM (ou MOR - Movimentos Oculares Rápidos) – Durante o sono REM, a respiração é acelerada e irregular, os olhos se movem rapidamente para várias direções (...) as pessoas tendem a ter sonhos mais vívidos nesse estágio. (YUSCHA, 2006, p.24)

A própria constituição das fases do sono lembra uma narrativa vertical que vai do superficial ao profundo e isso será levado em conta na escrita dos níveis/fases do jogo LUCIDREAM.

De acordo com o Freud, o conteúdo latente do sonho se manifesta através de alguns artifícios – os quais me serão muito úteis na escrita do roteiro, na concepção de personagens, cenários e imagens:

- Condensação: fusão de duas ou mais ideias ou imagens mentais, como exemplo as figuras míticas: centauro, minotauro, sereia, esfinge e a multitude de criaturas que povoam a mitologia. Combinação de pessoas e coisas etc. É comparável aos neologismos, também muito comum em sonhos.
- Deslocamento: rápida transferência de uma ideia ou imagem para outra, metonímia “uma parte pelo todo”, uma relação de aproximação que pode ser distanciada, “deslocada” do sentido latente.
- Simbolismo: para a psicanálise (até então nesse momento de formação) a quase totalidade dos símbolos se relacionava com funções sexuais ou fisiológicas. Carl Gustav Jung ampliou a ideia dos símbolos, relacionando-os ao repertório religioso, filosófico e alquímico adquiridos no decorrer da história pela humanidade, como um depósito de símbolos pelo qual podemos ter acesso o que ele chamou de **inconsciente coletivo**.

Esses conteúdos e “estratégias narrativas” dos sonhos está presente tanto em sonhos convencionais como em sonhos lúcidos, assunto do tópico a seguir.

1.3 SONHOS LÚCIDOS, SONHOS CRIATIVOS

Para iniciar a discussão sobre os sonhos lúcidos, recorro a uma definição bastante simples, em linguagem científica, do Doutor em Psicobiologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) Sérgio Arthuro Rolim:

Sonho lúcido (SL) é um estado mental no qual o sujeito está consciente de estar sonhando durante o sonho (...) nossos dados de uma amostra de latino-americanos fortalecem a noção de que o SL é um fenômeno universal da espécie humana (2012, p.11).

Essa definição foi retirada do recente trabalho de doutorado “Aspectos epidemiológicos, cognitivos-comportamentais e neurofisiológicos dos sonhos lúcidos”, defendido em 2012, estudo pioneiro no assunto, no Brasil, tendo como orientador o neurocientista Sidharta Ribeiro.

À guisa de contextualização do potencial inovador do tema dos sonhos lúcidos, cito a chamada da entrevista dada à *Revista Trip* por Sidharta Ribeiro, do Instituto Internacional de Neurociências de Natal:

Assim nasceu o ambicioso Instituto Internacional de Neurociência de Natal. Orçado em 20 milhões de dólares, o dobro do custo da patriotada espacial e inútil que levou nosso primeiro astronauta ao espaço – mas com perspectivas muito superiores. Exemplo: saber como funciona o cérebro durante o sonho lúcido. Construir interfaces cérebro-máquina capazes até de controlar funções do corpo pela Internet. Ou, ainda, simplesmente, desvendar a língua falada por macacos (TRIP, 2006, s.p.)

A matéria indica uma certa euforia e novidade da pesquisa com sonhos lúcidos, colocada no mesmo patamar de pesquisas científicas de ponta e encampada por um dos principais centros de investigação do País.

Além de implicações científicas, os sonhos lúcidos (SL) trazem novas implicações filosóficas e estéticas. A consciência em meio ao sonho proporciona uma série de experiências que ainda demandam estudo. O próprio Sidharta estuda a relação do aprendizado com o sono e os sonhos, e talvez não tão casualmente lance mão do universo dos games. Em uma das pesquisas, ele utilizou um game de gênero *shooter*, Doom, relacionando o uso do jogo aos

sonhos e ao aprendizado.

Para uma abordagem mais ampla do fenômeno do SL, acesso o trabalho de Rolim, juntamente com os trabalhos de Stephen LaBerge, neurocientista americano, como principais bases teóricas deste tópico.

Apesar de ser fácil compreender o conceito de SL, para a maioria das pessoas é difícil conceber, na prática, como isso se dá – o que gera a impressão de se tratar de um tema quase esotérico. De fato, revisando a bibliografia disponível sobre o assunto, é possível observar que o limite de uma aproximação objetiva e a mistificação quase ocultista sobre os SL é muito tênue, como se se tratasse de um assunto para iniciados em alguma escola de mistério.

Por isso a opção, aqui, por pesquisadores que têm tanto formação científica quanto interesse pelas implicações do fenômeno em outros âmbitos, abertos às implicações humanas da experiência: registros históricos, práticas religiosas e implicações filosóficas.

Antes de tudo, sonhos lúcidos são sonhos, fenômenos psicobiológicos naturais intrínsecos da espécie humana (ROLIM, 2012).

O termo Sonho Lúcido é de autoria do psiquiatra Frederik Willems Van Eeden (1913), um dos maiores estudiosos do sonho. Lucidez nesse caso, é a capacidade de saber se está sonhando durante o sono. Nas próprias palavras Van Eeden: ‘... nesses sonhos lúcidos a integração das funções psíquicas é tão completa que o sonhador alcança um estado de perfeita consciência, sendo capaz de direcionar sua atenção e de realizar diferentes atos de forma livre espontânea e voluntária’ (VAN EEDEN apud ROLIM, 2012, p.3)

Os registros históricos que podem ser entendidos como o princípio das investigações acerca do SL no Ocidente remontam à Antiguidade Clássica: “(...) algumas vezes, durante o sonho, algo diz claramente para nós que aquilo não está realmente acontecendo” (ARISTÓTELES apud ROLIM, 2012, p.3).

A formulação de Aristóteles aponta para um aspecto fundamental no conceito de SL: o estranhamento (e a consequente dúvida sobre se é real ou não o que está ocorrendo no mundo onírico). Esse estranhamento é o princípio da consciência e da lucidez no sonho.

Dentro de um SL não apenas se tem a noção de que se está sonhando como também, a partir desse conhecimento, se pode interagir, co-criar com o inconsciente o conteúdo do próprio sonho. Essa interação se relaciona intimamente com a experiência de sistemas interativos de simulação narrativa dos jogos eletrônicos, discussão que será desdobrada mais adian-

te.

O primeiro registro efetivo do fenômeno se deu no baixo medievo com o filósofo cristão Agostinho de Hipona, o Santo Agostinho. O relato é consideravelmente longo, mas vale citá-lo, posto que contém elementos que se repetem nas narrativas oníricas que serão analisadas: “A primeira descrição de um sonho lúcido na história do Ocidente está conservada numa carta escrita em 415 d.C. por Santo Agostinho (...) Agostinho citou o sonho de Genádio, médico em Cartago (LABERGE, 1990, p.13).

No sonho Genádio, encontra um personagem descrito como um “jovem angelical”, que o interpela e lhe pede que o siga:

Genádio chegou a uma cidade onde ouviu um canto ‘tão delicadamente doce que sobrepujava tudo o que já ouvira’. Indagando a respeito da música, disseram-lhe que era ‘o hino dos abençoados e dos santos’. Nesse momento Genádio acordou, considerando tudo ‘apenas um sonho’.

Na noite seguinte sonhou de novo com o jovem, que lhe perguntou se conseguia reconhecê-lo. Quando respondeu: ‘Mas é claro que sim!’, o jovem perguntou onde o havia conhecido. A memória de Genádio ‘não conseguiu’ lhe dar a resposta adequada e ele narrou os acontecimentos do sonho anterior (...) o jovem indagou se aqueles fatos haviam acontecido durante o sono ou quando estava acordado.

À resposta de Genádio, ‘durante o sono’, o jovem continuou (...) socrático, declarando: ‘Você se lembra bem de tudo; é verdade que viu essas coisas enquanto estava dormindo, mas preciso lhe dizer que mesmo agora você está vendo no sono’.

(...) O sonho, agora lúcido, continuou, com o jovem perguntando: ‘Onde está o seu corpo agora?’ Tendo Genádio dado a resposta adequada, ‘na minha cama’, o inquisidor do sonho continuou a discussão: ‘Sabe que agora os olhos desse seu corpo estão confinados e fechados, e sabe que com esses olhos não está vendo nada?’ Genádio respondeu: ‘Sei’. Nisso, o professor do sonho chegou à conclusão do raciocínio, perguntando: ‘Então que são os olhos com que está me vendo?’

(...) Genádio permaneceu em silêncio e o catequista do sonho (exclamou) triunfalmente: ‘Pois quando está dormindo e deitado na cama esses olhos do seu corpo não têm serventia e não estão fazendo nada; no entanto, você tem olhos com os quais está me olhando, e sente prazer nessa visão; de modo que, depois da sua morte, quando os olhos do seu corpo estiverem completamente inativos, haverá em você uma vida que ainda estará vivendo, e haverá uma faculdade de percepção com a qual você ainda estará percebendo. Por isso, depois disto tenha cuidado com as dúvidas que abriga sobre a vida do homem continuar ou não depois da morte’ (AGOSTINHO apud LABERGE, p.13)

O primeiro detalhe que chama atenção nesse SL medieval – e que se repete como

padrão em muitos sonhos lúcidos e narrativas oníricas – é a presença de um personagem que demonstra ser um sonho a realidade na qual o sonhador se insere. Esse personagem é uma espécie de “professor”, que indica a Genádio, de forma didática, e neste caso “sofisticadamente”, através de perguntas, que ele está sonhando.

O segundo padrão é o reconhecimento, por parte do sonhador, de que se trata de um sonho, momento em que se dá a “iluminação” ou *insight* – introspecção, no sentido de literal: *in* (dentro) *sight* (visão). Aqui vale trazer também a etimologia da palavra “introspecção”: do latim *introspectio*, “ato de olhar para dentro”, de *introspecere*, formado por *intro-*, “para dentro” e *specere*, “olhar”¹⁷.

É como se o médico cartaginês Genádio abrisse os olhos ao seu mundo interno pela primeira vez despertasse; como na frase já tão gasta pela repetição nas redes sociais, atribuída a Carl Gustav Jung: “Quem olha para fora, sonha. Quem olha para dentro, acorda”.

Para manter o distanciamento de uma concepção espiritualista vazia, da sociedade de consumo, é possível ainda contar com a descrição simples e fenomenológica do budismo em relação ao processo de despertar/*insight*: trata-se do termo *vipassana*, do sânscrito “ver as coisas como elas realmente são”. É a ação de observar o mundo, a mente e o corpo em estado de atenção e de forma consciente, auto-observação, de novo, introspecção¹⁸. Essa habilidade de despertar e ser capaz de ser consciente do mundo ao redor é o que um sonhador necessita para ser lúcido/consciente.

A terceira característica que surge na narrativa de Santo Agostinho é a relação do sonho com a morte – a ser analisada mais detidamente no capítulo sobre o filme *Waking Life*.

O que a narrativa de Agostinho de Hipona tem de específico é postura em relação à morte, a ideia de que existe algo além do que se pode inferir na realidade objetiva. Se Genádio está vendo um mundo à sua frente, mas sabe que está de olhos fechados, com que olhos ele vê esse mundo?

Essa reflexão serve à intenção catequética de Santo Agostinho, como uma “prova”, por analogia, de que existe vida após a morte – o que se constata através da voz do “jovem angelical:

¹⁷ Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa. Versão 3.0 (CD_ROM). Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

¹⁸ DUFFY SM, Kevin. Eastern Meditation Techniques and Christian Spirituality: The Example of Vipassana. Disponível em: <http://www.acu.edu.au/__data/assets/pdf_file/0006/107466/Duffy_Eastern_Meditation_Techniques.pdf>. Acesso em : mar.2013.

(...) depois da sua morte, quando os olhos do seu corpo estiverem completamente inativos, haverá em você uma vida que ainda estará vivendo, e haverá uma faculdade de percepção com a qual você ainda estará percebendo (LABERGE, 1990, p.14).

Em outras palavras, se a consciência subsiste em mundo *inconsciente*, independente dos sentidos da visão e com a inatividade do corpo, como é o estado do sono (uma espécie de morte virtual), ela pode continuar existindo além da vida.

Um outro registro dos SLs através da história é citado por LaBerge, ainda nos domínios da cultura ocidental. Trata-se de um certo marquês d'Hervey de Saint-Denys, mais tarde descrito por Freud como “o oponente mais enérgico de quem procura depreciar o funcionamento psíquico nos sonhos” (FREUD apud LABERGE, 1990, p.17).

O marquês de Saint-Denys escreveu um livro que seria o primeiro manual de sonhos lúcidos:

No livro notável intitulado Sonhos e como guiá-los, publicado pela primeira vez em 1867 e traduzido recentemente para o espanhol em forma resumida, o marquês documenta mais de vinte anos de pesquisas de sonhos. Infelizmente parece que não é fácil conseguir a edição original; Freud menciona que não conseguiu uma cópia ‘apesar de todos os esforços’, com a consequência lamentável que o fundador da psicanálise nunca conseguiu mais que uma familiaridade superficial com as possibilidades de sonhar lucidamente ou de controlar os sonhos. (LABERGE, 1990, p. 20)

Com essa informação, pode-se apreender que Freud tendo conhecimento de ao menos parte do conteúdo do livro, tinha conhecimento sobre o fenômeno dos sonhos lúcidos o que é corroborado por uma passagem do Interpretação dos sonhos citado por LaBerge:

A primeira edição desse livro não fazia nenhuma referência direta aos sonhos lúcidos. Mas na segunda edição, publicada em 1909, Freud acrescentou uma nota:

‘há algumas pessoas que ficam muito bem acordadas durante a noite, quando estão adormecidas e sonhando, e que parecem, pois, ter a faculdade de dirigir conscientemente os próprios sonhos. Se, por exemplo, um sonhador deste tipo estiver insatisfeito com o rumo tomado pelo sonho, poderá interrompê-lo sem acordar e começar de novo em outra direção, como um dramaturgo popular pode, sob pressão, dar à sua peça um final mais feliz’. (1990, p.17)

O que chama atenção principalmente nessa nota do pai da psicanálise é a alusão à figura do “dramaturgo”, uma consciência criadora dentro do próprio sonho, ou entre outras

palavras, guardando as devidas proporções dos limites pré-estabelecidos pela narrativa, um “interator” como nos games, que de alguma forma tem influência nos acontecimentos da narrativa interativa através da faculdade de suas escolhas.

Finalmente no século XX pode-se ter comprovação científica do fenômeno dos sonhos lúcidos e foi uma descoberta do próprio LaBerge e sua equipe. Ao se dar conta do óbvio de que no sonho REM ou MOR (Movimentos Oculares Rápidos) o movimento dos olhos estavam livres de impedimentos, LaBerge imaginou que essa autonomia de movimento poderia provar a existência do fenômeno.

Ele relata uma experiência em que o sonhador descrevia movimentos horizontais com os olhos por 12 vezes seguidas. Ao despertar o sonhador comunica que sonhava com um jogo de ping pong e seus olhos/visão onírica seguia a bola de um lado a outro.

Ocorreu-me que, deslocando os olhos (do sonho) num esquema reconhecível, poderia ser capaz de enviar um sinal para o mundo exterior quando estivesse tendo um sonho lúcido. (...) Experimentei isso no primeiro sonho lúcido que registrei: desloquei o meu olhar de sonho para cima, para baixo, para cima e para baixo, até contar cinco. Tanto quanto soube naquela época, foi o primeiro sinal transmitido deliberadamente do mundo dos sonhos. (LABERGE, 1990. p.32)

Como parte de sua pesquisa de doutoramento na Universidade de Standford, LaBerge tornou-se, como sonhador lúcido, a cobaia de seu próprio experimento – evidentemente com outros pesquisadores, para certificar os sinais preestabelecidos antes de o pesquisador entrar em estado REM.

Depois de muitas tentativas e de engajar muitos outros sonhadores lúcidos, LaBerge teve sucesso em suas verificações. Nesse contexto, ele cunhou o termo *onironauta*, que foi utilizado em *Waking Life* (2001) e que também será utilizado no roteiro do jogo LUCIDREAM:

Demos a nós mesmos o nome de ‘onironautas’, palavra que cunhei com raízes gregas e que significa exploradores do mundo interior dos sonhos. Os resultados daquelas primeiras experiências formaram a parte mais importante da minha tese de doutoramento, que se intitulou *Lucid exploratory study of consciouness during sleep*. (LABERGE, 1990, p.30)

LaBerge produziu um artigo e enviou à revista *Science* (1980), obtendo o seguinte parecer:

É um relatório excelente e apresenta uma descoberta nova, que valida o ato de sonhar lucidamente em condições de laboratório. As implicações de sonhar lucidamente são interessantes e importantes e dessa descoberta poderia fluir um campo de pesquisa novo e importante. O relatório está escrito com bastante clareza e concisão e recomendo muito que seja publicado. (Science apud LABERGE, 1990, p.35)

Enfim satisfeitos os espíritos empiristas ocidentais, o fenômeno dos SLs estava provado. Entretanto, a tradição oriental, principalmente do budismo tibetano, desde o século VIII já desenvolvia técnicas e davam especial valor ao SL.

1.4 SONHOS LÚCIDOS NA CULTURA ORIENTAL – YOGA DO SL

Sobre todas as condições durante o dia, atenha-se ao conceito de que todas as coisas são feitas da substância dos sonhos e assim você perceberá a verdadeira natureza das coisas.¹⁹

A ocorrência dos sonhos lúcidos na cultura oriental é ainda mais presente e direta – uma das práticas de yoga do budismo tibetano é o chamado Yoga dos Sonhos. Trata-se de um conjunto de técnicas de meditação, cujo intuito é induzir a lucidez durante o sonho (ROLIM, 2012).

A principal diferença entre as visões ocidental e oriental sobre os sonhos diz respeito à dualidade e à oposição entre os estados desperto-sonhando. No Ocidente, a realidade objetiva/empírica tem o *status* de verdade, enquanto o sonho seria uma espécie de ilusão ou quimeras.

Para o budismo e para o hinduísmo, a ilusão “o véu de Maya” abarca tanto o estado desperto quando os sonhos e nos impede de ver a unidade de todas as coisas. Nesse sentido, os dois estados se equivalem. Na verdade, toda e qualquer dicotomia é fruto dessa visão embaçada pela ilusão, como em um velho espelho:

(...) tipo de compreensão expressa pelo conhecimento do espelho é uma forma de visão mística muito particular dos indianos. Ela é encontrada de maneira muito intensa na doutrina hindu de ‘maya’, que é o poder criativo e

¹⁹ Cf. The Yoga of the dream State, The Yoga of the Six Doctrines. Disponível em: <<http://home.earthlink.net/~gnosista/May499.html>>. Acesso em: mar.2010.

mágico da ilusão (...) Mas a natureza essencial de uma ilusão é que ela, na verdade, aparenta ser totalmente real; tem de ser convincente ou não poderá ser chamada de ilusão (FREMANTLE, 2005, p.126)

No budismo, seria a “sabedoria do espelho”, em que as coisas se mostram como elas são: apenas reflexos sem julgamento, apego ou aversão.

Então, sabendo que ela não é real em última instância, podemos tomar parte nela sem que sejamos tomados por ela. Podendo ser plenamente desfrutada como a expressão espontânea de uma realidade maior. Aquela aparência vívida da peça da ilusão é o que percebemos com o conhecimento do espelho. (FREMANTLE, 2005, p.126)

No livro *Tibetan Yogas of Dream and Sleep* (1993), o monge tibetano Tenzin Wangyal Rinpoche resume esse posicionamento relacionado aos sonhos:

O primeiro passo na prática dos sonhos é muito simples: devemos reconhecer o grande potencial que os sonhos ocupam na jornada espiritual. Normalmente o sonho é pensado como sendo “irreal”, em oposição ao real da vida desperta. Mas não há nada mais real que o sonho. Essa afirmação só pode ser entendida quando se considera a vida desperta tão irreal quanto quanto um sonho exatamente da mesma forma. Então pode-se compreender que a yoga dos sonhos se aplica a todas as experiências, tanto aos sonhos do dia quanto aos sonhos da noite. (WANGYAL, 1993, p.35)

A perspectiva de Wangyal vai muito além da teoria, e o livro em questão é um manual de técnicas para usar os sonhos e os sonhos lúcidos como uma prática espiritual e filosófica, com centenas de anos de prática ligada ao budismo tibetano.

A próxima subseção procede à descrição de algumas dessas técnicas, as quais serão utilizadas como elementos de habilidade dos personagens do jogo LUCIDREAM.

1.5 TÉCNICAS PARA SL

A **primeira técnica básica** no yoga dos sonhos é replicada por todos os manuais é tentar se lembrar dos sonhos. Para isso, usa-se uma espécie de *diário onírico*, no qual se anota tudo o que é possível recordar: detalhes dos personagens, do ambiente, da narrativa, texturas, sons, gostos etc.

A técnica budista consiste em meditar sobre o sonho ao acordar, o que nos manuais ocidentais foi substituído pelo registro do sonho; em qualquer uma das técnicas, refletir sobre o sonho é uma forma direta de ter consciência da diferença dos estados.

LaBerge aponta a importância do yoga dos sonhos para a cultura budista tibetana, como fator de busca de autoconhecimento:

Pelo menos desde o século VIII os budistas tibetanos dão valor especial ao sonho lúcido como meio de chegar à descoberta da própria pessoa. Tarthang Tulku escreveu que ‘pode ser uma grande vantagem perceber que um sonho é um sonho enquanto estamos sonhando’. Por exemplo, ‘podemos usar o que sentimos nos sonhos para desenvolver uma atitude mais flexível’ e ‘também para aprender a nos modificar (...) ilumina facetas da mente que antes estavam invisíveis e clareia o caminho para que possamos explorar dimensões sempre novas da realidade’. (LABERGE, 1990, p.40)

A segunda técnica básica, também muito simples, consiste em comparar o sonho com o estado desperto, notar o que se sente, o que se vê e o que se percebe quando se está desperto e quando se está dormindo. É o chamado genericamente de *reality check* – checar a realidade.

Trata-se, basicamente, de se questionar enquanto se está desperto: “Será que estou sonhando?”.

Esse raciocínio comparativo, pela repetição, leva a dúvida ao sonho – quando o sonhador faz o *reality check* dentro do sonho há maiores chances de se dar conta da imprecisão e do estranhamento do mundo onírico e *despertar* para a lucidez.

Carlos Castañeda, o controverso antropólogo que fez muito sucesso com seus livros nos anos 1970, sobre experiências com drogas divinatórias, em um dos seus livros popularizou uma técnica que viria a ser muito citada e utilizada por candidatos a sonhadores lúcidos: olhar para as palmas das mãos oníricas enquanto dorme.

O famoso xamã Don Juan, personagem criado ou descrito por Castañeda em *Jornada para Ixtlán*, indica para ele um procedimento para tornar-se consciente nos sonhos, como descreve Roberto Carricone, em *Castañeda em O Caminho do Nagual*:

O primeiro passo era olhar para as mãos enquanto sonhasse. Não é muito fácil conseguir isso, mas a técnica é essa. Quando dormir procure focalizar as mãos no sonho. Não há indicações precisas para isso. Apenas devemos olhar as mãos, que o resto vem por si só. Quem conseguir êxito nesta experiência entenderá o resto, pois é algo indescritível. Depois falou que o próxi-

mo segredo era olhar para as coisas, no sonho, e fixar-se nelas. A realidade do olhar passa a manifestarem-se (sic) quando a gente focaliza tudo o que vê no sonho. Quando as mãos começarem a mudar de forma, deve o sonhador mudar a direção dos olhos e escolher outro objeto de foco. Logo após deve tentar a olhar as mãos. (CARRICONDE, 2013, p.176)

A seriedade de Castañeda já foi posta à prova algumas vezes, assim como a veracidade de seu título de antropólogo. A posição de Laberge põe esses questionamentos em perspectiva, o que satisfaz aos interesses desta dissertação:

Quando faço uma palestra sobre o tema de sonhar lucidamente há sempre alguém que traz à baila o tema de Carlos Castañeda, geralmente mencionando o famoso incidente citado no livro *Journey to Ixtlán*, em que o personagem ‘don Juan’ ensina o personagem ‘Carlos’ a ver onde está a própria mão num sonho, ostensivamente como meio de estabilizar o fato de estar sonhando. Como ‘Carlos’ é sempre apresentado como um imbecil cheio de si, aprender a ver onde está a própria mão em qualquer lugar pode ser considerado um progresso. Já para a maioria dos outros candidatos a sonhar lucidamente, lembrar-se de ver onde está a mão poderia ser útil como pista de lucidez; mas, uma vez que se está lúcido, há muitas outras coisas interessantes a fazer. (LABERGE, 1990, p.35)

As “muitas outras coisas interessantes” citadas pelo pesquisador é virtualmente qualquer coisa que se possa imaginar, dependendo do nível de controle das técnicas:

(...) para quem sonha, lucidamente nada é impossível. Inspirado por ter percebido isso, você poderia voar para alturas jamais ousadas. Poderia querer enfrentar alguém ou alguma coisa que vinha evitando por medo; poderia querer ter um encontro erótico com o parceiro mais desejável que se pode imaginar; poderia querer visitar alguém muito amado que já morreu e com quem vem desejando conversar; no sonho, poderia procurar se conhecer melhor e aumentar a sua sabedoria. As possibilidades são infinitas (...) (LABERGE, 1990, p. 35)

A terceira técnica é de concentração em alguma imagem e objeto. A concentração, é um poderoso agente indutor de sonhos lúcidos (MUNIZ, 2001).

Pode-se utilizar qualquer imagem ou objeto, mas os monges tibetanos utilizam a letra “Ah” de seu alfabeto:

Geralmente, para praticar com um objeto usamos a letra tibetana Ah como objeto de concentração (...) é usada para desenvolver o foco. Outros objetos (...) – quase qualquer coisa. No entanto, é bom usar algo conectado ao sagrado se isso te inspirar. (WANGYAL, 1993, p.68)

(A letra tibetana é particularmente interessante esteticamente para ser utilizada no jogo.)

Figura 3: Letra Ah tibetana utilizada nas meditações

A **quarta técnica** básica é a INCUBAÇÃO ou INSERÇÃO de sonhos. Em inglês *inception*, mesmo nome do *thriller* estrelado por Leonardo DiCaprio e dirigido por Christopher Nolan em 2010. No filme, o personagem Cobb tem o trabalho de inserir ideias no sonho de um grande empresário para que ele decida dividir seu império entre seus filhos.

O conceito de incubação consiste em se concentrar em alguma questão, imagem ou qualquer coisa com que se queira sonhar, como a resolução de uma questão; trata-se de visualizar uma ideia e se concentrar intensamente antes de ir dormir, se possível escrever e utilizar objetos que lembrem o assunto com que se queira sonhar. Ao atingir a lucidez dentro do sonho, deve-se tentar fazer o que se propôs na incubação.

LaBerge descreve que uma amiga nunca pôde ir em suas conferências porque morava do outro lado do país e tinha medo de voar em avião. LaBerge a aconselha a utilizar o sonho para enfrentar esse medo. Ela o fez e foi exposta ao medo de forma simulada no sonho. Na conferência seguinte, sua amiga apareceu: tinha vencido o medo de avião (LABERGE, 1990).

Há uma grande quantidade de técnicas e artifícios para induzir aos sonhos lúcidos. A seguir, apresento duas técnicas, de forma resumida, além de algumas informações sobre equi-

pamentos e substâncias utilizadas para esse fim²⁰:

- **WILD** (Wake Induced Lucid Dream): Sonho Lúcido induzido acordado. Basicamente, consiste em dizer para si mesmo: “Terei um sonho lúcido”. Com essa técnica, é frequente ter “paralisia do sono”; se isso acontecer, é porque se está no caminho certo. O ideal é manter-se tranquilo até passar a sensação e poder continuar dormindo e aproveitar a experiência do SL.
- **CAT** (Cycle Adjustment Technique): Técnica de Ajuste de Ciclo. Desenvolvida pelo autor e sonhador lúcido inglês Daniel Love, consiste em ajustar os ciclos de sono e melhorar a consciência nos sonhos REM: acordar 90 minutos antes do horário de costume durante uma semana. Isso modificará o relógio interno. Com a realização adequada dessa técnica, verificou-se ser possível ter até 4 sonhos lúcidos por semana. Na semana seguinte, deve-se revezar o horário: em um dia acordar no horário costumeiro e em outro, 90 minutos antes. O condicionamento ao novo horário de sono possibilita ao sonhador chegar ao sonho lúcido.

1.6 DISPOSITIVOS PARA SL

Existem alguns equipamentos que prometem aumentar as chances de ter sonhos lúcidos.

- **Máscaras:** *REM Dreamer* é um exemplo de máscara onírica. Utiliza basicamente uma frequência luminosa constante que é modificada quando o sonhador entra no estado REM; essa diferença de frequência causaria um estalo de lucidez no sonho, fazendo possível o SL.

²⁰ Essas informações foram retiradas do site Sonhos Lúcidos (www.sonhoslucidos.com), um portal que contém um compêndio de informações sobre sonhos lúcidos em português.

Figura 4: Máscara onírica REM Dreamer Fonte: <http://remdreamer.com>

- **Aplicativos:** como exemplo de aplicativo, o **Aurora** é acompanhado de uma bandana que monitora a atividade cerebral do sonhador e reconhece quando este chega ao estado REM. O Dispositivo emite sinais, como *flashes* e ruídos, para induzir à consciência nos sonhos.

Figura 5: Aplicativo Aurora Fonte: <http://www.kickstarter.com/projects/iwinks/the-aurora-dream-enhancing-headband>

Outros fatores que podem induzir sonhos lúcidos são drogas – lícitas, como café e nicotina, e alguns suplementos, como galatamina, melatonina etc²¹; ilícitas, como LSD, ou divinatórias, como ayausca e sálvia divinorum.

Não é intenção deste trabalho discorrer sobre esse assunto; no entanto, essas substâncias poder ser utilizadas como inspiração para itens no jogo LUCIDREAM.

²¹ Advanced Lucid Dreaming The Power of Supplements How to Induce High Level Lucid Dreams & Out of Body Experiences de Thomas Yuschak AdvancedLD, Ltd, 2006

2 CINEMA COMO SONHO, GAMES COMO SONHOS LÚCIDOS

O sonho é um das metáforas mais persistentes tanto no estudo das teorias clássicas como modernas do cinema, portanto um critério orgânico de avaliação²²

Laura Rascaroli

Feche os olhos e veja.

James Joyce

2.1 CINEMA COMO SONHO

O sonho lúcido está para os games assim como o sonho convencional para o cinema. O cinema já foi comparado inúmeras vezes com a experiência do sonhar, uma vez que o potencial onírico da linguagem cinematográfica e o contexto experiencial em que o cinema se insere se fazem evidentes: o escuro da sala do cinema é um artifício da noite, Nix, e de seus filhos, Hipnos, deus do sono, e Morfeus, deus que molda os sonhos.

A linguagem popular já utiliza uma comparação inversa, descrevendo o sonho como uma espécie de filme que passa por nossa cabeça enquanto dormimos. A relação entre cinema e sonho também se dá no que se refere aos processos psíquicos de projeção e identificação: enquanto nos sonhos existe a projeção direta das figuras/personagens oníricas com o sonhador, tornando possível a fruição da experiência do sonho, no cinema existe a identificação com os personagens e situações construídas deliberadamente para que o espectador se projete na realidade fílmica.

O que se convencionou chamar cinema clássico é um tipo de cinema pautado por uma narrativa clara, na maioria das vezes linear, com começo meio e fim muito bem definidos. O desenvolvimento dessa linguagem teve como base uma impressão de realidade para se galgar um espetáculo contínuo, camuflando os vincos e as arestas do discurso cinematográfico, pensando-se numa fruição *natural* da narrativa.

²² “The dream is one of the most persistent metaphors in both classical and modern film theory, and is hence worthy of organic assessment” Cf. RASCAROLI, Laura. Like a Dream. A Critical History Of The Oneiric Metaphor in Film Theory. *Kinema*: a journal for filme and audiovisual media. Disponível em: <<http://www.kinema.uwaterloo.ca/article.php?id=141>>. Acesso em: jun. 2013. (Tradução minha).

O cinema clássico pretende ser o “espetáculo do real”, porém um “real” construído com a finalidade de produzir a identificação do público, deixá-lo confortável com a impressão de dominar e compreender todos os mecanismos desse mundo simples e sem muitas ambiguidades. Para isso, sempre se observam as regras de causa e efeito, de verossimilhança e continuidade. Dá-se uma visão privilegiada dos fatos, o melhor ângulo da situação representada.

Porém o artificialismo dessa linguagem só não é notada pelo hábito e pela exposição frequente a filmes convencionais, como se ao sonhar não nos déssemos conta do absurdo que se passa à nossa frente e só ao acordar, em retrospecto, temos noção da estranheza dos elementos do mundo onírico – nesse caso, uma relação “não lúcida” ou “inconsciente” com o filme/sonho.

Um discurso comum sobre a percepção do cinema clássico é que ele seria como um sonho construído com intuito de manter o caráter ilusório da linguagem, em detrimento do discurso e da narrativa – aqui, sonho é pensado como ilusão, artifício, quimera, em que o espectador está imerso como em sessão de hipnose.

Para entender as nuances do discurso cinematográfico, é possível recorrer aos conceitos de transparência e opacidade, trabalhados pelo crítico Ismail Xavier em *O discurso cinematográfico: a transparência e a opacidade* (2005). Do ponto de vista da linguagem, a transparência é entendida como um artifício para mascarar que há um discurso e um mecanismo na construção da narrativa cinematográfica. Quanto à opacidade, trata-se do momento em que algo se sobrepõe à narrativa, expondo o dispositivo e deixando claro que o que se apresenta aos olhos do espectador é um filme e há um autor que articula o discurso e a linguagem.

Essa opacidade é análoga à lucidez nos sonhos – quando se sabe que é um filme/sabe-se que é um sonho. Mais adiante, analisarei aspectos de filmes de Jean-Luc Godard e Luis Buñuel, a fim de para explicitar esse descolamento ou lucidez em relação à realidade fílmica/onírica.

A transparência da linguagem clássica deixaria o espectador na posição passiva, sem instrumentos para refletir e questionar sobre o espetáculo sem arestas e transparente que está na sua frente.

O cinema de vanguarda, em suas variadas formas, seria uma resposta para essa inconsciência na experiência do cinema. Nesse cinema, existe uma tensão política e também on-

tológica que busca um rompimento dos limites, uma cisão da ilusão para que os raios de alguma verdade reveladora venham à tona. E essa ruptura só pode ser feita à medida que o espectador tenha consciência/lucidez do sonho/cinema.

Isso já havia ocorrido com o teatro, na primeira metade do séc. XX, com a chamada “quebra quarta parede”, fenômeno estético que colocava em suspensão a ilusão do teatro burguês realista, a exemplo do teatro épico de Bertold Brecht.

No cinema de vanguarda, o espectador pode saber que o se passa à sua frente é um filme, podendo notar todos os elementos que querem manipulá-lo, aliciá-lo para determinada persuasão política, por exemplo.

A organicidade da metáfora cinema-sonho é tão clara que hoje até nos parece lugar-comum considerar o cinema como uma espécie de linguagem análoga à experiência onírica. Essa metáfora não é resultado de uma simples comparação – há implicações filosóficas que remontam a natureza da própria realidade, ontologia e ideologia que mais à frente será útil para pensar as implicações disso nos games, sempre tendo em conta a particularidade dessa linguagem.

No artigo utilizado aqui como base para essa reflexão, *Like a Dream: a critical history of the oneiric metaphor in film theory*, a pesquisadora de teoria do cinema Laura Rascaroli mapeia a relação metafórica do cinema com os sonhos, traçando um paralelo teórico com a psicanálise, ciência surgida na mesma época do advento do cinema:

Sonhos são produzidos pelo inconsciente do sonhador, enquanto o filme não é produto do espectador (...) o sonhador é, na verdade, um espectador do seu sonho (...) o ato de assistir a um filme é aproximado ao estado onírico em que o sonhador está consciente de que é um sonho, reafirmando e relembrando em sua mente de que ‘é apenas um sonho’²³.

Rascaroli cita Pier Paolo Pasolini e suas considerações sobre sonho e cinema. O sonho seria uma linguagem pré-morfológica e pré-gramatical, imagética; para isso, Pasolini cunhou o termo “im-signo”, imagens-signos, para definir a linguagem dos sonhos e da memória.

O sonho é predecessor direto do cinema e, por consequência, seria uma espécie de representação análoga do mundo onírico: “Todos os sonhos são séries de im-signos que têm todas as características de uma sequência cinematográfica: close-ups, planos gerais,

²³ Cf. RASCAROLI, Laura. Op. Cit.

etc.” (PASOLINI apud RASCAROLI²⁴).

A aceitação das convenções da linguagem cinematográfica hoje escamoteia a noção de arbitrariedade e *nonsense* que essa linguagem leva em si para poder existir, desde o seu elemento mais básico: o plano.

A interrupção de um plano geral para introdução de plano médio ou um plano próximo, os diversos ângulos, efeitos e truques são manipulações gritantes da realidade, só comparadas àquilo que os sonhos fazem – transformam o distante em próximo e vice-versa, além de toda sorte de manipulação que tem como objetivo tanto emular o cotidiano quando o oculto irrepresentável.

Ainda segundo Rascaroli, Sigmund Freud considerava o sonho como uma dramatização do pensamento em forma de situações visuais, enquanto Jung, precisando o conceito de “situações visuais”, considerava que nos sonhos havia “situações dramáticas” em progressão, que poderiam ou não ter resolução final.

O cinema já nasceu criticamente sob o signo de duas concepções: o da representação estética e o da representação psicológica²⁵. Ao mesmo tempo em que era considerado como uma linguagem que emulava a realidade objetiva, representava também uma realidade subjetiva: memórias, pensamentos e sonhos. Nem sempre se trata de representações literais dessas situações, mas se relacionando com a projeção dos desejos do inconsciente do cineasta ou do espectador:

O que pode ser dito sobre a convergência do cinema e da psicanálise? Na sua ‘Teoria do Cinema’ Francesco Casei identificou duas principais linhas de estudo sobre cinema: primeiramente a análise que objetiva descobrir o conteúdo latente de um filme, como um sintoma ou um sonho, utilizado como base para analisar o inconsciente do cineasta; segundo, a investigação psicoanalítica de certos aspectos do filme como aparato cinemático, por exemplo, o mecanismo psicológico que está em jogo no processo de ver²⁶.

Ao emular uma realidade simbólica, como fazem os sonhos, o cinema manipula e influencia o espectador/sonhador com seu discurso (latente ou patente), ainda que, em última

²⁴ Id. Op. Cit.

²⁵ Reporto-me à “Ontologia da Imagem Fotográfica”, de André Bazin, quando ele coloca em oposição a representação puramente estética, em que a arte tenta iludir mimetizando a realidade como expressão de seu duplo, e a psicológica, que representa a realidade espiritual e simbólica.

²⁶ RASCAROLI, Laura. Op. Cit.

análise, o espectador de um filme tenha uma certa autonomia – pode, por exemplo, sair da sala, enquanto nos sonhos não existe, a princípio (sem sonhos lúcidos), formas de evitar a exposição aos seus conteúdos.

Laura Rascaroli cita também Baldry e a famosa “teoria do aparato”. Para Baldry, os espectadores são como prisioneiros na caverna de Platão: eles veem somente sombras, que são na verdade projetadas por estátuas, o que é o mesmo que dizer que não é a realidade, mas a reprodução da realidade. Projetando as sombras, o cinema cria a mesma sensação ou efeito de “mais do que o real” que se experiencia em sonhos.

Baudry também acredita que as condições típicas da situação cinemática (a passividade e a imobilidade do espectador, a falta de prova da realidade e a escuridão do auditório) são razões porque o aparato cinematográfico quase cria uma alucinação. Mais do que isso, ele acredita que o funcionamento do aparato cinemático reproduz com fidelidade o aparato psíquico do sono. Os efeitos visuais e sonoros que corroboram a construção desse mundo atraem a atenção irresistivelmente através dos sentidos, analogamente à simulação da realidade dentro de um sonho.

Em um dos artigos clássicos da teoria crítica do cinema, “A ontologia da imagem fotográfica”, André Bazin pondera que o cinema, enquanto arte, retém a vida e para o tempo, sendo o substituto mágico representado pelas pirâmides, como artifício para “vencer” a morte: “Criar um universo a imagem do real dotado de um destino temporal autônomo” (BAZIN, 1991, p.18).

A arte se modifica com a invenção do primeiro sistema mecânico científico: a perspectiva a câmera escura de Da Vinci, que dava ao artista a possibilidade de expressar a ilusão de um espaço. Os objetos podiam agora se situar como em nossa percepção direta, em três dimensões. A quarta dimensão seria a representação do movimento, a expressão dramática do instante possível no cinema. Para Bazin, o cinema sugeria a vida; a perspectiva do autor está longe de ser cientificista – Bazin acredita em uma metafísica no cinema. Ao falar da realidade, Bazin fala da realidade última além das formas, algo na representação do movimento denota o sagrado, assim como a experiência do sonhar para os xamãs.

A verdadeira arte, para Bazin, deveria ter um aspecto espiritual, essencial: “O verdadeiro realismo exprime a significação e concreta o essencial do mundo (...) o pseudo-realismo se contenta com a ilusão das formas” (BAZIN, 1991, p.19). Portanto, a imagem fotorrea-

lista não era condição para essa “revelação” da essência que buscava o crítico francês.

Como prova, considere-se o que ele pensa sobre a arte medieval, que não procurava copiar as formas de modo perfeito, e ainda assim seria um exemplo dessa arte realista verdadeira: “violentamente realista e altamente espiritual ao mesmo tempo” (BAZIN, 1991, p.20).

O cinema teria essa capacidade “mágica” de capturar a eternidade de um instante, embalando o tempo. “Cinema é a múmia da mutação” (BAZIN, 1991, p.21).

O cinema e a fotografia já satisfazem essa necessidade de ilusão da realidade e libera o artista do “complexo de semelhança”.

Essa discussão sobre a imagem fotorrealista e “complexo de semelhança”, principalmente de *hard games*²⁷, será importante no próximo tópico, dedicado aos games.

Um outro tema bastante central é a relação do espectador com a matéria fílmica. A maior parte dos artigos citados se baseiam nas ideias de passividade do espectador e a duplicidade negativa da imagem fílmica:

Cinema é descrito como uma imagem espelhada da realidade, por causa do mimetismo do seu realismo que parece um sonho. A conotação negativa dessa duplicidade provavelmente provem do preconceito contra a visão difundida em muitas culturas ocidentais, um preconceito de que a visão é uma atividade ilusória.

O mito da caverna de Platão, com o seu corolário da falácia da visão, não coincidentemente ocupa uma posição significativa nesses escritos. Esse ponto de vista implica na ideia de um perigoso deslocamento da realidade da parte do espectador, considerado como um escapismo consolador ou um instrumento de controle ideológico subliminar das massas.²⁸

Essa é a ideia defendida por muitos críticos e cineastas nos anos 1960 e 70, tendo como representante máximo o cineasta Jean-Luc Godard. Para Godard, o espectador era totalmente passivo em relação ao cinema clássico, assumindo um processo de regressão, quase em “posição fetal no confortável escuro do cinema”²⁹.

Segundo Rascaroli, é fácil refutar essa ideia:

²⁷ *Hard games* ou *majors* são as grandes produções da indústria dos games. Equivalem aos *block busters* no cinema. São jogos nos quais geralmente se investe muito dinheiro; são voltados ao grande consumo e aos *heavy gamers*, jogadores inveterados, que exigem cada vez mais

²⁸ RASCAROLI, Laura. Op. Cit.

²⁹ Id. Ibid.

Primeiramente, uma sala desconfortável ou pobre tecnicamente apresenta condições que dificilmente permitiria essa regressão descrita (o que invalida a generalidade de aplicação da teoria). Além disso, há muitas maneiras de ver um filme, e a maioria não se pode comparar com o que os promotores do sonho como metáfora descrevem. A maioria dos filmes agora é consumida pela televisão, que produz uma forma fragmentária, dispersa e interrompida, como, por exemplo, pela publicidade, o zapping, comida, telefone, internet, videocassetes, CDs, DVDs ou mídias similares oferecem as mesmas condições que a televisão com a adição dos efeitos de distanciamento produzidos pelo *fast forward*, pause etc. Por último, filmes contemporâneos constantemente nos lembram que estamos no cinema, pela reciclagem e citações de outros filmes e produtos culturais³⁰.

Ainda sem entrar na ideia de interação, vale ressaltar que esse processo modifica totalmente a relação do espectador, agora interator, com a narrativa audiovisual a sua frente.

Rascaroli acrescenta:

Além disso, a dita tendência à regressão não é uma ocorrência óbvia, mesmo em um cinema bonito e confortável em que um filme clássico é projetado. Espectadores normalmente não alucinam, a não ser que estejam em condições físicas e emocionais muito particulares. Mesmo que demos um passo atrás e digamos como Baudry que eles ‘quase alucinam’, eu argumentaria que o espectador nunca esquece completamente de que eles estão no cinema. Certamente eles podem suspender esse conhecimento; podem acreditar nas imagens fílmica e serem profundamente afetadas por elas; podem se identificar fortemente com os personagens e situações e projetarem seus desejos secretos e medos na tela. Isso não significa que o espectador está completamente subjugado e a mercê do discurso fílmico. Eles sempre sabem que estão assistindo a um filme, e não a realidade; é o grau dessa consciência que varia os limites entre a crença e a desconfiança, percepção e ilusão, de fato, instável e muitas vezes cruzadas, mesmo que voluntariamente ou não³¹.

Tais considerações, se não invalidam ao menos diminuem a força da corrente de pensamento que compara cinema e sonhos, de forma negativa, sustentando o preconceito ocidental de que sonho é uma quimera, uma ilusão.

Para a crítica, a concepção sobre o espectador/sonhador também está equivocada:

Isso se deve a uma má representação do sonhador freudiano, que não é passivo e totalmente a mercê de sua mente inconsciente. Em uma passagem breve da *Interpretação dos Sonhos*, que muitas vezes é esquecida, Freud escreveu que ‘durante todo o estado do sono nós sabemos com certeza de que estamos sonhando, da mesma forma que sabemos que estamos dormindo’. Sonhadores, como espectadores, sabem que o que eles estão assistindo não é

³⁰ Id. Ibid.

³¹ Id. Ibid.

a realidade, mas a projeção de imagens na tela³².

Apesar de Rascaroli não falar diretamente sobre sonhos lúcidos, está claro que existe um paralelo e que diz respeito à consciência/lucidez do espectador visto como sonhador.

O que os sonhos e o cinema têm em comum, mais claramente, é se encontrarem no reino do desejo, da realização ou do recalque³³, de forma direta ou latente, através de metáforas, condensação, inversão ou representações simbólicas.

2.2 JEAN-LUC GODARD, O CINEMA CLÁSSICO, E O DESPERTAR DA VANGUARDA

... essa explosão tem que parecer real, isso não é cinema.

Personagem de Anna Karina em *Pierrot Le Fou* (1965)

Logo nos créditos iniciais de *Uma mulher é uma mulher* (*Une femme est une femme*, 1961) piscam três palavras que seriam algo como o rótulo do filme: “comédia, musical e Godard”. Ao assistirmos ao filme, percebemos que os rótulos “comédia” e “musical” não correspondem ao que ele é. Porém a palavra Godard contém dentro de si um significado que ajuda a entender as outras duas.

Jean-Luc Godard é o nome completo. Um cineasta-ícone, com seus óculos escuros e seu cigarro fumegante, é quase um ídolo pop. Símbolo da arte de contestação dos anos 1960, com sua profícua cinematografia, Godard obteve um efeito profundo no desenvolvimento da sétima arte e influenciou não só a sua geração como o próprio cinema norte-americano posterior. Até hoje, é possível ver a ressonância de suas experimentações.

Seu percurso começa com os primeiros anos como crítico e pensador das páginas da *Cahiers Du Cinéma*, revista que foi a linha de frente da crítica moderna francesa. Posteriormente, a direção de *Acosado* (*À bout de souffle*, 1960) permitiu a Godard aplicar boa parte das teorias que vinha formulando. Esse filme foi, junto com *Os Incompreendidos* (*Les quatre*

³² Id. Ibid.

³³ *Die Verdrängung* – O termo comumente traduzido como “recalque” é um conceito fundamental da psicanálise e que denota um mecanismo de repressão de conteúdos inconscientes incompatíveis com o Eu. O recalque pode vir a ser representado em sintomas neuróticos, atos falhos e sonhos (FREUD, 1996, p.135).

cents coups, 1959) de Françoise Truffaut, a bandeira do movimento denominado *Nouvelle Vague* (nova onda).

Como integrante da *Nouvelle Vague*, Godard lançava as bases para um novo pensamento em relação à autoria no cinema, questão central da “política dos autores”. A *Nouvelle Vague* valorizava alguns diretores e características do cinema norte-americano, em contraponto com a visão elitista do cinema francês de então.

O que interessava a Godard eram cineastas que tivessem uma visão particular em relação ao mundo. Em meio a uma cinematografia pautada pela padronização da linguagem e de concepção de mundo, Godard encontrou exceções, como Samuel Fuller, Otto Preminger, Alfred Hitchcock, Fritz Lang, Howard Hawks, entre outros.

Godard conhece em profundidade a história do cinema e utiliza esse repertório como inspiração e justificativa para suas empreitadas. Essa postura de estabelecer diálogo entre os gêneros cinematográficos estadunidenses e os cinemas reconhecidamente anticlássicos, como o soviético e o neorrealismo, tem a intenção de encontrar uma expressão na qual o discurso seja enxergado sem a cortina da invisibilidade clássica.

O cinema de Godard é crítico e expande os limites da linguagem em uma atitude conscientemente combativa e de ruptura.

Apesar disso os filmes da fase inicial têm uma postura didática de educar o olhar e a audição, ensinar cinema nos filmes. Mas, para isso, ele lança mão de artifícios de distanciamento e de não identificação do público.

Os filmes *Acosado*, *Uma Mulher é uma mulher* e *Pierrot Le Fou* (1965), que são da fase inicial, têm um conteúdo político menos acentuado do que os da fase seguinte.

Nos filmes citados, é possível apreender que Godard vive na linha tênue que há entre o apreciador nostálgico do cinema clássico, dotado de harmonia de um mundo perfeito, sem ambiguidades, e a constatação de que o mundo real, apresentado diante de seus olhos, está longe de ser perfeito. Apresentá-lo como um mundo harmônico seria um voto para a alienação.

Godard confessou que a proposta inicial de *Uma Mulher é uma Mulher* era que o filme fosse uma comédia musical, com atores cantando de um momento para o outro, como convém às normas do gênero. Mas ele achou que seria uma referência excessiva. No fim, a ideia que quis transmitir foi a sensação de estar numa comédia musical com todo o potencial

lúdico que esse gênero contém. Godard classificou o filme como “um musical neo-realista”, o que em si já é uma contradição.

O primeiro princípio para se entender esse diretor é saber que seus filmes não são puramente narrativos – são, antes, ensaios cinematográficos, passíveis a todo tipo de digressões. Godard não tem a preocupação clássica de contar uma história da melhor maneira possível, escolhendo os momentos mais representativos e mais didáticos, com a finalidade de causar reconhecimento por parte do público. Em vez disso, Godard quer apresentar o que normalmente num filme clássico seria acessório: momentos contemplativos, diálogos que não têm a finalidade de contar a história, digressões filosóficas etc.; mostrar ao público os vincos e as dobras do discurso cinematográfico. Desmontar o processo pelo qual a identificação é construída no cinema de gênero: essa é sua grande preocupação.

A estética de Godard é bastante despojada: em seus filmes, é possível notar trepidações de câmera, falta de continuidade, quebra de eixo, contra-planos sem a angulação considerada como correta, *flair* (reflexos de luz da lente na câmera), como em *Acossado*, em que Jean Steinberg se olha no espelho e um *flair* corta o plano em dois.

Com isso, Godard procura uma imagem oposta à imagem eugênica do cinema clássico, tanto quanto a eugenia e a pureza do mundo interno das histórias clássicas.

O cinema clássico é conhecido por uma precisão no roteiro e na decupagem, o que deixa pouco espaço para elementos do acaso. No cinema industrial, isso é imprescindível. Godard pensa direção de uma maneira mais lúdica e improvisada, e o experimentalismo e as improvisações cabem na construção de seus filmes. Esse procedimento explica, em parte, a utilização de planos longos, obrigando o público a pensar nas condições intrínsecas à realização do próprio filme.

A sua decupagem se aproxima muito do tratamento com a linguagem que vemos em documentários. O câmera de *Acossado*, por exemplo, é Raoul Coutard, câmera de documentários do *Cinéma Vérité*. Essa modalidade de cinema incorpora a atuação do acaso, a câmera é mais livre (câmera na mão), a montagem é mais ágil e há a busca de uma veracidade e um *mise-en-scène* menos artificial. Nesse sentido, se aproxima do neorrealismo, em que a naturalidade das ações prosaicas e os planos longos esvaziavam o drama convencional, na tentativa de dar melhor veracidade aos problemas expostos.

A continuidade é um dos principais artifícios de coesão da linguagem clássica. Em

Godard, a continuidade é posta à prova, e a “naturalidade construída” do *raccord* clássico é desconstruída pelo *faux raccord* (falsa continuidade). Algumas vezes, essa quebra de continuidade pode andar em consonância com a história, respeitando uma certa continuidade que seria dramática ou poética, como, por exemplo, a montagem rápida ao som da *voz off* de Michel Poiccard no carro, logo no início do filme. A montagem descontínua temporalmente aqui se relaciona com o ritmo do discurso interior do personagem.

Algumas vezes, a continuidade é quebrada bruscamente sem a menor explicação, sem aplicação com a história, como no momento em que o policial está interrogando a personagem Patrícia, em *Acossado*, e duas coisas opostas ocorrem. Primeiro, ela diz que não conhece Michel e *está sem óculos*. Há o contra-plano, em que o policial diz para não brincar com a polícia francesa; segue-se um plano que não respeita as mais básicas regras de continuidade: a atriz *está de óculos*. Seu discurso é totalmente oposto: ela diz que conhece Michel e dá mais detalhes do paradeiro do procurado numa linha de atuação que lembra uma *femme fatale*. Não há um plano intermediário que mostre sua mudança de postura, ou, o que seria de esperar, um plano em que a víssemos colocar os óculos. O plano descontínuo nos salta aos olhos e não nos deixa ficar isentos da ambiguidade apresentada.

No cinema clássico, os dramas são extenuados pelo uso de música emocional, que se trabalha de maneira pleonástica em relação à atuação e à decupagem. Em Godard, os diálogos são menos impostados e normalmente são ditos sem intromissão de comentários musicais que aumentariam a proporção do drama.

No som, vários procedimentos de ruptura são notados. Intromissões sonoras são utilizadas para marcar climas, como é o procedimento usual, nos remeter à tradição clássica ou nos introduzir em falsos climas. Todos esses procedimentos estão presentes em *Acossado*, com sua música de filme policial. Algumas vezes, o filme nos dá falsas pistas de algo que acontece de fato, nos ilude com o esvaziamento de acontecimentos que justifiquem a música, com cenas prosaicas.

A ideia de que no mundo real não há trilha sonora é de onde surgem os artifícios irônicos que Godard utiliza em suas aulas de cinema. Há um momento em *Acossado*, quando Michel aponta o revólver para o sol, em que ouvimos tiros, apesar de ele não atirar. Um exemplo ainda mais contundente é o uso da música em *Pierrot le Fou*.

Há uma sequência em que o personagem de Belmondo (Ferdinand) está em um cais e

há um senhor sentado a seu lado, o qual começa a travar uma conversa sem a menor aplicação para a história. O homem conta uma história pessoal, de um relacionamento que teve e que se acabou.

Toda vez que ele ouvia uma música ele se lembrava desse fato. O espectador ouve a música, mas Ferdinand, no universo do filme, não a escuta. Essa atitude de Godard tem como finalidade, exibir que uma música que aparece num dado momento num filme é uma convenção que já está cristalizado e o público não se apercebe.

Outra manifestação de quebra da quarta parede cinematográfica é o personagem olhar para a câmera e comentar alguma coisa para o público, como numa cena de discussão no carro em *Pierrot Le Fou*, em que Marianne pergunta: “Com quem você está falando?” Ferdinand responde olhando para a câmera/público: “Com eles ali”. Ou em *Acossado*, quando Michel nos diz, olhando para a câmera: “se não lhe agrada o mar, a cidade, ou a montanha então vá para p...”. Godard nos inclui no processo cinematográfico, nos mostrando a janela antes inexistente no cinema clássico.

Nos filmes de Godard, transparecem as mudanças de comportamento da sociedade que ocorriam na década de 1960, promovidas por intelectuais e jovens descrentes dos valores tradicionais que foram sendo corroídos depois da 2ª Guerra Mundial.

A construção de suas personagens não obedece às regras de simplicidade psicológica dos filmes clássicos. Enquanto nos clássicos de forma geral os personagens são bem marcados em termos de bem e mal, e deve agir de acordo com os seus preceitos do gênero em que está inserido. No cinema de Godard as personagens são mais livres, passíveis de inquietações e ambiguidades concordantes com as ideias libertárias do existencialismo e as revisões de valores dos anos 1960.

Na sua galeria de personagens entre outras características, vemos mulheres que conquistaram sua independência sexual e tem uma participação social ativa. É o caso de Patrícia em *Acossado*, que trabalha no *Harold Tribune*, tem o seu próprio apartamento e gerencia seu dinheiro e sua vida como lhe apetece.

São personagens que pensam a sexualidade de uma maneira mais natural, lidando com seus impulsos de frente sem escamotear. Como exemplo: A liberdade de escolha entre os dois homens de Anna Karina em *Uma Mulher é uma Mulher*. Personagens dotados de reflexão e escolha à medida que um mundo traçado por um gênero inexistente. As inquietações de

Ferdinand em relação à existência etc.

Jean-luc Godard é um cineasta controverso que optou pelo caminho mais difícil do cinema o caminho da insegurança em ter que se revolucionar a cada obra.

Para entender seus filmes, uns mais, outros menos, é preciso estar com os olhos e ouvidos sem nenhum preconceito e tomar uma dose dupla (com choro) de boa vontade, com a maquininha da reflexão/lucidez ligada.

Todo o novo é sempre estranho. Passado o estágio de estranhamento, a fruição desse sonho lúcido é completa como em David Lynch, Resnais e Antonioni...

Na metáfora do cinema como sonho nesse momento encontramos o filme de vanguarda, tanto o racionalismo e a radicalização da quebra do espetáculo por Godard, quanto à distensão de tempo de Antonioni, a manipulação do tempo em Resnais ou o Surrealismo irônico de Buñuel são metáforas para o sonho-cinema lúcido.

Como o sonhador que se depara com uma incongruência no sonho e nota que está sonhando o espectador aceita o jogo de linguagem do cinema de vanguarda, e já não é mais passivo (se é que algum dia o foi). Possivelmente terá outros olhos ao voltar a assistir filmes convencionais. A experiência de sonhar/assistir não mais será a mesma.

Mesmo que os sonhos e o inconsciente não sejamos como em Buñuel a busca estética de Godard, o cineasta desenvolve uma narrativa onírica baseada na descontinuidade e na quebra dos véus do sonho inconsciente, sendo impossível que o espectador não esteja atento ao fato de estar vendo como em um sonho lúcido que se observa tudo o que ocorre com olhos abertos.

2.3 O ONÍRICO CINEMA DE LUÍS DE BUÑUEL

A palavra liberdade é a única que ainda me exalta
André Breton

Em discordância com os preceitos desse cinema convencional, surgiu o que de forma geral é conhecido como cinema moderno. Esse cinema não é puramente a negação frontal dos princípios do cinema clássico. Cada cineasta moderno tem a sua maneira, postura e motivos para negar alguns ou todos os princípios do cinema clássico.

Buñuel é um cineasta distinto da maioria dos cineastas modernos, tanto nas intenções e preocupações, quanto no percurso e na cronologia.

Começou sua atuação durante os anos 1920 como crítico e, no fim dessa década, como cineasta, com o filme *Un Chien Andalou* (1929). O filme é a junção de um sonho de Buñuel com um sonho do pintor surrealista Salvador Dalí. Em 1932, fez também com Dalí *L'age D'or*.

Figura 6 e 7: Frames de *Um cão andaluz* (1929)

Fugiu para os EUA e lá entrou em contato com o cinema de indústria. Foi morar no México, onde teve que trabalhar em produções industriais pouco condizentes com sua personalidade.

Mais tarde, ainda no México, pode produzir filmes mais pessoais como *Nazarin*

(1958) e *Anjo Exterminador* (1962). Na década de 1960, foi redescoberto pela Europa, ganhou o prêmio de direção em Cannes e voltou a morar na França. Lá fez os últimos filmes da sua vida, os quais são, de certa forma, a síntese de sua proposta de cinema.

As preocupações mais importantes de Buñuel não são pura e simplesmente a pulverização da linguagem clássica. A demanda de Buñuel é outra. Como crítico, era um entusiasta do cinema americano pelo domínio e o frescor em relação à linguagem, como nesta crítica de 1927, sobre *Napoleon* (1927) de Abel Gance: “Os americanos nos deixam ver a essência do drama – ele não é mais que secundário – e quando efetuam qualquer idéia feliz, não se enganam jamais. Eles não a mostram nunca demais, pois seu modo de ser os conduz sempre mais longe” (BUÑUEL, 1927, s.p.)³⁴.

A ruptura de Buñuel com o cinema clássico está mais de acordo com os preceitos do movimento surrealista, do qual foi um dos fundadores. No conjunto das chamadas vanguardas estéticas do início do séc. XX, o surrealismo propunha a livre expressão de ideias, conforme já mencionado, e os artistas deveriam dar vazão aos próprios impulsos, expressando livremente suas ideias e sonhos, sem preocupação com as explicações convencionais da lógica racional.

A ideia do inexplicável é fundamental para entender a proposta de Buñuel. Ele quer exhibir o que sua imaginação suscita, coisas que nem ele mesmo sabe o que significa, elementos criados involuntariamente em sonhos, acordados ou não – o mistério, o que não podemos explicar, o que provém do domínio do “infundado”, o que talvez só possa ser especulado no domínio da psicanálise.

No filme *A Bela da Tarde* (*Belle de Jour*, 1967), há uma cena em que um turista japonês mostra o conteúdo de um caixa para os personagens, visão que é vedada ao espectador. A respeito disso, Buñuel fala: “Não sei quantas vezes me perguntaram, sobretudo mulheres: ‘O que há dentro da caixinha?’ Como não sei, a única resposta possível é: ‘O que você quiser!’” (apud COUTO, 2000, s.p.)³⁵.

O surrealismo tem como ideia fundamental a subversão do limite que há entre o real objetivo e o fantástico. É aí que reside o cinema de Buñuel. Ele cita Breton na conferência

³⁴ BUÑUEL, L. Napoléon, de Abel Gance. Trad. Juliana Fausto. *Cahiers d'Art*, n 3, 1927, s.p. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/20/napoleon.htm>>. Acesso em: jun.2013.

³⁵ Cf. COUTO, Geraldo. O cinema convulsivo de Buñuel. *Folha de S. Paulo*, 20/02/2000. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2002200003.htm>>. Acesso em jun.2011.

“Cinema: instrumento de poesia” proferida no México: “O mais admirável no fantástico é que ele não existe; tudo é real” (apud FERNANDES, 2012, s.p.)³⁶.

No domínio do cinema clássico, os elementos fantásticos podem eventualmente participar, previstos pelo gênero; mesmo assim, funcionam de acordo com a lógica interna, de modo que sempre se pode explicar a presença desse elemento. O tratamento dado é sempre diferencial em relação à representação do “mundo real”. Portanto há uma divisão clara entre o mundo objetivo e o mundo “maravilhoso”.

Em Buñuel, esse tratamento diferenciado para o incomum não existe. O estranho é sempre incorporado. Em *Via Láctea* (*La Voie Lactée*, 1969), a história se passa no séc. XX e, apesar disso, os andarilhos, personagens principais da história, entram em contato com várias figuras do passado, figuras religiosas, seres sobrenaturais, e não há nada para distanciar esses personagens da estrutura geral do filme. Também não há músicas para estabelecer o clima ou um tratamento diferencial na imagem.

Como um bom bebedor, Buñuel vê no absurdo o óbvio. O mundo ideal é aquele do sonho, ou dos bêbados, onde o mais ilógico e inusitado se articula. Um velório num restaurante (*Discreto Charme da Burguesia – Le Charme Discret de la Bourgeoisie*, 1972), uma avestruz perambulando pelo quarto (*Fantasma da Liberdade – Le fantôme de la liberté*, 1974), um bebê porco nos braços de uma cigana (*Esse Obscuro Objeto de Desejo – Cet Obscur Objet du Désir*, 1977). Tudo é improvável, mas nada é impossível, como em um sonho.

Sua atitude de vanguarda não o impede de pensar no diálogo com o público e na busca de uma linguagem que possa ser apreendida. Claro que isso não se dá em todos os filmes, mas esta é uma preocupação essencial na sua obra: a tentativa de não parecer difícil, confundindo o público com discussões sobre cinema no próprio filme.

As questões que quer discutir estão sempre no âmbito da narrativa, como ele bem expressa sobre o *Belle de Jour* (1967): “Num roteiro me parece que o essencial é o interesse mantido por uma boa progressão, não deixar nem um instante em repouso a atenção dos espectadores. Pode-se discutir o conteúdo de um filme, sua estética (se a tem), seu estilo, sua tendência moral. Mas nunca se deve entediar”.

A maior parte dos filmes do cineasta espanhol tem uma narrativa linear, de fácil

³⁶ Cf. FERNANDES, Raíssa. A realidade onírica de Buñel. Disponível em: <<http://projetosa2-20121manha-comunicacaoufmg.blogspot.com.br/2012/05/realidade-onirica-de-bunel-raissa.html>>. Acesso em: jun.2012.

acompanhamento, porém a significação e os temas discutidos não estão somente na história. Há um discurso disperso, que cabe ao espectador relacionar e, se possível, interpretar. Mas isto não seria, a princípio, a intenção de Buñuel: a de que se tenha uma conclusão racional definitiva, uma relação factual de causa e efeito. As possibilidades de interpretação estão no âmbito da suspeita e da especulação.

Buñuel tem uma atitude irônica, em consonância com o seu surrealismo, para subverter o inconformismo da sociedade. Essa ironia é acionada tanto no plano da linguagem quanto nos temas tratados e na atitude dos personagens. O clero, o exército, a burguesia, os guerrilheiros, todos são alvo de sua ironia.

Um procedimento muito comum nos filmes de Buñuel, para ironizar convenções da linguagem clássica, é o *flashback*, utilizado como uma digressão, não necessariamente importando para a narrativa. Em *Discreto Charme da Burguesia* (1972), isso fica muito evidente: três mulheres, personagens representativos da história, estão num café. De repente um tenente do exército chega até a mesa onde elas estão, pergunta-lhes sobre a infância que tiveram e depois passa a contar a sua própria infância. Buñuel para o curso da narrativa e se detém nesse *flashback*. Depois de contar a história, o tenente se despede e nunca mais o veremos. Mais tarde, a história para mais uma vez, agora para um soldado contar um sonho que teve. Isso também acontece em *Via Láctea* (1969).

O uso do som como objeto de subversão e significação tem, no cinema de Buñuel, um lugar privilegiado. Raramente ele utiliza música, a não ser quando diegética.

Em *O Anjo Exterminador* (1962), parece haver um relógio, algo ritmado em *continuum*, não importando a passagem de cena durante o filme todo; mas o som é muito baixo, não chega a atrapalhar a compreensão e, em primeira instância, nem chega a ser percebido.

Em *O Discreto Charme da Burguesia* (1972), edição de som por acaso feita pelo próprio Buñuel, em quase todos os lugares há uma ambiência de carros, que às vezes é tão baixo que parece ser som direto. Dá-se a impressão de estar sempre do lado de uma rodovia movimentada. Em momentos estratégicos o som, (barulho de trânsito, avião, carro de bombeiro, máquina de escrever) aumenta tanto que se sobrepõe aos diálogos das pessoas, sendo impossível escutar o que elas dizem.

Em *Via Láctea* (1969), há uma sequência em que os andarilhos estão assistindo a uma peça católica, ao ar livre, executada por crianças quando de repente se insere uma cena

de guerrilheiros marchando, como se fosse uma montagem paralela; mostra-se a cena dos guerrilheiros fuzilando o papa e, quando volta para a cena da peça, o som dos tiros ainda está presente. Um dos presentes pergunta: “O que foi isso? Tem um campo de tiro por aqui?” O andarilho mais jovem responde: “Não, não, fui eu. Eu estava imaginando que nós fuzilávamos o papa”.

No plano das imagens, em contraste com o cinema clássico, Buñuel utiliza muito o plano-sequência, em vez de picotar os planos em pequenas unidades de ação. Pans e correções também são procedimentos comuns. Raramente usa câmera na mão – os movimentos de câmera são precisos, acompanham a ação, entram em cômodos junto com os atores e vão de um personagem a outro sem ser notado. Isso denota a intenção de que o foco da atenção deve estar nos personagens e na história, e não no ato de realização.

Numa concepção baziniana, o plano-sequência é mais fiel à realidade, porque mostra a ambiguidade do mundo e a simultaneidade de ações, que podem ser contrastantes, e exibem o momento sem intervenções. Essa estratégia é muito importante no efeito de realidade que o diretor espanhol quer causar.

A *mise-en-scène* é natural, lembrando um pouco a decupagem neorrealista. São personagens em segundo plano, fazendo ações prosaicas, o que dá uma melhor impressão de realidade – algo de muita valia quando se contrasta com o aparecimento do elemento absurdo.

No que diz respeito à crítica social, o cinema de Buñuel vai do totalmente absurdo ao verossímil, de acordo com a ideia de que tudo faz parte do mesmo universo; assim, tanto um coronel do exército pode fumar maconha em público quanto as pessoas podem usar a sala de jantar para fazer as necessidades fisiológicas e um reservado para se alimentarem.

Há uma ironia cínica para caracterizar alguns personagens, como no diálogo do embaixador da imaginária República de Miranda, em “*O Discreto Charme...*”, com uma guerrilheira que tentou, sem sucesso, assassiná-lo. A ironia reside em distorcer o discurso político para dar lugar ao que verdadeiramente é: uma tentativa de sedução explícita: “No fundo pensamos igual, a bomba, a poluição, por exemplo, você é contra e eu também. É a favor do amor livre, também sou...” (enquanto passa a mão na perna da guerrilheira).

A ironia está ainda na simples exposição de diálogos verossímeis de personagens de setores da sociedade que quer criticar. Há, por exemplo, um diálogo de mesa, entre burgueses, que gira em torno de assuntos banais, algumas vezes chegando ao nível do ridículo. Buñuel o

faz sem ao menos descaracterizar os personagens – há uma leve impostação de voz, mas nada inverossímil.

Buñuel tem consciência de que o cinema é o espaço em que se dá maior atenção como amostra de algo real, em que os diálogos e fatos podem ser avaliados de uma melhor maneira do que na realidade, ficando a cargo do público o julgamento das ideias.

Buñuel foi um cineasta que acreditou numa expressão do invisível através dos elementos visíveis. Trata-se de um cinema simples, sem nenhum tipo de pirotecnia ou efeitos especiais. Buñuel elevou o *status* do cinema, de um mero expositor da realidade cotidiana para a transcendência e a expressão do “maravilhoso” do mundo onírico: “Bastaria à branca pupila da tela de cinema poder refletir a luz que lhe é própria para fazer explodir o universo (BUÑUEL, 1970 [1958], s.p).

2.4 ANÁLISE DE *WAKING LIFE*

Qual a história? Não há história, só pessoas, gestos, fragmentos de sensações, emoções efervescentes, enfim, a maior história já contada.

Escritor anônimo em *Waking Life*

O sonho é a projeção de nossa própria mente. Não é diferente da mente, assim como um raio de sol não é diferente da luz do sol. Não saber disso é se engajar no sonho como se ele fosse real, como um leão rugindo pra seu reflexo na que vê refletido na superfície da água. No sonho, o céu é nossa mente, a montanha é nossa mente; as fores, o chocolate que comemos, as outras pessoas, são todos reflexos de nossa mente voltando para a gente.

Tenzin Wangyal Rinpoche

Waking Life é uma produção de 2001, do diretor texano Richard Linklater, em parte baseada em seu primeiro longa-metragem *Slacker* (1991). *Waking Life* é um “inclassificável documentário, desenho animado dramático e seminário de filosofia”, de acordo com o crítico

do *New York Times* A. O. Scott³⁷.

O única categoria que o crítico do jornal estadunidense não apontou em sua definição é que *Waking Life* também é uma narrativa, uma narrativa explicitamente onírica.

A fluidez pretendida por Strindberg em sua dramaturgia onírica a “imitação da forma do sonho, desconexa mas lógica na aparência” parece ter sido atingida no filme *Waking Life*. tudo é fluído, líquido, as imagens estão em constante movimento dentro e fora das linhas que limitam os objetos ou os personagens, tudo se move como um barco ao sabor do mar.

A água é o símbolo do inconsciente por excelência e o filme se propõe a mergulhar no *zeitgeist*, o espírito do tempo, no inconsciente coletivo do final do século XX e início do XXI, não só a psicologia de uma personagem como seria o mais convencional numa narrativa mais clássica.

Richard Linklater lança mão da técnica da rotosopia para criar esse efeito de constante imprecisão. A rotosopia é uma técnica de animação que consiste em desenhar em cima de cada um dos frames de uma filmagem ou gravação prévia.

A seguinte figura é a patente de Max Fleischer para o esquema de Rotosopia, com os processos de filmagem e depois o desenho por cima da película.

Figura 8: Ilustração da técnica da rotosopia Fonte

³⁷ Cf. Critics' Picks - *Waking Life*. YouTube. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=X3u6LVHIGTk>>. Acesso em: mar. 2013.

A rotoescopia foi utilizado também por Walt Disney em 1937 no longa *Branca de Neve*, principalmente para animar o príncipe e obter um resultado mais naturalista dos movimentos.

No caso do filme de Richard Linklater, o efeito não é exatamente o naturalismo, porque os contornos da imagem fotográfica são frequentemente desrespeitados e as cores e as texturas saem dos limites de preenchimento dos objetos, dando uma impressão ambígua entre movimentos realistas e desenhos com traços que chegam ao abstrato.

Figura 9: Frame do filme *Waking Life*

A partir da imagem fotográfica, ou fotoeletrônica, porque todo o filme foi todo gravado com mídia digital antes do processo de rotoescopia, todo o tipo de manipulação e distorção para reforçar o conteúdo e a forma onírica é possível.

Na figura 2, retirada de uma das sequências de *Waking Life*, o personagem vai ficando cada vez mais transparente a ponto de perder totalmente os contornos e ser representado somente como um uma fagulha de luz; no plano seguinte voltam os contornos e toda a corporeidade do personagem.

A estratégia é a mesma utilizada na reconstrução “narrativa” que os sonhos fazem. A partir da realidade, o inconsciente elabora imagens-metáforas significativas que se relacionam com o conteúdo latente do sonho. No caso da imagem acima a metáfora é clara, a perda ou o questionamento da identidade, um dos temas principais de *Waking Life* que vamos nos aprofundar mais no decorrer desse tópico.

Muitas são as características que fazem com que *Waking Life* se distancie da narrativa clássica e se relacione com o cinema de vanguarda e seus procedimentos estéticos e narra-

tivos que destacamos anteriormente nessa dissertação.

Pode-se dizer que é uma narrativa líquida, mais uma dinâmica de fluidos do que um mecanismo que se concatena regido pela lei da causalidade.

Assim como *Slacker*, *Waking Life* perde o seu protagonista e segue outros personagens e situações, como um narrador onisciente que passeia pela cidade em planos aéreos, recolhendo de modo aparentemente aleatório personagens que imprimem raciocínios e ações não necessariamente relacionados com a sequência anterior.

É como se houvesse um “deus-narrador” ou “poeta rapsodo”, que se desloca para onde achar necessário para abarcar todos os aspectos do mundo ficcional:

Quem narra o mito? O poeta-rapsodo. Quem é ele? Por que tem autoridade? Acredita-se que o poeta é um escolhido dos deuses, que lhe mostram os acontecimentos passados e permitem que ele veja a origem de todos os seres e de todas as coisas para que possa transmiti-la aos ouvintes. Sua palavra – o mito – é sagrada porque vem de uma revelação divina.³⁸

Esse narrador é o narrador dos sonhos que pode se deslocar e se metamorfosear em qualquer personagem, discurso ou situação.

Em *Slacker*, logo no início, há um monólogo, em que um personagem interpretado pelo próprio Richard Linklater descreve um sonho para um taxista completamente desinteressado. O personagem explicita o procedimento filosófico e narrativo que se tornará ainda mais radical que *Waking Life*.

Todo pensamento cria uma nova realidade, cada decisão, as escolhas não realizadas existem como realidades paralelas:

Como em *O Mágico de Oz* que Dorothy considera os caminhos a seguir e escolhe um, mas só por pensar nos outros caminhos se formam outras realidades, estamos restritos a uma realidade e não vemos (...) o sonho é como uma abertura dessas realidades que ignoramos a existência (...).

A sede pela multiplicidade é o que impede de seguir uma só história em ambos os filmes. Mais uma vez, há uma relação íntima com narrativa baseada em alternativas que os games apresentam.

³⁸ Cf. PETRELI, Humberto Zanardo. Mito e Filosofia. Disponível em: <http://www.algosobre.com.br/filosofia/mito-e-filosofia.html>. Acesso em: mar. 2012.

Trata-se da história multiforme citada por Janet H. Murray Hamelet no *Holodeck* – O futuro da narrativa no ciberespaço. Murray cita a obra “Os jardins dos Caminhos que se Bifurcam”, de Jorge Luis Borges, como exemplo de narrativa multiforme:

Em toda ficção, quando um homem é confrontado com várias alternativas, ele escolhe uma em detrimento de outras. Na obra quase imperscrutável de Ts’ui Pên, ele escolhe – simultaneamente – todas elas. Assim ela cria vários futuros, vários tempos, os quais iniciarão outros que, por sua vez, vão ramificar-se em outros tempos. (MURRAY, 2008, p.6)

Em alguns momentos, o filme segue a lógica da coincidência, histórias relacionadas em diálogos são representadas como cena. Como em *Slacker*, a citação de um sonho em que um personagem vê uma pessoa ser atropelada e na cena seguinte uma mulher é efetivamente atropelada.

O acasual, aquilo que não é regido pelo nexos de causa e efeito, ou que aparentemente não é regido por essa lei, Jung denomina **sincronicidade**. A sincronicidade opera por outra lógica, a relação de coincidências significativas: “conexão inconstante através da contingência ou da equivalência ou significação (sincronicidade)”.

Em seu recente trabalho de mestrado, Rony Nathan Cohen, resume de forma esquemática os fundamentos do conceito de sincronicidade:

De modo esquemático pode-se dizer:

1. Uma imagem inconsciente alcança a consciência de maneira direta (literalmente) ou indireta (simbolizada ou sugerida) sob forma de sonho, associação ou premonição.
2. Uma situação objetiva coincide com esse conteúdo.

Uma vez que não se pode explicar a coincidência de modo causal, resta-nos admitir uma equivalência de sentidos.

A partir disso, é possível supor no inconsciente a existência de uma espécie de conhecimento ou presença a priori dos acontecimentos sem qualquer base causal. Isso, por sua vez, leva a crer numa unidade entre a psique e o mundo, o *unus mundo* (COHEN, 2013, p.30).

No caso de Linklater, ambos os filmes operam com as lógicas não cartesianas que se distanciam da causa efeito – multiplicidade e sincronicidade aproximando-se das texturas do onírico.

Waking Life começa com uma brincadeira de criança, conhecida no Brasil como “abre-fecha” e também como “cartomante de papel”. Trata-se de um espécie de “oráculo ru-

dimentar”, uma dobradura que lembra uma flor, com até oito possibilidades de escolhas.

Figura 10: Frame do filme *Waking Life*

Para a brincadeira, geralmente pintam-se cores na face externa da flor e palavras na parte escondida; essas palavras funcionam como respostas do oráculo. A dinâmica consiste em escolher um número, abrir e fechar a dobradura o número de vezes que se escolheu; a seguir, escolhe-se a cor e obtém-se o resultado.

No filme, uma menina faz essa brincadeira com o protagonista da história, que ainda é criança e, como nas tragédias gregas, nas quais a consulta inicial a um oráculo define o **destino** do protagonista, é o resultado do jogo que dá o tema central de *Waking Life*.

Figura 11: Frame do filme *Waking Life*

Figura 12: Frame do filme *Waking Life*

Considerando que não há um enredo muito definido, com conflitos dramáticos delineados como em uma tragédia grega, além da imprecisão em relação a estar ou não sonhando,

não é gratuito o aparecimento da palavra destino nesse exato momento: “sonho é destino.”

Após ouvir esse prognóstico, o garoto caminha pela frente da casa, observa um cometa que passa no céu e, de repente, começa a flutuar, segurando-se na maçaneta da porta do carro para não sair voando.

Esse momento e outros mais adiante no filme se relacionam diretamente com o universo da narrativa dos games, não só pelo mecanismo do jogo mas por sua principal característica, a alternatividade – no caso, uma representação de uma escolha.

Hipoteticamente, se o personagem houvesse dito outro número, a resposta seria diferente e as consequências narrativas também seriam diferentes.

Em seguida, o personagem acorda já mais velho, dentro de um trem, exatamente da mesma maneira como começa o filme *Slacker*.

Esse artifício de acordar é um muito usual em todas as narrativas que apresentam sonhos e é justamente o que marca de forma didática a dicotomia dormindo-acordado.

Figura 13: Frame do filme *Slacker*

Figura 14: Frame do filme *Waking Life*

Mas, como é usual também, esses despertares podem ser “falsos despertares” e, em algum momento, nos daremos conta de que estamos diante de um novo sonho, quando algo de estranho ocorre.

O espectador, já consciente desses artifícios, fica atento e se encontra em um estado de atenção em relação às ambiguidades.

O personagem principal, ao qual não se atribui nome, desperta sentado em sua poltrona em um ônibus em movimento e chega na cidade de Austin, Texas.

Durante todo o filme, ele perambula pela cidade, sem destino, encontrando diversos personagens que falam sobre os mais variados assuntos, de filosofia a religião, de sonhos a cinema, de relacionamento a ativismo político.

Mas nem sempre isso ocorre em encontros com o protagonista – sequências inteiras e personagens aparecem sem ter contato algum com o protagonista. A ideia do protagonista clássico de ser sempre o olhar privilegiado na narrativa cai por terra em *Waking Life* e *Slacker*.

Assim como o personagem de Linklater em *Slacker*, o personagem anônimo em *Waking Life* chega na cidade com um olhar estrangeiro e perambula sem saber para onde ir. Fala ao telefone com alguém enquanto observa uma bela garota sentada em um banco na estação rodoviária, mas não interage com ela. O personagem segue para fora onde pega carona com um peculiar “carro-barco”.

Figura 15: Frame do filme *Waking Life*

Mais uma vez, o elemento água se impõe na alquimia narrativa. O barco é um símbolo de transição entre mundos, que pode significar a entrada no mundo dos mortos ou no mundo do sonho-inconsciente, como os barcos funerários vikings em que o corpo dos reis e guerreiros eram levados; ou o barco do hades guiado por Careonte pelo rio que separa o mundo dos mortos do mundo dos vivos.

Mais adiante, é possível ver que o paralelo entre os sonhos e o mundo dos mortos tem um papel importante na narrativa.

No carro-barco está o próprio diretor Richard Linklater que, como um narrador e de

forma aparentemente aleatória, ordena ao motorista que deixe o protagonista anônimo, incerto de seu destino, na próxima esquina. O personagem pergunta onde é esse lugar e o motorista responde enigmaticamente: “Eu não sei mas determinará o desenrolar do resto de sua vida”; e antes dá o seguinte conselho: “A ideia é manter-se em um estado de partida mesmo ao chegar, economizam-se apresentações e despedidas”.

Não ouviremos mais a voz do protagonista até quase a metade do filme.

O personagem desce do carro, caminha um pouco e vê no meio da rua um papel. Abaixa-se e lê a seguinte frase: “olhe para direita”. Exatamente nesse instante, um carro vem em sua direção e, antes da colisão, ele desperta mais uma vez – mas agora ele é somente um desenho sem cores, como se fosse um rascunho e, à medida que desperta, volta a ter cores.

Vemos um pouco da vida cotidiana do personagem-sonhador e somos levados ao que aparentemente é a universidade em que ele estuda. Aí ocorre a primeira de uma série de encontros com personagens que explicam sobre filosofia.

Na aula, o professor discorre sobre de existencialismo – que, ao contrário do que se pensa, não é uma filosofia do desespero. De acordo com ele, Sartre afirma em uma entrevista que nunca teve um dia de desespero na vida. Algo como “a vida é sua para criar. É sempre nossa decisão sobre o que somos”.

Sem nenhuma explicação ou relação de causa e efeito, somos levados a um personagem que parece estar em sua casa e começa a falar sobre linguagem, sobre como as palavras são signos mortos e só adquirem vida na comunicação, e que toda comunicação é uma espécie de comunhão espiritual. Ironicamente, nesse trecho, o personagem não se comunica só escuta.

O recurso da animação ilustra o discurso da personagem, a exemplo do momento em que uma personagem fala “amor” e a própria palavra sai da sua boca, na forma escrita, como uma fumaça, e entra nos canais auditivos que aparecem no ar. A liberdade da linguagem onírica que presentifica ideias através de imagens é usada a todo momento.

Figura 16: Frame do filme *Waking Life*

Cada um dos monólogos que ouvimos são como provocações para que o personagem aja, mas ele continua como um mero espectador da vida, assim como nós, espectadores do filme.

Encontramos mais um personagem que raciocina sobre o paradigma da evolução geral baseada na competição pela sobrevivência em contraposição uma nova evolução não competitiva voltada ao indivíduo.

O personagem-sonhador volta para casa e vê que o seu relógio digital tem números inconstantes; ele se deita em sua cama e de repente começa a flutuar como se estivesse passando por uma experiência extracorpórea, ou projeção astral. Esse recurso dá à narrativa a liberdade de encontrar outros personagens e situações sem a mediação do protagonista silencioso, como se seu olhar se fundisse com o da câmera-narrador.

Essa estratégia desloca o **Eu** do personagem, em detrimento da experiência do **Outro**. Trata-se de um recurso comum em vários jogos, em que o interator pode controlar mais de um avatar, tendo como constante somente o universo narrativo do jogo e a sua própria subjetividade.

A câmera sobrevoa a cidade e entra em uma cena de intimidade no apartamento de um casal que está deitado na cama conversando. O casal é interpretado pelos atores Ethan Hawke e Julie Delpy, atores da trilogia do *Antes*, escrita e dirigida pelo próprio Linklater.

Figura 17: Frame do filme *Waking Life*

O personagem de Hawke comenta sobre a ideia de que sua mulher pensa muitas vezes ser “observadora de sua própria vida”, assim como o personagem-sonhador.

Ela imagina que sua vida fosse as memórias de uma velha senhora a ponto de morrer. A diferença temporal ou a impressão de tempo nos sonhos são bem diferentes da realidade objetiva. Com base nisso, toda uma existência pode ser vivida em poucos minutos em um sonho.

O personagem de Hawke cita Timothy Leary que, perto de morrer, dizia esperar por esse momento porque, com a morte do corpo, o cérebro teria ainda de 6 a 12 minutos de atividade. Esses minutos podem corresponder a toda uma existência humana.

Nesse momento, ainda não pensamos muito sobre o enredo da história, por se tratar de um filme-tese, em que as ideias importam mais do que os acontecimentos, mas essa informação sobre uma sonho pré-morte será importante para entender a narrativa.

A personagem de Delpy ainda continua seu raciocínio sobre a morte e chega ao tema reencarnação como uma expressão poética do inconsciente coletivo. Temos um bilhão de anos de memória evolutiva para usar como herança, tanto histórica quanto pré-histórica.

Completa-se o raciocínio pensando-se em uma “comunicação telepática” que acontece no mundo do qual fazemos parte mesmo que inconscientemente – o que explicaria todas as invenções inovadoras nas artes e nas ciências quase que simultaneamente; mesmos resultados em lugares diferentes sem haver nenhuma ligação entre si.

Cada um desses raciocínios se afasta de um mundo estritamente racional e estritamente científico – ou ao menos do paradigma científico antigo – e se aproxima da cosmovisão de diversas religiões, principalmente as orientais.

O próximo personagem que encontramos discorre sobre o livre arbítrio e a escolha –

se tudo é preestabelecido por Deus, pelas leis da física ou pelas imposições da sociedade, não existe espaço para a liberdade.

A questão do livre arbítrio pode ser negada e ser atribuída como algo ultrapassado, mas ainda assim a pergunta continua voltando e continua a incomodar.

Em um momento, ele cita as descobertas da física quântica e o comportamento caótico de partículas subatômicas que não se comportam como deveriam se comportar pelas leis naturais até então conhecidas e aceitas.

O que podemos trazer para a reflexão sobre a narrativa é a questão da liberdade ou condicionamento, tanto do personagem quanto do espectador/interator. Há o desejo, assim como no conto de Borges, de abarcar todas as possibilidades ao mesmo tempo, mas as escolhas são sempre limitadas.

Os jogos de mundo aberto ou *sandbox* vendem essa ideia de uma miríade de escolhas. O jogador tem a impressão de ter total autonomia para fazer diversas ações, como na franquia GTA, muitas vezes podendo-se fazer toda série de atos que na vida real seriam condenáveis, mas as escolhas são sempre limitadas dada e preestabelecidas pelo universo ficcional em si.

Figura 18: Frame do filme *Waking Life*

Para o personagem, a questão do livre arbítrio é uma questão irrespondível, mas da dúvida e da imperfeição provém toda a criatividade. A falta de respostas não é limitadora mas sim um horizonte a se percorrer.

Em seguida, surge um personagem que lembra um uma espécie de guru, por suas roupas e pela forma de se comunicar. Ele personifica a experiência humana de forma totalizadora, como se houvesse uma consciência imanente que perpassasse todas as coisas, e essa mente está sendo substituída por uma de outro caráter:

O personagem eu chamo de ‘a mente’ (...) houve muitas tentativas de impedir experiências que ocorrem a beira do limite em que a mente está vulnerável, estamos em um momento muito significativo da história essas experiências, limítrofes, zona x, tornam-se hoje a norma. (*WAKING LIFE*, 2001)

Esse personagem “a mente” passa por uma transformação:

(...) as multiplicidades e distinções transmitem diferenças geram grande dificuldade para a velha mente, mas o personagem principal é essa nova mente, uma mente maior que ainda está para vir. A nova mente a grande subjetividade está conectada com o cosmos, o momento não é um nada, passageiro, o grande momento, a grande vida o universo pulsa no interior disso. Em cada lugar, cada objeto, cada ato deixa uma marca. Essa história é singular, mas na verdade é uma história depois (dentro) da outra. (*WAKING LIFE*, 2001)

O comportamento da “a mente” se relaciona intimamente com a forma múltipla com que a própria narrativa de *Waking Life* funciona.

Essa mesma cosmovisão de que não há separações e dualidades é compartilhada pelo monge Tibetano Tenzin Wangyal Ripoché, que escreveu o livro *Tibetan's Yoga of Dream and Sleep*, a respeito do sonho lúcido: “Dualismo reforça polaridades e dicotomias. Divide a unidade ininterrupta da experiência entre isso e aquilo, certo e errado, eu e você” (WANGYAL, 1993, p.36).

E ainda:

Normalmente o sonho é pensado como sendo ‘irreal’, em oposição ao real da vida desperta. Mas não há mais nada mais real que o sonho. Essa afirmação só pode ser entendida quando se considera a vida desperta tão irreal quanto quanto um sonho exatamente da mesma forma. (WANGYAL, 1993, p.36)

A inconsistência do ego subjetivo a separação entre o eu e outro, assim como a artificialidade da identidade são ainda discutidas na sequência.

A câmera-narrador nos leva a um café, onde duas mulheres discutem sobre suas vidas. Uma delas cita o conceito de identidade do cientista político estadunidense Benedict Anderson:

Você vê a foto de um bebê uma imagem bidimensional e você afirma: sou eu, pra conectar essa imagem bidimensional a você vivendo e respirando no presente, você tem que inventar uma história como: ‘este sou eu quando tinha um ano de idade, depois tive cabelos compridos, aí nos mudamos para Riverdale e aqui estou’. Na verdade é uma história ficcional pra transformar

a imagem do bebê como sendo correspondente a você para criar a sua identidade. (*WAKING LIFE*, 2001)

Ao que a outra responde:

O que é engraçado é que nossas células são regeneradas totalmente a cada 7 anos, já fomos uma pessoa (materialmente) completamente diferente, mas ainda assim continuamos sendo a mesma pessoa, em essência. (*WAKING LIFE*, 2001)

A discussão acima faz ressonância com o próprio fato da falta de antecedentes psicológicos do personagem, como seria o usual no drama clássico. Nas histórias convencionais tudo se explica e está fundamentado pelos antecedentes e pela construção artificial da identidade dos personagens.

Nesse quesito, os games podem prescindir de todos esses artifícios, porque, em essência, o próprio jogo se justifica. Não há necessidade de psicologia para justificar, por exemplo, por que Mário (de *Mário Bros.*) bate a cabeça em um tijolo para recolher um cogumelo. Nada se relaciona com seu papel como encanador, com sua infância ou qualquer outra condição. Ele simplesmente age ao comando do interator.

Um exemplo radical seria o jogo *Flowers*, em que o jogador controla folhas e pétalas de flores que voam ao vento. A narrativa é a própria experiência lúdica e quase onírica de controlar esse leves objetos pelas correntes de vento.

Figura 19: *Flowers*, game da Thatgamecompany (2009)

A essa altura, em *Waking Life*, o personagem anônimo mais uma vez desperta, e ouvimos sua voz depois de quase 50 minutos de filme – quando falou pela segunda vez ao telefone, deixando uma mensagem na secretária eletrônica de um amigo, descrevendo um sonho estranho que ele teve. Essa é, portanto, a terceira vez em que ouvimos sua voz em todo o fil-

me.

Ele liga a Tv e uma senhora negra está dando uma entrevista. Não casualmente, ela fala de sonhos:

a louvável tradição de feiticeiros, xamãs e visionários que aperfeiçoaram a arte de viajar pelos sonhos, o chamado sonho lúcido, no qual controlando-se os sonhos conscientemente, pode-se descobrir coisas além da nossa apreensão no estado desperto. (*WAKING LIFE*, 2001)

A essa altura, o conflito de que ele está preso em um sonho começa a ficar claro. Definitivamente não é uma narrativa convencional em um filme americano que segue os padrões da indústria preconizados por Syd Field, segundo o qual, nos primeiros 10 minutos deveria estar claro qual é o conflito.

O personagem segue para uma casa quase vazia, com poucos objetos, em que há três pessoas.

Figuras 20 a 22: Frame do filme *Waking Life*

Um deles nos traz um outro conceito, o de ONIRONAUTA e introduz um raciocínio científico muito parecido com a visão do monge tibetano Ripoche de que (ao menos em termos de percepção) não há diferença entre o sonho e o estado desperto:

Dizem que os sonhos só são reais enquanto dormimos, não podemos dizer a mesma coisa sobre a vida? Muitos de nós estamos mapeando a relação entre mente-corpo dos sonhos. Somos chamados de onironautas, exploradores do mundo dos sonhos. Há dois estados opostos de consciência que não se opõem na verdade. Na vida desperta, o sistema nervoso inibe a vivacidade das recordações. Isso tem um sentido evolucionário (...) Se a lembrança de um predador gerasse uma imagem perceptiva fugiríamos quando tivéssemos um pensamento amendrontador. Nossos neurônios serotônicos inibem as alucinações. Eles também são inibidos no estado REM. Isso permite que os sonhos pareçam reais, mas bloqueia a ocorrência de outras percepções. É por isso que os sonhos são confundidos com a realidade. Para o sistema funcio-

nal de atividade neurológica que cria o nosso mundo, não há diferenças entre uma percepção e ação sonhada ou da vida desperta. (*WAKING LIFE*, 2001)

Antes de sair da casa, ele encontra outro onironauta e começa a falar sobre os sonhos que teve até esse momento, que os números de seu rádio relógio estavam instáveis quando ele acordou, e compara toda a experiência com um “filme estranho”.

O Onironauta dá uma informação que transforma o *status* do personagem. Ele primeiro esclarece que a instabilidade dos números no relógio digital é característica dos sonhos e ainda:

Outra dica é que você não pode (no sonho) mexer no nível de luz. É impossível. Se você vir um interruptor tente apagar ou ligar (...) Antes de tudo você tem que saber que você está sonhando. Você tem que ser capaz de dizer para você mesmo: isso é um sonho? (*WAKING LIFE*, 2001)

Ao sair, ele testa o interruptor e a luz não se apaga. Somente nesse momento ele tem certeza absoluta de que está sonhando. Nesse momento, ele começa a flutuar e câmera-narrador-sonhador nos leva até um cinema.

Esse momento é claramente uma reflexão sobre a própria experiência do espectador em relação ao cinema e ao *Waking Life* em específico – não é por acaso que isso ocorra exatamente no momento em que o personagem tem consciência de que está em um sonho.

O personagem está sentado sozinho em uma grande sala de cinema e, na tela, dois críticos discutem as teorias de ontologia do cinema e sobre narrativa cinematográfica e a ditadura do roteiro em relação a experiência de filmar; para completar a lição de opacidade, à moda de Godard, Linklater mostra o aparato de projeção apontando diretamente para a câmera, como que afirmando: “Desperte do sonho isso é um filme, isso é artificial”

Nosso personagem-sonhador, agora sonhador consciente, se encontra com uma mulher, no metrô, e, pela primeira vez, trava um diálogo com um personagem. No meio da conversa, olha para o seu relógio de pulso e se lembra de que está sonhando: “Como é ser um personagem em um sonho? Eu não estou acordado agora eu não uso esse relógio desde a quarta série” (*WAKING LIFE*, 2001).

A personagem devolve uma pergunta, mostrando a inconsistência de sua própria identidade – afinal, ela também não existe, é um personagem em um filme: “e você qual seu nome, o que você está fazendo, qual seu endereço?”

Ao que ele responde: “Não me lembro, mas eu tenho o benefício nessa realidade de uma perspectiva consistente” (*WAKING LIFE*, 2001).

Para finalizar a personagem pergunta sofisticadamente: “Qual é essa perspectiva consistente?” (*WAKING LIFE*, 2001).

A questão fica em aberto e caminhamos ainda sobre o sendeiro da dúvida, até que encontramos um outro personagem que afirma: “Quando você se dá conta que você é um personagem no sonho de outra pessoa isso é autoconsciência” (*WAKING LIFE*, 2001).

Mas ainda não está claro se é esse realmente o enredo e de quem realmente é o sonho, se ele é protagonista ou mais um personagem no sonho de outro. Na verdade, intuímos que seja simultaneamente as duas coisas, como a vida mesma. Somos protagonistas de nossas vidas e personagens secundários na vida de outras pessoas ao mesmo tempo. A identidade é sempre uma relação.

Em seguida, o personagem-sonhador lúcido encontra a moça da rodoviária do início do filme que, como em um sonho, tenta beijá-lo só pela simples troca de olhares, mais expressão de seu desejo do que da verossimilhança. Quando quase recebe o beijo, ele desperta mais uma vez, para, em seguida, se dar conta de que ainda está sonhando.

A incapacidade de acordar para a realidade objetiva o faz se exasperar. Na televisão, a mesma mulher negra diz:

Durante anos a noção de que a vida é um sonho foi um tema recorrente entre filósofos e poetas. Não faz sentido pensar que a morte esteja envolta pelos sonhos?

Que depois da morte a vida consciente continue em um corpo de sonho seria o mesmo corpo onírico que aquele da vida cotidiana mas no estado de pós-morte, você não poderia voltar a despertar? Nunca mais se poderia voltar para o seu corpo físico? (*WAKING LIFE*, 2001)

Nesse momento, o personagem e nós espectadores ficamos em dúvida se na verdade ele está morto, preso para sempre em mundo onírico *post mortem*.

Ele se encontra com o motorista que lhe deu carona no início do filme; agora, este é um atendente de supermercado, mas ele descobre que se trata do mesmo corpo onírico, mas uma personalidade diferente. O personagem diz que o último cliente disse a seguinte frase: “Eu acabei de voltar do vale da sombra da morte. Eu respiro misticamente os odores da vida. Eu vi o esquecimento. Eu fermento o desejo de me lembrar de tudo” (*WAKING LIFE*, 2001).

A hipótese de que ele está morto se reafirma quando encontra uma mulher de sua vida no passado como se não vivesse mais.

A resolução final do enredo se dá pela via metafísica, quando o personagem-sonhador encontra um personagem jogando *pinball*, interpretado pelo próprio diretor Richard Linklater.

O personagem de Linklater resume toda complexidade do filme citando um artigo que leu antes de um sonho sobre Philip K. Dick. O escritor afirma que quatro anos depois de escrever o livro *Flow my tears, the policeman said* teve contato com pessoas e situações idênticas àsquelas sobre as quais tinha escrito no livro; mais tarde descobre que situações e personagens são idênticas às descritas no livro *Atos*, no *Novo Testamento*.

Philip K. Dick elaborou a teoria de que na verdade o tempo é uma ilusão e que todos estamos no ano 50 d.C.

No sonho, que na verdade ele afirma ser uma visita ao mundo dos mortos, após a leitura do artigo, ele se encontra com Lady Gregory, uma figura histórica, patrona de Keats, a qual diz que Philip K. Dick está certo sobre a ilusão do tempo, mas na verdade não estamos no ano 50 d.C, só existe um tempo que é o agora, o instante – o instante é a eternidade.

Nesse instante Deus está perguntando a todo momento: você quer fazer parte da eternidade?
Em outras palavras, você quer se dissolver na consciência e na unidade indissolúvel que abarca todas as coisas?
Uma espécie de ‘salto de fé’ nas palavras de Kierkegaard. (*WAKING LIFE*, 2001)

Após essa revelação metafísica o personagem-sonhador pergunta como ele pode acordar. Ao que Linklater responde: “Se você quer acordar é acordar é só acordar. Acorde!”

O personagem desperta no que parece ser a realidade objetiva, a vida desperta. Ele caminha pela cidade e chega à casa de sua infância onde o filme se inicia.

De repente, ele começa a flutuar, sendo incapaz de segurar a maçaneta da porta. Como no início do filme o personagem sai flutuando e desaparece completamente no céu azul.

2.5 A JORNADA DO HERÓI E ARQUÉTIPOS EM CLUBE DA LUTA

Nós não temos nenhuma Grande Guerra, nenhuma Grande Depressão. Nossa Grande Guerra é uma guerra espiritual, nossa Grande Depressão são as nossas vidas.

Tyler Durden (Personagem de Brad Pitt em *Clube da Luta*)

Quem deve enfrentar monstros deve permanecer atento para não se tornar também um monstro. Se olhares demasiado tempo dentro de um abismo, o abismo acabará por olhar dentro de ti.

F.W. Nietzsche

Nos últimos anos vemos surgir um grande número de filmes hollywoodianos que tratam de assuntos ligados à busca subjetiva de sentido, nos sonhos, na memória ou em planos de realidade paralela.

A ideia ou a representação de que os personagens estão presos na própria subjetividade, seja numa alucinação, num sonho, na Matrix (realidade virtual), Maya (ilusão) dos budistas, enfim em uma espécie de confinamento em um labirinto de espelhos.

Nesses filmes os temas influem não só na dramaturgia como na construção da imagem em todos os aspectos da cinematografia: fotografia, montagem, uso do enquadramento e a trilha sonora, ajudando a construir essa sensação barroca conflitiva através de algum nível de distorção.

Exemplos desses filmes: *Waking Life*, *Cidade dos Sonhos*, *Matrix*, *Brilho Eterno de uma Mente sem Lembranças*, *Quero ser John Malkovitch* e por fim *Clube da Luta* que apresenta várias das características dessa “nova safra” de início de século.

Clube da Luta de David Fincher é um filme em que se podem encontrar diversas questões de importância sobre a vida contemporânea, podendo ser utilizado para debater conceitos das teorias de pós-modernidade, como a identidade fluida na era do vazio, o fim das utopias e o niilismo que disso decorre; uma panacéia de conceitos que tentam minimamente explicar ou racionalizar o furacão da derrocada dos ideais da modernidade.

Talvez toda essa discussão possa ser resumida numa questão atávica: a busca da feli-

cidade ou algum tipo de redenção.

Tentarei lidar com essas questões através de um “sistema de análise” que é cada vez mais corriqueiro nos estudos de cinema, a leitura da estrutura da história e dos personagens, calcada nos estudos de mitologia comparada.

O leitor de roteiros da indústria americana Christopher Vogler escreveu um livro chamado *A Jornada do Escritor*, um manual de roteiro que tenta compreender e sistematizar a jornada do herói mítico no cinema hollywoodiano. Ele aplica ideias do mitólogo Joseph Campbell em *O Herói de Mil Faces* que por sua vez usou muitas ideias de Carl Gustav Jung, sobre arquétipo, inconsciente coletivo, persona e sombra.

As ideias são amplificações da psicologia Junguiana de Individuação, processo de auto-conhecimento pelo qual passa a psique para chegar à harmonização. Esse conceito dá um amplo material para a literatura e a dramaturgia na construção de personagens aprofundados, com conflitos humanos universais.

Esse “sistema de análise” consiste em comparar as fases que os heróis de textos mitológicos de várias etnias experienciam, com as etapas que os personagens de histórias contemporâneas passam, consciente ou inconscientemente, reproduzindo mais ou menos os mesmos arquétipos e fases desses mitos.

As fases são, a saber: O mundo comum; O chamado à aventura; A recusa do chamado; Encontro com o Mentor; Testes: Aliados e Inimigos; Aproximação da Caverna Oculta; Recompensa; Caminho de Volta; A Ressurreição; O retorno com o Elixir.

Nem todos os filmes apresentam necessariamente todas as fases da jornada (assim como os mitos são diferentes entre si), esse é o caso de *Clube da Luta*.

A jornada do herói em *Clube da Luta* começa vertiginosamente com uma animação (grafismo em 3d) do obscuro labirinto do sistema nervoso do personagem principal. Ao sair do corpo, encontramos Edward Norton – que durante todo o filme permanece anônimo, ou melhor, não tem um nome fixo, intencionalmente, como uma espécie de homem do subterrâneo³⁹ pós-moderno – sentado, com uma pistola automática sendo apontada para sua boca. A partir de uma rememoração em forma de flashback, o protagonista propõe-se a contar como chegou àquela situação.

O seu Mundo Comum ou a situação inicial: Norton faz o papel de um fiscal de uma

³⁹ Personagem de Fiodor Dostoievski em *Memórias do Subterrâneo*.

companhia de seguros; uma empresa corrupta que usa estratégias escusas para não pagar apólices de seguro. Por conta desse trabalho, vive trocando de fuso-horário ao viajar de leste a oeste nos EUA.

O protagonista tenta através do consumo se definir como pessoa, compra tudo o que representa equilíbrio ou exclusividade como uma mesinha de café com o ying-yang, pratos com pequenas imperfeições feitos pelos índios de sabe-se lá onde, cúpula de abajur biodegradável etc.

Ele vive num recuo narcísico-defensivo refém dos excessos da civilização o que o leva a um tédio aniquilador. Essa aderência leva a interiorização dos mandatos repressivos da sociedade levando a incapacidade de desejar e sentir. Sob uma casca superficial de normalidade esconde um estado interior imaturo e explosivo.

A sua situação pode ser conceituada pelas idéias de cultura do narcisismo definida por Christopher Lash como a cultura do individualismo competitivo, que, em sua decadência, levou ao extremo a lógica do individualismo, numa guerra de tudo contra tudo, pela busca da felicidade, em um beco sem saída de uma preocupação narcisista com o EU.

Um aspecto que faz a história ganhar contornos oníricos é a insônia, o maior problema do protagonista. Nas palavras dele mesmo: “Quando você está com insônia, você não está dormindo, mas também não está acordado”. Clube da luta se passa nesse limiar dormindo/acordado, comparável ao universo buñuelesco do limite entre sóbrio/ébrio. Nesse mundo a ambiguidade e a confusão são a regra.

O personagem é solitário e busca algum tipo de completude. A distorção está em que ao invés de procurar no mundo, ele procura no espelho e se aliena como Narciso, vendo ele mesmo, ou uma imagem distorcida de quem ele é.

O consumo parece não ser suficiente. Após uma fracassada ida ao médico em busca de tranquilizantes, Norton resolve procurar auxílio em um grupo de auto-ajuda para homens com câncer de testículo (doença que obviamente ele não tem) que se reúne numa igreja metódista.

Lá ele encontra o arquétipo da *mãe provedora* ironicamente (ou tragicamente) na figura andrógina de um ex-halterofilista que desenvolveu seios gigantescos, por um processo de desequilíbrio hormonal. E chorando entre os seios daquele homem, literalmente castrado, ele parece encontrar a paz e a serenidade momentânea. "Toda noite eu morria. Toda noite nascia

de novo. Ressuscitava"

Para Jung, a mediação de um símbolo que se destaque dos conflitos da psique pode levar à integração de conteúdos por meio de uma função transcendente. Essa experiência de pertencimento a um sistema de crenças (religiosos ou não) é importante na mediação dos conflitos para a chegar alcançar a individuação.

O protagonista frequenta outros grupos de auto-ajuda, como os vitimados por doenças cerebrais, hiv positivos, etc, sempre para encontrar um sentido quase religioso, chorando em uma grande catarse com pessoas que ao contrário dele, sofrem de verdade.

Como toda jornada só pode se completar (e chegar à catarse) quando o herói experiencia o caminho, o protagonista conhece em uma noite no grupo de câncer de testículo, o primeiro obstáculo da jornada: O guardião do primeiro limiar, uma mulher que representa o arquétipo da viúva negra, a bruxa má, a *mãe castradora* que o incomoda, por representar parte da sua psique, não que ela seja realmente o que ele vê, mas essa é a função que ela exerce na história que é contada pela versão do protagonista.

Ela também é uma farsante como ele (e com certeza não tem câncer no testículo), seu nome é Marla interpretada por Helena Bonham Carter, com seu visual dark, de chapéu preto, fumando um cigarro, nos remete a iconografia da *femme fatale* dos filmes *Noir*.

A paz de Norton acaba, seria impossível ficar tranqüilo quando fica claro que ele é tão distorcido quanto seu algoz, que assim como ele está tirando vantagem daqueles momentos de sofrimento alheio.

O protagonista volta ao seu estado natural de insônia e confusão. Em uma das viagens a trabalho ele encontra o que virá a ser o personagem mais importante da trama, Tyler Durden (Brad Pitt). Tyler é um vendedor de sabonetes (produzidos a partir da gordura encontrada nas clínicas de lipoaspiração) que possui uma enxurrada de discursos contra a sociedade de consumo.

Tyler é o arquétipo da *sombra* uma espécie de camaleão, um personagem mesfistofélico que durante o filme encarna vários arquétipos, a princípio veste a máscara do *arauto* que anuncia a aventura e leva o herói para o mundo especial.

O Mundo Especial: o apartamento de Norton explode misteriosamente mandando tudo o que formava a sua identidade para os ares; os objetos que definiam a sua identidade já não existem mais.

A primeira pessoa que ele encontra nessa nova situação que se forma é Tyler, que agora encarna o arquétipo de *mentor* ou o *velho sábio* que ajuda o herói a buscar a mudança de paradigma.

Tyler começa a “evangelizar” o protagonista com suas ideias:

Você não é sua conta bancária, nem as roupas que usa. Você não é o conteúdo de sua carteira. Você não é seu câncer de intestino. Você não é o carro que dirige. Você não é suas malditas calças. Você precisa desistir de tudo. Você precisa saber que vai morrer um dia, enquanto você não souber disso você é um inútil (*CLUBE DA LUTA*, 1999) .

Esse duplo encarnado por Tyler Durden é fruto de sua projeção de macho nietzscheano, é a negação do homem castrado, é o macho em sua plena forma que exclui a mulher de seu ideal de força, e prega a supremacia fálica, ligada ao culto da morte, característica dos movimentos fascistas.

Não é por acaso que um dos atos de sabotagem que Tyler aplica é colocar alguns frames com um pênis, no meio de um filme infantil. Isso se reflete na metalinguagem que ocorre pouco antes do fim quando no próprio filme se insere a mesma figura fálica como que rompendo a barreira da ficção.

Essa degradação que Tyler representa é tratada na imagem através de efeitos de queima de negativo, ou como se o filme saísse da máquina de projeção e ficasse oscilando. A direção de arte, como a casa de Tyler, uma construção em ruínas em um bairro desabitado e a fotografia de contrastes de claro e escuro, são elementos quase expressionistas que marcam de forma evidente essa decadência.

Começa de uma maneira decisiva o embate entre persona (o personagem de Norton) e a Sombra (Tyler) na tentativa de retomar um certo equilíbrio.

No estacionamento do bar, eles começam a brigar pela primeira vez. Depois de exaustos e repletos de hematomas, eles descobrem que aquilo, sim, conferia algum significado às suas existências.

Esse conflito de opostos é considerado como uma crise de individuação. A ideia é não suprimir os conteúdos da sombra, como tratamento, deixá-lo emergir para compreender melhor sua natureza e extirpá-lo a partir da escolha do Ego por um novo caminho a prosseguir.

Os dois personagens se engajam na construção desse novo grupo de auto-ajuda/auto-

destruição mantido pela fábrica de sabonetes de Tyler.

Em pouco tempo todos "indesejados de Deus", homens privados de sua força se engajam nessa "causa". Aquele halterofilista com seios e sem falo é um dos que se associam ao Clube da Luta. Os associados deixavam de ser apenas consumidores para se tornarem produtores: de opiniões, de hematomas, de violência.

No batismo simbólico que Tyler faz no protagonista com a queimadura química em sua mão ele resume a sua "teologia": "Tem que considerar a possibilidade de que Deus não gosta de você, ele provavelmente te odeia, nós não precisamos dele. Foda-se a perdição, foda-se a redenção, nós somos os rejeitados de Deus, que seja assim ... parabéns você chegou ao fundo do poço" (CLUBE DA LUTA, 1999).

Nesse momento o verdadeiro arquétipo de Tyler começa a se delinear para o personagem de Norton. Agora ele encarna mais claramente o arquétipo da sombra que o persegue e o priva de encontrar a redenção e só é destruído quando o herói quase se destrói.

Aproximação da Caverna Oculta: Eles então "ampliam" seus horizontes. Inicia-se desse modo a formação de uma milícia terrorista, composta para destruir símbolos de consumo e anarquizar com o *status quo*: disparar alarmes de carros, dar laxante para que os pombos sujem os carros, explodir cafés e monumentos modernistas, enfim, declarar guerra a todos os símbolos do *american way of life* dos anos 1990.

É a partir daí que se afirma com mais afinco o tripé Super Homem, Culto a Morte e Culto ao Falo que é a tônica principal de Tyler Durden. Por um lado Tyler vê que há algo errado, o poder excessivo das grandes corporações, a superficialidade do homem contemporâneo, a perda da masculinidade ou da força do homem comum da metrópole que é forçado a ser cordato.

A resposta dele é a aceleração da destruição do mundo e a implantação do caos, ele desconhece ou mesmo nega qualquer possibilidade de redenção.

Durante esse momento Marla já não representa a mulher castradora mas adquire características do arquétipo da *noiva* e da Mãe que se preocupa. Ela é o exato oposto do mundo violento de Tyler.

Joseph Campbell fala em *O Herói de Mil Faces* a respeito desses arquétipos o seguinte: "Tudo o que no mundo for sedutor, tudo o que nele for promessa de gozo, constitui a sua existência. É a encarnação da promessa de perfeição, confortadora nutridora e boa mãe".

Quando morre o halterofilista de seios pela “causa” de Tyler, personagem que representou um arquétipo feminino, é como se fosse o marco para o despertar do protagonista, vendo que toda essa aparelhagem fascista teria ido longe demais.

Tyler, finalmente, programa o golpe final contra o sistema: destruir a sede de todos os cartões de crédito, zerando todas as dívidas, e gerando o caos no sistema financeiro americano. Norton tenta desbaratar o plano, buscando encontrar Tyler em todos os cantos do país onde já havia organização do Clube. Mas Tyler sempre parecia estar “um passo à frente”.

Finalmente, Norton encontra Tyler, em um dos prédios onde a milícia havia colocado as bombas. Ele tem o último embate com o arquétipo da sombra que Tyler representa e descobre que ele e Tyler são a mesma pessoa, descobre que é ele quem está colocando a arma na sua boca.

Eles são efetivamente a mesma psique em conflito.

Essa surpresa no filme nos deixa perplexos, é uma forte ameaça à unidade da identidade, através da experiência do personagem temos o “horror de sermos outros” não mais nos reconhecendo como víamos, mas como algo diferente, muitas vezes acompanhado de um sentimento desagradável de desagregação.

A respeito desse momento as palavras de Campbell se encaixam perfeitamente:

O herói, deus ou a deusa, homem ou mulher, a figura de um mito ou o sonhador num sonho, descobre e assimila o seu oposto (seu próprio eu insuspeitado) quer engolindo-o, quer sendo engolido por ele. Uma a uma as resistências vão sendo quebradas. Ele deve deixar de lado o orgulho, a virtude, a beleza e a vida e inclinar-se ou submeter-se aos desígnios do absurdo intolérável. Então descobre que ele e seu oposto são, não de espécies diferentes, mas de uma mesma carne.

Depois de “matar” Tyler, seu duplo monstruoso, ele e Marla observam os prédios do sistema financeiro implodirem. Assim se cumpre o ciclo da jornada do herói mais uma vez nas palavras de Campbell: “A aventura última, quando todas as barreiras e ogros foram vencidos, costuma ser representada como um casamento místico da alma-herói triunfante com a Rainha-Deusa do mundo”.

Porém em Clube da luta, essa reconciliação é ironizada, é tão absurda que pode ser vista na verdade como uma paródia dessa reconciliação.

Por outro lado é como se eles fossem na verdade os primeiros de uma civilização pós-apoca-

líptica idealizada pelo duplo Tyler: “No mundo que vejo, você está caçando o alce nas ruínas do Rockefeller Center”.

3. GAMES COMO SONHOS LÚCIDOS

Se é possível comparar o cinema ao fenômeno dos sonhos convencionais, quando se fala de uma mídia interativa a contrapartida proporcional seriam os Sonhos Lúcidos.

O componente mais importante e o próximo passo quando se chega ao nível de lucidez nos sonhos é a ação, mais precisamente a *interatividade*: interagir com os personagens oníricos, os objetos, o ambiente, etc.

A simples identificação pelo ato de ver e ouvir no cinema/sonho convencional é substituída pelo movimento, o tato, a cinestesia da interatividade do sonho lúcido/game.

A interação nos sonhos, assim como nos games, se dá através de um corpo virtual, nos sonhos o “corpo onírico”, a projeção virtual de nossos corpos reais.

Nos games se dá o mesmo com os conteúdos do universo construído pelo game designer através do controle de um *avatar*, uma espécie de extensão da vontade do interator no ambiente virtual.

No artigo Aspectos Ontológicos dos Metaversos e Games, Luis Carlos Petry cita o conceito de metaverso, uma metáfora do mundo real, exatamente o que são os sonhos, um mundo dentro de outro:

O conceito de metaverso foi introduzido em 1992, por Neal Stephenson, no seu romance de ficção científica *Snow Crash*, no qual os seres humanos, como avatares, interagem entre si e com os agentes de software, em um espaço tridimensional que se coloca como metáfora do mundo real. Por isso, diz tratar-se de um mundo dentro de outro mundo, um tipo de mundo virtual que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais que desloquem os sentidos de uma pessoa para a realidade virtual. O termo foi cunhado para descrever uma realidade virtual sucessora da Internet. A palavra metaverso é um neologismo, uma junção metafórica do prefixo ‘meta’ (que significa ‘além’) e ‘universo’. (PETRY, 2011, p.3)

Análogo a esse conceito de metaverso, Janet H. Murray apresenta um outro termo que também, não casualmente, surgiu de uma peça de ficção científica: o conceito de Holo-deck, tomado emprestado da série *Jornada nas Estrelas* (1966-2005).

O Holodeck é a experiência virtual última; trata-se de um cubo negro e vazio, em que um computador projeta imagens holográficas combinadas com campos magnéticos e conver-

são de energia e matéria. O resultado disso é uma realidade que se pode interagir, tocar, sentir exatamente como a realidade objetiva.

Em *Jornada nas Estrelas*, a capitã Janeway utiliza esse aparato virtual como uma espécie de livro, no qual ela vive a experiência de ser casada com um lorde na era vitoriana. Para Murray (2008), o Holodeck é a tecnologia mais poderosa de ilusão sensorial que se pode imaginar.

Há uma tendência ainda mais forte de relacionar a experiência virtual a algo pernicioso, assim como as teorias distópicas no cinema, relacionando-o com o sonho como ilusão e quimera.

Em *Hamlet no Holodeck* (2008), Murray questiona essa ideia, colocando em evidência argumentos de escritores conhecidos por suas ficções distópicas, como Aldous Huxley, com seu *Admirável Mundo Novo* (1932), George Orwell com *1984* (1949) e Ray Bradbury com *Farrenheit 451* (1953).

Esses ambiente ilusórios “tão reais quanto o mundo” nos fazem abandonar a razão, entregues a inconsciência:

Dentro dessa visão distópica, as novas tecnologias de entretenimento são um modo de despojar o indivíduo da linguagem e da cultura que dão sentido à vida, e de reduzi-lo a um estado de miserável bestialidade. (MURRAY, 2003, p.36)

A resposta de Murray para esse problema é justamente a consciência do meio em que o interator está inserido: “Mas, ao contrário dos impotentes viciados em fantasia das histórias utópicas, Janeway é a mestra do dispositivo que está criando a ilusão” (MURRAY, 2003, p.36).

Não se trata aqui de escolher lados em uma querela sobre os meios, que aparentemente será eterna, mas de entender as questões postas pelo próprio debate. No espectro das correntes de pensamento que Umberto Eco sinalizou em seu texto seminal *Apocalípticos e Integrados* (1965), Murray pertenceria aos integrados.

Eco descreve os apocalípticos como aqueles que condenam os meios de comunicação de massa sem reservas e os integrados aqueles que os absolvem e veem com bons olhos as novidades. Em seu balanço, Eco aponta equívoco nas duas concepções: os apocalípticos em seu afã distópico considerarem a cultura de massa ruim por seu caráter industrial e os in-

tegrados por ignorarem o poder econômico e os fins lucrativos que influenciam qualquer conteúdo.

O cerne na questão que Murray aponta está exatamente na lucidez e na consciência, dando ao interator, assim como vimos no tópico sobre cinema, uma certa autonomia de pensamento em relação aos meios, e que se reflete na clareza sobre a realidade que nos envolve, seja na experiência de assistir a um filme, na realidade objetiva ou dentro de um sonho.

No que toca a questão da virtualidade e de seu paralelo com o sonho, vale introduzir a conceitualização de Roy Ascott e o quanto um é a representação tecnológica de um processo natural.

O termo 'virtual', entendido como processo possível do vir a ser e a realidade, abrange noções complementares do que pode ser expresso como experiências telemáticas tanto na forma de percepções imagéticas quanto mentais. O ato de confrontar símbolos antigos e arquétipos, relacionados a nossa herança cultural pode criar relações espaço-temporais inusitadas em nossas mentes. O poderoso sentimento de ubiquidade e totalidade com tudo, todos, qualquer um, em todo lugar, atinge uma qualidade de consciência que não podemos ainda apreender, mas possivelmente será reelaborado através dos trabalhos de arte telemática. (ASCOTT, 2003, p.247)

A experiência do virtual, assim como o estudo dos Sonhos Lúcidos, é uma nova fronteira do conhecimento; mas é preciso considerar, como mencionado no capítulo sobre os Sonhos Lúcidos, que a virtualidade, controlada ou não, é um universal e intrínseca ao ser humano – e, portanto, um fenômeno natural.

Os games e os Sonhos Lúcidos, nesse sentido, não são somente análogos; em última instância, é o mesmo fenômeno – um utiliza o aparato tecnológico e outro utiliza o aparato biológico.

A lucidez nos sonhos impõe um jogo, à medida que existe uma consciência que lida com uma realidade com regras, mesmo que essas regras sejam a inconsistência do mundo onírico; aqui se entende jogo como princípio de ordenação, como preconiza Huizinga.

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. E aqui chegamos a sua outra característica, mais positiva ainda: ele cria ordem e ordem. Introduz na confusão da vida na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta 'estraga o jogo', provando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. É talvez devido a esta afinidade profunda entre a ordem e o jogo que este, como assinalamos de passagem, parece estar em tão larga medida ligado ao domínio da estética. Há nele uma tendência para ser

belo. (HUIZINGA, 1980, p.13)

Enquanto o game constrói uma simulação artificial e generalista mediada por uma ficção externa ao interator, o sonho é uma simulação natural e subjetiva, relacionada ontologicamente a cada sonhador. Em comum, contudo, eles têm a simulação de espacialidade. Uma das características dos meios digitais que Murray aponta é exatamente o espaço:

Os novos ambientes digitais caracterizam-se por representar espaços navegáveis. Os meios lineares tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover. (MADUREIRA apud MURRAY, 2008, p.7)

E esse espaço traz uma nova relação com o ser, uma nova ontologia.

O espaço se constitui, como vimos, em uma estrutura ontológica que abre as portas para que o homem se enlace em uma atividade de exploração que designamos como lógica da descoberta a estrutura de livre navegação, associada a uma economia de pesquisa que se abre à exploração aberta são outras características derivadas da ontologia do espaço. (PETRY, 2011 p.4)

No artigo Realidade Virtual e Sonhos Lúcidos, Otávio Aquin⁴⁰ enumera características da realidade virtual:

1. A utilização de programa
2. A utilização de equipamentos
3. Artefatos que ‘enganam’ o cérebro e os sentidos
4. O cérebro crê que é real
5. O organismo comporta-se como se estivesse em uma situação verdadeira⁴¹

Em seguida, observa a relação com os Sonhos Lúcidos e, como já se afirmou, operam-se mecanismos parecidos no cérebro entre os dois fenômenos; isso também indica que a realidade virtual pode influenciar o sonhador a ter Sonhos Lúcidos:

Não se pode deixar de ver a grande semelhança entre RV (Realidade Virtual) e sonhos. Podemos dizer que o sonho é uma espécie de RV natural e fisioló-

⁴⁰ Disponível em: <<http://sonhoslucidus.blogspot.com.br/2008/04/realidade-virtual-e-sonhos-lcidos.html>>. Acesso em: out.2012.

⁴¹ Id. Ibid.

gico e de que a RV é uma espécie de sonho lúcido artificial na vigília ativa (...) a RV pode se tornar uma maneira ou técnica de se entrar lúcido nos sonhos ou manter a consciência contínua passando do meio extraonírico para o ambiente intraonírico, mantendo um padrão de consciência igual ou superior o da vigília ativa⁴².

Esse dado é corroborado por pesquisas científicas que já observaram a relação direta entre jogar games e ter Sonhos Lúcidos, como afirma Jayne Gackenbach, pesquisadora da Universidade Grant MacEwan no Canadá: “Se você passa todo dia na realidade virtual, não é surpresa que você consiga reconhecer uma realidade alternativa, pela noite, quando adormecido”⁴³.

Essa realidade alternativa é um jogo virtual natural e é sobre isso o jogo que produzi no contexto desta pesquisa. O título da dissertação é, portanto, literal: o game é um sonho, um game sobre sonhos é um sonho contido em outro.

⁴² Id. Ibid.

⁴³ Disponível em: <<http://www.dreaminglucid.com/dreamspeak/DreamSpeak53JayneGackenbach.pdf>>. Acesso em: out. 2012.

4 NARRATIVA NOS GAMES

4.1 CONSIDERAÇÕES: PAPEL DO ROTEIRISTA NOS GAMES

A principal mente criativa nos games é o *game designer*, profissional que elabora, desde o início do processo, o universo narrativo e a jogabilidade. O papel do roteirista, em muitos casos, é exercido pelo *game designer*.

Minha perspectiva é a de um roteirista audiovisual e não de um *game designer* admitte-se aqui, de antemão, uma limitação de conhecimentos e de repertório. As análises têm um caráter de aprendizado, isto é, longe de querer trazer novidades ao campo teórico dos games, o que tento é desvelar elementos de linguagem para o desenvolvimento do jogo já citado.

Há muitas características em comum entre a narrativa cinematográfica e os procedimentos narrativos nos games. A finalidade deste capítulo é entender as aproximações e diferenças entre as duas mídias.

4.2 NARRATIVA EMBUTIDA E NARRATIVA EMERGENTE

Há muitos aspectos sob os quais se pode considerar o fenômeno dos games: a simulação, a tecnologia, a interação social, o sucesso de mercado, entre outros; mas o que interessa aqui é como se articulam a narrativa e a jogabilidade na constituição dos jogos eletrônicos.

Há uma discussão no campo do estudo dos games que considera a narrativa e o jogo como polos opostos. De um lado, pesquisadores que aplicam conceitos de outras mídias para pensar os games; de outro, pesquisadores de games que priorizam balizar os jogos eletrônicos como uma mídia independente, que demanda uma conceitualização própria, com base na particularidade da mídia que é a interatividade.

Em *Rules of Play*, Katie Salen e Eric Zimmerman colocam essa questão em evidência e diminuem a necessidade da polarização, reconhecendo que qualquer aspecto da atividade

de humana pode ser entendido como narrativo, desde uma refeição até uma cerimônia religiosa (SALEN; ZIMMERMAN, 2004).

Os autores têm uma perspectiva menos abstrata de uma teoria pura e se atêm à prática do *game design*:

Nós não perguntamos, por exemplo, ‘Os games são histórias?’ ou ‘Como criamos narrativas melhores?’ Esse tipo de questões generalistas estão mais focadas na natureza da narrativa em si do que no papel da narrativa é experienciada no gameplay (...) não é uma questão de que se os games são narrativos, e sim em como eles são narrativos. (2004, p.2)

Portanto, neste capítulo, parto da pressuposição de que existe a experiência narrativa nos jogos e utilizo o livro *Rules of Play*, principalmente o capítulo 26, em que a narrativa é utilizada como base de conceitualização no *game design*.

Para iniciar a reflexão, Zimmerman e Salen lançam mão da definição de narrativa dada pelo teórico de literatura J. Hillis Miller:

O modelo de Miller para entender narrativa contem os seguinte elementos:

Situação: Uma narrativa tem um estado inicial, um estágio de transformação e um momento de revelação trazido por essa transformação. Esses processos constituem os eventos de uma narrativa.

Personagem: Uma narrativa não é meramente uma série de eventos, mas a personificação dos eventos através da linguagem. Miller não quer dizer personagem no senso usual de persona ficcional, mas, ao invés disso como um processo pelo qual um ‘um personagem é criado de signos’. Esse componente refecia narrativas não só como eventos que ocorrem no mundo, mas eventos representados, eventos que ocorrem via sistemas de representação.

Forma: Representação é constituído como padrões e repetições. Isso é verdade em todos os níveis de narrativa, enquanto forma material de uma história ou seus temas conceituais. (2004, p.4)

Em especial, Zimmerman e Salen observam duas formas de narrativa nos games. A primeira delas se refere a conteúdo narrativo preexistente, gerado antes da interação do jogador e, portanto, independente da interação, concebido como motivação para os eventos e ações. É o contexto narrativo nos games. Essa narrativa é chamada de narrativa embutida (*embedded narrative*): “a narrativa embutida proporciona o maior arco narrativo para o game, estruturando a experiência interativa do jogador e seu movimento através do universo do game de uma forma significativa” (2014, p.9).

O segundo tipo de narrativa surge da interação com o ambiente do jogo. Trata-se da

narrativa emergente (*emergent narrative*). A palavra “emergente” é muito acertada, pois, de fato, a narrativa surge, emerge da interação com as regras que governam o sistema do jogo. Enquanto a narrativa embutida, idêntica à narrativa convencional, localiza-se no passado, a narrativa emergente é simultânea à experiência interativa.

Diferentemente da narrativa embutida, os elementos da narrativa emergente surgem durante a interação com o sistema complexo do jogo, geralmente de maneira inesperada. A maior parte da narrativa jogada momento-a-momento é emergente, as escolhas do jogador levam a experiências imprevisíveis. (ZIMMERMAN; SALEN, 2004, p.41)

Vale salientar que as duas formas de narrativa fazem surgir o princípio da incerteza:

A incerteza do resultado do jogo é relacionada a incerteza dramática que alimenta a tensão narrativa. Na narrativa jogada, o resultado incerto do jogo (ou da sessão do jogo) é sinônimo do resultado incerto da narrativa. (2004, p. 41)

O que faz diferença é a sensação de simultaneidade experimentada pelo jogador enquanto engajado no *gameplay*.

As próximas duas características apontadas pelos autores sobre a experiência narrativa nos games também podem ser encontradas em narrativas convencionais: o objetivo e o conflito.

Em relação ao primeiro caso, tanto nos games quanto nas narrativas existem objetivos que são executados pelo pelos personagens; no caso dos games, personagens-jogadores. Os objetivos funcionam como uma linha de condução na experiência narrativa.

Vale ressaltar, como já salientado nas análises dos filmes, na narrativa moderna o objetivo do personagem é rarefeito e pode ser até inexistente. Mas a importância do objetivo no jogo é maior, ainda que, como veremos adiante, existam jogos em que o objetivo, assim como uma linha narrativa, é igualmente rarefeito, ou levado a segundo plano, privilegiando a experiência sensitiva do jogador.

Na maior parte dos jogos, entretanto, trata-se do elo entre jogador e a experiência do game: “Objetivos ajudam a estrutura do jogo narrativo ao fazer o jogador se planejar e decidirem resultados narrativamente legíveis” (ZIMMERMAN e SALEN, 2004, p.41).

Quanto ao conflito, outra característica, encontrada tanto nos games quanto na narra-

tiva clássica, vale dizer que está intimamente relacionado com o objetivo do personagem – é a questão a ser resolvida no nível da narrativa:

Conflito é outra característica dos games que apresentam uma narrativa. Conflitos entre jogadores ou entre os jogador e o sistema do jogo que podem estar atrelados aos conflitos narrativos com um efeito dramático. (2004, p. 41)

No tópico de análise dos games, tanto o conflito quanto os objetivos estarão melhor explicitados. Para avançar na reflexão sobre a narrativa nos games, creio ser fundamental abordar a questão espacial, na mecânica do jogo, e o uso das *cutscenes*, do *som design*, do *concept art e level design* e como eles são articulados na *engine*, o motor gráfico dos jogos.

4.3 WORKFLOW DO GAME NO MOTOR GRÁFICO (GAME ENGINE)

Uma das principais particularidades dos games é a questão espacial. Toda experiência do jogo eletrônico se dá no deslocamento nos espaços construídos para esse fim, seja em jogos claramente narrativos, com personagens bem definidos, seja em jogos com conteúdos mais abstratos.

Nesses espaços são distribuídos objetos, obstáculos, inimigos, aliados e toda sorte de elementos que podem ser ou não interativos:

Game designers usam elementos espaciais para estabelecer os termos iniciais da experiência do jogador. Informações essenciais para a história são embutidos em objetos, como livros, runas gravadas ou armas. Aterfatos como jóias que podem personificar elementos amigos ou inimigos, tornar-se fontes de poder mágico para os jogadores. O jogo é organizado é espacialmente de modo a guiar (o jogador) pelos caminhos ou restringir ações, se certificando que encontramos personagens e situações críticas para a narrativa (...) O espaço do jogo é literalmente o espaço para jogar. (ZIMMERMAN; SALEN 2004, p.14)

A construção desse espaço denomina-se como *level design*, o planejamento do mapa, do ambiente em todos os seus detalhes, as fases e as missões. O *level design* é fruto da articulação do trabalho de vários profissionais.

Um desses profissionais é o *game designer*, que pode ser equiparado ao diretor no cinema, mas, na maioria das vezes, cumpre a função de roteirista. Ele é o responsável pela idealização da mecânica do jogo a narrativa e o universo ficcional.

O *game designer* e sua equipe são os primeiros usuários do jogo que eles mesmos criaram. A experiência de construir espacialmente pode ser comparada ao ato de desbravar um caminho ainda não percorrido, criando atalhos para as pessoas que ainda o virão a percorrer.

Nessa equipe, há um profissional ou profissionais que desenham e constroem, em termos espaciais, os elementos do game. Eles são o *concept artist* e o *level designer*. Na indústria, há um nível alto de especialização, e essa equipe pode ter mais ou menos de pessoas, de acordo com a complexidade e o orçamento.

O trabalho é parecido com planejamento de projeto arquitetônico, mas não há necessidade de precisão de medidas reais, uma vez que não se está a serviço do realismo, mas da jogabilidade.

Figura 23: Planta baixa para *level design world of level design* e *Concept art para level design world of level design*

Zimmerman e Salen se referem à construção desse espaço em um jogo de aventura, ressaltando como se diferenciam da arquitetura naturalista:

Figura 24: Construção de *level design* no motor gráfico UDK *World of Level Design*

Figura 25: *Level design* já com texturas e tratamento de luz - *World of Level design*

O uso prazeroso do espaço na aventura vem de sua inconsistência. A sala um chega ao interior do castelo, é maior do que o castelo parece do lado de fora. Esse uso ilógico do espaço expressa a natureza mágica do jogo narrativo e alcança uma virtuosidade na construção (...) (2004, p.21)

O próximo passo do *level design* é construir esse espaço planejado no motor gráfico.

Motor gráfico é o programa utilizado para concretizar espacialmente as ideias do *game designer* e de toda a equipe que lida com a imagem, a mecânica, a programação e os sons – enfim todo o detalhe do mundo no qual o jogador vai interagir e desenvolver a narrativa emergente.

Uma *engine* gráfica, motor gráfico ou simplesmente *engine* é uma biblioteca, um pacote de dados utilizados para modelar objetos e ambientes, além de animações e inteligência artificial dos personagens que interagem com o jogador e os sons.

Existe uma infinidade de motores gráficos e é comum, nas grandes produções, o desenvolvimento de uma nova *engine*, dado que a maior parte delas foram elaboradas no con-

texto da produção de um jogo específico – a exemplo da Unreal Development Kit (UDK), desenvolvida para construir o *shooter Unreal Tournament*, ou ainda a CryEngine, que originou o jogo *Far Cry*.

4.4 CUTSCENES OU CINEMÁTICAS (*CINEMATICS*)

Cutscenes são os famosos “filminhos” exibidos no início e no decorrer de muitos jogos e que servem para introduzir dados narrativos nos games. As *cutscenes* ou cinemáticas são animações que podem ou não ter diálogos falados, situando-se, portanto, no domínio da narrativa embutida.

Cutscenes são lineares, na maioria das vezes não interativas e relacionados à história, sendo assim chamadas por conta da linguagem fílmica.

Cutscenes vem em muitas formas, descrições no estilo de quadrinhos ou storyboards em animação em tempo real em 3d ou sequências de animações pré-renderizadas. Algumas vezes em formas mistas como em *Max Payne* que combina cinemáticas em tempo real com a linguagem das novelas gráficas para contar uma história. Voice-overs ou legendas são geralmente combinadas com sequências de animação; o som normalmente tem um papel importante em estabelecer um clima ou atmosfera. Em todos esses casos as cutscenes são claramente um elemento de narrativa embutida – sequências narrativas pré-estabelecidas que se repetem sempre da mesma forma (ZIMMERMAN; SALEN, 2004, p.41).

A *cutscene* de acordo com Zimmerman Salen é um dos “descritores narrativos” conceito que abarca todos os elementos que ajudam a contextualizar a narrativa em um jogo:

Descritores narrativos em games incluem desde introduções escritas e cinemáticas introdutórias ao desenho de luz e som e o estilo da interface do game. Esses elementos narrativos não pertencem só ao enredo, personagens, cenário, mas também dá aos jogadores informações sobre os tipos de interação que são apropriados e como devem se comportar. Juntos esses elementos formam complexo sistema narrativo interligado de onde a experiência da narrativa emergente surge. (2004, p.41)

Os descritores narrativos desempenham dois papéis nos games: introduzir o mundo ou universo ficcional e os eventos da história.

- Universo ficcional são todos os elementos narrativos no jogo.
- Eventos da história são momentos individuais gerados enquanto o jogador se move no contexto do *gameplay* e da narrativa.

Cutscenes como descritores narrativos ajudam a definir o mundo ficcional e cumprem as seguintes funções:

- Introdução, desenvolvimento e epílogo;
- Introdução climática do universo narrativo, convenção do gênero e engajamento emocional do jogador;
- Introdução do jogador nas situações do jogo (como uma “catapulta”⁴⁴);
- Elemento de expectativa e suspense;
- Instruções sobre como jogar e informações práticas sobre o *gameplay*;
- *Flashback*, apresentando histórias pregressas do universo ficcional;
- Antecipação de situações, mostrando as consequências e influenciando as decisões. Muitas *cutscenes* funcionam como *flashforwards*, mostrando situações que poderão acontecer e caminhos que o jogador poderá tomar;
- Expressão de “recompensa”, quando o jogador consegue vencer um obstáculo, passar de fase, ou de “punição”, quando algum objetivo não é cumprido.

4.5 DESENHO DE SOM EM JOGOS NARRATIVOS EM COMPARAÇÕES ENTRE SOM NO CINEMA E NOS GAMES

Sometimes the silence can be like thunder⁴⁵ (Bob Dylan)

O game designer deve entender de todos os aspectos da concepção de um jogo como

⁴⁴ “Cutscenes work to catapult a player into a new situation” Cutscenes trabalham como catapultas e levam o jogador a uma nova situação.

⁴⁵ “As vezes o silêncio pode ser como um trovão”.

um diretor de cinema também deve ter ao menos um conhecimento instrumental sobre todas as áreas expressivas do filme.

Trataremos agora de um elemento essencial para a construção da narrativa do jogo, necessário para pensar e desenvolver o roteiro e o *Game Design Document* (GDD).

4.5.1 Interatividade e elementos sonoros expressivos

A dimensão sonora no cinema sempre foi considerada menos importante em termos de atenção dispensada e a quantidade de estudos críticos em detrimento da imagem. Pese que em AUDIOVISUAL a palavra Audio venha antes, a ordem aqui é dada meramente pelas convenções gramaticais.

É vasta a bibliografia sobre escolas de montagem, ontologia da imagem, uso do enquadramento, composição plástica; porém o som, usando uma analogia sonora, sempre foi tido como “ruído de fundo”.

O aspecto aural (o próprio termo aural soa-nos estranho) por esse motivo o som toma emprestado alguns vocabulários do estudo do aspecto visual, como por exemplo, o termo “ponto de escuta”, o equivalente aural do “ponto de vista”.

Como afirma Michel Chion logo no início de seu livro “Le Son” que o estatuto teórico do estudo do som só iniciou nos anos 50 do século XX e ainda, segundo Chion não teria sido feita uma “reconsideração geral do cinema sob a luz do aspecto sonoro”.

O estudo do som nos games é ainda mais novo, considerando os novos jogos narrativos em ambiente 3D é ainda mais restrito; uma revolução que se iniciou nos anos 90 e que hoje dá conta de uma variedade de jogos com uma complexidade narrativa e expressiva que sobrepassa a capacidade e a velocidade de interpretação da academia.

Sound design para vídeo games é um assunto muito amplo e assim como os estudos de game é uma área relativamente recente e em constante transformação. Esse tema em si já daria uma tese à parte se considerarmos a história dos games, seu desenvolvimento tecnológico e a relação com os procedimentos estéticos.

É um admirável mundo novo.

Uma revolução aparentemente silenciosa, mas que hoje já é a maior indústria de entretenimento do mundo e tem mudado a forma de pensar a linguagem e a relação com o espectador, agora “interactor” participante ativo de muitos aspectos da narrativa.

Há pontos em comum entre o desenho de som no cinema narrativo e dos games narrativos, mas há especificidades da mídia interativa que mudam as relações de como os sons são acionados e consequentemente as formas como os sons são utilizados.

Trabalharemos aqui com duas fontes de informações bastante úteis para entender o som nos games: Os conceitos reunidos por Karen Collins em *Game Sound: An Introduction to the History, Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* e a pequena enciclopédia virtual *Sound Design in Games*⁴⁶.

O conceito mais amplo sobre som nos games é o *áudio dinâmico* (dynamic audio) que pode ser interativo ou adaptativo:

Áudio dinâmico é o áudio que designado para ser modificável, podendo ser tanto interativo quanto adaptativo. Portanto é o som que reage nas mudanças no gameplay, ambiente e/ou em resposta a ação do jogador.⁴⁷

O conceito de *áudio interativo* (*interactive audio*) é essencial para diferenciar a forma de se utilizar e se pensar o som no cinema e nos games:

Áudio interativo, portanto, se refere aqueles eventos sonoros que reagem ao comando direto do jogador. Em Super Mario Bros., por exemplo, o som interativo é o som que Mario faz quando o botão é acionado pelo jogador sinalizando para que ele pule⁴⁸

Outro conceito fundamental para entender as diferenças entre as duas mídias é o conceito de *áudio adaptativo* (*aptative audio*) segue a explicação:

Por outro lado o **áudio adaptativo** é o som que reage a estados do jogo, res-

⁴⁶ Disponível em: <<http://www.soundingames.com>. Acesso em: mar.2012.

⁴⁷ “Dynamic Audio is any audio which is designed to be changeable, encompassing both *interactive and adaptive audio*. Dynamic audio, therefore, is sound which reacts to changes in the gameplay environment *and/or* in response to a user.”

⁴⁸ “Interactive audio therefore refers to those sound events that react to the player’s direct input. In Super Mario Bros., for instance, an interactive sound is the sound Mario makes when a button has been pushed by the player signaling him to jump.”

pondendo a vários parâmetros internos assim como tempos de entrada e saída, a saúde do personagem, a saúde do inimigo etc. Um exemplo em Super Mario Bros., o andamento da música ficar mais rápido quando o tempo para finalizar a fase está terminando.⁴⁹

A diferença é que o áudio adaptativo não necessariamente conta com a ação direta do jogador para ser ativado, mas pode variar de acordo com a dinâmica da narrativa.

No jogo *Zelda: Ocarina do Tempo* da Nintendo, por exemplo, há alternância entre dia e noite. Durante o dia há uma trilha de aventura. Quando chega ao fim da tarde a trilha muda e quando cai a noite a trilha se finaliza e os únicos sons são as ambiências: grilos, vento nas árvores, etc.

Esses conceitos simples contém a diferença cabal entre as duas formas de arte: cinema e jogos interativos. A interatividade é a essência dos games e isso se desdobra em todos os aspectos e o áudio não é exceção.

Algo muito comum nos games é indicadores sonoros que reagem em relação à proximidade que um personagem esteja da morte. Normalmente um som mais agudo ou ruídos de batida de coração acelerada juntamente à respiração ofegante.

Na escrita do documento de *design* e no roteiro do LUCIDREAM, utilizarei os recursos da enciclopédia virtual *Sound Design in Games*. As categorias de elementos expressivos sonoros nos games são organizados em cartas para serem “jogadas”. São 77 cartas que servem como lembretes para o game designer da potencialidade do som na construção da narrativa. Como exemplo:

⁴⁹ “Adaptive audio, on the other hand, is sound that reacts to the game states, responding to various in-game parameters such as time-ins, time-outs, player health, enemy health, and so on. An example from Super Mario Bros. is the music’s tempo speeding up when the timer set by the game begins to run out. I use the more generic dynamic audio to encompass both interactive and adaptive audio.”

Figura 26: Echolocation

A carta acima descreve o conceito de *Ecolocalização*: “Usando o som para perceber o ambiente”. A ecolocalização é a palavra cunhada pelo zoólogo Donald Griffin em 1944, para descrever o fenômeno pelo qual morcegos podiam usar sons reflexos para detecção de objetos e perceber as características dos ambientes em que estão. Nesse caso esse conceito nos games são utilizados como um localizador espacial.

Um exemplo seria no jogo de suspense “*Silent Hill*” o personagem principal Harry encontra um rádio em um café e leva consigo. A medida que um inimigo se aproxima o rádio emite um som de estática. Interessante notar que é uma função dramática essencialmente sonora que remete a uma presença “corpórea” e que se revelada é imagética.

Assim como no cinema, os games lançam mão de músicas, efeitos sonoros e sons ambientes, utilizados tanto para aumentar a impressão de realidade externa, quanto para expressar estados anímicos no interactor e provocar *engajamento*; os dois aspectos influenciam a sensação de imersão no universo ficcional.

Existe ainda mais uma diferença essencial quando se compara o som nos games e no cinema além da interatividade e essa diferença é a natureza não linear da mídia interativa.

Quando falamos aqui de não linearidade não é o mesmo conceito de não linearidade que conhecemos em dramaturgia de uma história é contada sem ser em ordem cronológica início, meio e fim. A não linearidade aqui é considerada em termos da experiência do espectador/interactor.

Por mais que um filme seja não linear a experiência sempre será linear, ou seja, se assistirá ao filme do início ao fim, e as cenas sempre se seguirão como um vagões de trens na mesma linha, a músicas sempre tocarão da mesma forma, as cenas, etc. Se se quiser voltar a ver o filme a experiência será a mesma. Não contando aqui com o fenômeno do zapping e sim tendo em conta a experiência clássica do cinema.

As músicas, ruídos, ambiências no cinema sempre tocarão nos momentos pré-estabelecidos e sempre linearmente.

Quando há o elemento da interatividade a coisa muda de figura. Para explicar a não linearidade do som nos games Karen Collins usa exatamente o exemplo do trem:

...uma mídia não linear como o vídeo game, no entanto, funciona mais como um metrô: no momento que queremos podemos descer em uma estação, entrar em outro trem, tomar outra direção. Podemos entrar não no último vagão, mas sim em carro do meio, o trem pode aumentar a velocidade à noite, ou diminuir a velocidade nas áreas urbanas. Cada elemento de áudio (vagão) tem que ser projetado para funcionar de forma independente, desde que não há formas de prever as centenas de direções possíveis...⁵⁰

O trajeto que se escolhe no jogo nunca é necessariamente o mesmo, principalmente em jogos com mundos abertos em que há um ambiente vasto em que o jogador pode levar o personagem a perambular dando a impressão de ser infinito nos casos de jogos chamados *sandbox*. E por ser muito amplo, quanto mais escolhas, mais se observa esse fenômeno da não linearidade, o que evidentemente se reflete no som.

O elemento mais importante da interatividade e o que dá a interatividade um significado de acordo com Richard Rouse é a não linearidade o que capacita o jogador “Contar a sua própria história” (Rouse 2005 capítulo 7)

Citando mais uma vez Karen Collins:

Eu uso o termo não linearidade para me referir ao fato de que games proporcionam ao jogador muitas escolhas a se fazer, e que cada gameplay será diferente. Não linearidade tem a função de dar aos jogadores razão para jogar o game em uma nova ordem. E o fato de que os jogadores tem algum controle

⁵⁰ “...non-linear media like video games, however, works more like a major urban metro: At any time, we may want to be able to hop off at one station and hop onto another train going in a new direction. We may not get on at the end of this new train, but perhaps on one of the middle cars. The train may choose to speed up at night, or slow down through built-up urban areas. Every audio cue (train car) must be designed to stand alone, since there is no way to predict its hundreds of possible directions” (Cf. COLLINS, Op. Cit).

sobre autoria (criativa) sobre playback do audio tem bastante relevância⁵¹.

A relação do jogador com o universo do jogo é muito próxima e esse engajamento vem em grande medida pelos mecanismos de recompensa. A interação com o ambiente do jogo deve ter um *feedback* rápido dando a impressão para o jogador de que suas ações são “recompensadas” constantemente o motivando a continuar na aventura e conquistar o próximo objetivo.

Evidentemente esse feedback deve vir acompanhado do seu correspondente sonoro. A palavra conquista é chave ilustrar sonoramente essas respostas do ambiente do jogo, como ilustradas nessa carta:

Figura 27: Achievement

Achievement ou conquista talvez seja o som mais explorado nos games, sinaliza toda os acontecimentos positivos no gameplay, as conquistas mais elementais como coletar moedas, objetos, pontos, vidas extras, derrotar inimigos, etc, até indicação de “passar de fase”.

Esse som deve ser proporcional ao nível da conquista, se for menos do que representa no contexto do jogo a recompensa emocional não funciona e falha o sentimento de engajamento do jogador.

Os próxima carta descreve 4 conceitos que estão intimamente relacionados:

⁵¹ Id. Ibid.

Figura 28: R-A-E-D Iterations

Os conceitos dessa carta não são estanques, se relacionam e se intercombinam. Em comum é que elas se relacionam com algum aspecto expressivo emocional da experiência narrativa interativa e em ordem “cronológica”:

- Relaxamento (*relaxation*): Se reporta a momentos do gameplay em que há uma pausa que contrasta com momentos de maior ação. São momentos em que há um espaço pra maior contemplação, a ambiência e muito importante para construir esse “intervalo”. É um momento de pausa dramática que se relaciona com o conceito a seguir.
- Antecipação(*anticipation*): Antecipação é um artifício também utilizado no cinema e é uma das regras do suspense. É predizer o momento seguinte, ou melhor, sugerir com o som um acontecimento seguinte. Normalmente utilizado em jogos de suspense, shooter e horror, mas pode ser utilizado em diversos gêneros. Música e construção de ambiente podem servir a esse efeito assim como o silêncio.
- Engajamento (*engagement*): O conceito de engajamento perpassa a todos os outros conceitos, envolve toda gama de composição sonora, a combinação de efeitos, diálogos, músicas. É um conceito amplo que tem a ver com a relação que o interactor tem com todos os estímulos sonoros no game. É o momento em que, rompendo-se a antecipação, o fato realmente ocorre e o jogador se vê obrigado a agir reativa e ativamente.

- Declínio (*decay*): É uma fase de reestabilizar-se depois de um momento de intenso engajamento. Uma fase de passageira que pode se relacionar com o relaxamento, mas vem sempre seguida de um momento de alta atividade. É o equivalente a um fade de som, pode ser acompanhado por uma peça musical que indique um momento de calma após uma atividade intensa.

Esses conceitos colocados como um só (R.A.E.D) e nessa ordem representa um gráfico, uma parábola que vai do momento de relaxamento, à antecipação como ponte ao engajamento e por fim ao declínio. Esse formato é bastante comum nos games e é importante ter em conta quando se vai conceber e executar o desenho de som.

Finalmente um elemento do game em que o som não difere em nada na construção sonora do cinema: A *Cut Scene* ou *Sequencias Cinemáticas*.

As *cut scenes* são pequenos filmes dentro da narrativa dos games, são momentos em que o jogador não pode interferir, muitas vezes não se pode ao menos saltar esses “filminhos” e para compreender a história do jogo é necessário assistir. São momentos em que o *heavy gamer* (o jogador inveterado) quer jogar o controle na televisão.

Os elementos sonoros principais nesses momentos são: diálogos dublados por atores, música, ruidagem e ambiente. Funciona como o design de som de uma animação.

Em que pese ser um momento de pausa no *gameplay* (parte interativa dos games), há um uso estratégico dessa pausa, principalmente nos jogos de suspense e terror como veremos explicitado mais a frente com exemplos.

4.5.2 Programação dos sons: Engines

O espaço de realização e desenvolvimento de um game é a *Engine*. Engines são sistemas integrados de desenvolvimento de games com diferentes níveis de complexidade.

São como vários softwares com diferentes funções dentro de um grande software com a capacidade de *renderizar* gráficos de 2D e 3D, construir *static meshes* (todo objetos que aparece no jogo que pode ter ou não a capacidade de interação com o jogador), progra-

mar, animar, desenvolver sequências cinemáticas, lidar com inteligência artificial, gerenciar memória, e é claro editar som.

Há uma infinidade de engines no mercado, tanto *open source* (gratuitas) quanto pagas. A lista é tão grande ocuparia páginas e páginas, isso por que muitas vezes se desenvolve uma engine nova para cada jogo, com as características específicas para esses jogos.

Porém há muitas engines que são “reutilizadas”, feitas para um jogo e adaptadas para vários outros.

Vamos tratar das engines em que desenvolvem jogos 3D. A maioria das engines 3D se utilizam de construções sonoras espaciais no ambiente 3D e os sons são acionados no pela interação do jogador com o ambiente.

A engine escolhida é a *Unreal Development Kit* (UDK), a única que tive a experiência de conhecer e minimamente construir um projeto experimental, não como um game designer, mas o suficiente para escrever e pensar sobre.

Nos games a “locação” é o “level”, ou seja, o mapa pelo qual o avatar⁵², (nome que se dá ao personagem que o jogador “encarna”), irá caminhar e interagir. Nesse *level* são aplicadas todas as atribuições necessárias para o funcionamento do jogo em um ambiente construído conjuntamente com softwares de modelagem em 3D como Maya: Os prédios, casas, rodovias, campos, montanhas, o que o jogo demandar.

Além disso, são inseridas as fontes de luz, os *static meshes* e por fim são introduzidas as fontes sonoras.

Os efeitos sonoros e em alguns casos a músicas são acionadas à medida que o jogador interage com seu *avatar* no ambiente 3D, acionando alguns “switchers” gatilhos que “disparam” determinadas ações provocadas pelo jogador.

Depois de construídos os ambientes, o *sound designer* aplica em lugares a “fonte de som” no ambiente, como na ilustração abaixo:

⁵² A palavra avatar (*avatara*) é originada do hinduísmo, e significa a descida de uma deidade em uma forma terrestre, where it stands for the "descent" of a deity in a terrestrial form. As deidades teriam a capacidade de se manifestar em qualquer forma. Em *Meadows, Mark Stephen (2008) "I, Avatar; The Culture and Consequences Of Having A Second Life," Peachpit / New Riders*

Figura 29: Aplicação de *sound designer*

O ícone verde é uma caixa de som que representa uma fonte sonora inserida que pode ser posicionada em qualquer lugar do mapa e em qualquer direção e se pode controlar a intensidade e todos os atributos através de um software de som interno da Engine.

Esses ícones não aparecem no resultado final dos jogos eles são escondidos ou por objetos ou simplesmente ficam invisíveis ali.

Por exemplo, digamos que é um jogo de suspense e que caminhamos controlando nosso avatar por esse corredor avermelhado. No momento em que cruzamos com um switcher um som específico é acionado um som do vento batendo uma porta e um barulho de passos se aproximando.

Podemos ouvir esse som reverberar pelas paredes do corredor, aumentando a sensação de perseguição ou ouvirmos abafado como se estivesse em outro cômodo, aumentando a apreensão sobre o que irá acontecer e afetando a decisão do jogador.

Esse sistema de fontes sonoras virtuais implantadas *level* é utilizada para todos os tipos de sons, de ruídos específicos, barulho de porta abrindo sincronizado com o movimento de uma porta. Uma determinada música acionada ao caminhar, o som de um explosivo etc.

Esses recursos todos são possíveis no cinema, mas pela própria característica interativa da mídia o som talvez seja a principal fonte expressiva em muitos dos games.

Alguns games se utilizam de trilhas sonoras constantes que marcam o gênero, e o estado de espírito do jogador em relação ao universo interativo: mais animado eletrizante em

jogos de aventura, RPG e de corrida, mais sombrias em jogos de suspense e terror etc.

Os sons são conjugados com outros aspectos tanto da arte, iluminação, enquadramento etc. O conceito de montagem ainda pode ser utilizado quase da mesma forma que se usa no cinema, mas discussões a autoria dessa montagem podem ser discutidas.

Dentro de um mundo controlado há um determinado número de escolhas que cabem ao interactor, nunca serão idêntico todos os passos em um game jogado por dois actores diferentes.

Uma observação rápida nos chamados “Heavy Games” jogos *blockbusters* equivalentes aos filmes hollywoodianos, as trilhas e os efeitos são extremamente grandiloquentes com tons épicos, explosões estrondosas que acabam por prejudicar a própria experiência de imersão do espectador.

Da mesma forma que a música no filme dá a unidade narrativa da montagem e guia emocionalmente o espectador nos games não são mais usadas como fator de coesão entre os cortes (por que maior parte dos jogos acontecem em grandes planos sequência), mas sim como continuidade emocional.

Dentro desse contexto raramente a qualidade expressiva do silêncio é utilizada:

[na natureza] pequenas diferenças nos sons não necessárias para atrair atenção e prevenir de perigos... mesmo quando dormimos o senso auditivo nos protege. Não somente acordamos com sons altos de noite quanto a falta do som de fundo usual vai alertar a pessoa que dorme. (TANNENBAUM; STILLMAN, 1973, s.p. Tradução minha).

Ou ainda:

...um pensamento corrente sobre o aspecto aural nos games, com todas as alusões e aspirações em relação o uso do som nos filmes, é que se há negligenciado constantemente um elemento essencial- o da sutileza (BRIDGETT, s.m.r. Tradução Minha).

Mesmo no cinema não são muitos que se utilizam de forma consciente o efeito de contraste narrativo que o silêncio pode ter.

Elisabeth Weiss em “The Silent Scream: Alfred Hitchcock’s Soundtrack” afirma que o som é um aliado da “transparência” da linguagem podendo dar informações sob-reptícias que no plano da imagem chamaria muito atenção para o “truque” distanciando o espectador

da identificação e da experiência imersiva.

Muitos jogos em primeira pessoa se utilizam de recursos análogos aos que Hitchcock utilizava nos seus filmes na intenção de chamar a atenção de forma expressionista para algum estado de espírito do personagem, tanto no plano imagético quanto sonoro.

São comuns agora nos *shooters* (games de tiro em primeira pessoa), quando o personagem está ferido, haver algum tipo de distorção visual, como perda de foco, sangue salpicado na tela, sempre acompanhado com algum ruído: respiração ofegante, aumento de ruído de batidas de coração etc. Algumas vezes é acompanhado pelo recurso de o controle tremer.

Na maioria dos games, hoje em dia, existem as chamadas *cutscenes* ou *cinemáticas*, que são pequenos curtas não interativos que contam as histórias. Nesse caso, a linguagem é idêntica a um cinema de animação 3D, tanto no nível da imagem quanto do som.

Mas o que interessa é a articulação entre essas “cinemáticas” e o “gameplay” momentos em que o jogador pode interagir.

Em muitos jogos de suspense, o jogador não pode parar a cinemática e ela se inicia em momentos-chave, em que se sabe que, ao terminar a cinemática, algo de extremo vai acontecer. Esse momento de expectativa é uma oportunidade em que o silêncio se implanta antes de um combate.

Um exemplo prático é o jogo de 2010 chamado *Castelvânia: Lord of Shadows*.

Figura 30: Tela do game *Castelvânia: Lord of Shadows*

O jogo se passa na Transilvânia e a trilha gótica, que só é utilizada nos momentos de batalha, se alterna com momentos de expectativa, ruídos desconcertantes e outros recursos

expressionistas. A importância da construção sonora não está somente em momentos de ação ou tensão. A sensação de imersão depende em grande medida do nível de naturalismo sonoro implantado no ambiente.

Em termos quantitativos, o trabalho do *game sound designer* é muito maior do que no cinema. As quantidades de possibilidades de interação que os modernos jogos 3D proporcionam demandam um nível acurado de atenção aos detalhes. As árvores, a grama, o pisar na grama, na terra, na água, na areia, o ruído oco de um tronco caído, o tiro no metal, um sem número de possibilidades!

Quando tratamos dos diálogos, também é um capítulo à parte. Em alguns jogos de RPGs, a quantidade de personagens com que se pode interagir é impressionante, e cada um com uma voz distinta, a ruidagem dos objetos que leva etc.

Um exemplo desses números impressionantes é a quantidade de atores com algum diálogo no título *2011 LA Noir* – são mais de 400 atores, uma quantidade infindável de ambientes, objetos, trilha sonora, música incidental etc.

A vantagem dessa mídia nascente é que ela já pode começar dando ao som igual importância àquela que se dá aos aspectos visuais, sobretudo considerando o crescente número de jogos independentes e os prêmios específicos para desenho de som em games que fomentarão ainda mais a busca pela originalidade no uso do som.

5 ANÁLISE DOS GAMES

As análises do presente capítulo se diferenciam da análise do filme *Waking Life*, em especial pela variedade de títulos, os quais não se incluem necessariamente no recorte da narrativa onírica.

Durante a investigação para o recorte do *corpus* de pesquisa acerca dos *games*, tive como critério priorizar aqueles que, assim como *Waking Life* e *Clube da Luta*, tivessem a narrativa ambientada em mais de um nível de consciência, um dos quais fosse preferivelmente o do sonho.

Em que pese a quantidade quase inacreditável de jogos que existem, o sonho não é um tema muito recorrente, ao menos como eixo central. Considerando especificamente o tema dos Sonhos Lúcidos, a abordagem é quase inédita: ao longo da pesquisa, encontrei apenas um jogo experimental relacionado diretamente com o tema.

Assim, como forma de não reduzir tão drasticamente o *corpus* a ser analisado, optei por estudar detalhes que servissem para explicitar algum aspecto sobre narrativa ou sobre jogabilidade, aspectos que gerassem alguma reflexão para o desenvolvimento do roteiro de LUCIDREAM. A narrativa será considerada sempre em relação a algum aspecto da jogabilidade.

5.1 LITTLE NEMO: THE DREAM MASTER

Em ordem cronológica, o título estudado que se relaciona intimamente com o recorte é o *game* da empresa japonesa Sega, *Little Nemo: The Dream Master* (1990), conhecido também como *Pajama Hero Nemo* (*Nemo, o Herói de Pijamas*).

Little Nemo: The Dream Master se baseia em um filme nipo-americano de 1989, intitulado *Little Nemo: Adventures in Slumberland* – o qual, por sua vez, tem por base a série de quadrinhos de Windsor McKay, do no início do século XX, especialmente em seu personagem mais conhecido, Little Nemo, o garotinho que sonha com um mundo fantástico chamado Slumberland, algo como a Terra do Cochilo.

Os quadrinhos do Little Nemo foram publicados semanalmente, sempre aos domingos, pelo jornal *New York Herald*, entre 1905 e 1911, e no *New York American* de 1911 a 1913.

Figura 31: Little Nemo, de Windsor McCKay

A estrutura narrativa de Nemo sempre opera com a ambiguidade entre o estar sonhando e o estar acordado. Nas histórias, geralmente, o quadrinho inicial mostra Nemo dormindo, em sua cama, a partir do que se inicia uma história fantástica; no último quadrinho, o garoto desperta, quase sempre com uma queda.

Figura 32: Página de uma história do Little Nemo, publicada em 03/12/1905

Fonte: The Comic Strip Library. Disponível em: <<http://www.comicstriplibary.org/display/118>>

Legendas

- 1- Pequeno Nemo estava cochilando, quando um sentimento de estar flutuando no ar veio até ele. Ele sentiu sua cama ascender...
- 2 - ... em direção ao teto e ao mesmo tempo em que isso o deixou assombrado também o interessou consideravelmente. Nemo estava inclinado a aproveitar a
- 3 - ... sensação, quando se espantou com o barulho de um estrado caindo de baixo da cama e a partir desse momento ele era só empolgação!
- 4 - No entanto a sua curiosidade conteve seus medos. A caída dos estrados da cama o adiantou o que poderia ser uma
- 5- ... deliciosa viagem pelo céu. Mas o desaparecimento de sua cama peça por peça o deixou muito

- 6 - ...ocupado tentando adivinhar se um simples viagem de turismo estava fora de questão. A
- 7 - ... noite estava clara mas ventava. Nemo estava realmente naufragando no ar enquanto o vendaval assobiava por entre a armação. Nemo foi visto lutando desesperadamente com as madeiras de sua cama. Parecia que nosso bravo garoto ia perecer quando.
- 8 - ... ele chegou na lua onde foi cordialmente recebido e apesar de estar exausto e ansioso para pousar em algum lugar, Nemo hesitou ao ver uma grande porta, no entanto...
- 9 - Ele entrou cautelosamente ao ouvir a língua simplista de Lunatix, o guia. Nemo não pode resistir a tentação de dar um passo a dentro ao menos por um segundo mas foi só por um segundo que a porta se fechou a suas costas como uma armadilha de urso, enquanto a gente observava, quase...
- 10 - ...o nosso desencorajado e cansado herói foi pego. Foi quase crueldade de Lunatix de persuadir o pequeno Nemo, mas ele não intencionava nenhum mal.
- 11 - Ele só queria levá-lo a Slumberland onde uma princesa esperava em prantos. Mas Nemo não queria ele não iria escutar.
- 12 - Seu único pensamento era casa e como voltar a ela. Quando ele correu ao redor da lua...
- 13 - Algumas dúzias de vezes ele tão extremamente cansado que desistiu da perseguição e gritou até acordar.

Os quadrinhos de McKay e o uso da narrativa onírica em Nemo, a quantidade de símbolos nessa e outras de suas narrativas – como filmes e animações na primeira metade do século XX – já se constituiriam em conteúdo suficiente para uma dissertação à parte; entretanto, o principal interesse desta dissertação está na apropriação e adaptação feito pela Sega nos anos de 1990.

Considerado um dos melhores jogos de sua época, *Little Nemo: The Dream Master* é um game do gênero plataforma, muito parecido com o famoso Mário Bros., em que o personagem pula entre plataformas e obstáculos, enfrenta inimigos e coleta itens.

O jogo é dividido em 8 fases, ou 8 sonhos, com temas e ambientes diferentes, e se inicia com uma *cutscene* que conta a mesma história básica dos quadrinhos: Nemo está dormindo em sua cama; de repente, chega um zepelim em sua janela e um personagem mensageiro entra em seu quarto e o convida para uma aventura em Slumberland.

O mensageiro diz que a princesa o convida para que ele seja seu parceiro de jogo; inicialmente, Nemo nega o convite, porque “se ela é uma princesa, ela deve ser uma garota e eu nunca brinquei com garotas antes”. O mensageiro entrega a Nemo um presente enviado pela princesa – um doce – motivação para que ele aceite o convite: “Oh, eu adoro doce (...) alguém esperto o suficiente pra me dar um doce não pode ser mal, mesmo que seja uma garota”.

ta (...) eu aceito, contanto que eu não tenha que beijá-la”.

O jogo se inicia com essa premissa infantil e é mais leve do que os conteúdos da tirinha de McKay, mas é o suficiente como disparador para o *gameplay*.

A jogabilidade de *Little Nemo: The Dream Master* é muito simples: Nemo, com seu pijaminha, deve recolher um número determinado de chaves durante a fase, a fim de abrir os trincos de uma porta que se encontra ao final de cada *level*. Para isso, ele tem a habilidade de saltar e lançar doces, item dado de presente no início do jogo.

Os doces servem para fazer com que os animais que ele encontra pela frente durmam, momento em que ele pode entrar no corpo dessas criaturas e utilizar suas habilidades.

Figura 33: Telas do *Little Nemo: The Dream Master*

No exemplo acima, Nemo joga um doce para uma toupeira para poder assumir seu corpo. Somente com a habilidade de cavar, da toupeira, Nemo encontra a chave enterrada para poder passar de fase. No outro exemplo, Nemo assume o corpo do sapo e pode saltar mais alto.

Em outras palavras, Nemo pode assumir o corpo onírico de outros personagens, em uma espécie de condensação onírica percebida por Freud em *A Interpretação dos Sonhos*.

No sonho de Nemo, o jogador tem a possibilidade de assumir múltiplas habilidades, de diferentes personagens; em que pese sua forma pueril e lúdica, esse princípio pode ser utilizado em muitos contextos e é um recurso rico, tanto na narrativa onírica quanto em termos de jogabilidade.

A experiência narrativa, o avanço de fases e a jogabilidade se completam de forma

harmônica, mas o aspecto da atividade do jogo é priorizado. Só existe mais uma *cutscene*, por volta do minuto 22, quase a metade de um jogo que dura 39 minutos.

Somente a essa altura Nemo encontra a princesa, de nome Camilla; o objetivo é resgatar o rei Morpheus, sequestrado pelo Rei da Terra do Pesadelo (Nightmareland), que planeja dominar Slumberland e destruir os bons sonhos.

Nemo teme não ser capaz de derrotar o inimigo, mas recebe da princesa Camilla um item mágico “The morning star”, um cetro que tem poder de lançar raios para derrotar os “chefões” dentro de Nightmareland.

Ao derrotar os chefes da Terra do Pesadelo, Nemo liberta o rei Morpheus, que o nomeia Príncipe de Slumberland. Nemo declara que precisa acordar porque “prometeu a sua mãe acordar cedo todos os dias”. Ele desperta não sem antes levar um singelo beijo na testa, da princesa Camilla, e promete voltar toda as vezes que desejar enquanto estiver sonhando.

Com essa informação final, sabemos que Nemo tem noção de que está sonhando, sendo, portanto, um sonhador lúcido; mas não há nenhum outro indício sobre isso, ou qualquer outra dado com referência ao SL. O discurso e a narrativa são menos importantes do que a jogabilidade. Trata-se de uma fábula clássica de dois mundos, muito bem marcada e sem ambiguidades.

A história é exemplar das ideias de Joseph Campbell acerca do monomito, o estudo comparativo de lendas e narrativas de diversos povos primitivos. Campbell localizou tanto arquétipos quanto momentos narrativos em comum em todas essas narrativas – ao que ele deu o nome de *A Jornada do Herói* (1949).

Figura 34: Ilustração simplificada da jornada do Herói de Joseph Campbell
 Fonte: <http://www.sallva.com/curso.html>

Little Nemo: The Dream Master tem todos esses elementos de forma simplificada e linear; o mundo comum é o mundo desperto e concreto, a Nova York de 1905. O chamado é dado pelo mensageiro; há uma recusa inicial; e o encontro com o mentor Flip, que no jogo tem uma função muito reduzida e só aparece na primeira fase. Há também a entrada no mundo especial, a travessia do limiar e o início dos testes, também chamado de testes e aliados. Nemo encontra uma aliada que é a princesa, aproxima-se da “caverna” Nightmareland, vence o rei de Nightmareland, a provação suprema, e recebe do rei a recompensa: o título de príncipe de Slumberland.

Nemo se transforma no que descreve Campbell o “senhor de dois mundos”:

Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante — e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo —, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói.” (CAMPBELL, 1949, p.17)

De alguma forma Nemo une os dois mundos e a seu modo elimina a dualidade entre o dormindo e o acordado, sonho e vida desperta.

5.2 AMERICAN MCGEE'S ALICE: PESADELO NOS GAMES

A destruição de Wonderland é a minha destruição.

Alice Liddel em *Alice Madness Returns* em confronto com a Rainha de Corações.

Idealizado pelo *game designer* estadunidense American McGee, que imprime sua marca autoral logo no título, o game *American McGee's Alice* é uma releitura gótica das clássicas histórias infantis de Lewis Carol, *Alice no País das Maravilhas* e *Alice Através do Espelho* e *O Que Ela Encontrou Por Lá*.

Além dos livros, McGee toma emprestado o nome e parte da biografia de Alice Liddel, a criança que inspirou Carol em seu livro, para contar uma outra história que se afasta do universo infantil e se aproxima do pesadelo, do horror e dos traumas psicológicos. De acordo com o site-enciclopédia dedicado ao universo de *American McGee's Alice*: “Ela é uma Alice de uma realidade alternativa, combinando qualidades tanto do livro quanto da figura histórica real”⁵³.

Alice é o primeiro de uma série de três jogos – *Alice*, *Alice Madness Returns* e *Alice Otherlands*. Os jogos deram origem a um filme *live-action* e a um projeto de animação ainda em andamento. Trata-se de um universo ficcional profícuo, que se passa no imaginário da adolescente Alice.

Figura 35: Tela inicial do game American McGee's Alice

⁵³ Disponível em: <alice.wikia.com>. acesso em setembro 2014.

A personagem, com 16 anos – portanto, anos depois de o livro de Carol ter sido escrito em homenagem a ela – sobrevive a um incêndio que vitimou seus pais:

Durante a noite de inverno em 5 de novembro de 1863, um incêndio foi iniciado misteriosamente na casa dos Liddel. (Alice) estava com as o livro Alice no país das Maravilhas no seu colo enquanto dormia. O Chapeleiro Maluco gritou: '[eles] devem salvar Alice!' (...) o grito acordou Alice de seu sonho (...). Ela correu ao quarto de seus pais quando ouviu suas vozes atrás da porta dizendo para que ela escapasse e se salvasse.

Em choque, Alice é internada na clínica psiquiátrica Rutledge Asylum, do Dr. Heironymous Q. Wilson:

Alice é transferida em 4 novembro de 1864 ao Rutledge Asylum em Londres, onde passará os próximos 10 anos sob os cuidados do Dr. Heironymous Q. Wilson. No prontuário Alice consta como surda, muda e cega para estímulos. Durante muitas entrevistas com Alice interviews durante sua catatonia, ele pode gravar muitos dos seus supostamente 'insanos contos de fada' sobre o País das Maravilhas, enquanto ela estava de fato vivendo-os em sua mente no momento. (MENU INICIAL de *American McGee's Alice*)

Figura 36: Alice no instituto psiquiátrico frame da *cutscene* de *American McGee's Alice*

Porém o personagem que estará mais presente no tratamento de Alice é o psiquiatra Angus Bumby, que utiliza a hipnose para fazer com que Alice esqueça seus traumas. No trailer do *Madness Returns*, há um diálogo que sintetiza a relação entre os dois personagens:

Angus: Concentre-se, onde você está?

Alice: Estou presa, presa no meu passado.

Angus: Não se preocupe Alice, é só um sonho.
Alice: Não é um sonho, é uma memória.

Essa tensão entre memória e sonho está presente em todo o jogo e no final é o artifício que modifica toda a história e a relação entre Alice e o seu psiquiatra.

No princípio há uma diferença clara entre a realidade de Alice e a sua fantasia/sonho ou sua realidade e sua percepção psicótica. Não se sabe qual seria o diagnóstico da personagem, mas o que se pode ter certeza é que se considera o “País das Maravilhas” como uma elaboração de seu estado mental alterado e todo o jogo se dará nessa realidade.

Figura 37: Alice internada, *concept art* do jogo *American McGee's Alice*

No início do primeiro jogo, Alice é levada diretamente ao País das Maravilhas sem grandes explicações. Alice encontra com o personagem que será um de seus guias durante a jornada, “The Cheshire Cat” o gato sorridente que será seu aliado e conselheiro.

Figura 38: The Cheshire Cat *concept art* de *Alice Madness Returns*

Uma interpretação possível citada no site alice.wikia.org é a de que o gato seria análogo ao ID da personagem principal:

O Cheshire Cat pode representar o id de Alice: A parte inacessível de sua psyche, que contém seus instintos primários. Se o gato corresponde ao id de Alice, ele é a personificação de seu desejo de escapar da insanidade (...). Isso explicaria por que o gato age como aliado de Alice. Se o gato é realmente o reflexo do id de Alice (...) significa que ele sabe tudo sobre ela, e portanto tudo sobre o País das Maravilhas, explicando-se assim sua onisciência. Adicionalmente, no final do segundo jogo, ele chama o 'País das Maravilhas' de 'nosso País das Maravilhas' the end of the second game, he calls Wonderland 'our Wonderland', denotando que ele pode ter algum controle ou propriedade.

A análise, ao meu entender, é bastante acertada dado que nos encontramos no nível do inconsciente de Alice o reino do id e onde se encontra as pulsões, pulsão de morte (thanatos), pulsão de vida ou sexual (eros)⁵⁴. (FREUD, 1923)

A pulsão é incluída no aparelho psíquico como a instância do **id** que marcará todo o funcionamento das outras instâncias: ego e superego⁵⁵. (MARTELLO)

A premissa da loucura é justificativa para a distorção de elementos estéticos e narrativos no jogo. Os ambientes e os personagens fazem eco a essa desagregação mental da personagem.

Enquanto Alice está em Londres, o ambiente é mais naturalista, muito bem elaborado, baseado em uma pesquisa história imagética muito convincente da Londres vitoriana. Enquanto em Wonderland, os ambientes e as construções são na maioria das vezes fantásticas, como as ilhas flutuantes.

Figura 39: Alice em Londres Madness Returns **Figura 40:** Alice no País das Maravilhas em Alice Madness Returns

⁵⁴ Conceito presente em *O ego e o id*, Sigmund Freud (1923).

⁵⁵ MARTELLO, Andréa. Disponível em: <http://www.isepol.com/ego_id.html>. Acesso em jun.2012.

Alguns dos ambientes lembram arquitetura impossível aos moldes dos desenhos surrealistas de M.C. Escher; ao final desse capítulo, falaremos mais detidamente sobre esse assunto, tratando sobre o onírico nos jogos independentes (*indie games*).

A experiência do jogador é profundamente influenciada pelo ambiente que é muito mais do que um acessório à narrativa, é a própria narrativa em harmonia com o gameplay.

Alice é um jogo híbrido. O primeiro jogo foi desenvolvido na engine de um famoso shooter chamado Quake. Percebemos em Alice algumas articulações que lembram um jogo desse gênero, mas uma diferença é que ao invés de ser em primeira pessoa como a maioria dos shooters, Alice é em terceira pessoa, significando que vemos a nossa frente o personagem e não controlamos o ponto de vista de uma câmera subjetiva.

Alice é uma “aventura gráfica” em que o personagem segue uma jornada livremente avançando e interagindo no ambiente e resolvendo puzzles, enigmas mecânicos para poder superar as fases.

A complexidade em relação a um jogo de plataforma como o seminal Nemo é muito maior, há mais personagens e diálogos e cada uma dessas situações de interação são diferentes, com diálogos e informações essenciais para o desenvolvimento da trama.

O nível de complexidade aumenta de acordo com a quantidade de escolhas disponíveis no sistema do jogo para que o jogador possa optar, e evidentemente quanto mais escolhas mais linhas narrativas, mais personagens, situações narrativas e de jogabilidade.

Para ilustrar, um exemplo máximo de que quanto mais possibilidades de escolhas maior é a complexidade de um jogo é o caso de LA Noire, game da Rockstar Games de 2011. O roteiro de LA Noire tem 22 mil páginas e foi atuado por 300 atores personagens em diversas situações⁵⁶.

A diferença de LA Noire, Alice é um jogo com um linha narrativa definida e unitária, por mais que se queira diversificar os trajetos, há um trajeto ideal concebido pelo game designer e o jogador só consegue superar as fases a medida que cumpre esse trajeto pré-determinado.

O primeiro *American McGee's Alice* e *Alice Madness Returns* tem grandes diferenças

⁵⁶ Cf. Kokatu. Disponível em: <<http://www.kotaku.com.br/l-a-noire-tem-300-atores-e-22-mil-paginas-de-roteiro>>. Acesso em: 10/08/14

de complexidade, tanto no nível da estrutura narrativa quanto no jogo.

Há muitos levels em comum entre os dois jogos mas bem diferentes em termos de coeficiente de “descriptor narrativo”. Como exemplo, pode-se citar a fase *Vale of Tears* (*Vale de lágrimas*) e o que se relaciona com o recorte da narrativa onírica.

O Vale das lágrimas, também chamado de Pool of Tears (piscina de lágrimas) é um ambiente também existe no livro de Carol que tem a função narrativa de expressar o estado de espírito do personagem na jornada.

Figura 41 a 43: Vale de lágrimas em Mcgee’s Alice

Alice está mortificada por dentro. Seu luto se confunde com seu passado, uma estátua da própria Alice chorando é o único elemento que se reporta a isso no primeiro jogo, enquanto no *Madness Returns* existem muitos outros elementos que concretizam os sentimentos e memórias do personagem em imagens oníricas.

Alice caminha por esse vale que pode ser entendido como vale da infância perdida uma espécie de cemitério de brinquedos, peças descomuns de dominó e dados, elementos

lúdicos, mas completamente descontextualizados de seus usos comuns. Wonderland já não é um ambiente infantil, o lúdico da história original dá lugar à expressão onírica do horror.

Alice durante o jogo recolhe casas transparentes em que são fragmentos de sua memória. As casas são cópias holográficas em miniatura de sua própria casa que foi incendiada. Ao recolher esse item um fragmento de uma foto como em um porta-retrato com o vidro quebrado surge ao lado da tela. Em *off* ouvimos alguém de sua família, ou o pai ou a mãe dando alguma informação importante.

Figuras 41 e 42: Print screen *Alice Madness Returns*

No caso das imagens acima Alice “lembra” ao recolher o fragmento da memória de que seu pai já havia lhe falado sobre o cogumelo *Amanita muscária*, espécie venenosa.

Esse é um exemplo claro de um elemento narrativo que pertence ao domínio da narrativa embutida influenciando as decisões do jogador durante seu exercício de narrativa emergente.

Esse artifício serve como uma espécie de “cutscene embutida” que não interrompe o gameplay para acontecer, são narrativas paralelas, uma pertence ao passado, uma gravação da memória e a outra ao presente, o gameplay.

Em todo os momentos para representar essa tensão entre as pulsões de vida e morte na psique de Alice o principal artifício narrativo do jogo é a articulação das cutscenes, a narrativa embutida com o gameplay.

Uso das cutscenes também serve como tutorial para ajudar o jogador a dominar o gameplay. Logo no início do primeiro jogo o gato-mentor demonstra qual será sua função, dar informações práticas e narrativas mais complexas sobre o universo do jogo:

“Sua faca é necessária mas não suficiente. Sempre colete o que for útil. Rejeite somente sua ignorância e você poderá sobreviver.”

O risco no jogo é muito alto e a morte está sempre presente, Alice usa uma faca no primeiro jogo e diversas armas no Madness Returns. Os inimigos que são quase sempre advindos do universo do País das Maravilhas, como reinterpretações violentas da história de Lewis Carol.

Figuras 43 e 44: Concept art Alice Madness Returns

O objetivo de Alice é derrotar a despótica Rainha de Corações e pacificar o País das Maravilhas que é a sua própria mente, em outras palavras voltar a lucidez.

As Rainha e Alice se parecem fisicamente e não é uma coincidência, sugere-se que a

Rainha seja um avatar de sua irmã Lizzy em um momento da narrativa, mas de acordo com o próprio criador American Mcgee a Rainha de Corações é a própria Alice:

Figuras 45 e 46: Concept art Alice Madness Returns

Em *Madness Returns*, a Rainha continua a fazer eco ao super-ego de Alice, mas assume a forma de Alice como uma garotinha - uma sugestão (uma pista?) de que é uma 'versão' de Alice falando de um tempo anterior.

Como vimos no capítulo sobre os sonhos lúcidos e sobre *Waking Life*, em um sonho, todos os elementos são projeções do próprio sonhador, a rima entre o princípio negativo encarnado pela Rainha e o princípio positivo encarnado por Alice, são somente faces da mesma moeda, como analisado por exemplo no filme *O Clube da Luta*.

A integração dessa duas forças é a superação dos traumas e um princípio, importante na psicologia Junguiana.

Por possuir uma atitude unilateral e se ter em alto valor, o ego não poderá se expandir enquanto não assimilar aquilo que considera mal, ruim e pouco valioso. Assimilar essas tendências sombrias à personalidade traz consequências notáveis para o ego. (JUNG apud, LYRA e TESTA, 2011).

Alice se transforma muitos momentos no seu oposto, logo na segunda fase do primeiro jogo ela toma forma de uma espécie de demônio que tem mais força para combater os inimigos e depois volta ao normal. Mas durante toda a narrativa a mutação da protagonista é um elemento narrativo usual.

E, à medida que Alice avança na história, elementos surpresa emergem da narrativa emergente articulado com a narrativa embutida dando uma outra significação para trama. Aos poucos fica claro que o incêndio ocorrido em sua casa não foi um acidente e há um culpado o que modifica a sua relação com o trauma. Alice sempre se culpou pelo incêndio por ser a única a ter sobrevivido.

No diálogo com a Rainha de Corações, Alice declara que não tem culpa, mas a resolução do mistério é interrompido pelos tentáculos da Rainha que fala “Sua loucura não tem método” e a leva até a sua boca cheia de dentes afiados.

Em seguida se dá um diálogo com seu psiquiatra, mais uma vez dizendo para que ela esqueça os acontecimentos do passado. Além dele Dr. Wilson e enfermeiros do sanatório desautorizam o pensamento de Alice, fazendo-a lembrar de que ela está louca.

Alice é levada para uma sala no manicômio em que lhe será aplicado um procedimento que é uma espécie de lobotomia.

A fronteira clara entre o mundo objetivo do sanatório em Londres e Wonderland perde a precisão. Uma dada altura na narrativa não se sabe o que está acontecendo com o personagem, não sabemos se se trata um delírio, sonho ou sua realidade objetiva. Essa imprecisão é o efeito mais caro a narrativa onírica.

Durante todo o jogo Alice tem um sub-objetivo de salvar umas crianças em estado avançado de loucura que surgem em todas as fases. A estética dessas crianças é bastante assustadora e provém do imaginário do gênero de horror. A medida que a narrativa flui a importância dessas crianças e dessa narrativa chega à linha principal.

Em seguida a passar por essa espécie de lobotomia Alice enfrenta uma boneca monstro no Dollhouse World (Mundo da Casa de Bonecas)

A viagem de verticalização através de seu passado continua e após derrotar o monstro mais uma cutscene revela um dado importante: Alice se lembra de ter visto o seu psiquiatra Angus Bumby do lado de fora da sua casa em chamas.

O símbolo de revelação utilizado pelo jogo são chaves cada uma levando um símbolo diferente.

As chaves tem os símbolos pagãos dos planetas e dos dias da semana: Lua - Moon-day (monday), Saturn (Saturday) etc.

E cada uma da chave abre uma porta, ao abrir uma porta uma cutscene é ativada e

Alice se lembra de mais um detalhe sobre o dia do incêndio que o processo de recalque de sua memória fez esquecer.

Ao derrotar quem seria o inimigo principal a Rainha de Corações em Wonderland, a história tem uma reviravolta. Descobrimos que o inimigo real é de fato Angus Bumby que incendia a casa de Alice assassinando toda sua família.

Em uma dessas cutscenes reveladoras da memória sabemos o motivo de Bumby cometer esse crime. Bumby abusou sexualmente da irmã de Alice, Lizzie e para acobertar o crime incendiou a casa, matando Lizzie e toda sua família.

A única sobrevivente, Alice, é mantida refém por Dr. Bumby que a manipula com suas técnicas de hipnose para que ela esqueça do fato. Ao descobrir toda a trama Alice enfrenta a versão demoníaca de Angus Bumby em Wonderland e o derrota.

Alice desperta na Londres real. O ato de despertar dessa vez tem o caráter de dividir finalmente o mundo maravilhoso do mundo real. Alice enfrentou seus medos, lembrou de seus traumas, reconheceu o mal e integrou em seu ego.

Alice tem um confronto com o verdadeiro Dr. Bumby na estação de trem Moorgate dizendo que irá denunciá-lo. Dr. Bumby usa de autoridade e diz que entre a palavra dele, um cientista, e uma louca a dele sempre prevalecerá.

Alice dá um empurrão em Angus Bumbo, que cai nos trilhos e é atropelado por um trem em alta velocidade.

O verdadeiro adversário é punido, mas em vez de Alice assumir totalmente a realidade, a Londres objetiva é metamorfoseada em uma Londres do País das Maravilhas.

Assim como o final de *Waking Life*, Alice finaliza na ambiguidade entre o mundo objetivo e o mundo onírico maravilhoso.

5.3 INDIE GAMES: A NARRATIVA E JOGABILIDADE ONÍRICA EM JOGOS INDEPENDENTES

“Sensibilidade é significativo em um aspecto muito específico e relevante na experiência do jogar em video games. Sentir não quer dizer no sentido temático (sentimento ocidental, sentimento barroco) ou no sentido expressivo e emocional ou físico (Me sinto triste, sinto dor, esse lugar me faz sentir medo). Especificamente, a sensibilidade no jogo é tátil, sentido cinestésico de manipular um objeto virtual. É a sensação de controle nos games.

Game Feel Steve Swink, 2009

Esse tópico se dirige ao “estado da arte” de alguns jogos indies desenvolvidos nos últimos anos (década 2010). Dois deles do presente ano de 2014: *Back to Bed* e *Hokonum*.

Jogos independentes ou *indie games* são jogos desenvolvidos por uma pequena equipe e geralmente não tem apoio de uma grande publicadora, uma espécie de distribuidora análoga as distribuidoras cinematográficas que tem recursos para tornar um jogo amplamente divulgado no mercado.

Exatamente por não estar sujeito aos interesses e às exigências do mercado de distribuição, os indie games podem ousar mais, com menos restrições criativas, mas por outro lado com muito menos recursos de produção.

Esses fatores redundam em resultados diversos, jogos geralmente mais simples, mais criativos e inovadores com maior possibilidade de experimentação artística difícil de encontrar na indústria convencional.

Os jogos mainstream, em outras palavras, as grandes produções, sempre prezam pela inovação tecnológica que se traduz em melhores gráficos e mais fotorrealismo, aproximação da estética fotográfica ou cinematográfica, mais naturalismo nos ambientes, nos movimentos e nas anatomias dos personagens.

Há uma tendência relacionada ao fotorrealismo nos jogos mainstream de equiparar os jogos à experiência cinematográfica de contar histórias. Em muitos games a jogabilidade está em função da história.

A limitação tecnológica e de recursos nos jogos independentes pode ser uma das explicações para que muitos deles se dediquem mais arquitetura da jogabilidade e é justamente aí o grande diferencial criativo nos indie games.

Muitos dos jogos indies prescindem de história ou tem histórias rarefeitas, o que

mais importa é a experiência cinestésica, a riqueza da experiência do controle em relação aos estímulos, as cores, os sons e a mecânica do jogo.

É nesse reino que se encontra os jogos que citaremos nesse tópico.

Pouco antes de finalizar essa presente dissertação foi lançado um jogo com algumas características muito similares às propostas surrealistas estudadas aqui.

Trata-se do jogo *Back to Bed* (*De Volta Para a Cama*) um jogo de plataforma surrealista que controlamos uma criatura chamada Subob o inconsciente de Bob, um sonâmbulo. O jogo utiliza a estética de artistas como Salvador Dali, Escher e Rene Magritte.

Figuras 47: Concept art Back to Bed

Figuras 48: Ilustração de Escher

Bob, o sonâmbulo, tem o hábito de sempre adormecer em locais perigosos.- Felizmente para Bob, seu protetor subconsciente, Subob, está sempre pronto para salvá-lo. Agora, o desafio para Subob é orientar Bob para a segurança, através de telhados, evitando quedas e criaturas perigosas em torno dos pesadelos de Bob⁵⁷. (Sinopse do jogo no site da produtora Dadiu Games.)

Back to Bed foi desenvolvido por estudantes da DADIU (Danish Academy for Digital Interactive Entertainment) e financiado através de um site financiamento coletivo.

Figuras 49 e 50: Concept art Back to Bed

⁵⁷ Site da produtora onde se pode jogar a versão de demo desenvolvida pelos estudantes. Disponível em: <<http://backtobed.dadiugames.dk/studentversion>>. Acesso em mar.2013.

O objetivo de *Back to Bed* é muito simples, Subob é uma espécie de cachorro com cara de gente que deve evitar que Bob caia e deve guiá-lo para a cama para que ele volte a dormir em segurança. Subob deve colocar obstáculos no trajeto Bob que no início sempre se move em sentido horário. São uma série de puzzles (enigmas físicos) para se resolver.

O ambiente e a música dão uma efeito quase hipnótico e a medida que o jogo avança dificuldade aumenta.

Os enunciados dos tutoriais que no início são didáticos se tornam confusos com trocas de palavras bem ao estilo surrealista. No início o narrador diz: Bob always moves clockwise (sentido horário). Mas a frente o narrador diz: “O relógio vira-se no sentido Bob”

Figuras 51: Screenshot de *Back to Bed*

Há uma inversão de palavras que torna a frase nonsense chegando-se ao efeito surrealista pretendido tanto pelo ambiente quanto pela música. A descrição do produto no site dá a dimensão da intenção da equipe de game design:

Jogo de universo surreal artístico único: Um universo de sonho que mistura elementos do mundo real e do mundo dos sonhos para criar algo único. (...)

Dois personagens como um: Jogue como o subconsciente encarnado que tenta salvar seu próprio corpo adormecido e levá-lo para a segurança da cama.

Estilo visual pitoresco: Descubra a sensação de jogar em uma pintura inspirada pela arte surrealista e formas impossíveis.

Subob e Bob são um único personagem “bipartido”, o homem e seu subconsciente. Subob consegue interagir com a arquitetura impossível como andar pelas paredes da mesma forma que figuras de Escher interagem com o espaço.

Figuras 36 e: Screenshot de *Monument Valley*

Em alguns aspectos *Back to Bed* lembra outros jogos independentes como *Monument*

Valey e Braid.

Figuras 52: Screenshot de *Monument Valley*

Monument Valley é um jogo de plataforma que utiliza arquitetura e formas impossíveis como base de sua jogabilidade.

Em *Monument Valley* o jogador pode girar as estruturas impossíveis até encontrar um ponto de vista em que os lados se unem, nesse momento o jogador pode fazer o avatar caminhar pela plataforma e avançar nas fases.

Back to Bed tem o artifício de pausar o jogo ou avançar em Flash Forward, forma de jogabilidade que é a marca de um outro jogo icônico entre os indie games Braid.

Braid é um jogo que utiliza a manipulação do tempo, tanto para frente quanto para trás como base da narrativa e da jogabilidade.

Braid é também um jogo de plataforma ao estilo de Mário com uma narrativa bastante complexa e assim como Alice tem a premissa da memória, um mistério que vai se montando em quebra-cabeça a medida que o jogo avança.

Mas há jogos que não tem narrativas claras, nem objetivos, mas ainda assim engendram o jogador em um ambiente onírico bastante atrativo, como é o caso do já citado “Flowers” e o psicodélico “Hohokum”.

Em uma análise do jogo na revista eletrônica IGN o crítico Cam Shea afirma: “Até a tentativa de descrever esse jogo é uma loucura”.

O jogador controla uma espécie de “cobrinha” de um olho só que interage com uma série de seres, ambientes, vegetações, se se pode descrever assim. Cada interação é premiada com resultados visuais e sonoros inusitados.

(...) você vai ter apenas uma ideia ténue do que está acontecendo e o que você deveria estar fazendo. (Existem) atividades que, por vezes, parecem com quebra-cabeças, mas são melhor descritas como jogo - você realmente está apenas à procura de coisas para interagir e ver o que vai acontecer.

E o que geralmente acontece é mágico. Um minuto você está ajudando os habitantes do topos das montanhas varridas pelo vento voar suas pipas, no próximo você está colhendo amostras de cores para alimentar uma máquina de fazer chapéu. (SHEA, 2014).

Honokum é um exemplo claro de um jogo em que a narrativa, em termos de enredo, personagem e situação dramática, não é necessária para o engajamento do jogador.

O objetivo desse breve panorama de novíssimos jogos independentes, assim como as análises dos jogos mais narrativos no decorrer deste capítulo, é ter um espectro variado do repertório de possibilidades para pensar a *game design* do *Waking Life*.

Lucidream

Game Design Document

Concepção:

Rogério Cathalá

LUCIDREAM

1. Seção 1 – Visão geral do Jogo

O GDD em seguida é um GDD simplificado e está longe de ser definitivo é um ponto de partida para uma construção em conjunto com uma equipe de game design.

CONCEITO DO JOGO

LUCIDREAM é uma aventura gráfica com algumas características de Role Playing Game (RPG), baseada no fenômeno do Sonho Lúcido – este caracterizado por um estado alterado de consciência, em que o sonhador pode controlar seus *avatares* e fazer coisas que seriam impensáveis no mundo real, consciente de que está em um sonho.

O eixo de LUCIDREAM está no controle dos protagonistas TALITA, LÁZARO, e outros personagens, em uma jornada pelo mundo onírico, resolvendo situações com as habilidades e artefatos adquiridos com os personagens chamados ONIRONAUTAS (sonhadores conscientes) e combater os EMPTYSOULS, emanções do antagonista, NIHIL, ser que adquire qualquer forma.

NIHIL é artífice dos pesadelos e do esquecimento. Os antagonistas impõem obstáculos, dificultando o desenvolvimento das habilidades dos protagonistas, os confundindo e os distraíndo de seus objetivos.

LUCIDREAM se passa em dois mundos paralelos: a cidade “real” GREYCITY e a outra chamada OBLIVION (lugar para onde vão as coisas perdidas). Os ambientes a princípio parecem normais, mas, à medida que o jogador descobre ou reconhece os portais, que são as chaves para romper a realidade, entram em marcha as manifestações do mundo onírico.

o Características (Feature Set)

Dois elementos fazem a performance do protagonista resultar melhor ou pior: confiança/lucidez e medo. Quanto maior o nível de confiança e lucidez, melhor e mais rapidamente são executadas as habilidades e, por consequência, as missões. A confiança é adquirida como Pontos de Lucidez, à medida que os níveis e as missões são superadas.

O medo é a arma principal de NIHIL e suas projeções os EMPTYSOULS. A dificuldade está em reconhecer quem é ou não aliado, porque os inimigos são camaleônicos e se passam por personagens aliados; eles podem levar os protagonistas a armadilhas, como falsos despertares e lugares inóspitos, portas que levam a um abismo etc. – lugares e situações difíceis de contornar e que desestabilizam o jogador. O jogador terá que encontrar outro portal que não necessariamente o leva ao mesmo lugar onde ele estava.

Há outro tipo de potências inimigas, os UNCONSCIUS DREAMERS – *avatares* de sonhadores não conscientes, que podem ser controlados por NIHIL. Esses podem converter-se em ONIRONAUTAS se o jogador os “desperta”. Os chefes de tela, guardiões de objetos oníricos, costumam ser UNCONSCIOUS DREAMERS controlados por NIHIL.

Os ONIRONAUTAS são personagens oníricos que adquiriram lucidez – a primeira habilidade – em Oblivion. O que os difere dos EMPTYSOULS é que cada ONIRONAUTA, como os UNCONSCIOUS DREAMERS, tem um correspondente humano no mundo real.

Nas primeiras fases, o jogador terá primeiro que reconhecer que está em um sonho, considerando que o ambiente naturalista não lhe dá pistas. Quando encontra uma passagem para o mundo paralelo, terá que adaptar-se à nova situação; para isso, entra em cena o primeiro ONIRONAUTA que TALITA conhece, LÁZARO, que estará presente em momentos chave da história. Lázaro é seu tutor e a ensina a se adaptar ao mundo do sonho e desenvolver as habilidades.

Os Onironauts são pessoas de etnias e idades variadas, mas com habilidades, como transpassar paredes, andar por paredes e tetos, voar, levitar, ler pensamentos, levitar objetos, compreender línguas de todo o mundo, hipnose, ficar invisível, combater lançando uma massa de energia, transformar armas e munições inimigas em coisas inofensivas, entrar no inconsciente e controlar outro personagem etc. Eles procuram utilizar seu poder sempre pacificamente.

Os combates são principalmente defensivos, utilizando a força do oponente para atingi-lo.

- o Gênero

Aventura Gráfica com elementos de RPG, Minigames e puzzles com características de jogos de plataforma.

- o Público-alvo

Lucidream é um jogo com alguns temas e conteúdos adultos e filosóficos mas com um tratamento narrativo didático. Pretende-se ser um jogo sem violência explícita.

Pensado para a faixa etária dos 12 aos 35 anos.

- o Movimentação da Interface

O jogo é 3D em terceira pessoa, mas ponto de vista câmera pode ser controlado em alguns momentos.

- o “Look and Feel”

Lucidream é um jogo com elementos muito presentes de onirismo e surrealismo. Para esse tópico será levado em conta todas as reflexões e referências estéticas da pesquisa aqui presente.

2. Seção 2 – Gameplay

- Estrutura da Missão

A missão principal de Talita ao descobrir que está em um sonho é despertar e saber qual é a natureza de sua realidade.

- Objetivos

Talita deve desenvolver habilidades de controle e lucidez no sonho para resolver as missões e aos poucos entender sobre sua realidade com as peças do quebra-cabeça de sua memória.

- Temática

A temática do sonho em outros meios é muito explorada, é raro ver uma história que se passe inteiramente em sonhos. Esse tema garante uma complexidade narrativa e uma flexibilidade bastante importante para a realização de uma aventura gráfica com características de Role Play Game.

O forte da história é o desenvolvimento profundo dos personagens, não prejudicando em nada a dinâmica do jogo e o entretenimento pela interatividade, que pode ser um fator de surpresa pelas possibilidades interativas.

- Complexidade do projeto

Algumas das características do projeto não tem precedentes no mercado, o que constitui um desafio. O desenvolvedor trabalhará em fronteiras novas e, portanto, sem muitos modelos precedentes.

Outra coisa a se ter em consideração é a liberdade narrativa, que pode ser uma desvantagem se não houver uma estrutura coerente e um planejamento estrito.

3. Seção 3 – Cenários

Os cenários são de duas naturezas distintas:

1. GREYCITY: grande metrópole decadente, com poucas residências e comércios que estão reabilitados. Não há muita cor, sendo o cinza predominante, exceto pelo grande volume de publicidade nas paredes. Naves industriais desativadas, ruas sujas e pouco verde constituem a paisagem mais comum. No centro da cidade, onde vive Talita, as ruas são estreitas, mas há uma certa vida, com comércios pequenos, variados e luzes de *neon*.
2. OBLIVION: cidade onírica, cuja arquitetura é uma mescla de tempos, algumas coisas de corte moderno, outras antigas. Algumas construções parecem dois prédios diferentes amalgamados. Há uma nostalgia notável na estética da cidade, com detalhes em *art nouveau*. A princípio, é parecida com a cidade real, mas, à medida que avança a história, aparecem detalhes surrealistas, como construções impossíveis na paisagem da cidade onírica.

Seção 4 – Inteligência Artificial

Tipos de unidades do jogo:

- ONIRONAUTAS controláveis, que o jogador utiliza para entrar em lugares de acesso impossível com seu avatar, por características físicas ou habilidades específicas que ainda não desenvolveu.

1. ONIRONAUTS IVPCS não controláveis, ativos ou não.
2. ONIRONAUTAS extras, que estão no ambiente, mas não influem na jogabilidade.
3. EMPTYSOULS, personagens camaleônicos que são controlados diretamente por NIHIL.
4. UNCONSCIUS DREAMERS IVPC controlados por NIHIL. Controláveis ao converter-se em Onironautas.
5. UNCONSCIUS DREAMERS IVPC não ativos

- Seção 5 – História

LUCID DREAM ARGUMENTO

Então ele disse: - Por que tanto choro e tanta confusão? A menina não morreu; ela está dormindo.

Marcos 5:39

Sinais de uma câmera de vídeo ligando. Imagens tremidas do mar num barco em alta velocidade, rompendo as ondas. Talita, 28 anos, cabelos castanhos ondulados, olhos verdes e melancólicos, focaliza seu próprio rosto. Talita grava uma visão panorâmica das pessoas no barco. Talita coloca o dedo indicador sobre os lábios, em sinal de silêncio e vira a câmera para um homem de cerca de 50 anos, que está dormindo de costas para ela.

Gritos exasperados e ruído violentos de ondas invadem a imagem e se interrompem num silêncio repentino.

Uma mulher desnuda flutua num líquido espesso esverdeado, o corpo gira e reconhecemos Talita. De repente um ruído ensurdecedor agudo a faz abrir os olhos, desorientada ela olha para a superfície e consegue ver os raios de sol penetrando o líquido denso. Da superfície submerge uma mão masculina em direção à Talita, que tenta emergir, mas não consegue se mover. Talita em vão tenta nadar para alcançar a mão, mas perde as forças e desmaia.

Rompendo pelo corredor do hospital uma equipe de paramédicos empurra uma maca em alta velocidade, aplicando procedimentos de emergência no paciente. Um médico de máscara aponta uma forte luz para os olhos do paciente.

Talita desperta em casa desorientada acende a luz do abajur. No relógio do criado mudo marca 06h30. Talita se senta na cama olhando em volta como que reconhecendo que está desperta e que o que passou foi aparentemente um sonho.

Seu pequeno quarto está cheio de objetos que fazem referência ao mundo marinho. Num pequeno aquário perto de sua cama nada um solitário Peixe Beta exibindo sua longa cauda vermelha. Talita joga alguns pedaços de ração para o esfomeado peixe. Na cama um gato branco observa a cena com seus curiosos olhos verdes.

Na cozinha Talita lê um aviso escrito no calendário enquanto toma seu café: “Visitar mamãe, levar roupa para dormir”.

Na frente de seu monolítico prédio, tem um grande outdoor com uma foto de uma praia paradisíaca contrastando com o cinza do poluído céu da cidade.

Talita caminha pela rua deserta. Sempre tem a sensação de estar sendo observada por olhos subterrâneos dos bueiros, dos esgotos e dos túneis do metrô. Na estação de trem Talita nota que uma árvore de folhas vermelhas não se move apesar do vento. Imediatamente o trem chega à estação obstruindo sua visão.

Talita desce em uma estação de trem numa cidade litorânea. Sua mãe Marina, 50, vive em uma casa de repouso de estilo colonial em frente ao mar. Marina tem uma condição degenerativa que afeta a memória desde que Talita se deu por gente. Ultimamente seu estado piorou e raramente fala.

Talita não tem lembranças de seu pai e a única pessoa que poderia dar informações sobre quem foi e quem é, ou quem foi o seu pai é sua mãe com Alzheimer. Talita é abordada pelo médico responsável da casa. O médico a comunica que sua mãe teve um rompante de lucidez e falou sobre seu pai, pediu para que lhe entregasse um “presente”: uma concha do tamanho de uma mão.

Sua mãe como sempre não dá sinais de melhora. As conversas com ela são quase monólogos interrompidos por observações geralmente descontextualizadas e sem sentido.

É um domingo habitual com sua mãe e como sempre passeiam pela orla. Marina sempre quer entrar no mar, Talita sente uma atração pelo mar e ao mesmo tempo um pavor irracional. Talita tem talassofobia. Nunca deixa sua mãe se aproximar muito, somente molhar os pés enquanto ela assiste de longe.

Nessa noite o mar estava especialmente violento. Talita ouve a concha de seu pai e se pergunta em voz alta onde estaria ele. Talita dorme ouvindo a concha, e em meio ao retumbar das ondas ouve uma voz masculina chamando seu nome.

É uma Praia deserta, Talita tem cerca de três anos. O forte reflexo do sol não nos deixa ver o rosto do homem de cabelos grisalhos que chama a Talita. Duas pegadas na areia, uma de homem e outra de criança. As pegadas da criança desaparecem. Talita dorme sorrindo no ombro do homem se afastando pela praia.

De volta à cidade o trem se atrasou como de costume, e como de costume Talita chega atrasada no trabalho. Trabalha em uma grande cadeia de supermercados. Sempre de patins nos pés, anda pelos corredores do supermercado remarcando preços e dando suporte aos caixas. Geralmente fantasiada com os temas das temporadas comerciais, natal, páscoa, halloween... Não é propriamente o emprego dos sonhos.

Ana, 25, é sua melhor amiga e colega de trabalho. Almoçam juntas todos os dias sentadas no chão do estacionamento em dias de sol. Ana é aspirante a atriz, e confidente de Talita. Talita conta sobre a nova “pista” sobre o seu pai, e que deveria haver uma maneira, seja lá qual de encontrá-lo, nas mínimas reminiscências de sua memória infantil.

Ana comenta sobre o novo diretor de sua companhia de teatro, e sobre o processo de concentração baseado em sonhos lúcidos que utiliza nos ensaios e convida Talita a participar da próxima reunião.

Um eletrocardiograma traça os movimentos triangulares e contínuos com a luz verde no fundo negro. Um rumor de pessoas falando sobre procedimentos médicos. Uma forte luz rompendo a tela.

Talita desperta na estação de metrô, o trem se aproxima da estação com o farol apontado diretamente para seus olhos. Talita desce na estação próxima de sua casa. Algo se move sub-repticiamente no túnel do metrô.

Chega em casa e é recebida por seu gato, que agora tem manchas amareladas. Talita o pega no colo e examina, se certifica que realmente é seu gato.

No espelho escovando os dentes ouve um ruído que parece sair dos encanamentos, aproxima o ouvido e o som parece ter desaparecido, levanta a cabeça e no espelho vê seu reflexo totalmente desfigurado, com uma ferida grande na cabeça e um fio de sangue escorrendo. Quase imediatamente o reflexo volta ao normal. Talita não dorme essa noite.

Talita chega na casa em que a companhia de teatro de Ana se reúne atrasada como sempre. É uma casa antiga quase sem móveis, janelas amplas e muito que permitem entrar muita luz do sol. Ao chegar Talita vê os atores deitados no chão em círculo, todos de olhos fechados.

Lázarus, 35, o diretor está de costas para todos olhando pela janela e falando em um tom monótono, quase como um mantra, sobre o eu interior, espírito animal...De repente um dos atores que está segurando o riso explode numa gargalhada e todos os outros começam a rir. Lázarus dispensa os atores.

Ana apresenta Talita a Lázarus. Ambos têm a impressão de se conhecerem anteriormente. Os três vão a um café perto. Lázarus diz que ele é um Onironauta, um viajante de sonhos. Lázarus apresenta a sua teoria de que a linha entre a vigília e o sonho é muito tênue, quase inexistente e sobre a possibilidade de estar consciente e controlar o sonho. Ana se despede e se vai. Lázarus e Talita continuam conversando.

No meio da conversa Lázarus em tom de provocação afirma que Talita está sonhando naquele exato instante. Talita ri, mas Lázarus insiste e pede para que Talita olhe para baixo. Talita assustada vê que está flutuando e vê o café e a cidade se afastar cada vez mais rápido. Talita se vê sozinha rompendo as nuvens. No horizonte vê pessoas voando como golfinhos mergulhando nas nuvens.

Talita se descontrola e voa de forma desajeitada. Ouve a seu lado Lázarus mostrando bastante estabilidade, dando conselhos de como voar. O importante é não ter medo, confiar incondi-

onalmente. É como andar sobre as águas.

De repente Talita ouve o mesmo barulho agudo de eletroencefalograma, rumores de gritos, estrondo de ondas do mar. Talita se descontrola e cai como Ícaro numa espiral descendente. Na trajetória de sua queda Talita vê um infindável oceano com o qual invariavelmente vai se chocar. Quando está a ponto de romper as águas.

Talita desperta tomando fôlego em sua cama. Acende o abajur e vê o relógio que marca às 6h30. Ao lado do relógio está a concha do seu pai. Talita ainda intrigada olha em volta e vê que aparentemente está tudo em ordem. Gradualmente um rumor de mar aumenta. Talita percebe que o ruído vem da janela de seu quarto, puxa as cortinas e vê uma onda gigante a ponto de romper sua janela.

Talita derruba o café no colo. Está no café com Lázarus. Aterrorizada pega suas coisas, levanta e sai sem se despedir.

Talita desce na estação da cidade litorânea em que mora sua mãe. Talita conversa com o médico da casa de repouso. Talita diz que está com medo de estar louca, ou que talvez esteja apresentando sintomas da mesma doença de sua mãe. O médico a dissuade dessa ideia, achando improvável e trata de acalmá-la. O que ela necessitava era uma boa noite de sono.

Mais um domingo habitual com sua mãe, mas dessa vez Talita não deixou que sua mãe se aproximasse da água.

No quarto de sua mãe Talita abre seu coração, abraça a sua mãe e chora em seu colo. Talita ouve a voz de sua mãe pedindo para que ela desperte. A voz era claramente de sua mãe, mas parece ter vindo de outro lugar. Talita intrigada olha para sua mãe que está em silêncio não parecendo ter falado nada.

No estacionamento do supermercado Talita e Ana conversam. Talita conta o que aconteceu. Ana a convence a continuar indo aos ensaios e que Lázarus conta com ela para um personagem da peça que vão montar: Ofélia em *Hamlet*.

Talita vai ao ensaio com Ana. Eles fazem uma leitura de Hamlet. No final do ensaio Lázarus se desculpa com Talita e diz que pode ajudá-la com o resgate de sua memória de infância do seu pai. Talita agradece mas não aceita.

Talita continua indo aos ensaios. A cada ensaio a montagem se configura melhor e Talita se sente mais confiante. Talita diz a Lázarus que se sente preparada para uma nova experiência onírica. Talita está vestida com um traje Elisabetano como Ofélia num dos últimos ensaios antes da apresentação. Talita flutua no rio imaginário do palco. De repente afunda-se no palco como se fosse um rio verdadeiro que a traga.

Talita se vê num túnel subterrâneo e Lázarus aparece ao seu lado. Eles seguem caminhando e encontram um triciclo e logo mais à frente uma caixa de música. Talita reconhece alguns de seus brinquedos de infância.

De repente se encontram uma galeria que parece um grande arquivo, com objetos antigos e curiosos como um museu de arqueologia ou um antiquário. As prateleiras não parecem ter fim numa perspectiva distorcida.

A sua frente veem um ancião atrás do balcão, se aproximam e veem uma placa escrita: “Achados e perdidos”. Nota-se que o Ancião é cego, ele abre a porta do balcão e pede para que os siga. No final do corredor de prateleiras intermináveis há uma pequena gaveta obstruída por rolos de mapas empoeirados e outros objetos. Na gaveta está escrito: Memórias esquecidas. O ancião abre a gaveta e faz um sinal para que eles entrem. Talita e Lázarus se arrastam dentro do estreito túnel.

O túnel dá numa Praia de areia vulcânica ao lado de um rio muito escuro. Perto da margem há um barqueiro vestido de negro, é Caronte, o barqueiro do inferno. Lázarus pega na mão de Talita e diz que não sabe o que está fazendo, mas que confie nele. Lázarus e Talita se aproximam de Caronte. Lázarus retira de debaixo da língua uma moeda dourada e entrega ao barqueiro.

Caronte pede para que eles subam, chamando Talita de Ofélia. Talita vai tentar corrigi-lo mas Lázarus a interrompe e ela fica em silêncio. O barqueiro diz que os levará a Ilha dos Afogados.

Atracam na Ilha dos Afogados, pela praia há muitas carcaças de barcos naufragados de todas as épocas, algumas pessoas pálidas, afogadas caminham pela orla naturalmente. É uma comunidade de afogados, há casas, bares, toda uma cidade construída com restos de naufrágios.

Talita diz a Lázarus que não sabe como pode encontrar seu pai e mesmo se encontrasse não se lembraria de seu rosto. Os dois vão a um bar construído com partes de um transatlântico de luxo dos anos 20. Reconhece-se a tripulação do Titanic, marinheiros fenícios, um pirata com um arpão atravessado no ventre, crianças e mulheres de várias épocas, com roupas rasgadas, sem um pedaço da mandíbula, com uma capa de moluscos sobre a pele etc.

Lázaro tenta conversar com o barman, mas o homem responde falando em um idioma estranho e irreconhecível. A maioria dos afogados são ariscos e não dão atenção aos dois.

De repente entram dois escafandristas totalmente encharcados e rompem pela porta bar. Todos se assustam, o barman esconde as bebidas. Um grupo que jogava pôquer recolhe as cartas, o dinheiro das apostas e as esconde. Ouve-se alguém dizendo que é a polícia de Poseidon. Lázaro puxa Talita para baixo da mesa. Os policiais buscam uma mulher do mundo dos vivos que é intrusa na Ilha dos Afogados.

Lázaro e Talita engatinham até a saída e fogem pela praia. Talita e Lázaro se hospedam num Hotel Barco Pirata atracado a margem do rio escuro. Talita acha estranho que estejam procurando somente por ela e não por Lázarus.

Em pouco tempo eles são procurados também no Hotel. Lázarus e Talita fogem pela janela do quarto e correm pela proa. A única forma de sair é saltar pela tábua. Lázarus salta primeiro, Talita acurralada pelos escafandristas, fecha os olhos e se joga.

Talita está se afogando nas águas espessas do rio não consegue se mover. Talita olha para baixo e vê que há uma sereia cadavérica puxando seus pés para a zona abissal. Quando já não consegue mais reagir uma mão masculina a agarra e a retira da água.

Talita está deitada na escura areia da praia. Abre os olhos e vê a Lázaro. Talita agradece por tê-la salvado, mas Lázaro diz que não foi ele e aponta para um homem de cerca de 50 anos que observa o rio de costas para Talita.

Talita se aproxima e o homem vira o rosto. No momento Talita reconhece nas feições cansadas e azuladas do afogado, é seu pai, Jairo, e se apressa em abraçá-lo.

Talita e seu pai caminham pela praia. Talita pede para que ele volte com ela, seu pai nega e diz que seu lugar é na Ilha dos Afogados. Ela pede para ficar e seu pai diz que não por que

Posseidon vai querer casar com ela e ele não admitiria uma filha sua casar com um deus grego tão ciumento e tão promíscuo.

Jairo leva Talita à Caronte para que ele a leve de volta. Na hora de embarcar Lazaro não sobe na barca e diz que o lugar dele é na Ilha dos Afogados também e mostra a colônia de moluscos que cresce em suas costas.

Talita se despede de Jairo com os olhos embargados. Talita dá um beijo de despedida em Lázarus. Talita entra na barca de Caronte e o barco se põe em movimento. Talita recosta a cabeça na madeira do barco e fecha os olhos.

Talita acorda num palco de um teatro totalmente vazio e não está mais vestida com a roupa de Ofélia.

Do lado de fora reconhece que é a cidade em que vive, mas está totalmente em ruínas e não há ninguém na rua. Caminha pela cidade e constata que o terreno em que costumava ficar o supermercado é um grande descampado. Seu prédio está em ruínas. Venta muito e há papéis e objetos pessoais dela espalhados por toda a cidade.

Talita encontra a concha de seu pai no chão, o agarra e nota que há dentro um pequeno pedaço de papel rasgado. Talita retira o papel e lê em voz alta: “Então ele disse: – Por que tanto choro e tanta confusão? A menina não morreu; ela está dormindo. Pegou-a pela mão e disse: – “Talitá cumi!” (isso quer dizer: “Menina, eu digo a você: Levante-se!”).

Talita abre os olhos delicadamente e vê que está deitada numa cama de hospital. Uma suave luz matutina entra pela janela. Talita está presa por um tubo de alimentação intravenosa; ao seu lado, um aparelho de eletrocardiograma soa o seu bip intermitentemente. Vê sua mãe dormindo sentada numa poltrona ao lado da cama.

Talita arranca os fios e se levanta. Ela está visivelmente muito mais magra. Talita se levanta e caminha com muita dificuldade. Num mural há recortes de jornal, cartões desejando melhora. Uma das notícias: “Pai se afoga ao salvar a filha”; e outra: “Jovem, única sobrevivente, entra em coma depois de naufrágio de um cruzeiro.”

Talita não consegue se sustentar e cai no chão perdendo o conhecimento. Acorda com um médico e com sua mãe, que está completamente lúcida. Talita desperta de um coma de 3 meses.

Talita aos poucos recupera a fala e os movimentos e se acostuma com a realidade que a circunda. Sua mãe lhe mostra o vídeo que ela mesma gravou no dia do naufrágio.

Imagens tremidas do mar num barco em alta velocidade rompendo as ondas. Talita focaliza seu próprio rosto. Talita coloca o dedo indicador sobre os lábios em sinal de silêncio e vira a câmera para um homem de cerca de 50 anos, que está dormindo de costas para ela. O homem se levanta e vemos que é seu pai, que sorri para a câmera. Em seguida, há uma visão panorâmica das pessoas no barco.

Talita vê algo estranho no vídeo e pede para que volte em *slow motion*. Entre as pessoas ela reconhece uma pessoa com a mesma fisionomia de Lázaro e outra com a mesma fisionomia de Ana, seus amigos oníricos.

Talita e sua mãe caminham pela orla da praia. Talita anda pela areia enquanto sua mãe aguarda na calçada. Vemos as pegadas dela pela areia e que, de repente, desaparecem.

Talita caminha delicadamente pela superfície da água.

CONCLUSÕES: O QUE ME FEZ VIR ATÉ AQUI, E PARA ONDE PRETENDO IR

Eu devia ter uns cinco ou seis anos de idade e ia pela primeira vez passar o natal com meus avós, que moravam no Recôncavo Baiano. Eu acreditava em Papai Noel que, para mim, era uma história muito verossímil. Quem mais poderia ter me dado a bicicleta que apareceu misteriosamente no porta-malas do Del Rey do meu pai?

Mas não foi isso que me causou espanto. Ao chegar na casa colonial azul e branco encravada em meio a árvores frondosas, eu vi a pessoa mais velha e estranha que já havia visto. Esse velho magro de mãos ossudas, pijama, cachimbo e tapa olho era meu avô, Seu Carvalho. Imagino meus olhos esbugalhados quando ele me levantou do chão e me pôs no colo. Que diabos tinha atrás daquele pano preto que escondia um de seus olhos?

Meu avô me adotou como uma espécie de mascote (papagaio de pirata).

Em uma lembrança muito vívida, num final de tarde, lembro-me de estar sentado em seu colo, na cadeira de balanço, ouvia-o contar histórias, enquanto as cigarras acendiam a noite.

Eu não tirava os olhos de seu olho escondido, e meu avô, notando minha curiosidade, me perguntou se eu queria ver o que havia atrás do pano. Prontamente eu disse que sim.

Ele me pôs de pé no seu colo e, ato seguido, retirou o tapa-olho. Eu vi um oco, um vazio, onde deveria haver um olho, e, no fundo do oco, uma membrana de pele fina.

— Põe o dedo!

Sem medo e sem pensar, coloquei o dedo indicador, que desapareceu no buraco até encontrar o fundo: uma pele, uma membrana, quente, mole, macia. Retirei o dedo agora agoniado – eu havia enfiado o dedo no buraco do olho de uma pessoa, que estranho!

— Dói?

— Não.

— Que aconteceu?

— Perdi na guerra.

E meu avô dizia que tinha perdido o olho em uma guerra civil travada na pacata Valença. Tinha armas antigas espalhadas por todas as paredes da casa. A história de meu avô, assim como a história do Papai Noel e a minha nova bicicleta, também era muito verossímil.

— Para salvar a vida de um amigo – meu avô dizia – me joguei na trajetória da bala e recebi em cheio no olho esquerdo, pei! Perdi um olho, mas salvei uma vida!

Aquilo me impressionou e me encheu de orgulho: meu avô, herói de guerra!

Mais tarde, no quarto de meus avós, Seu Carvalho era o responsável por me fazer dormir.

A história que ele me contou era sobre um urubu apaixonado por uma princesa e rejeitado por ela. O urubu cantava uma música triste, que se repetia por toda história, parte em português, parte em uma língua desconhecida, mas que me parecia muito ancestral.

“URUBU FEDE CARNIÇA, URUBU FEDE CARNIÇA - MANGETÉ CURURUBÁ, MANGETÉ CURURUBÁ”.

A história parecia não ter fim, e meu sono nunca chegaria, mas estranhamente sentia que, de alguma forma, quando estivesse dormindo, ao me lembrar desse fato, eu duvidaria se estaria sonhando ou acordado.

Essa longa narrativa se justifica aqui pela importância desse personagem e de suas histórias para a minha formação.

Quando me consulto profundamente em busca de motivação para fazer o que faço, sempre me transporto a essa história insone, do velho mitomaníaco que inventava ser um herói de guerra para seu neto, para esconder a realidade fria e estéril de quem havia perdido o olho com um câncer.

Quando soube disso, mais tarde, pelo meu pai, compreendi o poder de forjar a realidade que uma ficção tem. Depois disso, eu convivo com essa obsessão de recortar essa história que não tem fim.

É nesse contexto que se insere a pesquisa aqui apresentada, nesta dissertação, cujas investigações e aprendizados convergiram para a escrita do game LUCIDREAM. O objetivo do processo de pesquisa e levantamento de referências sobre narrativa onírica me serviram como base para a escrita desse game, que tem esse sentido de ancestralidade, uma busca pelo muito próximo, muito íntimo, mas desconhecido.

Antes mesmo do processo de mestrado, minha pesquisa começou de forma instintiva, alguns anos atrás, sobre os Sonhos Lúcidos. De forma prática, fazia exercícios para conseguir

sonhar e enfrentar meus constantes pesadelos.

Esta prática se tornou um hábito: a visita a esse mítico mundo onírico do urubu e da princesa.

Apesar de chegar a um termo nesse processo, reconheço que tanto o roteiro como a pesquisa poderiam ter um maior aprofundamento – é sempre possível puxar mais detalhes para sair do labirinto, numa história que nunca teria fim, como as histórias do meu avô.

Aqui se apresentam, entretanto, os percursos, as descobertas, os erros e acertos de uma pesquisa motivada sobretudo pela vontade de contar histórias, de transportar para o universo da ficção aspectos muitas vezes incompreendidos no chamado mundo real.

Nesse sentido, o estudo da psicanálise dos sonhos, as formas de atingir a lucidez no sonho, a ancestralidade nas cavernas e o lúdico dos games foram elementos que procurei abordar do modo como se desmonta uma arma: olham-se as peças, limpam-se as partes que a constituem, entende-se seu mecanismo para remontá-la. Agora me sinto mais autorizado a usá-la com tranquilidade.

A conclusão dessa etapa da pesquisa é uma fase do processo que iniciou em 2008, em Madri, no curso de roteiro de games da escola Gametopia – fazer um *product sheet* e o roteiro de uma *cutscene* da adaptação do argumento do longa-metragem da história de uma mulher que ressuscita do mundo dos mortos/sonhos: Talita.

A história desse ser imaginário me trouxe até aqui. Assim, acabei por trazê-la do meu inconsciente para a vida – ou, como diz André Bazin, trata-se de uma tentativa da arte de ritualizar a morte e assim dominá-la, fazê-la reconhecível, relativizando seu poder sobre o destino de todos, como fazia me avô, mentindo sobre o câncer.

Considero que o estudo aprofundado dos padrões de narrativa oníricos foi uma experiência rica, que me deu instrumentos não só como ponto de partida para o desenvolvimento do game, mas como procedimento para qualquer tipo de história que eu possa vir a escrever, em qualquer mídia.

Assim, as discussões que expostas nesta dissertação procuraram dar conta dos pressupostos enunciados no projeto de pesquisa, mas tiveram ainda a função de me levar a um amadurecimento profissional, como deve acontecer quando “mudamos de fase” no mundo acadêmico. Dessa forma, as investigações sobre os sonhos lúcidos, bem como a análise de filmes e games que, de alguma forma, tematizam ou se aproximam da temática do sonho me

permitiram não apenas desenvolver o game pretendido como também compreender melhor aspectos que dizem respeito à construção de narrativas, em seus mais variados aspectos

Além disso, a percepção de não dualidade ou, ao menos, a convivência entre um mundo mais objetivo e um mundo fantástico (que não existe, como diria Breton) que provém do onírico é agora uma lente de ver o mundo.

Durante o processo de pesquisa, no âmbito das poéticas e técnicas do audiovisual, entendi que a perspectiva estrita de um roteirista não bastava, o que me retirou da posição confortável de estudar o conhecido para me lançar a uma aventura desconhecida. Nessa jornada, tentei levar o departamento do audiovisual junto.

Acredito ser possível ampliar os campos disciplinares que participaram desta investigação, incluindo outras linguagens que também acessam o mundo dos sonhos como temática, mas que não faziam parte do escopo teórico-metodológico da minha pesquisa: a literatura e as histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, por exemplo, constituem um terreno fértil para esse tipo de estudo.

Como pesquisador, espero que essa seja a primeira de muitas pedras lançadas.

REFERÊNCIAS

- ASCOTT, Roy. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. In: DOMINGUES, Diana (org.) *Arte e vida digital no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: UNESP, 2003.
- ARCE, A.; LONG, N. (Eds.). *Anthropology, Development and Modernities: Exploring Discourses, Counter-Tendencies and Violence*. London and New York: Routledge, 2000.
- AUMONT, Jacques. *A estética do filme*. Trad. Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.
- BAZIN, André. A ontologia da imagem fotográfica. In: XAVIER, Ismail (Org.) *O cinema. Ensaio*. São Paulo: Brasiliense, 1991.
- BENTLEY, Eric. *O Dramaturgo Como Pensador*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- BITTANTI, Matteo; QUARANTA, Domenico. *Gamescenes. Art in the Age of Videogames*. Milão: Johan & Levi Editore, 2006.
- BRETON, André. *Manifestos do Surrealismo*. Rio de Janeiro: Editora Nau, 2001.
- BUÑUEL, Luis. *Biografia Crítica*. Barcelona: Editorial Lumen, 1970.
- BUÑUEL, Luis. *Meu último suspiro*. Trad. Rita Braga. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1982.
- BUÑUEL, Luis. Napoléon, de Abel Gance. Trad. Juliana Fausto. *Cahiers d'Art*, n 3, 1927, s.p. Disponível em: <<http://www.contracampo.com.br/20/napoleon.htm>>. Acesso em: jun. 2013.
- CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. Trad. São Paulo: Cultrix; Pensamento, 1995.
- CANIZAL, Eduardo Peñuela. *El oscuro encanto de los textos visuales*. Sevilla, Editorial Ar-CiBel, 2010.
- CLARKE, Andy; MITCHELL, Grethe. *Videogames and art*. Bristol, Chicago: Intellect Books, 2006.
- COMPTON, Shanna (Ed.). *Gamers – Writers, Artists and Programmers on the Pleasures of Pixels*. Nova Iorque: Soft Skull Press, 2004.
- COHEN, Rony N. *Investigando a Sincronicidade: em direção ao fenômeno do Sagrado*. São Paulo: USP, 2013.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.

COUTO, Geraldo. O cinema convulsivo de Buñuel. *Folha de S. Paulo*, 20/02/2000. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/mais/fs2002200003.htm>>. Acesso em jun.2011.

DARLEY, Andrew. Jogos e aventuras: surfando a imagem. Título original in Visual digital culture. Trad. Raquel da Fontoura Budaszewski.

DICIONÁRIO Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa. Versão 3.0 (CD-ROM). Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

DOMINGUES, Diana (Org.) *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo: Ed. Unesp, 2003.

DREAM VIEWS. Disponível em: <www.dreamviews.com>

DREAMERSHELL. Disponível em: <<http://www.dreamershell.net>>

DUFFY SM, Kevin. Eastern Meditation Techniques and Christian Spirituality: The Example of Vipassana. Disponível em: <http://www.acu.edu.au/__data/assets/pdf_file/0006/107466/Duffy_Eastern_Meditation_Techniques.pdf>. Acesso em : mar.2013.

FERNANDES, Raíssa. A realidade onírica de Buñel. Disponível em: <<http://projetosa2-20121manha-comunicacaoufmg.blogspot.com.br/2012/05/realidade-onirica-de-bunel-raissa.html>>. Acesso em: jun.2012.

FERREIRA, Helenice. Percepção e sensibilidades de jovens na relação com a tecnologia. In: *ENDIPE*, XIV, Porto Alegre, 2008.

FREMANTLE, Francesca. *Vazio Luminoso*: para entender o clássico livro tibetano dos mortos. Trad. Waldemar Falcão. Rio de Janeiro: Ed. Nova Era, 2005.

GAARDER, Jostein; HELLERN, Victor; NOTAKER, Henry. *O livro das religiões*. 7. Reimp. Trad. Isa Mara Lando. São Paulo: Cia das Letras, 2000.

GAMESPOT. Disponível em: <www.gamespot.com>

INSPIRAÇÃO LITERÁRIA. Disponível em: <<http://inspiracaoliteraria.blogspot.com>>

JUUL, Jesper (website oficial). Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net>>

JUUL, Jesper. A Clash between Game and Narrative. In: *Digital Arts and Culture Conference*. Bergen, Norway: November, 1998.

KICK STARTER. Disponível em: <<http://www.kickstarter.com/projects/iwinks/the-aurora-dream-enhancing-headband>>

LABERGE Stephen. *Exploring the World of Lucid Dreaming*. Lucidity Institute, 2001.

LABERGE, S.; Levitan, L. (2004). *Lucid Dreaming FAQ*. Version 2.3, January 16, 2003.

LIPOVETSKY, Gilles; SERROY, J]

HOKONUM