

Dante, Brontë e a LambdaMOO
mundos virtuais como universos diegéticos

Dante, Brontë and LambdaMOO
virtual worlds as diegetic universes

Suely Fragoso¹

Resumo

Sem negar a existência de diferenças relevantes entre os mundos virtuais criados com o apoio das tecnologias digitais e outros tipos de mundos simbólicos, este texto recorre à teoria literária para propor a noção de 'universos diegéticos interativos'. Para isso, parte de uma discussão das semelhanças e diferenças entre os mundos virtuais instituídos com computadores e outros tipos de mundos simbólicos (particularmente na literatura, cinema, televisão). Para além de localizar os mundos virtuais digitais em relação aos formatos que os precederam, essa formulação ajuda a compreender a permeabilidade da representação diegética, contribuindo para a discussão do potencial de novas possibilidades como, por exemplo, a realidade aumentada e a realidade alternativa.

Palavras-chave

mundos virtuais; universos diegéticos; espaço; presença; imersão; permeabilidade.

Abstract

Without denying the existence of relevant differences between virtual worlds created with digital technology and other types of symbolic worlds, this text draws on literary theory to

¹ Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), onde atua nos cursos de Pós-Graduação em Comunicação e Informação (PPGCom) e em Design (PGDesign). Pesquisadora CNPq.

propose the notion of 'interactive diegetic universes'. To this end, it discusses the similarities and differences between virtual worlds made by computer and other types of symbolic worlds (particularly in literature, cinema and television). Beyond positioning digital virtual worlds in relation to previous formats, this proposition helps to understand the permeability of diegetic representations and thus contributes to the discussion of the potential of new possibilities such as augmented reality and alternate reality.

Keywords

virtual worlds; diegetic universes; space; presence; immersion; permeability.

Introdução: Algumas Definições

Este texto tem a intenção de localizar as especificidades dos mundos virtuais em relação a outros espaços imaginários, como os universos ficcionais, religiosos ou míticos. Uma primeira dificuldade dessa tarefa advém do alto nível de imprecisão com que a denominação ‘mundo virtual’ é utilizada. Como tantas outras expressões relativas às tecnologias digitais que se popularizaram antes que seu significado se consolidasse, a frase ‘mundos virtuais’ parece denominar coisas diferentes nos discursos dos desenvolvedores, do marketing e do meio acadêmico. Em cada uso, a significação é igualmente imprecisa, de modo que é sempre difícil identificar do que se fala. Retomar algumas conceituações é, portanto, um primeiro passo importante para a caracterização que aqui se pretende realizar.

Richard Bartle, um dos criadores da primeira MUD no final dos anos 1970², preferiu iniciar sua discussão pelo significado de cada uma das palavras que compõem a expressão ‘mundo virtual’. Para ele, nesse contexto, “um mundo é um ambiente que seus habitantes identificam como sendo autônomo. Ele não precisa ser um planeta inteiro: [a palavra] é utilizada no mesmo sentido que “o mundo romano” ou “o mundo das finanças” (Bartle, 2004, p. 1). O adjetivo ‘virtual’, por sua vez, é compreendido pelo mesmo autor através de um contraponto com ‘real’ e ‘imaginário’: “Real. Aquilo que é. Imaginário. Aquilo que não é. Virtual. Aquilo que não é, mas que tem aparência ou efeito daquilo que é.” (Bartle, 2004, p. 1). Essa formulação parece desvincular a virtualidade e a mediação pelas tecnologias digitais, o que diferenciaria a abordagem de Bartle da compreensão de ‘mundo virtual’ adotada pela maioria dos autores. Logo a seguir, na mesma obra, entretanto, o autor oferece uma definição tão tecnologicamente orientada quanto as demais:

Mundos virtuais são implementados por um computador (ou rede de computadores) que simula um ambiente. Algumas – mas não todas – as entidades nesse ambiente agem sob o controle direto de indivíduos. Porque muitas dessas pessoas podem afetar o mesmo ambiente simultaneamente, diz-se que o mundo é compartilhado, ou multiusuário. O ambiente continua a existir e a desenvolver-se internamente (pelo menos até certo ponto) mesmo quando não há pessoas interagindo com ele; isto quer dizer que ele é persistente (Bartle, 2004, p. 1).

² Bartle colaborou com Roy Trubshaw, criador da primeira MUD, ou Multi-User Dungeon, em 1978. Para uma introdução às MUDs, ver por exemplo Curtis (1992), Blankenship (1993) e Dibell (1998).

Alguns autores, como Mark Bell, chegam a criticar explicitamente as definições de mundo virtual às quais falta “menção explícita à tecnologia necessária para trazer esses ambientes à existência”. Para equilibrar essa ênfase na mediação tecnológica, o mesmo autor procura construir uma definição que enfatiza o papel da sociabilidade e da interação em tempo real e define um mundo virtual como “uma rede síncrona e persistente de pessoas, que é facilitada por computadores em rede e na qual os participantes são representados por avatares” (Bell, 2008, p. 3). É interessante perceber como a mudança do foco dessa definição em relação à anterior resulta em um ‘apagamento’ dos componentes do próprio mundo virtual, que passa a funcionar como um mero pano de fundo para facilitação da formação de redes sociais.

Uma terceira definição, formulada por Ralph Schroeder em 1996, retoma a importância dos elementos que constituem os mundos virtuais e identifica sua direta relação com a experiência de presença³ que eles viabilizam. Para Schroeder, um mundo virtual é “uma enunciação gerada por computador que permite ou compele o usuário (ou usuários) a uma sensação de estarem presentes em um ambiente diferente daquele onde eles realmente estão e a interagirem com aquele ambiente” (Schroeder, 2008, p. 2). Embora inicie reafirmando a mediação por computadores, a ênfase na experiência sensorial aproxima a definição de Schroeder da diferenciação entre real, imaginário e virtual formulada por Bartle. Fecha-se, assim, um conjunto convergente de definições, que caracterizam os mundos virtuais.

Embora todas as definições anteriormente apresentadas façam referência à sociabilidade, a única *condição* que elas estabelecem em comum é que os mundos virtuais dependem da mediação por computadores para existir. Essa ênfase na questão tecnológica, que a princípio parece gratuita, é fundamental para o encontro de uma especificidade que diferencie os mundos virtuais de outros universos imaginários. Seu papel nas tentativas de localizar o que é próprio dos mundos virtuais aparece com mais clareza em outras passagens dos textos anteriormente citados, por exemplo:

Os RPGs de mesa são mundos virtuais, por exemplo? Não, porque eles não são automatizados, mas passam perto. Uma MUD educacional com dois jogadores seria um mundo virtual? Provavelmente. Um jogo com 500

³ Nas palavras do autor, “experiência sensorial”.

jogadores e um mundo tão vasto que eles nunca encontrassem uns com os outros seria? Sim, mas sob protesto.

Na prática, é muito fácil determinar o que é e o que não é um mundo virtual, basta observar sua hereditariedade. Se o seu design for fortemente inspirado no de um mundo virtual pré-existente, quase certamente é um [mundo virtual]; se não for, quase certamente não é. (Bartle, 2004, p. 4)

Um jogo de Dungeons & Dragons bem administrado poderia ser uma rede síncrona e persistente de pessoas representadas por avatares. A diferença entre um D&D e um mundo virtual está no modo como os computadores em rede facilitam os dados e a comunicação. (...) Não importa quanto tempo ou dinheiro os jogadores invistam, um RPG de caneta e papel nunca poderá atingir os níveis de complexidade e persistência que a rede de computadores viabiliza. Computadores em rede permitem que a escala dos mundos se expanda para além dos horizontes da imaginação. (Bell, 2008, p. 3-4)

Se o elemento sensório da experiência de um lugar ou espaço diferente daquele onde você está fisicamente, ou da experiência de outras pessoas estarem lá com você, for removido, então tudo pode ser e as definições perdem o sentido: porque os livros, MUDs baseadas em texto, sonhos ou muitos outros fenômenos não poderiam ser chamados ambientes virtuais ou mundos virtuais? (Schroeder, 2008, p. 2)

A insuficiência dessas argumentações é evidente: Bartle estabelece que os jogos de mesa não constituem mundos virtuais porque lhes falta “automação”, mas um jogo com muitos usuários poderia ser. Em seguida, oferece uma fórmula tautológica, segundo a qual um mundo virtual é aquele cujo design é inspirado num mundo virtual. Bell responde à compatibilidade de sua definição de mundo virtual com os jogos de RPG lançando mão de afirmações genéricas sobre o poder quantitativo das redes de computadores, posição que enfatiza recorrendo a uma construção de efeito em que se promete ‘ultrapassar os limites da imaginação’. Schroeder adota uma estratégia igualmente problemática ao propor uma formulação que indica o que *não é* um mundo virtual e a ilustra com pretensos questionamentos que na verdade são apenas exemplos daquilo que não poderia ser um mundo virtual.

Apontar a fragilidade dessas colocações não corresponde a negar a existência de diferenças relevantes entre os mundos virtuais instituídos com o apoio das tecnologias digitais e outros tipos de mundos simbólicos. Falta, entretanto, ultrapassar a mera reiteração de um tipo específico de suporte tecnológico para identificar as peculiaridades que permitem identificar e diferenciar os mundos virtuais de outros tipos de representações semelhantes.

Mundos Virtuais e Universos Diegéticos: semelhanças

A identificação das semelhanças entre os ‘mundos virtuais digitais’ e outros ‘mundos virtuais analógicos’, como os universos ficcionais, religiosos ou míticos, parece mais fácil, ou pelo menos se encontra mais avançada, que sua diferenciação. Margareth Wertheim, por exemplo, retoma a enunciação da concepção cristã-medieval de mundo na *Divina Comédia* (Alighieri, 2003), destacando a experiência sensorial do leitor em termos da instituição de um ‘mundo virtual’ de modo muito afinado com as colocações de Schroeder (2008):

Como vários comentadores notaram, um dos grandes apelos do épico de Dante é que seu mundo é tão vibrante e real. Avançando pelas valas fétidas do Malebolge ou escalando os terraços íngremes do Purgatório, você se sente como se estivesse realmente ali. (...) É possível ouvir, sentir, cheirar o mundo que Dante retrata. (...) Existe ali, de fato, um rico ‘mundo virtual’. Como a *Divina Comédia* demonstra tão bem, a criação de mundos virtuais é anterior ao desenvolvimento das tecnologias contemporâneas de ‘realidade virtual’. De Homero a Asimov, uma das funções da boa literatura tem sido invocar ‘outros’ mundos críveis. Operando puramente sobre o poder das palavras, livros nos projetam em realidades alternativas altamente absorventes (Wertheim, 1999, p. 51)

Wertheim relaciona a idéia de mundos virtuais literários à experiência de presença em um ambiente diferente daquele onde se encontra o corpo do leitor, idéia que é tributária do conceito de ‘mundo diegético’, entendido como “o universo espaço-temporal designado pela narrativa” (Genette, 1988, p. 17)⁴. A possibilidade de pensar os mundos virtuais em termos dos universos diegéticos desloca a questão para um novo foco, o da criação de um ambiente autônomo, independente das linguagens ou tecnologias específicas mobilizadas para isso. A partir daí, é possível perceber as semelhanças entre a construção de relações espaciais na literatura e nos mundos virtuais baseados em texto:

A costa era coberta de palmeiras. Estas eram verticais ou reclinadas contra a luz e suas penas verdes estavam cem pés acima do chão. O solo embaixo delas era um banco coberto com grama, quebrado em muitos lugares pelos restos de árvores caídas, espalhadas com cocos apodrecidos e brotos de palmeira. Atrás disso estava a escuridão da floresta

⁴ Em *Narrative Discourse Revisited* (1988) Genette alerta que sua compreensão de diegese não condiz com a oposição platônica entre diegesis e mimesis, sendo tributária de uma diferenciação que ele atribui a Souriau (1948), baseada no contraste entre o universo diegético (lugar do significado) do universo da tela (lugar do significante). “Nesse sentido, diegese é um universo e não uma sequência de eventos e a diegese não é a história mas o universo em que a história acontece” (Genette, 1988, p. 17).

e o espaço aberto do penhasco.
(Golding, 2003, p. 5)

Este cômodo parece muito mais alegre que onde você começou. Há muitos sofás com aparência confortável e cadeiras encostadas nas paredes e vasos cheios de flores frescas e perfumadas estão em pequenas mesas que enfeitam o lugar.

Muitas pessoas estão andando pra lá e pra cá, em sua maioria ignorando você. Pelas portas ao sul você vê o cômodo onde começou esta aventura, enquanto a leste e oeste existem outros cômodos para serem explorados.
(TerraFirma, 2010)

Esse tipo de descrição objetivada pretende representar o espaço diegético desde um ponto de vista externo aos ambientes, de modo que a configuração espacial não está associada ao olhar de um observador em especial. Na linguagem visual, esse tipo de descrição espacial ‘desde o olho de ninguém’, corresponderia aos mapas, cuja pretensão, pelo menos no que concerne a cartografia da era moderna, é proporcionar uma descrição objetiva, independente do cartógrafo (Harley, 1989).

Outras estratégias narrativas textuais e visuais, entretanto, posicionam o narrador dentro do mundo diegético:

Confesso que estava demasiado cansado para grandes curiosidades. Fechei a porta do quarto e procurei a cama. A mobília consistia numa cadeira, um roupeiro e uma enorme armação de madeira de carvalho com aberturas quadradas na parte superior, semelhantes a janelas de carruagem. Aproximei-me daquela estranha armação e, espreitando, vi que se tratava de um leito de outros tempos, extremamente original e prático na concepção, estudado para obviar à necessidade de cada membro da família ter um quarto só para si: de fato, a referida peça formava como que um pequeno cubículo; estava encostada a uma das janelas, cujo peitoril servia de escrivaninha. Corri os painéis laterais, entrei lá para dentro, levando a vela comigo e voltei a fechá-los, sentindo-me protegido contra a intromissão de Heathcliff ou de quem quer que fosse.
(Brönte, 1994)

É muito brilhante, aberto e arejado aqui, com amplas janelas de vidro voltadas para o sul, sobre o laguinho, em direção aos jardins. Na parede norte há uma lareira rústica, feita de pedras. As paredes leste e oeste estão praticamente cobertas com grandes estantes cheias de livros. Uma saída no canto noroeste leva à cozinha e, mais ao norte, ao hall de entrada. A porta para o closet está no lado norte da parede leste e no lado sul há uma porta

deslizante de vidro que leva a um deck de madeira. Há dois conjuntos de sofás, um arrumado em volta da lareira e o outro de modo que permita ver pelas janelas.

(LambdaMOO, 2010)

A construção visual análoga a essa estratégia narrativa é a perspectiva renascentista. Em *Della Pittura* (1435), considerado o primeiro tratado teórico sobre a pintura no Ocidente, Alberti enfatiza o potencial narrativo da perspectiva através do conceito de *istoria*, que, embora não corresponda diretamente a história ou estória, diz respeito ao potencial narrativo da pintura e da perspectivização (Alberti, 1989). A idéia de que a imagem em perspectiva deve funcionar como um plano de vidro através do qual se vê uma cena que tem lugar em outro espaço ou outro tempo evidencia, ao mesmo tempo, o caráter narrativo desse tipo de representação e a afinidade entre a idéia de universo diegético e a de mundo virtual.

Uma característica fundamental das representações em perspectiva é a organização do espaço representado a partir de um ‘ponto de vista’, que funciona como um olhar implícito a partir do qual se define a localização do observador em relação à cena retratada.

Malgrado não seja materialmente mostrado no quadro, permanecendo, na maioria das vezes, um lugar invisível para o espectador, o ponto de vista está inscrito na tela através do afunilamento dos planos em direção ao ponto de fuga. Em outras palavras, o sujeito, embora ausente da cena, encontra-se nela embutido pelo simples fato de que a topografia do espaço está determinada pela sua posição: as proporções relativas dos objetos variam conforme esses objetos e se aproximam ou se afastam do ponto originário que organiza a disposição da cena. (Machado *in* Fragoso, 2005, p. 6)

Nas narrativas verbais, a voz responsável pela narração pode ser identificada com um personagem (intradiegética) ou com um narrador externo ao ambiente onde se desenvolvem os acontecimentos (extradiegética). O olhar que se oferece para a projeção do sujeito na representação perspectivada, por sua vez, costuma permanecer implícito e fora da representação, mas pode também ser incluído nela: o clássico exemplo é o quadro *As Meninas*, de Velásquez, em que o ponto de observação corresponde ao olhar do casal que, apesar de localizado fora dos limites da cena, pode ser visto graças a um reflexo no espelho⁵.

⁵ Diferentes autores postulam que esse quadro ocupa uma posição paradigmática em relação ao desaparecimento do sujeito na representação perspectivada, outros postulam que ele é uma demonstração explícita de sua presença. Os argumentos podem ser recuperados por exemplo em Michel Foucault (2000) e Martin Jay (1988) ou, para a outra compreensão, Jacques Lacan (1965) e Arlindo Machado (1984).

Quer façam parte de representações verbais ou visuais, sejam visíveis ou invisíveis, explícitos ou implícitos, esses pontos de apoio posicionam o leitor ou o observador no espaço-tempo diegético, e, nesse sentido, tem função análoga à dos avatares nos mundos virtuais.

O modo estático da construção perspectivada restringe o potencial narrativo da pintura àquilo que pode ser organizado no campo de visão de um único olhar, em apenas um instante. Com o acréscimo de movimento, o cinema expandiu os universos diegéticos visuais no espaço e no tempo: por um lado, os acontecimentos internos ao campo de visão puderam se desenrolar para além de um único momento; por outro, o olhar implícito da representação perspectivada também passou a poder se deslocar pelo espaço diegético (ou seja, embora permaneça único em cada imagem isolada, o ponto de vista cinematográfico também se altera ao longo do tempo).

Os primeiros anos do cinema foram marcados por experimentações, que resultaram no estabelecimento de alguns pontos de apoio para a compreensibilidade das representações do espaço e do tempo com imagens em movimento⁶. A partir daí, o cinema revelou-se um instrumento narrativo especialmente poderoso, capaz de construir mundos diegéticos de grande capacidade imersiva. Christian Metz descreve a intensidade da identificação com o universo da representação viabilizado pelo cinema como

uma tendência geral (incipiente ou mais desenvolvida, dependendo do caso) para perceber como verdadeiros e externos os eventos e heróis da ficção, ao invés das imagens e dos sons que pertencem puramente ao processo de projeção (que é, todavia, a única agência real): uma tendência, em suma, a perceber como real a representação e não o representador (o meio técnico da representação), a passar sobre o último sem vê-lo pelo que ele é, a seguir caminho cegamente. Se o filme mostra um cavalo galopando, temos a impressão de ver um cavalo galopando e não os pontos de luz em movimento que evocam um cavalo galopando. (Metz, 1983, p. 115-116)

Para Metz, a intensidade da experiência do universo diegético do cinema não decorre somente da potencialização da imagem fotográfica pela presença de movimento e som. Outros elementos do dispositivo cinematográfico são igualmente importantes para a experiência imersiva, a começar pela imobilidade do espectador, pela escuridão da sala de cinema e pelo isolamento dos ruídos ambientais e das pressões do cotidiano. Em termos dessa

⁶ Para uma discussão sobre as dificuldades de representação do espaço e do tempo nos primeiros anos do cinema, bem como da necessidade do estabelecimento de referenciais comuns para a inteligibilidade dessas representações, ver, por exemplo, Fragoso, 1998.

convergência de estratégias cuja finalidade é o apagamento das informações sensoriais do entorno, o cinema se aproxima particularmente dos sistemas de realidade virtual totalmente imersiva, entendidos como aqueles que promovem a experiência multi-sensorial com o apoio de equipamentos especiais como capacetes (*head mounted displays*), óculos de dados (*goggles*), luvas (*data gloves*), roupas de dados (*data suits*) e afins.

Para alguns teóricos da realidade virtual (Laurel, 1993; Bolter e Grusin, 1999), assim como para alguns estudiosos do cinema e da televisão (Metz, 1983; Machado, 1988), o envolvimento com a representação depende desse isolamento entre o universo diegético (ou o mundo virtual) e o espaço onde se encontra o corpo do sujeito. Resulta daí uma diferença entre o potencial imersivo das imagens televisivas e cinematográficas. Para Arlindo Machado,

a imagem do vídeo, pequena, estilhaçada, sem profundidade, pouco ‘realista’ e de efeito ilusionista extremamente precário, não pode fascinar o espectador a ponto de fazê-lo perder a vigilância sobre suas próprias sensações, pelo contrário, a precariedade dos meios serve-lhe de distanciamento crítico e de estímulo para a intervenção no universo simbólico. (...) Já no cinema, o peso hipnótico do efeito especular é muito mais esmagador, a ponto de fazer muitas vezes o espectador ignorar-se a si próprio e ao espaço que ocupa na sala de exibição, para mergulhar inteiramente no espaço-tempo diegético da narrativa. (Machado, 1988, pp. 61–62)

Na contramão dessa argumentação, outros autores consideram que a baixa resolução da tela de televisão requer um envolvimento intenso para compreender a imagem, que se apresenta como um mosaico (McLuhan, 1967, p. 31-42 e 329-360). Essa demanda por um maior grau de participação implicaria um maior grau de envolvimento com o universo diegético televisivo, sendo possível argumentar que,

em alguns aspectos, a identificação com um meio varia na proporção inversa à sua precisão representacional (...) A impressão de realidade é mais forte no cinema que no teatro justamente porque as figuras fantasmagóricas na tela absorvem mais facilmente nossas fantasias e projeções. A televisão, segundo esta mesma lógica, permitiria uma identificação ainda mais intensa porque seu significante demanda um grau ainda maior de ‘imaginariedade’ (Stam, 1983, p. 25-26)

De fato, a ausência dos dispositivos de ‘apagamento’ do entorno imediato não parece comprometer a intensidade da experiência dos universos diegéticos televisivos, nem dos mundos virtuais experimentados nas telas de TV ou monitores de computadores. Em sua

ausência, e dada a necessidade de um maior grau de atividade imaginativa, as condições de recepção da diegese televisiva resultam em um modo de envolvimento qualitativamente diferente, caracterizado por um alto grau de permeabilidade entre os enunciados na tela da televisão e os acontecimentos que tem lugar no entorno do aparelho, potencializando ires e vires entre a ficção e a realidade (Fragoso, 2000). Nesse sentido, a experiência dos universos diegéticos televisivos talvez seja a que mais se assemelha à dos mundos virtuais mais populares e conhecidos, também enunciados em telas planas, muitas vezes os próprios monitores de televisão: em ambos os casos, a experiência imersiva não depende de isolamento entre o ‘interior’ e o ‘exterior’ da representação tecnologicamente mediada. O que se potencializa nos dois casos é, pelo contrário, a permeabilidade da representação, cuja experiência é marcada por um intenso trânsito sensório, cognitivo e emocional que demarca a simultaneidade da presença do sujeito no universo diegético (ou no mundo virtual) e no espaço de sua materialidade corpórea.

Mundos Virtuais e Universos Diegéticos: distinções

As muitas semelhanças entre os universos diegéticos do teatro, literatura, pintura, cinema e televisão e os mundos virtuais digitais não são motivos para surpresa. Embora a linearidade da redação da seção anterior deste texto possa ter causado a impressão de que a história dos meios técnicos de representação obedece a uma sequência evolutiva, em que cada novo meio substitui o anterior, essa é certamente uma idéia equivocada. O surgimento de novas tecnologias narrativas não implica o desaparecimento das anteriores: por exemplo, o advento do cinema não significou o fim da literatura, nem o surgimento da televisão causou a morte do cinema, e assim por diante. A existência simultânea de uma variedade de mídias implica um trânsito intenso entre seus formatos e lógicas, no qual as técnicas e tecnologias de representação e expressão mais antigas tanto influenciam as mais novas quanto são influenciadas por elas: um exemplo é a forte inspiração cinematográfica dos modos de narrativa e construção visual dos games (Fragoso, 1998; Bolter e Grusin, 1999) e, ao mesmo tempo, a influência do universo dos games sobre os temas, estratégias narrativas e ritmo do cinema contemporâneo (Jenkins, 2005).

Do mesmo modo, a construção dos mundos virtuais digitais é inspirada nos universos diegéticos instituídos por técnicas e tecnologias anteriores. Porém, nesse caso específico, o

que está em pauta não é a tecnologia de representação em si, mas um *tipo* de representação tecnológica verificado em diferentes mídias. Em outras palavras, as semelhanças apontadas na seção anterior deste texto resultam da influência do teatro, literatura, pintura, cinema e televisão sobre as mídias digitais em geral, enquanto os mundos virtuais digitais constituem um gênero ou categoria específico de universo diegético.

Estabelecida a similaridade entre os mundos virtuais digitais e outros universos diegéticos, resta em aberto a questão das especificidades, ou seja, daquilo que diferencia os mundos virtuais digitais dos demais espaços ficcionais midiáticos. A mesma ênfase na espacialidade que é chave para a verificação das semelhanças entre os vários tipos de mundos diegéticos permite identificar também as diferenças nas estratégias de construção espacial com diferentes técnicas e tecnologias. Uma primeira diferenciação advém das linguagens que a capacidade técnica de cada meio lhe permite utilizar e dos modos como essas linguagens podem ser mobilizadas em cada caso. Representações espaciais construídas com linguagem verbal escrita, como por exemplo os universos diegéticos textuais da literatura e das MUDs, são essencialmente temporais. Ou seja, mesmo em relação à palavra escrita ou impressa, que tem existência espacial (ou seja, ocupa lugar no espaço – por exemplo, na superfície de uma página), a matéria-prima predominante nas representações espaciais em linguagem verbal é o tempo. Desse modo, embora algumas obras da literatura e várias MUDs mobilizem a visualidade dos caracteres ortográficos e para-ortográficos para a produção de sentido (Figura 1), a principal dimensão para a construção de universos diegéticos textuais é a sequência das palavras no tempo, não seu arranjo no espaço.

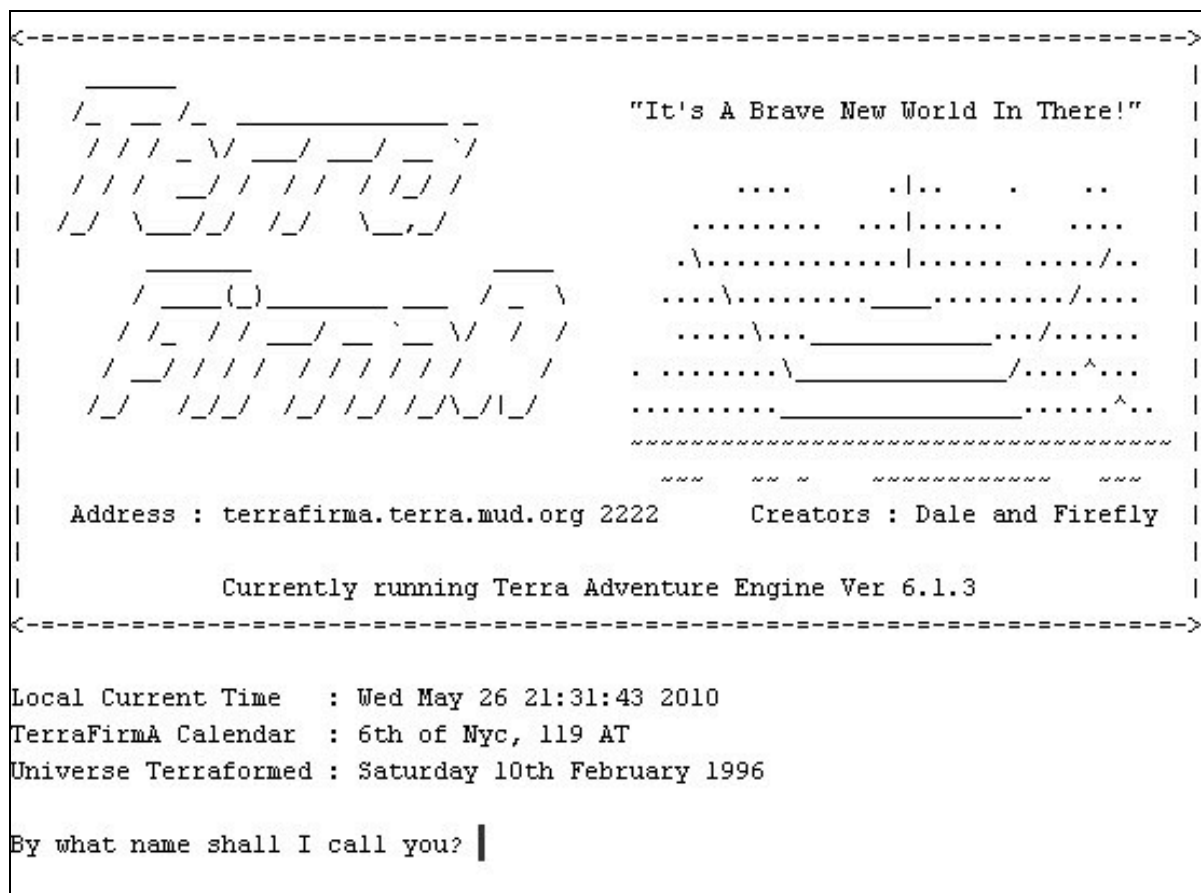


Figura 1: Representação espacial com caracteres para-ortográficos na entrada da MUD TerraFirma (2010)

As linguagens visuais, por sua vez, se definem pela enunciação espacial, podendo praticamente independender da temporalidade – é o caso da pintura e da fotografia, em que o tempo é reduzido à fração de um instante, congelado para sempre em uma imagem paralisada. Uma primeira indicação das diferenças entre os universos diegéticos visuais analógicos e os mundos digitais gráficos decorre da incompatibilidade desses últimos com as imagens que não se desenvolvem no tempo. Figuras estáticas são algumas vezes utilizadas como pano de fundo ou ilustração por mundos virtuais baseados em texto (Figura 2). Embora façam referência ao espaço diegético, essas imagens não fazem parte dele, ou seja, não ‘existem’ no mundo virtual, mas em outro lugar, externo à diegese.

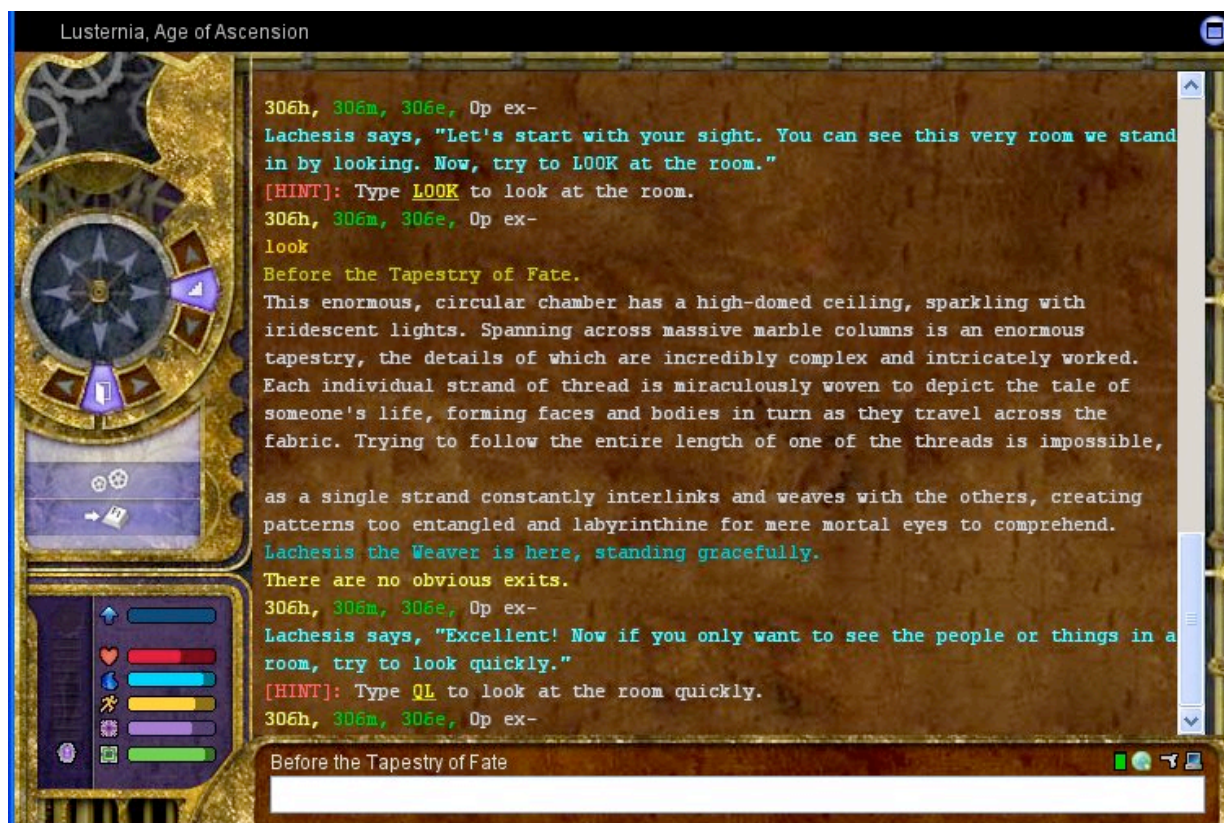


Figura 2: Tela de interação da MUD Lusternia (2010).

Entre as peculiaridades da temporalidade dos mundos virtuais está a possibilidade de persistência. Ao contrário das narrativas encapsuladas nos livros, em filmes ou DVDs, os mundos virtuais persistentes continuam a existir e podem sofrer alterações mesmo quando ninguém está 'presente'. Ao contrário dos livros ou vídeos, quando se larga um mundo virtual persistente o tempo diegético continua a avançar: os ciclos de dia e noite se sucedem, os elementos do cenário se alteram, os avatares deixados 'dormindo' em lugares públicos podem ser roubados ou levados para outro lugar. Por outro lado, a identificação dos mundos virtuais como um tipo de universo diegético implica uma ênfase na construção espacial que flexibiliza a percepção da persistência como uma condição *necessária* para um mundo virtual. É possível, assim, pensar em mundos virtuais não-persistentes, nos quais o tempo diegético pode ser 'desligado' e a narração tem início e final pré-determinados. A situação é típica dos jogos individuais *offline* e, embora contradiga boa parte das definições correntes, a idéia de que os mundos virtuais podem ser individuais e não-persistentes decorre da

diferenciação entre eles e outros tipos de universos diegéticos, como os do cinema e da televisão.

O próprio desenvolvimento temporal das imagens utilizadas nos mundos virtuais digitais não é igual ao que acontece no cinema e na televisão. Nos produtos típicos desses meios, as imagens se sucedem em uma ordem pré-determinada e com um ritmo e arranjo também pré-definidos⁷, cabendo ao espectador de cinema ou TV desempenhar operações simbólicas e interpretativas, sem interferir diretamente na narrativa ou no universo diegético. O mesmo é verdadeiro para a literatura e o teatro. Nos mundos virtuais, por outro lado, cabe ao sujeito navegar por entre os elementos que compõem o universo diegético e acionar as chaves que deflagram a narrativa. O principal diferencial entre os mundos virtuais e outros universos diegéticos advém, portanto, da capacidade interativa das mídias digitais. Se essa afirmação não constitui novidade, é importante perceber que essa ‘capacidade interativa’ abrange duas modalidades de interação que precisam ser diferenciadas: a *interatividade* e a *interação social*. A interatividade diz respeito à interação com os elementos que constituem o próprio mundo virtual, enquanto a interação social é a interação com outros sujeitos que compartilham a mesma experiência diegética, ou seja, outros habitantes do mundo virtual. A interação social é, portanto, exclusiva dos sistemas multiusuário, enquanto a interatividade é o principal elemento que diferencia os mundos virtuais *offline* dos universos diegéticos precedentes.

Assim como nos universos diegéticos da literatura, da pintura, do cinema e da televisão, a organização espacial dos mundos virtuais também é perceptível a partir da posição relativa dos elementos que os compõem (*ao lado da porta havia um vaso de plantas*) ou da posição dos mesmos em relação ao olhar do narrador (*na minha frente havia uma porta e um vaso de plantas*). Nos mundos virtuais, além de observar a ordem espacial dos elementos, a interatividade permite agir no espaço: por exemplo, o leitor ou espectador pode ver uma pilha de caixas e pressupor que elas escondam um alçapão; no mundo virtual é possível afastar as caixas, abrir o alçapão e descer ao andar inferior. Caracterizam-se assim as duas principais possibilidades espaciais viabilizadas pela interatividade: a de movimentar-se

⁷ Certamente as tecnologias do vídeo, em formato analógico ou digital, permitem reeditar a ordem das sequências cinematográficas ou televisivas, modificando formas, ritmos e até o sentido da narrativa. Em seu formato mais generalizado e típico, entretanto, os filmes e programas de TV não são concebidos com esse tipo de alteração em mente.

pelo mundo virtual⁸ e a de modificar os componentes do mundo virtual, alterando suas propriedades e a posição de uns em relação aos outros (inclusive em relação aos avatares).

Uma vez que a espacialidade do mundo virtual emerge das relações entre seus componentes, pode-se dizer que a experiência espacial que se estabelece é do tipo relacional, ou relativa – ou seja, bastante próxima da experiência cotidiana (Fragoso, 2001; Fragoso 2005). A capacidade de agir sobre os elementos que compõem o mundo virtual, quer no sentido de alterar a ordem espacial de uns em relação aos outros, quer no sentido de modificar a posição do próprio avatar no espaço interno do ambiente digital, acrescenta dinamismo à experiência do espaço diegético. Já a existência de uma representação explícita de si, o avatar⁹, em uma situação em que o sujeito é capaz de agir e não apenas de observar, intensifica a auto-referencialidade da percepção do espaço diegético. Combinados, esse dinamismo e auto-referencialidade aproximam ainda mais a experiência espacial dos mundos virtuais da percepção espacial cotidiana (Merleau-Ponty, 2005).

Uma outra modalidade de interação que é possível nos mundos virtuais, mas não nos mundos diegéticos da literatura, cinema ou televisão, é a interação social. Essa possibilidade, exclusiva dos sistemas multiusuário, proporciona uma percepção de espaço compartilhado que tem similaridade com a que acontece nas interações presenciais. Por outro lado, como demonstra a experiência de trocar cartas ou conversar ao telefone, interagir com outras pessoas não é suficiente para deflagrar a impressão de presença em um mesmo lugar. No caso da correspondência, o intervalo de tempo entre uma manifestação e sua resposta pode inclusive reforçar a percepção da distância. Em modalidades síncronas de comunicação, como no telefone, o tempo de espera pela resposta é praticamente nulo, acentuando a impressão de proximidade, mas ainda assim não é possível dizer que os interlocutores experimentem a sensação de estarem presentes no mesmo espaço compartilhado. De fato, a experiência de presença simultânea em um mesmo universo diegético é uma peculiaridade dos mundos virtuais e resulta da combinação de pelo menos três fatores: a possibilidade de

⁸ Mais rigorosamente, trata-se de alterar a posição dos elementos que compõem o mundo virtual em relação à chamada ‘camera virtual’, ou seja, ao ponto de vista identificado com o olhar do observador.

⁹ Graças aos avatares, a representação de si nos mundos virtuais é evidente, pois o avatar constitui um vínculo de presença com o universo diegético bastante mais explícito que a voz do narrador ou o olhar pressuposto que se oferecem ao sujeito na literatura, pintura, cinema e televisão. Para considerações sobre a intensidade da identificação com avatares em mundos virtuais, ver por exemplo Fragoso e Rosário, 2008.

comunicação síncrona; a explicitude das representações por avatares e a interatividade. Combinadas, essas três possibilidades instituem uma situação semelhante à da co-presença no mundo físico: além de poderem comunicar-se em ‘tempo real’, os interlocutores percebem as posições que ocupam uns em relação aos outros e aos demais elementos presentes no lugar onde se encontram. Além disso, podem reposicionar a si mesmos e aos objetos, afetando diretamente a própria distribuição espacial. Finalmente, as ações dos demais sobre o ambiente onde se encontram são visíveis para todos. Dentre esses três fatores, a comunicação síncrona e a representação por avatares tem correspondentes nos universos diegéticos instituídos com outras tecnologias. A interatividade, entretanto, é uma característica exclusiva dos sistemas digitais. Nesse sentido, enquanto os autores mencionados no início do texto estão corretos ao associar a instituição de um mundo virtual com o uso de computadores, é possível ultrapassar a mera afirmação de um suporte tecnológico específico para identificá-los com uma capacidade técnica em especial – a interatividade.

Conceber os mundos virtuais como universos diegéticos interativos desvincula a idéia de mundo virtual de uma tecnologia específica e, com isso, libera a noção de mundos virtuais em direção a uma maior compatibilidade com outros tipos de configurações tecnológicas e viabilizando novos usos e aplicações. Para além de localizá-los em relação aos formatos que os precederam, essa formulação clarifica também a relação entre os mundos virtuais e representações que levam ainda mais longe o potencial da permeabilidade da representação diegética, como por exemplo os sistemas de realidade aumentada e de realidade alternativa.

Referências bibliográficas

- ALBERTI, Leon B. *Da pintura*. Campinas: Unicamp, 1989.
- BARTLE, Richard A. *Designing virtual worlds*. New Riders, 2004.
- BELL, Mark W. Toward a Definition of “Virtual Worlds”, *Journal of Virtual Worlds Research*, v. 1, n. 1, julho de 2008. Disponível online em <http://jvwresearch.org/> [24/04/2010].
- BLANKENSHIP, Loyd. *The Cow Ate My Brain or Novice's Guide to MOO Programming*. 1993. Disponível online em <http://www.hayseed.net/MOO/mootutor1.txt> [26/05/2010]
- BOLTER, Jay. P. e GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- CURTIS, Pavel. *Mudding: Social Phenomena in Text-Based Virtual Realities*. 1992. Disponível online em http://w2.eff.org/Net_culture/MOO_MUD_IRC/curtis_mudding.article [26/05/2010]
- DIBELL, Julian. *My TinyLife: crime and passion in a virtual world*. Henry Holt and Company, 1998.
- FOUCAULT, Michel. *As Palavras e as Coisas: uma arqueologia das ciências humanas*. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- FRAGOSO, Suely. ‘Espaço, Ciberespaço, Hiperespaço’, *Textos de Comunicação e Cultura*, n. 42, UFBa, 2000, p. 105-113.
- FRAGOSO, Suely. Situação TV. In: Alberto Efendy Maldonado et. al.. (Org.). *Mídias e Processos Socioculturais*. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2000, p. 101-114.
- FRAGOSO, Suely e ROSÁRIO, Nísia. Melhor Que Eu: um estudo das representações do corpo em ambientes gráficos multiusuário online de caráter multicultural. *Interin*, v. 6, p. 3, 2008.
- FRAGOSO, Suely. *O Espaço em Perspectiva*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2005.
- FRAGOSO, Suely. *Towards a Semiotic Toy: designing an audiovisual artefact for playful exercise of meaning construction*. Tese de Doutorado apresentada ao Institute of Communications Studies, The University of Leeds, 1998.
- GENETTE, Gérard. *Narrative discourse revisited*. Cornell University Press, 1988
- JAY, Martin. Scopic Regimes of Modernity. In: H. FOSTER (Org.), *Vision and Visuality*. New York: New Press, 1988.
- HARLEY, John B. Deconstructing the Map. *Cartographica*, v. 26, n.2, 1989, p. 1-20.
- JENKINS, Henry. Games, the New Lively Art in Goldstein, Jeffrey (ed.) *Handbook for Video Game Studies*. Cambridge: MIT Press, 2005.
- LAUREL, Brenda *Computers as Theatre*. New York: Addison-Wesley, 1993.
- MACHADO, Arlindo. *A ilusão especular: introdução à fotografia*. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- MCLUHAN, Marshall. *Understanding Media: the extensions of man*. London: Sphere, 1967.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 2005.

METZ, Christian. *Psychoanalysis and Cinema: the imaginary signifier*. London: MacMillan Press, 1983.

SCHROEDER, Ralph. Defining Virtual Worlds and Virtual Environments, *Journal of Virtual Worlds Research*, v. 1, n. 1, julho de 2008. Disponível online em <http://jvwresearch.org/> [24/04/2010].

STAM, Robert. "Television News and Its Spectator" in Kaplan, E. Ann (org.), *Regarding Television: critical approaches— an anthology*. Los Angeles: American Film Institute, 1983, p. 23–43.

WERTHEIM, Margareth. *The Pearly Gates of Cyberspace: a history of space from Dante do the Internet*. New York, W. W. Norton & Company, 1999.

Mundos Virtuais e Obras Literárias Citados

ALIGHIERI, Dante. *A Divina Comédia*. EbooksBrasil, 2003. Disponível online em <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/divinacomedia.pdf> [20/05/2010]

BRONTE, Emily. *O Morro dos Ventos Uivantes*. Barcelona: Editores Reunidos e RBA Editores, 1994.

GOLDING, William. *Lord of the flies*. Penguin Books, 1999

LAMB DAMOO, telnet://lambda.moo.mud.org:8888/ Disponível online em [25/05/2010]

LUSTER NIA, <http://www.lusternia.com/> Disponível online em [25/05/2010]

TERRAFIRMA <http://terrafirma.terra.mud.org/index.php/> Disponível online em [25/05/2010]