
Imaginários lúdicos sobre o sertão em *Árida: mimese, memória e ação*¹

Leonardo Andrada de MELLO²

Gustavo Daudt FISCHER³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, RS

RESUMO

Neste trabalho, argumentamos que o jogo *Árida: Backland's Awakening* mimetiza uma estética cinematográfica, em especial em suas cenas de abertura e entre capítulos, evocando uma série de imaginários sobre o sertão brasileiro construídos midiaticamente. Para tanto articulamos as ideias sobre a dimensão mimética da imagem como um problema da ordem estética e não técnica quando buscam criar um efeito de semelhança e reconhecimento. A partir desta mimese, observamos as intersecções entre as instâncias da experiência imediata, imagens e conceitos que se dão a partir das memórias que se atualizam nas ações lúdicas nestas intersecções. Discutimos estas questões com uma visada tecnocultural, entendendo que estas são constituídas por humanos, máquinas e software. Concluimos que estas memórias ao se atualizarem são fundamentais para levar quem joga à ação, que é o ato fundamental do jogar.

PALAVRAS-CHAVE: mimese; memória; imaginário; jogos digitais; tecnocultura.

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Os jogos de videogame são produtos midiáticos multifacetados. Artefatos culturais que se interseccionam com diversas mídias anteriores, possuindo, além de sua dimensão lúdica (relacionadas ao brincar, à diversão, às regras e diversos outros aspectos discutidos por diversos autores que se dedicam ao tema), que é mediada por um software, uma dimensão audiovisual. São uma mídia acessível geralmente a partir de telas, ou seja, se utilizando de imagens, e que normalmente também possuem um trilha sonora. Dessa forma, os jogos de videogame acabam por trazer uma série de vestígios de mídias que o antecedem temporalmente, como do cinema e do vídeo, assim como do rádio, da fotografia, da pintura, da escultura e da literatura.

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Doutorando do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais, e-mail: leonardo@arcana.com.br

³ Prof. Dr. do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais, e-mail: gfisher@unisinos.br.

Estes vestígios, virtualidades que se atualizam nestas mídias, podem aparecer na forma como o jogo se constitui mecanicamente em sua camada técnica, ou seja, a partir do software e da ação de jogar, assim como em sua camada estética, onde no espaço digital são emuladas ou mimetizadas e onde encontramos os rastro destas mídias mais antigas, ou no entrecruzamento destas duas camadas. Ao trazer estes vestígios os jogos podem, potencialmente, evocar os mais diversos tipos de imaginários que foram cristalizados por meio de outras mídias, criando efeitos de semelhança e também efeitos de reconhecimento (BELLOUR, 1993). Esse parece ser o caso do jogo *Árida: Backland's Awakening*⁴.

O JOGO COMO UMA MIMESE CINEMATÓGRAFA

*Eu vivo numa terra árida
Que é de rica natureza,
É o lugar onde nasci
Me encanta sua beleza.*

Árida é um jogo de computador produzido pelo estúdio baiano AOCA Games Lab⁵. Segundo sua própria descrição, é um jogo que transita entre os estilos sobrevivência (*survival*), caracterizado pela escassez de recursos e manufatura de objetos e alimentos, e aventura (*adventure*), que tem por característica a solução de quebra-cabeças e a interação com o ambiente. *Árida* é ambientado no sertão brasileiro, durante o século XIX. Nesse sentido, o jogo articula temática, estilo e mecânica, já que um dos grandes desafios propostos por ele é enfrentar a seca, reunindo escassos recursos do sertão, enquanto auxiliamos a jovem Cícera, protagonista do jogo, em sua busca pela vila de Canudos. Além de se valer de diversos recursos visuais que remetam ao ambiente proposto, como o aspecto desértico do semiárido, com grandes extensões secas, representação da flora e também de arquitetura histórica típica da região à época, o jogo se vale de recursos sonoros, tanto por meio de sons ambientes, quanto da utilização musicada da literatura de cordel.

Logo no início do jogo, em sua abertura, são apresentados os créditos de criação, contendo a assinatura do estúdio, a apresentação das marcas das agências de fomento, responsáveis pelo financiamento da produção do jogo (figura 1), com uma estética mimética ao cinematográfico, quando em produções cinematográficas estes mesmos tipos

4 Disponível em <https://store.steampowered.com/app/907760/ARIDA_Backlands_Awakening/> acesso em 28 jul de 2020.

5 Disponível em <<http://aocagamelab.games/pt/>> acesso em 28 jul de 2020.

de créditos iniciais são apresentados. É importante levar em consideração que o jogo recebeu financiamento de um edital público para produções audiovisuais da Ancine⁶, nesse caso, um edital específico para jogos, e do Fazcultura⁷, e que a colocação destes créditos é obrigatória. Entretanto, a forma como são dispostos acaba evocando o que Parente chama de “forma cinema”, ou seja “uma forma particular de cinema que se tornou hegemônica, um modelo estético determinado histórica, econômica e socialmente”(PARENTE, 2007, p.4). O autor elucida que esse efeito “está por todos os lados, na sala e fora dela, em espaços outros como a televisão, a internet, o museu e a galeria de arte, mas também em outras mídias como a pintura icônica pós-modernista dos anos 1970 e 1980, a fotografia, a história em quadrinho etc” (PARENTE, 2007, p.10). No caso de *Árida*, estes créditos surgem em dissolução, em tela cheia, exatamente da mesma forma como deveria aparecer quando em produções de cinema e/ou vídeo.



Figura 1: Captura de tela dos créditos de financiamento de Árida

Ao descrever o jogo *Myst* (1983), um disruptivo jogo de aventura da década de 1980, Lev Manovich estabelece relações mostrando como o mesmo faz uso de câmeras simuladas e emprega técnicas básicas de edição cinematográfica, usando diferentes temporalidades para criar suspense e tensão (MANOVICH 2000, p.312). Apesar de distantes temporalmente, já que “a história dos games é, dentre todas as mídias, aquela cujo ritmo de desenvolvimento avança de forma assombrosamente rápida” (SANTAELLA e FEITOZA, 2009, p. ix), podemos perceber esse traço em comum entre *Myst* e *Árida*. Se o primeiro se apropria da linguagem cinematográfica dentro da

6 Agência Nacional do Cinema

7 Programa Estadual de Incentivo ao Patrocínio Cultural da Bahia

construção da própria relação de quem joga com o jogo na construção de tensões narrativas, em *Árida* essa relação é estabelecida já na forma como se dá o encontro de quem joga com o ambiente do jogo, antes mesmo que exista uma relação com a dinâmica do jogo em si. Apesar de Manovich considerar que existe uma diferença fundamental entre a tela do cinema, que é um registro da percepção e a tela do computador, como registro da memória (MANOVICH, 2000, p.325), parece que ao mimetizar elementos do cinema, é exatamente essa memória da percepção do cinema, estes vestígios da forma cinema que *Árida* deseja convocar.

Assim como boa parte das produções cinematográficas, temos a assinatura do estúdio, um efeito de difusão para as agências de fomento, em seguida, uma nova difusão para as entidades que apoiaram a produção. Ao estabelecer essa sequência, da forma como está disposta na tela, a sensação que se impõe à quem está assistindo, é de que se está diante da abertura de um filme. Essa abertura não possibilita nenhuma forma de interação e é impossível pular esta abertura. Essa impossibilidade de escapar desse momento de transição parece, de certa forma, fugir da lógica de produções audiovisuais, incluindo aqui a maioria dos jogos, quando consumidas em ambiente doméstico, onde quem está assistindo possui controle ou agência sobre esse tipo de temporalidade na exibição, seja pulando com o controle remoto ou joystick, ou avançando de forma rápida, também pelo controle remoto ou a partir da linha do tempo em sites e aplicativos como *Youtube*, *Vimeo*, *Netflix* e *Amazon Prime*, dentre outros. Em *Árida*, essa imposição do tempo se dá muito mais como no cinema, mimetizando os créditos iniciais de mesma forma como se experimenta estes em uma sala de projeção.

SONS DO SERTÃO

*Sinto agora que esse sol
Parece muito mais quente
E essa chuva que não vem
Já maltrata minha gente.*

Árida traz uma série de outras alusões a diversas outras mídias. Após a tela de configurações, onde é possível acessar não só as opções relativas ao jogo, como também são disponibilizados hiperlinks para conhecer mais sobre a história do sertão, a sequência inicial do jogo apresenta a história da personagem Cícera. A partir de uma série de ilustrações digitais que mimetizam desenhos feitos a lápis, acompanhados por um texto de cordel, inclusive respeitando as métricas desse estilo, a personagem apresenta uma

breve história de sua terra, onde o jogo irá se desenrolar. Após as duas primeiras quadras⁸, também começa a trilha sonora, composta em viola e acordeão, com ritmo melancólico e típico da região. Segundo Chion (2011) existem duas formas de a música criar uma emoção específica, uma empática e outra anempática. Na primeira, que é o caso da sequência de abertura de *Árida*

a música exprime diretamente a sua participação na emoção da cena, dando o ritmo, o tom e o fraseado adaptados, isso evidentemente em função dos códigos culturais da tristeza, da alegria, da emoção e do movimento. Podemos falar então de *música empática* (do termo empatia: faculdade de partilhar os sentimentos dos outros) (CHION, 2011, p.14, destaque do autor)

A opção pela trilha insere tanto personagem quanto quem joga em um ambiente único que, embora separado pela tela, passa a ser compartilhado pela sonoridade. Chion aponta que o som pode acrescentar valor à composição audiovisual, este *acrescentar valor* é relativo a “valor expressivo e informativo com que o som enriquece determinada imagem” (CHION, 2001, p.12), criando uma impressão de que essa expressão e informação façam parte daquela imagem. É importante para essa análise ressaltar que essa impressão pode ser imediata ou da “recordação que dela se guarda”(CHION, 2001, p.12), já que estas sonoridades também se apresentam em uma série de produções midiáticas que fazem referência à este mesmo espaço. Ainda conforme o autor, esse valor pode ser acrescentado também de duas formas, uma a partir do texto e outra a partir da música. Dessa maneira, a sonoridade expressa em *Árida* parece acrescentar valor das duas formas, pelo texto a partir da referência aos cordéis, construídos com rimas e vocalizados na dublagem com sotaque que evoca ao nordeste, assim como pela música, que em sua melancolia constrói não só uma relação espaço-temporal com o ambiente do jogo, como também evoca diversas memórias relativas a outras produções sobre este ambiente, como se as recordações descritas pela personagem fossem recordações de quem está do outro lado da tela e do *joystick*.

A seguir, na passagem do “lápiz” para as formas modeladas em 3D que irão acompanhar quem joga por toda a trajetória de jogo, novamente é utilizado um movimento de câmera cinematográfico para apresentar a logo do título, com uma estética que hibridiza as possibilidades de ambas as linguagens, tanto cinema quanto jogo. A partir desse momento, em que quem joga assume efetivamente o controle da personagem, as

8 Estrofe de quadro versos

falas não serão mais vocalizadas e aparecerão somente em texto, nos diálogos com NPCs⁹. A força da vocalização então se manifesta na memória de quem está jogando, fazendo com que, no momento em que se lê as falas da personagem, sua voz e sotaque sejam uma presença vívida na leitura, como se também fossem vocalizadas. Além de uma trilha sonora ambiental, o jogo ainda possui uma série de sons associados as ações do jogo, como cortar, cavar ou acender uma fogueira. Não existem antecipações ou projeções espaciais do som que sejam relevantes ao jogo. O fluxo do jogo é interrompido somente uma vez, por uma sequência como a inicial, composta de ilustrações, música e cordel, construção que retorna na sequência final.

MECÂNICAS E APRENDIZADOS

*Minha gente é corajosa
Do vigário ao curandeiro,
Gente que vive da terra
Do lavrador ao vaqueiro.*

Árida é um jogo, e como tal, regido por regras em que quem joga deve atingir um ou uma série de objetivos (GALLOWAY, 2007). Se desenrola em um espaço digital em que “o sujeito-atualizador realiza parte de suas possibilidades” (PARENTE, 2007, p.26), ou seja é um espaço de ação. As ações, tanto diegéticas quanto não-diegéticas possíveis no jogo são explicadas a quem joga pela figura do Vô Tião. Como se fosse a personificação da hereditariedade, evocando um saber ancestral, juntamente com Dona Firmina, ensinam Cícera a como sobreviver no sertão, sincronicamente demonstrando a quem joga que ações são necessárias para a progredir no jogo e na história. A forma como se desenrola o aprendizado da personagem parece algo passado de geração a geração, evocando e personificando as memórias da personagem, como por exemplo quando logo no início do jogo ela aprende a fazer o pirão, ação que mecanicamente no jogo envolve afiar a enxada, encontrar e colher a mandioca, buscar a farinha em uma canastra¹⁰, colher gravetos e fazer uma fogueira, ações que serão úteis e repetidas no decorrer de todo o jogo. Ao realizar esta sequência de ações e preparar o pirão Vô Tião afirma que ficou do jeito que a mãe de Cícera fazia. Entretanto, estes aprendizados, que na narrativa do jogo implicam em conhecimentos da flora local, de onde conseguir água, de como preparar alimentos, também envolvem o uso de botões, acesso a menus, uso de

⁹ Personagens não jogáveis.

¹⁰ Cesto feito de palha ou madeira flexível

inventários de itens e diversos outros aspectos relativos a mecânica do jogo. Vô Tião cumpre então uma função pedagógica prevista pelo software - é um tutor encarnado (narrativamente e maquinicamente).

Apesar disso, os aprendizados de Cícera e de quem joga possivelmente são muito distintos, se para a personagem é a sobrevivência que está em jogo, para quem joga é uma série de comandos e interações para manter a personagem viva e, caso algo de errado, o jogo retorna até o último relicário de orações, que possui uma função narrativa ao demonstrar aspectos da cultura e da religião, assim como é o local de salvamento do jogo, criando os pontos de retorno (*checkpoints*). Assim, podemos não ter conhecimento do que é o pirão ou o que é uma caraibeira, mas as referências a alimento e árvore onde se pode conseguir água nos são conhecidos, e não importa se “estão ‘realmente’ em algum lugar lá fora: essas coisas são reais na medida em que determinam nossas vidas” (FLUSSER, 2007, p.112). Claro que aqui propomos uma brincadeira com as palavras do autor, já que, no caso, essas coisas são determinantes na vida da personagem, entretanto, olhando para este produto audiovisual, é possível ver uma relação da construção mecânica/maquínica com o um real mediado pela própria mídia. Nessa obra de ficção são utilizados então código imagéticos, que “dependem de pontos de vista predeterminados: são subjetivos. São baseados em convenções que não precisam ser aprendidas conscientemente: elas são inconscientes.” (FLUSSER, 2007, p.114). O calor, a fome, a sede, a comida, a água, são evocados imageticamente e resolvidos mecanicamente no jogo. Temos então uma passagem do real para o abstrato e do abstrato para o real.

Nesse sentido, nos parece que essa função pedagógica, performada e personificada em Vô Tião e Dona Firmina, se faz necessária em função das relações de quem joga com o próprio jogo em suas questões mecânicas e narrativas. Assim, quem joga está no centro da construção, como Kilpp e Weschenfelder apontam em relação ao cinema

O corpo do espectador não é o corpo do filme, nem o de seu realizador, nem o corpo do cinema, e nem sequer o corpo da imagem, visível ou invisível. Dentre esses corpos, o do espectador é o centro de indeterminação a partir do qual todas as demais imagens são percebidas, sendo que participam de sua percepção (no momento da exibição) as imagens-lembrança que ele tem de quadros e planos do filme, de outros quadros e planos de outros filmes: os perceptos do objeto. (KILPP e WESCHENFELDER, 2016, p.36)

Esse centro de indeterminação então, a partir dessa função pedagógica atribuída a Vô Tião, passa a ser mitigado em sua relação com Cícera, sempre em busca de trazer quem joga para dentro desse mundo. Esse transporte, nos parece, vem atravessado por

um relação intrínseca com a própria construção da imagem do sertão no imaginário e na memória brasileira. É interessante observar a relação proposta pelos autores das funções pedagógicas das imagens, segundo eles, em uma perspectiva benjaminiana

Assim como as imagens tradicionais (pintura e escultura) teriam nos ensinado sobre a natureza do mundo (nossa primeira natureza), as imagens técnicas (fotografia e cinema) deveriam nos ensinar sobre a natureza técnica do mundo (nossa segunda natureza). Para tanto, seria necessário, primeiro, dar-se conta disso; depois, desabituar o olhar, que insistia em encontrar e representar nossa primeira natureza onde ela já não estava - mas insinuava-se, porque a técnica discretizava-se no visível -; e daí em diante era preciso rastrear a técnica (invisível) disfarçada no visível. (KILPP e WESCHENFELDER, 2016, p.30)

Esta da imagem técnica no jogo nos dizer sobre a natureza técnica do jogo, uma série de códigos que fazem parte de nossa própria relação com o mundo e com as formas como nos comunicamos, mas ela também nos coloca dialeticamente em uma perspectiva sobre a própria natureza do mundo, em uma dupla função pedagógica. Assim, neste diálogo entre forma cinema e jogo, podemos pensar o que está visível e invisível a cena, o que está escondido ou disfarçado nas camadas do software (CHUN, 2005). Se tomarmos por exemplo a rapadura, existem duas chaves para olharmos pra ela: em sua materialidade, ou seja, um doce a base de cana, ou na representação dessa materialidade no caso do jogo; ou para o item rapadura que na mecânica do jogo reduz em 20 pontos de fome e aumenta em 5 pontos a sede. Pra qual rapadura estamos olhando e com qual rapadura estamos nos relacionando? Se por ventura já tivéssemos a oportunidade de experimentar uma rapadura, certamente as duas. Dessa forma o jogo brinca com a própria relação que quem joga possui com seu mundo, o tempo todo jogando com suas lembranças, as lembranças de quem joga, mesmo que sendo um ponto de indeterminação, estão presentes e se atualizando no jogo. Conforme Bergson “o passado se conserva por si mesmo, automaticamente. Inteiro, sem dúvida, ele nos segue a todo o instante” (2006, p. 47) . Em *Árida* esse passado é evocado a todo instante, em especial em suas cenas iniciais, mas também em cada possibilidade de relação com o jogo nesse entrelaçamento.

Mas se esse passado é invocada a cada instante por um efeito de semelhança, isso se da partir de uma construção de ordem estética na representação dos objetos que compõe a cena construída neste mundo digital. Estes objetos, modelos, construtos que compões o mundo do jogo são modelados e construídos buscando essa semelhança, fazendo com que a mesma seja reconhecível para que faça sentido narrativo.

É em conjunto e constituindo corpo que as diversas artes da imagem estendem e transformam a realidade do mundo (a natureza) de que participam, mantendo porém, no interior desse mundo, um afastamento entre sua apreensão enquanto

tal e sua apreensão enquanto imagem (a partir da experimentação com um da visão "natural"). A arte é, em particular, o que dá forma e voz a esse afastamento, o exemplifica, abrindo potências próprias a essa apreensão. (BELLOUR, 1993, p.220)

Nesse sentido, parece que as imagens técnicas do jogo, que se colocam como uma representação de determinados objetos, acabam criando esse efeito de semelhança e reconhecimento. Assim, acabam por causar um duplo afastamento, na sua apreensão como imagem, assim como em sua função mecânica, elas transformam a realidade do mundo, tanto do jogo quando do externo a ele, possibilitando novas formas de apreensão das mesmas nas relações técnico-estéticas. Mas esse duplo afastamento também é experimentado de uma forma diferente quando falamos do mundo do jogo, ela é experimentação visual e técnica que mobiliza a memória para a apreensão e também para a ação.

Quem joga é convocado a conhecer em uma dimensão prática elementos do sertão, os conhecimentos sobre a natureza: para que servem algumas pedras, usadas para afiar a enxada e o facão, indispensáveis para diversas tarefas propostas pelo jogo; quais plantas são comestíveis e quais são úteis para o preparo de alguma receita; como conseguir água, perto de quais árvores, dentro de quais plantas. São memórias que estão ligadas às mecânicas de sobrevivência do jogo, mas também estão ligadas profundamente à alma do sertão. Segundo Bergson “embora a totalidade de nossas lembranças exerça a todo o instante uma pressão do fundo do inconsciente, a consciência atenta à vida só deixa passar, legalmente, aquelas que podem concorrer para a ação presente” (2006, p.63). No caso do jogo, estas lembranças são convocadas frequentemente, seja quando são reproduzidos determinados sons, diante de algumas temperaturas de cor da tela, como o alaranjado do solo e o azul profundo do céu. Mas estas lembranças são convocadas jamais em sua totalidade, mas, em função da própria natureza do jogar, em sua funcionalidade. Ainda conforme o autor “o passado só retorna à consciência na medida em que possa ajudar a compreender o presente e a prever o porvir: é um batedor da ação” (BERGSON, 2006, p.61). A evocação de Bergson sobre o passado ser o batedor da ação relaciona-se diretamente à relação que se tem com o jogo – jogar é ação.

A memória é um elemento que o tempo todo está ligado às sensações e percepções de quem joga, a partir da relação entre os elementos diegéticos e não diegéticos do jogo (GALLOWAY, 2007), como nos tipos de alimentos a serem encontrados e preparados por quem joga. A exaustão por calor é presença constante, assim como a fome e a sede.

Mesmo que quem joga não tenha passado fome ou sede intensa, sensações que são construídas midiaticamente acerca de retirantes do agreste nordestino, são sensações que, exatamente por serem construídas dessa forma midiática, conhecemos em certa medida, fazendo com que se tenha a percepção de sua materialidade. Conforme Bergson “se uma percepção evoca uma lembrança, é para que as circunstâncias que precederam e acompanharam a situação passada e seguiram-se a ela lancem alguma luz sobre a situação atual e mostrem como sair dela” (2006, p.62). Ou seja, estas imagens-lembrança são fundamentais também para a imersão no ambiente do jogo. São dinâmicas que são desenvolvidas em camadas invisíveis do software (CHUN, 2005) e que, em sua materialidade no espaço virtual, também estão invisíveis até serem necessárias, como nas receitas e os efeitos dos alimentos, Kilpp e Weschenfelder afirmam que “a imagem invisível sempre está no quadro, como virtualidade; quando se torna visível, é porque ela passou a ser ou voltou a ser útil à narrativa” (KILPP e WESCHENFELDER, 2016, p.36), ou seja, estas receitas e alimentos, assim como seus efeitos mecânicos e estéticos existem em virtualidade até serem convocados por sua utilidade narrativamente.

O JOGO COMO CULTURA E MEMÓRIA TECNOVISUAL

*Vejo gente dando jeito
De jamais esmorecer,
Sempre atrás de novas formas
De achar água pra beber.*

Para além disso, o jogo se sustenta sobre uma cultura e uma memória tecnovisual de representação do agreste e do sertão. Dentre as diversas obras audiovisuais de produção brasileira ambientadas neste cenário, algumas são muito representativas da forma como se estabelece a relação com Árida. Em “Vidas Secas” (1963) é apresentada a dura vida dos retirantes, realidade vivenciada pela família de Cícera. Na própria sequência de abertura do jogo, uma das imagens faz alusão ao filme, onde aparece uma família de retirantes carregando seus pertences, acompanhados de um cachorro.



Figura 2: Cena de abertura de *Árida* e Imagem do Filme *Vidas Secas*

Outro filme, “O Auto da Compadecida” (2000), remete a religiosidade sincrética do povo nordestino, onde os elementos culturais do cristianismo são apropriados e ressignificados. Em *Árida* encontramos oratórios de reza, locais onde se pode salvar o progresso no jogo. Mais uma vez temos uma apropriação estética associada a mecânica do jogo, onde se estabelece a relação em que as pessoas representadas no jogo acreditam que serão salvas pela fé, e é exatamente a partir dessa relação que quem joga salva seu progresso.

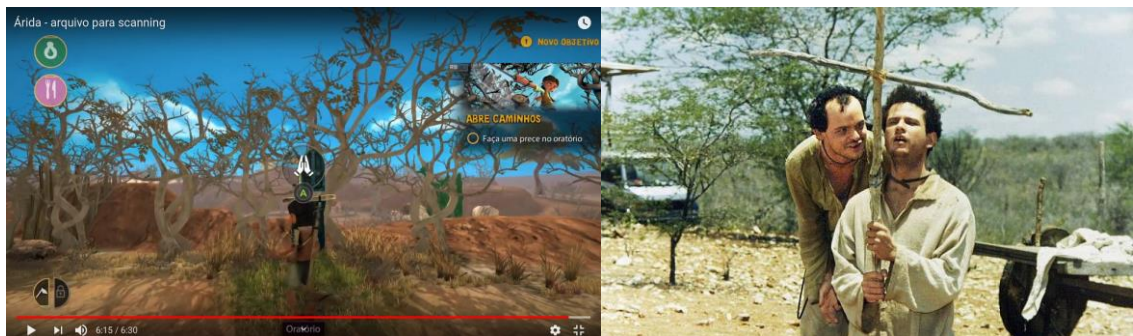


Figura 3: Salvamento do jogo *Árida* e Imagem do Filme *O Auto da Compadecida*

No filme “Eu, tu, eles” de (2000) são apresentadas diversas dificuldades por quais passam as pessoas que vivem no agreste brasileiro. Uma destas dificuldades consiste em encontrar água, que é um dos elementos centrais em *Árida*. Vô Tião ensina Cícera onde encontrar água, perto de árvores onde ela pode abrir uma cacimba. Essa água é transportadas em cabaças (figura 4) – outro item a ser adquirido no jogo – e que tem uma capacidade limitada. Dessa forma, a representação destas cabaças como elementos importantes estão presentes na construção do imaginário acerca do sertão.

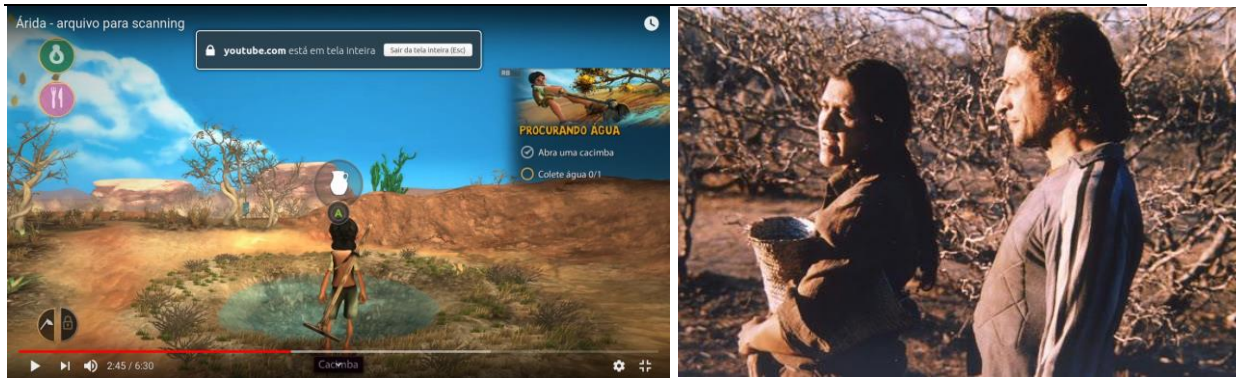


Figura 4: Cacimba do jogo *Árida* e Imagem do Filme *Eu, Tu Eles*

Talvez a produção que diga mais sobre a história de fundo de *Árida* seja “Guerra de Canudos” de (1997), afinal é juntamente com a procissão que passará pelo vilarejo onde vivem e que se dirige para Canudos que Vô Tião deseja que Cícera e ele sigam. Aqui reside uma discussão interessante, sabendo do que acontece posteriormente em Canudos, quem joga tem por objetivo chegar a uma lugar que sabe que logo será destruído. Aqui, quem joga é colocado em um dilema, procurar o caminho para Canudos é o objetivo principal do jogo, é o que mobiliza quem joga a ação, entretanto, pensando no esforço que o jogo faz para estabelecer uma relação empática de quem joga para com a personagem e com todos os outros elementos daquela cultura, e pelas demonstrações da vida dura que levam e das esperanças que se criam na perspectiva de encontrar um lugar com uma vida menos sofrida, Canudos não é o destino que se desejaria para a personagem e nossas memórias sobre esse acontecimento nefasto da história brasileira poderiam nos levar a não ação. O jogo consegue então, ao estabelecer esta relação de proximidade com a personagem, fazer com que quem joga se relacione com ele de maneira crítica a partir do afeto.



Figura 5: Vô Tião instruindo Cícera e imagem da procissão para Canudos do filme *Guerra de Canudos*

Estas são algumas obras que compõem o imaginário sobre o nordeste brasileiro e que propiciam uma série de afetos a partir da dialética destas imagens. Didi-Huberman afirma que “compreendemos que a imagem dialética – como concreção nova,

interpenetração ‘crítica’ do passado e do presente, sintoma da memória – é exatamente aquilo que produz a história” (1998, p.177), o autor elucida que

a imagem dialética seria a imagem da memória positivamente produzida a partir dessa situação anacrônica, seria como que sua figura de presente reminescente.[...] Nem devoção positivista ao objeto, nem nostalgia metafísica do solo imemorial, o pensamento dialético não mais buscará reproduzir o passado, representá-lo: num único lance, o produzirá, emitindo uma imagem como se emite um lance de dados. (DIDI-HUBERMAN, 1998, p.176)

Estas imagens dialéticas em *Árida* são construídas a partir de referenciais tanto estéticos/ simbólicos, quanto perceptivos. Para Didi-Huberman para “falar em imagens dialéticas é no mínimo lançar uma ponte entre a dupla distância dos *sentidos* (os sentidos sensoriais, o ótico e o tátil, no caso) e a dos *sentidos* (os sentidos semióticos, com os seus equívocos, seus espaçamentos próprios)” (1998, p.169, grifo do autor). *Árida* se propõe a fazer exatamente esta articulação a partir de um inventário de elementos que compõe o imaginário (o simbólico) sobre o agreste e o sertão, incluindo elementos sensoriais que também fazem parte desse imaginário histórica e midiaticamente construído sobre essa região.

Árida então se apropria desse passado para construir algo que não é inteiramente novo, pois se sustenta por uma história construída de diversas formas nas relações que quem joga possui com suas estéticas, seus afetos e percepções. Mas que também não é de forma alguma uma reprodução, pois estabelece suas dinâmicas a partir da experiência contemporânea de suas instâncias de produção e consumo/apreciação para se atualizar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Jogo *Árida: Backland's Awakening* ao mimetizar uma estética cinematográfica, cria uma relação entre jogo e quem joga de forma a fazer com que este se sinta acompanhando uma história de forma semelhante a de se estar em uma sala de cinema. Isso se dá em suas opções estéticas, especialmente em sua sequência de abertura. Para além disso, evoca diversas memórias do imaginário sobre o sertão brasileiro. Estas memórias estão presentes em sua forma de narrar, usando literatura de cordel, e música regional, em sua paleta de cores e em elementos que compõe as dinâmicas do jogar.

Para isso, estabelece relações entre as experiências de quem joga e imagens criando um espaço que se dá a partir das memórias que se atualizam nas ações lúdicas nestas intersecções. Estas memórias e imagens, apropriados como conceitos, são

fundamentais para cumprir uma necessidade pedagógica do jogo, já que a partir delas é que quem joga acessa as diferentes possibilidades mecânicas do jogo. Essa função, encarnada por Vô Tião é que cria essa possibilidade, a partir de memórias e afetos despertados por ele.

O jogo então, imerso em uma cultura tecnovisual relativa ao imaginário construído sobre o sertão, disperso em diversas produções em outras mídias, consegue olhar para esse passado do audiovisual. Assim, estas memórias ao se atualizarem são imprescindíveis para levar quem joga à ação que é o ato fundamental do jogar. Segundo nossa perspectiva, Árida, a partir de uma dialética estética/técnica e simbólica, também convoca quem joga a se relacionar com uma dimensão ética a partir de suas memórias e de seus afetos.

REFERÊNCIAS

- BELLOUR, R. A dupla hélice. *In*: PARENTE, A. (Org.). **Imagem-Máquina**: A era das tecnologias do virtual. Rio e Janeiro, Ed.34, 1993.
- BERGSON, H. **Memória e Vida**. São Paulo: Martins Fontes, 2006
- CHION, M. **Audiovisão**. Lisboa: Edições Texto & Grafia, 2011
- CHUN, W. H. K. On software, or the persistence of visual knowledge. *In*: **Grey Room**, n. 18, p. 26-51, 2005.
- DIDI-HUBERMAN, G. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.
- FLUSSER, V. **O mundo codificado**: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- GALLOWAY, A. R. Acción del juego, cuatro momentos. *In*: **Artnodes**: revista de arte, ciencia y tecnología, n. 7, p. 25-45, 2007
- KILPP, S. WESCHENFELDER, R. O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson. *In*: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 35, p. 27-40, jan./abr. 2016
- MANOVICH, L. **The language of new media**. MIT press, 2000
- PARENTE, A. Cinema em trânsito: do dispositivo do cinema ao cinema do dispositivo. *In*: PENAFRIA, M.; MARTINS, Í. M. **Estéticas Do Digital**, 2007. (p 3-32).
- SANTAELLA, L.; FEITOZA, M. (orgs.) **Mapa do jogo**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.