

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

**O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE A *SOCIEDADE DO ANEL* E *THE LORD OF THE RINGS ONLINE (LOTRO)*:
ASPECTOS DE REMIDIAÇÃO, MEIA-REALIDADE,
ESTRUTURA E FICÇÃO INTERATIVA**

**PORTO ALEGRE
2017**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS
ÁREA: ESTUDOS DE LITERATURA
LINHA DE PESQUISA: TEORIA, CRÍTICA E COMPARATISMO**

**O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE *A SOCIEDADE DO ANEL* E *THE LORD OF THE RINGS ONLINE (LOTRO)*:
ASPECTOS DE REMIDIAÇÃO, MEIA-REALIDADE,
ESTRUTURA E FICÇÃO INTERATIVA**

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

ORIENTADORA: PROFESSORA DOUTORA LUCIA SÁ REBELLO

Dissertação de Mestrado em Estudos de Literatura, apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

**PORTO ALEGRE
2017**

CIP - Catalogação na Publicação

Martinez, Lis Yana de Lima

O DIÁLOGO INTERMIDIÁTICO ENTRE A SOCIEDADE DO ANEL E THE LORD OF THE RINGS ONLINE (LOTRO): ASPECTOS DE REMIDIAÇÃO, MEIA-REALIDADE, ESTRUTURA E FICÇÃO INTERATIVA / Lis Yana de Lima Martinez. -- 2017.

126 f.

Orientadora: Lucia Sá Rebello.

Dissertação (Mestrado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Letras, Programa de Pós-Graduação em Letras, Porto Alegre, BR-RS, 2017.

1. Intermedialidade. 2. Remidiação. 3. Meia-realidade. 4. Tolkien . 5. Lotro. I. Rebello, Lucia Sá, orient. II. Título.

*A Lauro Martinez e Nancy Lopes
(in memoriam).*

AGRADECIMENTOS

Aos meus país, Maria Cristina de Lima Martinez e Dennis Irura Pires Martinez.

Às Professoras Doutoras Adriane Ferreira Veras, Márcia Ivana de Lima e Silva e Sandra Sirangelo Maggio por terem abrilhantado a minha jornada acadêmica com suas gentis presenças e, principalmente, pela disposição em ler e avaliar esta dissertação.

À Professora Doutora Cinara Ferreira por ter me apoiado e me acolhido para a realização de meu estágio na disciplina Literatura Comparada da graduação em Letras.

À minha querida orientadora, Professora Doutora Lúcia Sá Rebello, por ter estado comigo desde o começo de minha jornada, sempre a me ensinar, instruir e possibilitar meu crescimento como pesquisadora. Por sempre ter depositado sua confiança em mim e ser a mais gentil orientadora.

A Standing Stone Games por não fazer objeção quanto ao uso das imagens e por ter mantido o mundo de *The Lord of the Rings Online* mágico e possível.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pela bolsa de estudos.

*“I follow up the quest despite of day and
night and death and hell.”*
(Alfred Tennyson)

“Not all those who wander are lost.”
(J.R.R. Tolkien)

RESUMO

Esta dissertação tem como objetivo analisar o diálogo intermediário que se estabelece na passagem de *A Sociedade do Anel*, de John Ronald Reuel Tolkien (1892 – 1973) para o jogo *The Lord of The Rings Online* (*Lotro*) e pretende dar conta de aspectos importantes na construção desse diálogo, de como se instala e como se movimenta, dando enfoque, segundo o viés comparatista, ao processo de remediação e aos aspectos de estrutura, meia-realidade e ficção interativa, próprios da interação entre as mídias pertencentes ao *corpus*. A obra de John R. R. Tolkien já passou por inúmeros e complexos processos (re)mediação, *The Lord of The Rings Online* é um deles. O jogo contempla toda a parte do mapa da Terra Média e a história narrada nos dois primeiros volumes de *O Senhor dos Anéis* e guia seus jogadores por missões denominadas *epic books*, que seguem, assim como os nove membros da sociedade do anel, os caminhos até as grandes batalhas em Mordor.

A análise aqui realizada parte da problemática de classificação do que uma mídia é (MCLUHAN, 2013) e do modo como as mídias se relacionam entre si e o contexto em que são inseridas (BOLTER; GRUSIN, 2000), agregando os postulados teóricos do videointerativo. A partir do *corpus* de pesquisa, propõe-se um estudo comparado que compreende, exemplificando as devidas diferenças de articulações estruturais e de outros aspectos, a passagem (VAN TIEGHEM, 1931) da literatura para o videogame como um empreendimento bem-sucedido, que valoriza as duas mídias e promove novas experiências ao leitor.

Palavras-chave: 1. Intermedialidade. 2. Remediação. 3. Meia-realidade. 4. Tolkien 5. Lotro.

ABSTRACT

This M.A. thesis analyses the intermediatic dialogue established between *The Fellowship of the Ring*, a book written by Professor John Ronald Reuel Tolkien (1892 - 1973), and *The Lord of the Rings Online (Lotro)*, a *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*. Here, I intend to explain important aspects for the construction of this dialogue such as how it is created and how it has been articulating itself, focusing, according to Comparative Literature Studies', on the remediation process and on aspects such as structure, half-reality and interactive fiction, characteristic of the interaction between both media. John R. R. Tolkien's book has gone through several complex processes of (re)mediation, being *The Lord of the Rings Online* one of them. The game features the part of Middle-Earth that is told in the first two volumes of *The Lord of the Rings*. *Lotro* guides its players through missions called *epic quests*, which follow the nine members of the fellowship of the ring to the great battles at Mordor.

The analysis proposed starts from the problematic issue of classifying what a medium is (MCLUHAN, 2013), the way through which media relate to one another and the context in which they are created (BOLTER; GRUSIN, 2000), adding the theoretical postulates of videogames. It is a comparative analysis that includes, as an example of the appropriate differences in structural articulations and other aspects, the passage (VAN TIEGHEM, 1931) from literature into videogame as a successful exchange that values both media, while promoting new experiences to the reader.

Keywords: 1. Intermidiality. 2. Remediation. 3. Half-reality. 4. Tolkien.
5. Lotro.

NOTA DA AUTORA

Este trabalho, caro leitor, foi realizado com propósito estritamente acadêmico e, portanto, não reverte lucros a mim, minha orientadora ou ao programa de pós-graduação em que minha pesquisa foi acolhida. Todos os trechos das obras de John Roland Reuel Tolkien e Christopher Tolkien citados são devidamente referenciados a suas datas de publicação segundo as edições utilizadas. As imagens de *The Lord of The Rings Online (Lotro)* foram retiradas do jogo a partir da ferramenta de *print* de tela (F11) que, disponibilizada *ingame* pelo *software*, salva a imagem em .jpeg diretamente no disco rígido do computador, e são referenciadas levando-se em consideração a cartografia do mesmo, segundo sua longitude (Y) e latitude (X).

Quero deixar claro, ainda, que apesar de me referir à obra de John Tolkien como um todo – que inclui os textos publicados por Christopher Tolkien –, compreendo gozar de uma posição especial, a de um pesquisador acadêmico, em relação à Turbine Inc. – de 2007 a 2017 – e à Standing Stone Games – desde janeiro de 2017 – que obtiveram os direitos apenas sobre a reprodução de aspectos narrativos da Terra Média concernentes a *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*. De tal modo, se por momentos trago a imagem do mundo de Tolkien, Arda, como um todo e menciono questões que se encontram em outras obras, principalmente *O Silmarillion*, quero com isso apenas trazer o leitor para uma reflexão mais ampla e não tenho a menor pretensão de indicar que os desenvolvedores do jogo tenham feito uso dessas demais referências.

Quanto ao meu uso de outras obras, em especial a clara referência a *O Silmarillion* quando me refiro a Arda, mesmo para minha análise de *Lotro*, me parece mais do que justificado pelo próprio John Tolkien em suas cartas¹. Apesar de ter escrito e publicado *O Hobbit* e, anos depois, *O Senhor dos Anéis*, Tolkien escreveu e nunca chegou a publicar *O*

¹ CARPENTER, Humphrey (org.). **As cartas de J.R.R. Tolkien**. Curitiba: Arte & Letra, 2010.

Silmarillion, mas isso não significa que o autor a tenha escrito depois das outras duas, pelo contrário. Trago aqui trechos de algumas de suas cartas em que ele indica claramente a existência previa da obra:

Para Allen & Unwin

31 de agosto de 1937

(...) A magia, a mitologia, a “história” presumida e a maioria dos nomes (como, por exemplo, o épico da Queda de Gondolin) foram, ai de mim!, retirados de invenções não-publicadas, de conhecimento apenas de minha família, da Stra. Griffiths e do Sr. Lewis. Acredito que tais histórias deem à narrativa um ar de “realidade” e possuam uma atmosfera setentrional. (TOLKIEN, 1981, p. 27)

Para o editor do *Observer*

(carta publicada em 20 de fevereiro de 1938)

(...) Há a questão das Runas. Aquelas usadas por Thorin e cia. , para propósitos especiais, estavam compreendidas em um alfabeto de trinta e duas letras (lista completa sob solicitação), similares, mas não idênticas às runas de inscrições anglo-saxãs. Sem dúvida há uma ligação entre as duas. O alfabeto Fëanoriano, geralmente usado naquela época, era de origem élfica. Ele aparece na maldição gravada no pote de ouro na gravura do covil de Smaug, mas foi transcrito em outras partes (um fac-símile da carta original deixada sobre o consolo da lareira pode ser providenciado). (TOLKIEN, 1981, p. 36)

Para C. A. Furth, Allen & Unwin

24 de julho de 1938

(...) A continuação do *Hobbit* permanece onde havia parado. Ela perdeu minha estima, e não tenho ideia do que fazer com ela (...) minha mente, no lado da “história”, está realmente preocupada com as “puras” histórias de fadas ou mitológicas do *Silmarillion*, para o qual até mesmo o Sr. Bolseiro acabou sendo arrastado contra minha vontade original, e não creio que serei capaz de me movimentar em demasia fora dele, a menos que ele seja terminado (e talvez publicado) – fato este que possui um efeito libertador. (TOLKIEN, 1981, p. 42)

Na primeira carta, Tolkien explica de onde vem a menção do reino de Gondolin em *O Hobbit*², publicado pela primeira vez em 21 de setembro de 1937. Na segunda carta, há a menção ao alfabeto Fëanoriano, amplamente utilizado nas obras de Tolkien e que foi criado pelo elfo Fëanor em Valinor. Ambas as histórias de Gondolin e de Fëanor são contadas em *O Silmarillion* e são estritamente interconectadas. Já na terceira carta, Tolkien admite ter “arrastado” Bilbo para questões históricas de antes de seu conhecimento. A obra conta a gênese de Arda, sua mitologia e os primeiros acontecimentos desse mundo, tanto fora quanto

² “Elrond sabia tudo sobre qualquer tipo de runas. Naquele dia examinou as espadas que tinham trazido da caverna dos trolls e disse: — Estas não foram feitas por trolls. São espadas antigas, espadas muito antigas dos Altos Elfos do Oeste, meus parentes. Foram feitas em Gondolin para as guerras contra os Orcs. Devem ter vindo do tesouro de algum dragão ou da pilhagem de algum orc, pois os dragões e os orcs destruíram aquela cidade há muito tempo. Esta, Thorin, as runas chamam de Orcrist, Fendeorc, na antiga língua de Gondolin, foi uma espada famosa. Esta, Gandalf, era Glamdring, Martelo do Inimigo, que o rei de Gondolin usava outrora. Tomem conta delas!” (TOLKIEN, 2013, p. 51)

dentro da Terra Média, que vão gerar o mundo tal como é conhecido por Bilbo e Frodo. Assim, Tolkien escreveu *O Senhor dos Anéis*, se não também *O Hobbit*, a partir de *O Silmarillion*. E se Arda não é apenas a Terra Média, a Terra Média não deixa de ser parte de Arda, mundo criado por Eru Ilúvatar e assombrado, na época de *O Senhor dos Anéis*, por Sauron, antes fiel servo de Melkor.

AUTHOR'S NOTE

This work, dear reader, was carried out strictly for academic purposes and, therefore, does not reverse profits to me, my supervisor or Programa de Pós-Graduação em Letras da UFRGS, where my research was welcomed. All excerpts from the books of John Roland Reuel Tolkien and Christopher Tolkien cited are properly referenced according to the editions used. Images of *The Lord of the Rings Online (Lotro)* were taken from the game using the screen print tool (F11) that is available *in game* by the software and that saves the image in .jpeg directly at the computer's drive, and are referenced considering *Lotro*'s map, according to its length (Y) and latitude (X).

I want to make clear, though, that in spite of the fact that I refer to the work of John Tolkien as a whole - which includes the texts published by Christopher Tolkien - I understand that I enjoy a special position, as an academic researcher, in relation to Turbine Inc.'s (2007-2017) and Standing Stone Games' (2017-). Both obtained the rights only over the narrative aspects of Middle Earth pertaining to *The Hobbit* and *The Lord of the Rings*. This way, if for a moment, I bring the image of Tolkien's Arda as a whole and mention issues that are in other books, especially *The Silmarillion*, I purely want to bring my reader to a broader reflection and I have no intention, whatsoever, to indicate that *Lotro*'s developers have made use of these other references.

Therefore, my use of other books, in particular the clear reference to *The Silmarillion* when I refer to Arda, even for my analysis of *Lotro*, seems more than justified by John Tolkien himself in his letters. Despite having written and published *The Hobbit* and, years later, *The Lord of the Rings*, Tolkien wrote and did not publish *The Silmarillion*, but that does not mean that he has written it after the other two, on the contrary. I bring here excerpts from some of his letters in which he clearly indicates the pre-existence of the work provided:

To Allen & Unwin
31th August 1937

(...) The magic and mythology and assumed 'history' and most of the names (e.g. the epic of the Fall of Gondolin) are, alas!, drawn from unpublished inventions, known only to my family, Miss Griffiths and Mr Lewis. I believe they give the narrative an air of 'reality' and have a northern atmosphere. (TOLKIEN, 1981, digital source)

To the editor of the 'Observer'
(On the 16th of January 1938, the Observer published a letter)

There is the matter of the Runes. Those used by Thorin and Co., for special purposes, were comprised in an alphabet of thirty-two letters (full list on application), similar to, but not identical, with the runes of Anglo-Saxon inscriptions. There is doubtless an historical connection between the two. The Fëanorian alphabet, generally used at that time, was of Elvish origin. It appears in the curse inscribed on the pot of gold in the picture of Smaug's lair, but had otherwise been transcribed (a facsimile of the original letter left on the mantelpiece can be supplied). (TOLKIEN, 1981, digital source)

To C. A. Furth, Allen & Unwin
24th July 1938

(...) The sequel to the *Hobbit* has remained where it stopped. It has lost my favour, and I have no idea what to do with it. (...) my mind on the 'story' side is really preoccupied with the 'pure' fairy stories or mythologies of the *Silmarillion*, into which even Mr Baggins got dragged against my original will, and I do not think I shall be able to move much outside it — unless it is finished (and perhaps published) — which has a releasing effect. (TOLKIEN, 1981, digital source)

In the first letter, Tolkien explains the kingdom of Gondolin, mentioned in *The Hobbit*, first published on the 21th of September 1937. In the second letter, there is a reference to the Fëanorian alphabet, widely used in Tolkien's narratives, which was created by the elf Fëanor, in Valinor. Both stories of Gondolin and Fëanor are told in *The Silmarillion* and are strictly interconnected. In the third letter, Tolkien admits that he had “dragged” Bilbo to historical issues before his knowledge. *The Silmarillion* tells the genesis of Arda, its mythology and the first events of this world, both inside and outside the Middle Earth that will create the world as it is known by Bilbo and Frodo. Thus, Tolkien wrote *The Lord of the Rings*, and perhaps *The Hobbit*, from *The Silmarillion*. And if Arda is not only the Middle-Earth, Middle-Earth does not cease to be part of Arda, the world created by Eru Ilúvatar and haunted, at the time of *The Lord of the Rings*, by Sauron, once a faithful servant of Melkor.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	19
1.1 Quanto à estrutura da dissertação	21
1.2 Quanto às traduções	24
1.3 Quanto às imagens e às <i>quests</i>	25
1.4 Quanto à concepção do jogador/leitor e minha escolha de estilo e linguagem ...	26

MÍDIA

2 O DIÁLOGO INTERMÍDIAS	29
2.1 <i>Remediation, hypermedia e immediacy</i>	35
3. OS JOGOS DE VIDEOGAME	44
3.1 <i>Lotro: uma meia-realidade</i>	47

COMPARAÇÃO

4. ESTRUTURANDO O CENTRO DE ERIADOR.....	52
4.1 Shire.....	54
4.2 Bree-land.....	65
5. DIALOGANDO COM A NARRATIVA DOS LIVROS	81
5.1 As pegadas em Amon Sûl.....	82
5.2 Os trolls petrificados	83
5.3 Uma possível maldição lançada por Tom Bombadil	85
5.4 O livro de Mazarbul: passado histórico de Arda revisitado.....	88

INTERATIVIDADE

6. FICÇÃO INTERATIVA: QUANDO O JOGADOR PASSA A INTERFERIR NOS ACONTECIMENTOS DAQUELE MUNDO 94

6.1 *Lotro*: questões de interatividade e de narrativa 95

6.2 A dinâmica entre mídias 109

7. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES 112

REFERÊNCIAS 117

GLOSSÁRIO 122

APÊNDICE A 124

ANEXO 1 126

LISTA DE IMAGENS

1.	Character panel.....	40
2.	Social panel e IMs Sessions.....	40
3.	Combat pop-up e painel de habilidades.....	40
4.	Janela de diálogo com os NPCs.....	41
5.	Fachada da casa de Bilbo Baggins	55
6.	Túnel de entrada	56
7.	Túnel principal	57
8.	Sala de Estar.....	57
9.	Sala de Jantar.....	58
10.	Vista panorâmica de Bag End.....	58
11.	A ponte de Bywater.....	60
12.	Green Dragon (1).....	62
13.	Green Dragon (2).....	62
14.	The Party Tree (1).....	63
15.	Frodo Baggins em Instance: The Point of Decision.....	63
16.	Old Forest Tunnel.....	67
17.	The Old Forest map.....	67
18.	Saindo do túnel e entrando na floresta.....	67
19.	Warped Oaks – Old Forest.....	68
20.	Old Man Willow.....	69
21.	Tom Bombadil's House.....	71
22.	Tom Bombadil.....	71
23.	Inside Tom Bombadil's House.....	72
24.	Goldberry's Spring.....	72
25.	Bree (1).....	74
26.	Bree (2).....	74
27.	Three-farrow Crafting Hall.....	75
28.	The Prancing Pony.....	77
29.	Inside the Prancing Pony.....	78
30.	Quarto para hobbits.....	79
31.	Anfiteatro em Bree.....	80
32.	The Stone-trolls' Glade.....	85
33.	Naruhel corrompida.....	87
34.	Chamber of Mazarbul (1).....	90
35.	Chamber of Mazarbul (2).....	91
36.	A Map of Middle Earth (LOTRO)	98
37.	Eriador (LOTRO)	98

38.	Rhovanion (LOTRO)	98
39.	Gondor (LOTRO)	99
40.	Isil na noite de Lotro.....	104
41.	Anar no dia de Lotro.....	104
42.	Mailbox (LOTRO)	106
43.	Detalhe do painel de correspondência.....	106
44.	Rivendell.....	107
45.	Cerin Amroth, 2/15.....	107
46.	Boromir e Frodo - The Breaking of the Fellowship.....	108
47.	Party Tree (2).....	109
48.	Party Tree (3).....	110
49.	Bag End (4).....	111

LISTA DE QUADROS

1.	Perspectiva segundo McLuhan.....	31
2.	Perspectiva segundo Bolter & Grusin.....	32

1. INTRODUÇÃO

“All we have to decide is what to do with the time that is given us”.

(Tolkien, *The Lord of the Rings*)

A obra de John Ronald Reuel Tolkien é um dos melhores exemplos de obras literárias que passaram por inúmeros³, e muitas vezes sofisticados, processos de remediação. A Terra Média já foi remediada em diversos especiais para televisão e, mais recentemente, veio às telas do cinema, sob a direção de Peter Jackson, nas trilologias *O Senhor dos Anéis*⁴ e *O Hobbit*⁵, e às mídias videointerativas, entre elas o jogo *The Lord of The Rings Online*⁶.

A história de *O Senhor dos Anéis* é uma sequência tardia da narrativa de *O Hobbit*. Trata-se de um longo livro, dividido, segundo sugestão do editor Sir Stanley Unwin, em três volumes. Segundo John Holmes, o livro possui cerca de 516 mil palavras⁷, e estaria na lista das mais longas narrativas já escritas na colocação entre os livros *Infinite Jest*, de David Foster Wallace, que possui 484,000 palavras e *Les Misérables*, de Victor Hugo, que possui 531,000 palavras (HOLMES, 2014, 133). O título da obra refere-se ao Lorde Sauron que, apesar de não ser mencionado anteriormente, é apresentado como um mal muito antigo e o forjador do anel encontrado por Bilbo durante a expedição dos anões a Erebor, em *O Hobbit*.

Leslei Donovan lembra que a obra de John Tolkien “(...) é construída não só de histórias de heróis que realizam ações valentes e lutam contra o mal, mas também de uma

³ São incontáveis produtos entre produções em mídias como o audiovisual, o rádio, a música, o teatro e o videogame.

⁴ Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring. Peter Jackson, 2001. 178 min. EUA.

⁵ The Hobbit: An Unexpected Journey. Peter Jackson, 2012. 169 min. EUA

⁶ www.lotro.com/

⁷ O tamanho e o modo como se inicia a narrativa, ainda segundo Holmes (2014), pode acabar por sendo uma questão a ser transposta pelo leitor em potencial já que “no mundo físico, objetos de grande massa tomam uma grande quantidade de energia, e geralmente uma grande quantidade de tempo, para serem movidos” e o leitor não encontrará nos primeiros capítulos nenhuma da ação que os amigos podem ter lhe contado ou ele visto nos filmes. Assim, John Tolkien acaba por “construir o seu leitor”, um leitor que deve ser capaz de superar o “obstáculo penitencial” das primeiras e estáticas páginas da narrativa. Em *Pós-escrito a O Nome da Rosa*, Umberto Eco argumenta que o seu leitor modelo seria aquele que conseguisse transpor as primeiras cem páginas de seu livro.

vasta mitologia que explica suas culturas, suas paisagens e seus propósitos⁸” (DONOVAN, 2014, p. 92). Na tentativa de explicar essa vasta mitologia e os povos de Arda, mundo que criou, é que Tolkien toma longas paradas, em parte responsáveis pelo tamanho da narrativa, para comentar sobre povos e suas culturas, a primeira e a mais longa dessas paradas acontece no início de *A Sociedade do Anel*.

Outra observação estrutural que pode ser feita é que, entre os períodos de explicações e os momentos em que grande ação e perigo envolvem as personagens,

Tolkien seguiu a prática que estabeleceu em *O Hobbit* de construir períodos de descanso para seus protagonistas. Frodo e amigos enfrentam uma série de situações cada vez mais perigosas, mas entre elas, Tolkien cria momentos de segurança (relativa). Estes paraísos não são apenas momentos no tempo, mas também regiões no espaço. Os mapas no final do livro lembram ao leitor que a imaginação de Tolkien não é apenas mitopoeética, mas também geográfica⁹. (HOLMES, 2014, p. 136)

Assim, Shippey (2005), ainda, categoriza o livro como uma “trama cartográfica”. Essa característica cartográfica, bem como as explicações sobre os povos e as culturas, foi amplamente utilizada pelos programadores de *The Lord of the Rings Online (Lotro)* em seu processo de remediação de Arda. *Lotro*, disponibilizado pela Standing Stone Games, é uma mídia videointerativa¹⁰ pertencente à classe de videogames denominada por programadores como *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORP ou MMO)*. Isto é, videogames de alta resolução jogados online por indivíduos com suas personagens criadas para representá-los e para interagir não apenas com o *software* (o contexto do jogo e as personagens deste contexto e controladas por esse *software*), mas também com outros jogadores.

Lotro contempla grande parte do mapa da Terra Média – segmentação de Arda –, e a história narrada pelos dois primeiros volumes de *O Senhor dos Anéis* e guia seus jogadores por missões denominadas *epic books* que seguem em direção a Mordor. O leitor, ao se tornar jogador, tem o poder de tecer a história de sua personagem (*avatar*, na linguagem dos

⁸ “(...) is built not only on stories of heroes performing brave deeds and battling evil, but also on a vast mythology that explains its cultures, landscapes, and attitudes”.

⁹ “Tolkien followed the practice he established in *The Hobbit* of building in periods of rest for his protagonists. Frodo and company confront a series of increasingly more perilous situations, but in between them Tolkien creates moments of (relative) safety. These havens are not just moments in time, but also regions in space. The maps at the end of the book remind the reader that Tolkien’s imagination is not just mythopoeic, but also geographic”.

¹⁰ Videointerativo denomina uma categoria que abarca tanto a Realidade Virtual e seus gêneros, quanto os videogames e seus gêneros.

programadores) e interferir na narrativa de *O Senhor dos Anéis*, auxiliando direta ou indiretamente as personagens de Tolkien ou criando a narrativa de sua própria personagem.

Minha dissertação de Mestrado trata do diálogo intermídias que se estabelece na passagem¹¹ da obra de Tolkien para *The Lord of The Rings Online* e pretende dar conta de aspectos importantes na construção desse diálogo, de como se instala e como se movimenta, dando enfoque, segundo o viés comparatista, ao processo de remediação, estabelecido por Bolter e Grusin como a representação de um *medium* em outro, ou seja, a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue a segunda mais do que apenas o conteúdo da primeira ou, ainda, quando uma mídia é representada em outra (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.45). Assim, dentro do processo de diálogo de remediação, cabe a análise de importantes aspectos das mídias analisadas, como meia-realidade, estrutura e ficção interativa.

Neste texto, posiciono o sugerido e pensado para estudos comparados, segundo o que sugerem Christopher Braider (2006) e Marshall Brown (2006), que se apresentam, neste século, de modo a materializar o exame dos nexos do literário com outras manifestações por meio da análise intermediática, inserindo as pesquisas comparatistas junto aos imperativos da era global que nos cerca. A seguir, apresento algumas considerações iniciais quanto ao formato, ao estilo de escrita e a demais características desta dissertação.

1.1 QUANTO À ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

O percurso teórico que norteou minha pesquisa dividiu-se em três blocos, que são utilizados na estruturação desta dissertação, assim como fizeram Jay Bolter e Richard Grusin em *Remediation* (2000), apenas como norte conceitual para melhor identificar as partes do texto. Por esse motivo, os capítulos apresentam sequência de numeração sem interrupções entre os blocos¹². O primeiro bloco, “Mídia”, apresenta conceitos relacionados aos estudos de mídia (como os conceitos de *intermedialidade*, *remediation* e *meia-realidade*). O segundo bloco, “Comparação”, é o maior entre os três e apresenta análises baseadas no diálogo que

¹¹ “Passagem” como a ocorrência de que determinado objeto literário é transposto além de um borne linguístico, segundo Paul Van Tieghem (1931).

¹² Ainda, levando em consideração as normas do “Guia de teses e dissertações”, disponibilizado pelo Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, que definem que tanto a primeira página de cada capítulo quanto “as páginas com os títulos principais (...) não serão numeradas”, as páginas que apresentam a entrada de cada bloco não foram numeradas.

Disponível em: www.ufrgs.br/ppgletras/atendimentodiscente.html. Acesso em: 4 de julho de 2017.

se estabelece entre as mídias e, por tanto, apresenta também notas acerca do processo criativo de Tolkien e os resultados obtidos no processo de remediação. O terceiro bloco, “Interatividade”, traz algumas observações teóricas sobre o processo de diálogo e o comportamento de cada uma das mídias com relação a aspectos narrativos.

A cada capítulo busco transportar o leitor pelo diálogo existente entre literatura e videogame segundo as obras analisadas. No capítulo **O diálogo intermídias**, apresento primeiramente uma retomada histórica sobre o estudo de mídias com base no conceito *mídia* e de *intermídia* postulados por Herbert Marshall McLuhan e Dick Higgins, respectivamente. A seguir, procuro contextualizar o modo como as mídias, já contextualizando entre elas as novas mídias digitais e a literatura, interagem entre si e com o meio que as cercam (contexto histórico, social, cultural) quanto a estrutura e ao conteúdo.

A escolha pelos teóricos que apresento nesse capítulo não é aleatória, em especial os textos de Marshall McLuhan e Dick Higgins. O livro de McLuhan foi primeiro publicado em 1964. Para ele, o intelecto humano seria uma base sensorial, pois considerava todos os tipos de mídias como nossas extensões sensoriais. O filósofo morreu antes que os computadores se tornassem aparelhos pessoais e residenciais, assim não viveu para presenciar a internet. Contudo, muitas de suas ideias têm sido aplicadas, diretamente ou reformuladas, por outros teóricos para discutir hoje as novas mídias digitais. Isso se deve ao modo não-materialista que ele entendia o intelecto humano e as mídias. Como explicarei nesse capítulo, as mídias digitais procuram se converter cada vez mais para a imaterialidade (a transparência), circunstância na qual seu conteúdo teria contato imediato com o usuário. Ao contrário dos demais textos citados no capítulo, Dick Higgins não era teórico ou filósofo, mas essencialmente um artista que, em 1966, cunha o termo *intermídia* com a aplicação que foi utilizada em minha pesquisa. Segundo Moren (2003), Higgins teria extraído o termo de um texto de Samuel Coleridge, de 1812, em que o poeta compara algumas questões de estilo de Edmund Spenser as de William Shakespeare. Após o texto de Higgins, como será contextualizado no capítulo, parte dos estudos interdisciplinares (entre mídias e artes) se dividiu entre o estudo *interartes*, que abordava apenas produtos vindo de meios que eram considerados “artísticos”, e o estudo *intermídias*, que considerou tanto meios de comunicação quanto artes como mídias. Os textos fundadores de McLuhan e Higgins em seus acertos e erros foram de extrema relevância para os estudos que hoje realizamos entre as mídias, principalmente por permitirem que as novas mídias sejam agregadas sem que haja qualquer discurso de hierarquização.

No capítulo **Os jogos de videogame**, faço uma retomada histórica da evolução do videogame até a criação do modo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, gênero ao qual se enquadra meu objeto de pesquisa, *The Lord of The Rings Online (Lotro)*. A seguir, contextualizo questões estruturais e de criação da mídia e, mais especificamente, de *Lotro*.

Para trabalhar, nos capítulos seguintes, com a análise comparativa entre o jogo e o livro, contextualizo meu leitor às questões teóricas provenientes dos estudos da mídia videointerativa, em especial o videogame. Projeto que meu leitor modelo seja, assim como eu, um profissional da área de Letras com amplo conhecimento em teorias da literatura, mas que, diferente de mim, não esteja tão familiarizado com conceitos aplicados pelos teóricos de videogame. Assim, apresento, entre teóricos como Mark Wolf e Souvik Mukherjee, os textos de Jesper Juul por ser ele um dos primeiros a propor análises comparativas de videogames com outras mídias que levassem em consideração também questões de estilo e estrutura e que apresentassem uma visão dos videogames como uma mídia entre tantas outras, não apenas um sítio colonizado pelas “artes”.

Ainda no mesmo capítulo, apresento a concepção de J. R. R. Tolkien, escrita em *Sobre os Contos de Fadas*, sobre a criação de um mundo ficcional a que o autor denominou “Segundo Mundo”. Minha intenção é a de traçar um paralelo entre o que Tolkien teoriza sobre a criação de um mundo ficcional na literatura e a criação de um mundo ficcional (virtual) no videogame. No caso de *Lotro*, a remediação de um universo ficcional da literatura para o videointerativo.

Nos capítulos **Estruturando o centro de Eriador e Dialogando com a narrativa**, apresento as análises comparativas de minha pesquisa. No primeiro deles, observando a narrativa de John Tolkien como uma “trama cartográfica” (SHIPPEY, 2005), analiso e comparo a remediação de importantes localidades das regiões do Shire e de Bree-Land. Para isso, observo brevemente questões do processo de criação de Tolkien juntamente com os escritos de *O Silmarillion* sobre a criação do mundo ficcional Arda dentro da literatura para, então, introduzir os postulados por Artur Bobany em relação a função do cenário dentro de um jogo de videogame e os estudos de Karen Fonstad quanto à cartografia e às arquiteturas descritas em *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. Nesse capítulo, serão analisados no Shire as localidades Bag End, Hobbiton, Green Dragon Inn e The Tree Party, e em Bree-Land as localidades Old Forest, Bree e The Pracing Poney.

No segundo deles, me ateno aos diálogos que *Lotro* constrói com a narrativa de *A Sociedade do Anel* a partir de lacunas que se encontram no texto. Nesse momento, serão

apresentados aspectos narrativos que ocorrem em outras localidades de Eriador que não as que cito no capítulo anterior. São elas: Lone-Lands, Rivendell e Mines of Moria¹³.

No capítulo **Ficção interativa: quando o jogador passa a interferir nos acontecimentos daquele mundo**, abordo as consequências da interatividade para o diálogo entre literatura e videogame. Nesse capítulo, me detenho às questões estruturais intermediárias essenciais a ambas as mídias no que se refere aos gêneros trabalhados. Discuto, com base na observação dos textos de Jesper Juul e a partir dos postulados por Roland Barthes e Christian Metz, duas das diferenças essenciais entre narrativa e ficção interativa (sequência e tempo) exemplificadas em meu *corpus* de análise. Logo, a questão da distribuição de *Lotro* por regiões e não por capítulos e a característica multi-cronológica do jogo em comparação ao livro serão abordadas e analisadas.

Optei por denominar o capítulo que encerra meu texto de **Algumas considerações** em vez de “Conclusão” ou de “Considerações Finais” porque, apesar de iniciar o término da dissertação, muito longe está de ser representação de um fim para a discussão que procurei apresentar ao longo dela. Apresento, então, a segmentação como um fim de uma narrativa, mas não de um enredo. Para encaminhar essas considerações, utilizo um texto de Thomas Stearns Eliot sobre tradição e talento individual e algumas considerações de Tiphaine Samoyault. Procuro, também, retomar algumas das ideias exploradas ao longo do texto e, assim, se possível, sanar alguma dúvida que possa ter sido criada ou, ainda, realizar um convite a uma reflexão que possa ser aplicada para além dos bornes de minha pesquisa e de minha dissertação, a outras mídias e outros diálogos.

1.2 QUANTO ÀS TRADUÇÕES

Ao longo deste trabalho, faço uso de textos teóricos provenientes de outras línguas e textos de John Tolkien, publicados por Christopher Tolkien, e que ainda não possuem tradução para o português. Dessa forma, eu realizo a tradução e referencio o trecho original citado na nota de rodapé. Levando em consideração que o tradutor de um texto exerce um poder autoral sobre ele, não utilizo as traduções dos nomes dos lugares da obra de Tolkien em português quando realizo a tradução de textos teóricos de terceiros ou mesmo dos textos

¹³ Moria, a grande cidade dos Anões, fica embaixo das montanhas e se encontra entre as localidades de Rhovanion e Eriador. Uma vez que Frodo e seus amigos entraram em Moria pela porta que se encontra as bordas de Eregion e uma vez que a passagem acontece em *A Sociedade do Anel*, para fins da minha pesquisa, estou considerando a cidade como parte de Eriador.

publicados por Christopher Tolkien. Os nomes dos tradutores das obras de Tolkien citadas podem ser encontrados nas referências.

O leitor também perceberá que eu não traduzo alguns dos vocabulários provenientes do jogo. Isso se deve ao fato de eles não serem usualmente traduzidos e de atingirem significados muito específicos e/ou variáveis de jogos para jogos. Por vezes, também, se deve ao fato de esses vocabulários, ao serem traduzidos para o português, atingirem palavras sinônimas, o que pode fazer com que as categorias a que aludem acabem por perder sua singularidade referente. Assim, não realizando sua tradução, espero não confundir aquele meu leitor que, por ventura, seja um jogador e um conhecedor do modo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, em especial de *Lotro*.

Também, não realizei a tradução dos vocábulos *immediacy* e *hypermediacy* utilizado por teóricos como Bolter e Grusin. Para facilitar sua compreensão apresento explicações a partir de possíveis sinônimos de aplicação. Já o termo *remediation* é traduzido por mim como *remediação*, diferente do que outros autores fizeram antes de mim. Assim o faço levando em consideração a etimologia da palavra em inglês, *media*, que é proveniente da palavra latina *medium-i*, que evoluiu para a língua portuguesa como *mídia*. Ao mesmo tempo, procuro que o termo não seja mal compreendido, como quando do uso da tradução *remediação* com a conotação que ela possui em nossa língua exemplificada pelo ditado popular “é melhor prevenir **do que remediar**”, ou seja, *remediar* como algo que deve ser evitado; por sua vez, *remidiar* é inevitável e essencial para a sobrevivência e a evolução das mídias, como será explanado no capítulo **O diálogo intermídias**.

1.3 QUANTO ÀS IMAGENS E ÀS QUESTS

As imagens de *The Lord of the Rings Online* que apresento ao longo do texto não são ilustrações, mas elementos que compõem minha análise e que, aqui, possuem também a função de auxiliar na compreensão de meu leitor. Essas imagens foram obtidas a partir da ferramenta de *print* de tela (F11) que, disponibilizada *ingame* pelo *software*, as salva no

disco rígido do computador¹⁴, e são referenciadas levando-se em consideração a cartografia do jogo, segundo sua longitude (Y) e latitude (X)¹⁵.

Do mesmo modo, são referenciadas as *quests* e as *instances* do jogo quando citadas. Uma vez que elas não apresentam páginas, apenas posições cartográficas, elas serão citadas obedecendo às estruturas abaixo.

- a) Quando o nome da *quest* ou da *instance* não é citado no texto: (NOME DO SOFTWARE, nome da *quest* ou da *instance*, (localização cartográfica)), ou seja, (LOTRO, Volume I, Book 1, Chapter 8: Master of the Wood, (29.6S, 51.2W));
- b) Quando o nome da *quest* ou da *instance* é previamente citado, em itálico, no texto: (NOME DO SOFTWARE, (localização cartográfica)), ou seja, (LOTRO, (29.6S, 51.2W)).

A Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT) não possui normas estruturais que pudessem ser aplicadas ao *Lotro*. Assim, com base nas normas da ABNT para citação de programas de computador, crio uma estrutura de citação que considera as propriedades do jogo como *software* e que facilita a localização virtual de suas partes citadas na dissertação. Cabe, ainda, salientar que os dois quadros apresentados nesta dissertação são de minha autoria com base nas leituras realizadas.

1.4 QUANTO À CONCEPÇÃO DO JOGADOR/LEITOR E MINHA ESCOLHA DE ESTILO E LINGUAGEM

Ao longo desta dissertação, faço alusão à figura de um jogador/leitor. Trata-se de um usuário ideal que tenha sido, antes de seu contato com *Lotro*, leitor de *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. Assim, um usuário ideal que possui conhecimento prévio sobre o mundo

¹⁴ As imagens apresentadas neste trabalho não implicam ganho financeiro e são utilizadas unicamente para fins de pesquisa, crítica e educação, encontrando-se em conformidade com o parágrafo VIII do artigo 46 do capítulo IV da Lei 9.610, de 1998, que trata dos direitos autorais no Brasil.

¹⁵ Uma cópia da solicitação de uso das imagens em minha dissertação para a Standing Stone Games via Facebook da empresa pode ser lida no **Anexo 1**.

criado por John Ronald Reuel Tolkien. Alguém que não necessariamente tenha sua mochila¹⁶ preenchida como jogador, mas sim como leitor.

Então, o jogador/leitor se assemelha inevitavelmente a mim enquanto usuária da mídia, pois também o sou. Portanto, neste texto, há uma constante alternância entre a primeira pessoa do singular e a primeira pessoa do plural. O uso da primeira pessoa do singular marca minha voz como teórica/pesquisadora. O uso da primeira pessoa do plural marca minha voz de pesquisadora que, para fins de investigação, também se fez usuária, que conhece seu *corpus* de análise assim como o jogador/leitor e que convida o leitor da dissertação a uma reflexão teórica de aspectos específicos de *Lotro*.

¹⁶ Metáfora criada por Umberto Eco no livro *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção* (1994).

MÍDIA

2. O DIÁLOGO INTERMÍDIAS

“media have the same claim to reality as more tangible cultural artifacts. Photographs, films, and computer applications are as real as airplanes and buildings.”

(Bolter & Grusin)

Neste capítulo, abordo algumas questões de remediação, *immediacy* e *hypermediacy* perpassando as questões da formação de uma mídia e dos aspectos da intermedialidade. Intento demonstrar a relação entre as mídias e a constituição das novas mídias digitais, levando em consideração que “introduzir uma nova tecnologia de mídia não significa simplesmente inventar um novo *hardware* e um novo *software*, mas sim formar (ou remodelar) tal arquétipo” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 19). Ou seja, mídias são parte integrante de nossa realidade – cultura e contexto independentemente de qualquer determinismo tecnológico. Havia mídia antes da descoberta do fogo, como as canções e as pinturas rupestres, e continuará havendo se os gráficos digitais vierem a se tornar obsoletos um dia.

Decidi, pois, por iniciar a partir de uma breve recapitulação teórica que remota a tentativa de classificar o que é uma mídia. Há inúmeras definições sobre o que uma mídia é, no entanto, escolhi por enquadrar a recapitulação a partir do filósofo canadense Herbert Marshall McLuhan com a justificativa de ser ele retomado em muitos dos teóricos citados neste capítulo. Para Marshall McLuhan, o que faz de uma mídia uma mídia é a possibilidade de transmitir uma mensagem. O meio de comunicação “é a mensagem. Isto é apenas dizer que as consequências pessoais e sociais de qualquer meio resultam da nova escala que é introduzida em nossos

assuntos por cada extensão de nós mesmos, ou por qualquer nova tecnologia”¹⁷ (MCLUHAN, 2013, p. 7). Sendo assim, o meio seria a própria mensagem, ou seja, ao receber o conteúdo, o usuário recebe também o meio e cada meio é recebido diferentemente. Com base nessa distinta recepção, McLuhan propõe uma divisão das mídias em duas categorias: mídias frias – aquelas que são lacunares e de “baixa definição” – e mídias quentes – altamente saturadas e de “alta definição” (MCLUHAN, 2013, p. 22-24). O filósofo explica:

Uma fotografia é, visualmente, “alta definição”. Um desenho animado é ‘baixa definição’, simplesmente porque pouca informação visual é fornecida. Telefone é um meio frio. Ou um de baixa definição, porque à orelha é dada uma quantidade escassa de informações. E a fala é um meio frio de baixa definição, porque tão pouco é dado e tanto tem de ser preenchido pelo ouvinte. Por outro lado, a mídia quente não deixa tanto para ser preenchido ou completado pelo público. Os meios de comunicação quentes são, portanto, de baixa participação, e os meios frios são altos em participação ou conclusão pelo público. Naturalmente, portanto, um meio quente como rádio tem efeitos muito diferentes sobre o usuário de um meio frio como o telefone¹⁸. (MCLUHAN, 2013, p. 22-23)

A concepção de que o público se comporta de modo passivo – baixa participação quanto a meios de comunicação quentes – ou ativo – alta participação quanto a meios de comunicação frios – com relação às mídias já não é mais aceita por muitos autores, como Dovey e Kennedy (2006) e Jenkins (2002). Assim, o binarismo entre mídias quentes e frias acabou aos poucos em desuso, mas o argumento da saturação ou não saturação de informações dentro de uma mídia impulsionou as bases teóricas que vieram a seguir nos estudos midiáticos. Sobre essa questão, Glen Creeber, no capítulo em que traça um paralelo entre mídias velhas e o modernismo *versus* mídias novas e o pós-modernismo, explica que é no trabalho de McLuhan em que foram encontrados os primeiros sinais de alteração de uma visão pessimista que definia a abordagem modernista da Escola de Frankfurt quanto aos meios de comunicação. Tal mudança de pensamento, segundo Creeber (2009), teria sido provocada pela “alteração da sociedade pós-industrial” no sentido de como se “entendia e concebia o papel exercido pelas mídias à época na sociedade”. O teórico detalha:

¹⁷ “the medium is the message. This is merely to say that the personal and social consequences of any medium-- that is, of any extension of ourselves -- result from the new scale that is introduced into our affairs by each extension of ourselves, or by any new technology”.

¹⁸ “A photograph is, visually, ‘high definition’. A cartoon is ‘low definition’, simply because very little visual information is provided. Telephone is a cool medium, or one of low definition, because the ear is given a meager amount of information. And speech is a cool medium of low definition, because so little is given and so much has to be filled in by the listener. On the other hand, hot media do not leave so much to be filled in or completed by the audience. Hot media are, therefore, low in participation, and cool media are high in participation or completion by the audience. Naturally, therefore, a hot medium like radio has very different effects on the user from a cool medium like the telephone”.

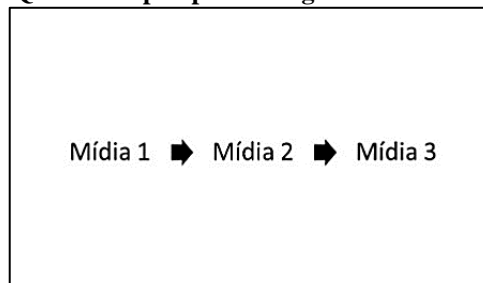
Enquanto McLuhan compartilhava muitas das preocupações modernistas sobre a influência ideológica da mídia em um público crédulo e impotente, seu trabalho muitas vezes o traía com um entusiasmo e uma excitação para a mídia que raramente foi detectada na teoria crítica modernista¹⁹. (CREEBER, 2009, p. 15)

Levinson ainda pontua que o filósofo teria antecipado a possibilidade de uma nova mídia capaz de trilhar sobre o caminho de uma maior interatividade do usuário (LEVINSON, 1999, p. 112), como veio a ser a mídia videointerativa. A mudança teórica de concepção de mídia e de concepção do usuário

(...) mais tarde foi realizada por muitos dos trabalhos corroborados pelo pós-estruturalismo. Enquanto o estruturalismo refletia geralmente a necessidade modernista de descobrir o significado ideológico latente embutido no texto da mídia, o pós-estruturalismo tende a tomar uma visão menos determinista sobre a natureza da mídia como um todo. (...) A análise midiática começou gradualmente a reconhecer que a ideologia era mais complexa do que havia sido imaginado (...), ou seja, [a mídia é] constituída por múltiplos significados²⁰. (CREEBER, 2009, p.15)

É lendo e pensando McLuhan – e o citando – que Jay Bolter e Richard Grusin, raciocinando a estrutura e o modo como as mídias se relacionam entre si e com agentes que não apenas o usuário, apresentam uma intrigante definição circular ao dizerem que “mídia é aquilo que remidia” (2000, p. 65), obviamente atentando para o fato de que mídias não existem de forma isolada e que estão em constante contato entre si e com seu contexto. Portanto, nem sempre são quentes ou frias.

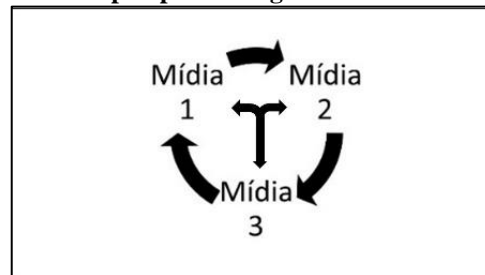
Quadro1 – perspectiva segundo McLuhan



¹⁹ “While McLuhan shared many of the modernists anxieties about the ideological influence of the media on a gullible and powerless audience, his work often betrayed an enthusiasm and excitement for the media that was seldom detected in the modernist critical theory.”

²⁰ “(...) was later carried out by much of the work informed by post-structuralism. While structuralism generally reflected the modernist need to uncover the latent ideological meaning embedded in media text, post-structuralism tends to take less deterministic view about the nature of the media as a whole. (...) Media analysis gradually began to acknowledge that ideology was more complex than first imagined (...), that is, consisting of multiple meanings.”

Quadro 2 – perspectiva segundo Bolter & Grusin



Desse modo, um olhar mais apurado poderá perceber que há mais em sua estrutura do que um mero suporte ao conteúdo. A estrutura é como um esqueleto que sustenta um corpo, mas em si também carrega informações sobre o modo como se deu a construção desse indivíduo, pensando analogicamente ao corpo de um ser vivo, e suas referências hereditárias. O conteúdo de uma mídia seria a personalidade do ser humano. Tanto corpo quanto personalidade recebem influências externas e hereditárias. Para mim, como dito em um texto anterior, “mídia é aquilo que remidia, que adapta, que refrata, que relata” (MARTINEZ, 2016, p. 1713).

Pela interferência cada vez mais visível que as mídias vêm exercendo em nosso cotidiano – a partir de um maior número de exposições de arte gratuitas, locadoras de filmes disponíveis no sistema de televisão a cabo, empresas provedoras de filmes e séries via *streaming*, aplicativos de música para celular, leitores de livros digitais etc. –, a intermedialidade torna-se o foco de análises de pesquisas que incidem sobre as diferentes relações entre as artes e os meios de comunicação – agregando maiores possibilidades de estudo e se diferenciando dos estudos interartes –, bem como sobre a evolução histórica desse processo de diálogo. Dentro da intermedialidade, o estudo de remediação é uma visão que abarca o estudo de genealogia, não apenas estrutural, do comportamento das mídias. Genealogia como propõe Foucault (1971), uma busca pela compreensão dos eventos de formação de dada ascendência, não uma busca por uma origem em si, mas por sua história.

Embora intermedialidade seja um campo não tão recente na análise literária e um campo continuamente crescente de pesquisas, ainda existem múltiplos e muitas vezes ambíguos conceitos de intermedialidade. Irina Rajewsky identifica dois principais ramos para esta linha de pesquisa. A primeira delas, com raízes em estudos comparativos, formou os estudos comparativos de artes que se concentraram na interrelação entre a arte, a literatura e a música. A segunda, se desenvolveu a partir de discussões dos autores sobre a nova mídia do início do

século XX, o filme. Os pais fundadores desse segundo ramo de estudos são os teóricos do cinema André Bazin e Bela Balázs, os escritores Alfred Döblin e Berthold Brecht e o teórico Walter Benjamin (WASSMANN, 2009, p. 98). O grupo centrou-se na relação entre literatura e cinema entre as décadas de 1940 e 1960. Suas considerações sobre o tema foram reavaliadas em 1970 e 1980, especialmente, por estudos que viram o crescimento da mídia audiovisual como forma de difundir a literatura e, por conseguinte, como um passo lógico para olhar para a mídia em geral (WIENERROITHER, 2011, p. 12). Assim, na década de 1980, ambas as escolas convergiram para o mesmo tema, as relações intermediárias. O termo intermedialidade, no entanto, só foi utilizado dentro das pesquisas do segundo grupo e há poucos anos vem se disseminando pelos estudos comparados, antes mais afiliados aos estudos interartes. Nas áreas mais tradicionais, o termo intermedialidade ainda é pouco utilizado (RAJEWSKY, 2012, p. 51-73).

O termo intermídia, que norteia minha pesquisa, foi estabelecido, em meados dos anos sessenta, pelo artista inglês Dick Higgins para descrever várias atividades artísticas interdisciplinares que vinham ocorrendo, como os *happenings*²¹ e os *objets trouvés*²². O artista inicia seu artigo contextualizando que “Muitos dos melhores trabalhos que estão sendo produzidos hoje parecem cair [se encontrar] entre mídias. Isso não é acidental. O conceito de separação entre mídias surgiu na Renascença”, ou seja, “a ideia de que pintura é feita de tinta sobre tela ou que escultura não deveria ser pintada parece característica a um tipo de pensamento (...) que chamamos de concepção feudal da Grande Cadeia do Ser²³” (HIGGINS, 1966, p.1). O produto intermediário desenvolve-se como um cartógrafo inexplorado, ou apenas desconhecido, que não é governado por regras pré-medidas. Seria, então o que

(...) diz respeito não só àquilo que nós designamos ainda amplamente como “artes” (Música, Literatura, Dança, Pintura e demais Artes Plásticas, Arquitetura, bem como formas mistas, como Ópera, Teatro e Cinema), mas também às “mídias” e seus textos, já costumeiramente assim designadas na maioria das línguas e culturas ocidentais. Portanto, ao lado das mídias impressas, como a Imprensa, figuram (aqui também) o Cinema e, além dele, a Televisão, o Rádio, o Vídeo, bem como as várias mídias eletrônicas e digitais surgidas mais recentemente. Quase todas essas formas de expressão e comunicação estão institucionalizadas isoladamente; as disciplinas a elas dedicadas desenvolveram seus próprios métodos considerando os materiais (e “mídias”, num outro sentido da palavra) dos objetos dos quais elas se ocupam e as

²¹ *Happenings* são tipos expressões performáticas afiliadas às artes visuais e cênicas e que tem sua imprevisibilidade configuradas na participação (ou não) do público.

²² *Objets trouvés* significa em francês *objetos encontrados* e são, portanto, objetos cotidianos famosos por sua funcionalidade não artística. Um exemplo comum a esse tipo de arte é *Fountain*, de Marcel Duchamp (1917), que nada mais é do que um mictório (*ready-made*) exibido em um pedestal.

²³ O conceito, também conhecido por *scala naturae*, é recorrente nos estudos antropológicos e na história da biologia e sanciona que todos os organismos podem ser ordenados de maneira linear, sucessiva e progressiva, do mais simples ao mais complexo, que seria o ser humano.

funções culturais e sociais; além disso, todas elas têm consciência de sua própria identidade. (CLÜVER, 2006, p. 18-19)

De tal modo, o conceito de um produto intermediário, uma obra de arte, se nos fixarmos ao exemplo de Dick Higgins ou em *The Lord of The Rings Online (Loro)* que é objeto de minha pesquisa, “é melhor entendido pelo que não é, do que pelo que é” (HIGGINS, 1966, p. 3). Rajewsky explica que há vantagens e desvantagens quando se utiliza uma definição ampla do termo intermedialidade. A desvantagem é que uma teorização homogênea ou, ainda, uma definição precisa demais de fenômenos plurais. Essa definição ampla leva diretamente para um complexo conglomerado de teorias e significados que são típicos de todo o debate intermedialidade. Por outro lado, uma definição ampla permite a criação de relações potenciais entre todas as formas de expressão midiática, sejam os produtos comumente concebidos como arte ou não. Irina Rajewsky propõe uma divisão classificatória em três grupos:

1. intermedialidade no sentido estrito de transposição midiática (Medienwechsel), denominada igualmente transformação midiática, a exemplo de adaptações fílmicas de textos literários, novelizações e assim por diante. 2. intermedialidade no sentido estrito de combinação de mídias (Medienkombination), que inclui fenômenos como ópera, filme, teatro, manuscritos iluminados/iluminuras, instalações computadorizadas ou Sound Art, história em quadrinhos ou, noutra terminologia, as chamadas formas multimídias, de mescla de mídias e intermediárias. 3. intermedialidade no sentido de referências intermediárias (intermediale Bezüge), a exemplo das referências num texto literário a um certo filme, gênero fílmico ou cinema em geral (a escrita fílmica); idem as referências que um filme faz a uma pintura, ou que uma pintura faz a uma fotografia, dentre outras. (RAJEWSKY, 2012, p. 58)

Acredito que o intuito de Rajewsky era de, com essas categorias, fornecer um ponto de partida para o estudo intermídia, não um ponto de chegada. Como pode ser visto na própria citação, o filme vacila entre categorias e assim o farão muitas outras mídias. Por mais que se tente, eu não tive a ousadia, enquadrar a mídia videointerativa em uma delas, mais se perceberá que, apesar de inicialmente parecer caber à terceira, ela pode estar em todas e talvez, ainda, solicitar que se crie uma quarta categoria. Isso porque ela transpõe, combina, referencia, cria, propõe e ressignifica ao mesmo tempo e em alta velocidade, desafiando nossos sentidos.

Higgins expôs como, na década de sessenta, ele pensava sobre os novos caminhos das artes e a tendência de se atravessar fronteiras midiáticas que mesmo hoje se aplicam até ao diálogo com mídias, mesmo às mídias que ainda não haviam sido criadas à época do artigo, como as novas mídias digitais. Hoje sabe-se que “o que é novo em uma nova mídia provém dos

modos particulares com os quais ela redesenha uma mídia mais velha e os modos em que a velha mídia recria a si mesma para responder aos desafios trazidos pelas novas mídias” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 15). Desse modo, nenhuma mídia é isolada de outras mídias, assim como, nenhuma delas está isolada cultural, social e/ou economicamente. Mesmo nas ideias de McLuhan não estavam isoladas, pois as definições quente/frio ocorriam justamente pelo diálogo de comparação.

No Brasil, pensar literatura como mídia ainda gera estranhamento. Mesmo textos que se propõem a abordar o diálogo entre literatura e outras mídias adotam, desde seu título, um posicionamento mais conservador, como, para citar dois exemplos, os textos “Mídia e literatura: tematizações, correlativos, conexões”, de Marcelo Bulhões (2012), e “Literatura e mídia: uma reflexão crítica”, de Maria de Lourdes Abreu de Oliveira (2009).

Penso, a partir da leitura dos textos supracitados e de Jan Simons (2007), que posicionar a literatura como algo externo à *midialidade* seja um dos fatores que vêm levando a alguns julgamentos de valor que surgiram sob a proposta de um nivelamento teórico. Explico: criou-se um dualismo teórico em que um lado relativizou todos os conteúdos das mídias como “textos” (RORTY, 1992) e outro que buscou defender a “imagem” como algo além do texto ou, ainda, o texto como mimese ou representação das imagens²⁴. Percebendo este embate, teóricos como Simons (2012) e Aarseth (2004) estão a desafiar tais definições com a finalidade de observar que todas as mídias possuem sua característica baldrame e que essa característica é singular. Ou seja, o que faz com que mídias sejam mídias é o fato de serem criações e meios de expressão do ser humano e o modo como entre si dialogam, mas não por supostamente compartilharem um mesmo fundamento característico. Portanto, compreender a literatura como mídia como busco aqui, é aceitar sua forma mutável como observa, em *Propostas para o próximo milênio*, Italo Calvino, considerando que o surgimento de novas mídias colocaria a literatura em um novo processo de autoafirmação e adaptação (CALVINO, 1990, p. 60).

2.1 REMEDIATION, HYPERMEDIA E IMMEDIACY

As demandas de criação e reinvenção de mídias, beneficiadas pelas novas tecnologias, tiveram influxos diretos e indiretos sobre a criação literária e o modo como a literatura passou a ser adaptada. O computador se transformou de uma grande máquina de calcular a um instrumento de criação quase irrestrita que está em constante atualização e reinvenção. Nas

²⁴ A última concepção é um dos nortes teóricos do artigo de Bulhões (2012).

últimas décadas, passamos a introduzir e apreciar mais o processo de remediação devido ao desenvolvimento de novas mídias e à adaptação de mídias tradicionais. Bolter e Grusin consideram tradicionais as já consolidadas mídias eletrônicas, as quais eles denominam “mídias eletrônicas mais velhas”, e as mídias impressas, grupo que inclui todas as mídias físicas como pintura etc. Segundo eles, ambas as mídias, tradicionais e novas, buscam afirmação ou reafirmação de seu *status* dentro da cultura. O computador possibilitou em suas criações um diferente tipo de interatividade com a chegada de leitores mecânicos de textos, aplicativos de leituras interativas, nos quais o leitor escolhe os caminhos que a personagem deve tomar, com *Episode*²⁵. Ao mesmo tempo, possibilitou que mídias se entrelaçassem e criassem novos horizontes que, por sua vez, permitiram a criação de novas categorias dentro das mídias, como é o caso da tecnologia 3D, que hoje é livremente utilizada na renderização de novos filmes, e da expansão da internet, que hoje possibilita que milhares de jogadores se encontrem dentro de um mesmo espaço virtual de jogo. Sendo assim, o investimento em inúmeros esforços no custoso e arriscado fazer interdisciplinar que é criar e programar mídias videointerativas (os jogos de videogame) está cada vez maior.

O processo de remediação, contudo, não teve início nas últimas décadas e nem mesmo com o surgimento das mídias digitais. Bolter e Grusin argumentam que as novas mídias estão a proceder exatamente como seus predecessores, ou seja, estão

(...) definindo-se como versões reformuladas e melhoradas de outros meios de comunicação. As mídias visuais digitais podem ser melhor compreendidas através das maneiras pelas quais eles honram, rivalizam, e reveem a pintura de perspectiva linear, a fotografia, o cinema, a televisão e as mídias impressas. Nenhum meio de hoje, e certamente nenhum evento midiático, parece estar a fazer o seu trabalho cultural no isolamento de outros meios de comunicação, mais do que ele funciona isoladamente de outras forças sociais e económicas. O que há de novo sobre a nova mídia vem das formas específicas em que remodelam mídias mais antigas e as formas em que as mídias mais velhas remodelam-se para responder aos desafios das novas mídias²⁶. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 19)

Novas tecnologias e técnicas não significam o surgimento de novas mídias independentes de qualquer tradição. As novas mídias não são agentes externos a um contexto,

²⁵ *Episode* é um aplicativo para *tablets* e *smartphones* que proporciona a leitura interativa de romances criados por seus editores.

²⁶ “Setting themselves as refashioned and improved versions of other media. Digital visual media can best be understood through the ways in which they honour, rival, and revise linear-perspective painting, photography, film, television, and print. No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion older media and the ways in which older media refashion themselves to answer the challenges of new media”.

emergem de dentro de contextos culturais. Os jogos, por exemplo, são objetos culturais complexos cujo rizoma nutre-se de tradições das mais variadas mídias e, muito em virtude da globalização, tendem a combinar praxes ditas canônicas às mais populares e provenientes dos quatro cantos do mundo. Assim, há de se encontrar referências claras aos épicos greco-romanos dialogando em igualdade com representatividades provenientes de séries de televisão ou histórias em quadrinhos. Não apenas no enredo, mas também no design do cenário ou na articulação da personagem.

Segundo Bolter e Grusin (2000), novas mídias digitais oscilam entre *immediacy* e *hypermediacy*, entre transparência e opacidade. Essa oscilação é a chave para que se entenda como uma mídia redesenha seus predecessores e outras mídias a ela contemporâneas, e para que se entenda o processo de remediação, estabelecido pelos teóricos como a representação de um *medium* em outro, ou seja, a passagem da propriedade de uma mídia para outra que agregue a segunda mais do que apenas o conteúdo da primeira ou, ainda, quando uma mídia é representada em outra (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45).

Quando uma mídia visa à imersão – como é o caso da Realidade Virtual e dos modos da mídia videointerativa que proporcionam diálogo com os jogadores por meio da criação de *avatars* – ela pretende desaparecer aos olhos de seus usuários – assim os denomino, como já venho fazendo de modo menos específico ao longo do texto, para que se use um vocábulo que possa abranger mais de um tipo de mídia –, essa característica é denominada *immediacy*. O pressuposto então é dar ao usuário uma experiência de realidade que torne a necessidade de um suporte midiático imperceptível. Os próprios programadores agem como autores fantasmas – ou deuses –, procuram programas sem que sua presença seja percebida dentro da mídia videointerativa pelos usuários. No caso da Realidade Virtual, “ao observador é dada uma visão em primeira pessoa” a partir de um display acoplado em seu rosto e com sua movimentação, o observador imerge “em um mundo gráfico a partir de um *station point* que é sempre o centro visual daquele mundo” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 22). Destarte, “a fim de criar uma sensação de presença, a realidade virtual deve se aproximar o máximo possível da nossa experiência visual diária. Seu espaço gráfico deve ser contínuo e cheio de objetos e deve preencher o campo de visão do observador, sem ruptura”²⁷ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 24). Há, então, uma busca por uma nova tecnologia que seja transparente para que o usuário não esteja constantemente consciente do fato de estar dialogando com uma mídia e, sim, apenas

²⁷ “in order to create a sense of presence, virtual reality should come as close as possible to our daily visual experience. Its graphic space should be continuous and full of objects and should fill the viewer’s field of vision without rupture”.

com seu conteúdo. A proposta é “mais uma manifestação da necessidade de negar por completo o carácter mediado da tecnologia digital” e pensar o postulado por McLuhan sobre mídia ser a mensagem como um objetivo, uma intenção. Mais, é “acreditar que com a tecnologia digital, temos alcances além da mediação é afirmar a singularidade do nosso momento tecnológico presente”²⁸ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 24). Acredito que, com essas palavras, Jay Bolter e Richard Grusin queriam ressaltar o ideal tecnológico contemporâneo de imergir o usuário na mensagem, mas não acreditar que as outras mídias, principalmente as mais antigas, tenham pouca relevância, pois é sabido que todas as mídias são triplamente relevantes: em seu processo de construção; no modo como alteram as mídias anteriores, propõem novos desafios e alteram o ambiente social que as cercam; no modo como servirão de base para novas mídias que surgirão. Desse modo, para que se possa compreender a questão de *immediacy*, o imediato contato do usuário com o conteúdo, em computação gráfica é importante ter em mente que mídias anteriores como pintura, fotografia e o audiovisual também fazem uso do imediatismo, em sua maioria, a partir de uma interação estética com o usuário (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 24). Não é, portanto, necessário que a mídia seja digital. Por não ter a necessidade de ser uma característica integral, *immediacy* pode ser utilizada como elemento constituinte de um modo específico de uma mídia com algum objetivo particular. Alguns programas de televisão, modo da mídia audiovisual, fazem, por exemplo, constate uso da transparência para se aproximarem mais do usuário (o telespectador). O programa *Oprah Winfrey Show* posicionava a câmera a fim de dar ao telespectador a impressão de estar sentado na plateia observando as entrevistas intimistas da apresentadora com seus convidados ou, talvez, mais, dar a impressão de que eles estavam sentados à sua frente, no sofá de sua sala, a conversar. Na necessidade de um comercial ou de finalizar o programa, o expectador era lembrado do seu diálogo com a mídia a partir de uma câmera que fazia o movimento de se afastar da apresentadora e do convidado e que permitia a visualização do cenário, das demais câmeras e dos profissionais que trabalham para veicular as imagens. O último processo, a movimentação da câmera e o que ela acaba por revelar, nutre-se das características de *hypermediacy*. *Hypermediacy*, portanto, se opõe à *immediacy* e tem como objetivo maior, como dito em texto anterior, “ser aparente para que o usuário tenha a possibilidade de interagir com a interface. Nessa lógica configuracional, o usuário é levado a tomar conhecimento da forma” da mídia “para que com ela possa interagir” (MARTINEZ, 2016, p. 324).

²⁸ “one more manifestation of the need to deny the mediated character of digital technology altogether. To believe that with digital technology we have passed beyond mediation is also to assert the uniqueness of our present technological moment.”

Ao contrário da Realidade Virtual, jogos de computador não alcançam o objetivo de “desaparecer”, mas o de envolver e maravilhar. Buscam criar uma sensação de presença que ultrapasse a experiência visual do jogador. Buscam impressionar. Bolter e Grusin (2000) afirmam que as mídias digitais buscam apagar-se para que o usuário tenha o mesmo contato com o conteúdo digital do que teria com o real. De modo que, por exemplo, não houvesse diferença entre a interação com o conteúdo (uma instalação artística, como exemplo), por via de uma tela de computador e o conteúdo original (a instalação em um museu). Obviamente, a tela se faz presente e, assim, “o computador sempre intervém e faz sentir a sua presença, de alguma forma, talvez porque o usuário deva clicar em um botão ou deslizar a barra para ver a imagem por completa ou talvez porque a imagem digital pareça granulada ou com cores inverossímeis²⁹” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45-46).

Massively Multiplayer Online Games, como *The Lord of The Rings Online (Lotro)*, pretendem que seu jogador possa imergir em um mundo, a partir de sua representação em um *avatar*, como parte integrante desse universo. Como “todas a aplicações interativas”, mesmo que o *Lotro* se proponha a um certo grau de imediatismo e transparência, o jogo está agrupado “sob a rubrica da ‘*hypermedia*’, e sua ‘combinação de acesso aleatório com as múltiplas mídias³⁰” (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 31). Ou seja, por mais que jogos de videogame busquem a imersão de seu jogador, como característica fundamental desse modo da mídia videointerativa ela é parcial, pois, desde a criação de seus *avatars*, passando pelas necessidades de alteração de armamento (**imagem 1**), interação entre jogadores (**imagem 2**) ou combates com inimigos (**imagem 3**), todas as ações construtivas do processo de interação com os conteúdos do jogo são feitas a partir de “janelas” do *software* que são abertas e fechadas de acordo com a necessidade do jogador.

²⁹ “the computer always intervenes and makes its presence felt in some way, perhaps because viewer must click on a button or slide a bar to view the whole picture or perhaps because the digital image papers grainy or with untrue colours”.

³⁰ “grouped under the rubric of ‘hypermedia’, and hypermedia’s ‘combination of random access with multiple”.



Imagem 1: character panel



Imagem 2: social panel e IMs Sessions



Imagem 3: combat pop-up e painel de habilidades



Imagem 4: janela de diálogo com os NPCs

Essas janelas não só expõem a estrutura da mídia, mas também seu DNA, suas origens. Fica visível ao jogador a existência de uma tela e a necessidade de se efetuar comando com o *mouse* para realizar em sua personagem tarefas que cotidianamente não precisariam do auxílio de um dispositivo, como trocar de roupa. O exemplo do ato de trocar de roupa se faz preciso, pois muito provavelmente essa reflexão não aconteça na mente do jogador, em um momento em que ele precisa clicar em uma das habilidades no painel da **imagem 4** para criar uma bola de fogo com a finalidade de atingir um dragão. No seu cotidiano, possivelmente, o jogador não tenha um outro meio de fazer a ação sem um *mouse*, até porque, primeiramente, ele precisaria de um dragão contra o qual lutar. Destarte, a mediação só se faz explícita quando uma ação comum *ingame* é comparada a uma ação cotidiana do jogador em sua vida *outgame*. No jogo, ambas a ações requerem a mediação de um *mouse*.

A pintura, como mídia, se apresenta ao jogador como gênese aparente do jogo uma vez que, ao interagir com a janela, o jogador interage com imagens primordialmente estáticas. Sua personagem, como disposto na **imagem 1**, até esboça leves movimentos como o de piscar, mas não é possível fazê-lo se mover quando dentro da janela de configuração de personagem (*character panel*). Ai, a literatura se apresenta nas janelas de diálogo com os personagens do *software* (**imagem 4**), onde eles contam ao jogador pequenas narrativas explicando questões de funcionamento do jogo, enredos para missões etc. Também há um espaço onde o jogador pode escrever a história de sua personagem, como um pequeno conto que pode ser lido por todos os demais jogadores. Para ler a história do outro jogador, basta clicar em cima de seu *avatar* e seguir para as opções “inspecionar” e “biografia”. Há, ainda, o cinema e outras mídias que não trago aqui por não estarem diretamente ligadas à *hypermediacy* estrutural do jogo.

As imagens trazidas acima reforçam o que diz Marshall McLuhan sobre a característica das mídias: “o ‘conteúdo’ de qualquer mídia é sempre uma outra mídia. O conteúdo da escrita

é a fala, assim como a palavra escrita é o conteúdo da impressão, e a impressão é o conteúdo do telégrafo³¹” (MCLUHAN, 2013, p. 7). O “empréstimo” ou mesmo “uso” de uma mídia por outra de forma tão aparente é uma das características do processo de remediação. Por isso mesmo, Bolter e Grusin argumentam

(...) que a remediação é uma característica que define as novas mídias digitais. O que pode parecer, à primeira vista, uma prática esotérica é tão difundida que podemos identificar um espectro de diferentes maneiras em que a mídia digital remedia seus antecessores, um espectro, dependendo do grau de concorrência percebido na rivalidade entre os novos meios de comunicação e os velhos³². (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 45)

Obviamente, cada mídia tem sua característica essencial que a torna uma mídia nova, original, mesmo que gerada por outras. Assim como os seres vivos, as mídias são geradas a partir de seus semelhantes anteriores, mas deles dependem ativamente só nos primeiros anos. A consolidação do diálogo das características genéticas das anteriores se solidifica na nova como um referente corrente e vigente. Mark Rowell Wallin lembra que McLuhan destacou haver

(...) um ponto no desenvolvimento de uma nova estética onde as novas mídias tentam ganhar legitimidade por meio da associação com formas anteriores. A antiga poesia épica adotou a estrutura e as narrativas da narração oral; a ópera e o balé começaram por adaptar obras dramáticas significativas, assim como o cinema; o romance primitivo apropriou-se da forma e estrutura do tratado histórico; e os jogos de vídeo não são diferentes³³. (WALLIN, 2007, fonte digital)

Logo, pode ser dito que mídia é “aquilo que remedia. É aquilo que se apropria das técnicas, formas e importância social de outros meios de comunicação social” e tenta, por vezes, rivalizá-los, por vezes, remodelá-los. Hoje, uma mídia não “pode operar em isolamento”. Bolter e Grusin até consideram a possibilidade de ter havido “culturas em que uma única forma de representação (talvez a pintura ou música)” tenha existido “com pouca ou nenhuma referência a outros meios de comunicação. Esse isolamento não parece possível hoje, quando não podemos

³¹ “the ‘content’ of any medium is always another medium. The content of writing is speech, just as the written word is the content of print, and print is the content of the telegraph”.

³² “that remediation is a defining characteristic of the new digital media. What might seem at first to be an esoteric practice is so widespread that we can identify a spectrum of different ways in which digital media remediate their predecessors, a spectrum depending on the degree of perceived competition on rivalry between the new media and the old”.

³³ “(...) a point in the development of a new aesthetic form where the new media attempts to gain legitimation by means of association with previous forms. Ancient epic poetry adopted the structure and narratives of oral storytelling; opera and ballet began by adapting significant dramatic works, as did film; the early novel appropriated the form and structure of the historical treatise; and video games are no different”.

mesmo reconhecer o poder de representação de uma mídia, exceto com referência a outros meios de comunicação”³⁴ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 65). Portanto, mesmo que se diga que o cinema surge da fotografia e, posteriormente, da música e da literatura, não pode ser dito que o audiovisual como mídia seja dependente de um ou de outro, assim como não se pode analisar seus diálogos com essas mídias fora do conjunto. A sonoplastia sem uma imagem acaba sendo simplesmente música, e assim por diante. O que caracteriza a mídia audiovisual é o movimento. O movimento é o que o que a mídia traz para si de original. É no movimento das imagens que o diálogo entre fotografia, literatura e música se apresenta. Analisar uma cena parada de um filme é ter ciência de analisar uma imagem, o estático, uma fotografia.

O videogame parece não ter limites para o diálogo com outras mídias. Como rizomas que criam e recriam novos diálogos, é na interatividade, sua característica baldrame, em que os jogos se baseiam. Ou, ainda, nas palavras de Adrienne Shaw “as audiências”, que venho tratando com *usuários*, “são sempre ativas, mas nos videogames indispensáveis³⁵” (SHAW, 2010, p. 8). Para que melhor meu leitor possa melhor compreender a mídia em questão, no capítulo seguinte, faço uma retomada histórica da evolução do videogame até a criação do modo *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* e contextualizo questões estruturais e de criação de *Lotro*.

³⁴ “A medium is what remediates. It is that which appropriates the techniques, forms, and social significance of other media and attempts to rival or refashion them in the name of the real. A medium in our culture can never operate in isolation (...). There may be or have been cultures in which a single form of representation (perhaps painting or song) exists with little or no reference to other media. Such isolation does not seem possible for us today, when we cannot even recognize the representational power of a medium except with reference to other media.”

³⁵ “audiences are always active but in video games necessarily so”.

3. OS JOGOS DE VIDEOGAME

“Still, I wonder if we shall ever be put into songs or tales. We're in one, of course; but I mean: put into words, you know, told by the fireside, or read out loud of a great big book with red and black letters, years and years afterwards. And people will say: 'Let's hear about Frodo and the Ring' and they'll say 'Oh yes, that's one of my favorite stories”.

(Tolkien, *The Lord of the Rings*)

Jogos de videogame são parte do cotidiano. Já não há mais estranhamento quanto ao modo como se configuram e a massiva adesão de seus adoradores. Já não há mais o medo de que a mídia videointerativa veio para tornar as futuras gerações menos inteligentes. Pelo contrário, os jogos invadiram não só as casas, mas também os espaços escolares, onde são usados como facilitadores para a compreensão de determinado conteúdo. Para Souvik Mukherjee, os videogames “ilustram o elemento lúdico na cultura humana (...), mas também intrinsecamente informam a nossa compreensão da realidade e da cultura” (MUKHERJEE, 2015, p. 81). Segundo Mark Wolf,

O videogame tem um lugar importante na história cultural. O videogame foi o primeiro meio a combinar imagens móveis, som e interação do usuário em tempo real em uma máquina, tornando possível a primeira aparição generalizada de mundos interativos na tela em que um jogo ou uma história acontece. Foi também o primeiro meio de massa a exigir habilidades mão-olho coordenação (com exceção de Pinball, que era muito mais limitado e não tão complicado)³⁶. (WOLF, 2008, p .21)

³⁶ “The video game has an important place in cultural history. The video game was the first medium to combine moving imagery, sound, and real-time user interaction in one machine, and so it made possible the first widespread appearance of interactive, on-screen worlds in which a game or story took place. It was also the first mass medium to require hand-eye coordination skills (except for pinball, which was much more limited and not as complicated)”.

Hoje, tem-se a clara compreensão de que não se sabe ainda os limites dessa nova mídia, chamamo-la de nova em comparação às milenares (pintura, escultura, literatura etc.), mas que, por cotidiana, certamente não nos parece mais tão recente. Para o teórico e professor da Academia Real Dinamarquesa de Belas Artes, Jesper Juul, assim como a imprensa e o cinema têm permitido novas maneiras de se contar uma história, os computadores têm funcionado como facilitadores para os jogos, permitindo novos tipos de jogos que não seriam possíveis sem computadores (JUUL, 2001, fonte digital). A linguagem digital deu ao computador o poder de criar o que a imaginação permitir, o limite fica a cargo da capacidade dos gráficos e da memória dos dispositivos entre outras questões mais técnicas. Todavia, toda impossibilidade momentânea se apresenta como um desafio e, alguns anos depois, o limite é quebrado e o objeto da imaginação não é apenas possível, mas também o ato de voltar a desejar novos e mais complexos objetos.

A inserção de uma maior interação foi procedente das modificações e alterações temporais no processo de consolidação dos videogames como mídia. Não tardou aos programadores criarem seus personagens, seus mundos, seus enredos como fez a Sega, empresa japonesa de consoles, ao dar a sua mascote, Sonic, em 1991, um jogo de plataforma em que ele tem que salvar o mundo do vilão, Doutor Eggman³⁷. A ambição de criar mundos veio conjuntamente com a de retratar mundos. Um ano após *Sonic the Hedgehog*, a Sierra Entertainment lança *Cesar*, um jogo de simulação, como o *SimCity*, mas que agrega o aspecto militar. Em *Cesar* (1992), o jogador é o imperador e tem que construir uma cidade romana levando em consideração seu orçamento, a necessidade da população – escolas, teatros, casas de banho etc. – e as campanhas armadas contra os bárbaros. De projeções de possíveis mundos baseados em uma realidade histórica, não se tardou a cogitar os mundos provenientes da literatura.

Com a possibilidade de criar mundos digitais que contemplassem questões de altura, profundidade e largura, passou a ser possível o processo de remediação de mundos provenientes de obras literárias para jogos de videogames. A vontade de atuar como uma personagem dentro de um mundo de fantasia, no entanto, não é nova. Jogos feitos com dados, papel e caneta, baseados, segundo Barton (2008), em mundos criados por escritores como John Ronald Reuel Tolkien, estimulavam seus jogadores a imaginar estarem imersos em um universo fantástico a fim de cumprir missões, por eles inventadas, nas quais encaravam inimigos como dragões, trolls e orcs, entre outras inúmeras situações imagináveis. Estes jogos foram denominados *Role-*

³⁷ Enquanto Frodo e seus amigos tentam se fazer livres do ‘Um Anel’, Sonic recolhe seus pontos de experiência coletando, entre outros itens mais raros, anéis dourados ao longo do percurso.

Playing Games (RPGs) e seus sucessores na mídia videointerativa de *Role-Playing Video Games* (RPVGs). Mas os RPVGs apenas se baseavam em mundos fantásticos provenientes da literatura, não buscavam recriá-los.

Em busca de uma maior interação, surgem os *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG), jogos que, ligados à internet por via de computador ou (hoje) consoles, que comportam a atividade de um grande número de jogadores em presença e, às vezes, em cooperação em um mundo compartilhado. Esta possibilidade levou não só à criação de jogos online como *Air Warrior* (1995), desenvolvido pela Kesmai, mas também a criações de versões online de jogos *single-player*, como a série *The Sims* com o lançamento de *The Sims Online* (2002).

Aliando a interação humana, componente fundamental dos RPGs, aos RPVGs, surgem os *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORP ou MMO), termo cunhado, segundo Asbjørn Jan. (2010), por Richard Garriot. Os MMOs equalizam a Ficção Interativa (FI) dos jogos de RPG com a possibilidade de interação em larga escala não apenas com o software, mas com inúmeros outros jogadores. Entre os mais conhecidos e mais jogados³⁸, destaca-se o *World of Warcraft*.

Após anos de promessas e deliberações, em 2007, posterior ao lançamento do servidor Beta de teste, em 2006, um mundo literário passa a ser visto pelos olhos de seus leitores de outro modo. Em 1998, a Sierra anunciou ter os direitos para a elaboração de um jogo online baseado em *O Senhor dos Anéis* e chamou seu projeto de *Middle-Earth Online*, que seria lançado em meados dos anos 2000. Contudo, até o ano de 2003, quando a Vivendi, parceira da Sierra, anunciou um acordo de programação com a Turbine Inc., o jogo ainda não havia sido lançado. Não se sabe ao certo quais as dificuldades que estavam sendo enfrentadas para a finalização do projeto, e um *trailer* (https://youtu.be/Fk0ogD_HMn0) até chegou a ser lançado. *Middle-Earth Online* nunca foi finalizado e, em 2005, a Turbine Inc. anunciou ter comprado todos os direitos de programação sobre *O Senhor dos Anéis* da Vivendi³⁹.

The Lord of The Rings Online (*Lotro*), lançado e disponibilizado pela Turbine Inc. e hoje mantido pela Standing Stone Games, é um MMO que contém a parte do mapa da Terra Média narrada em *A Sociedade do Anel*, *As Duas Torres* e parte das localidades de *O Retorno do Rei* e *O Hobbit*. Os mapas da Terra Média foram liberados em *updates* periódicos, ou seja,

³⁸ Segundo a lista lançada pela plataforma Raptr em 2014, disponível em <http://caas.raptr.com/most-played-pc-games-december-2014-dragon-age-rises-archeage-and-diablo-iii-stumble/>

³⁹ Mais informações sobre o processo de criação e compra de direitos podem ser encontradas na matéria *The Game Archaeologist: Middle-Earth Online* do jornal online de responsabilidade da Overpowered Media Group, LLC, disponível em <http://massivelyop.com/2015/03/28/the-game-archaeologist-middle-earth-online/>

com o *release* do jogo em 2007, os jogadores tinham acesso apenas às localidades de Eriador. Nos anos seguintes vieram as expansões e *quest packs* Mines of Moria, Siege of Mirkwood, Rise of Isengard, Riders of Rohan, Helm's Deep, Gondor Aflame, Ashes of Osgiliath, The Siege of Minas Tirith e The Battle of Pelennor Fields. Outras mais ainda estão por vir antes que o Um Anel encontre seu destino final.

3.1 LOTRO: UMA MEIA-REALIDADE

Como dito anteriormente, os MMOs trazem as bases de seus ancestrais – jogos de *Role-Playing* (RPG) feitos com dados, papel e caneta, como *Dungeons & Dragons* (1974)⁴⁰ – para dentro da videointeratividade, ou seja, criam ou recriam mundos fantásticos, como no caso de *Lotro*, em que se recria uma segmentação de Arda. A criação ou recriação desses universos precisa ser completa dentro da região que se quer conceber. No caso de *Lotro*, a primeira área concebida foi a região de Eriador⁴¹ e nela, portanto, foram recriados todos os aspectos de relevo, biosfera, construções, ruínas, cidades etc. segundo as descrições encontradas em *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*. O mesmo foi feito com relação a áreas internas, como as casas das personagens, antigas construções, hospedarias etc. A construção desses mundos requer cautela e muito trabalho, para que os universos reproduzam a sensação de imersão, o grau de *immediacy*, necessário do jogador para dentro da mídia.

Em *Sobre Contos de Fadas*, J. R. R. Tolkien interpreta os mundos fantásticos e oferece uma proposta de caracterização em contraponto ao mundo real, “Mundo Primário”. Certamente J. R. R. Tolkien teorizava acerca do universo literário, mas parece introduzir o entendimento de local de experiência que seria possibilitado pelo videointerativo: “o Encantamento produz um Mundo Secundário em que podem entrar tanto o planejador quanto o espectador, para satisfação de seus sentidos enquanto estão dentro; mas em estado puro ele é artístico por desejo e propósito” (TOLKIEN, 2014, p. 51). Os jogos geram universos digitais em que tanto programadores quanto jogadores se encontram conectados.

Se na literatura o Encantamento produz o Mundo Secundário, na mídia videointerativa, o jogo (Mundo Secundário) almeja ser o caminho até o Encantamento. No processo de criação, jogos cruzam e ressignificam elementos de outras mídias, provocando os sentidos e a percepção de um público receptor habituado a uma posição de interação diferente com relação a obra que

⁴⁰ Jogadores criam seus personagens e, ao passar por missões, aumentam seu nível de poder com o decorrer do jogo.

⁴¹ Quem propõe essa segmentação e a denomina de Eriador é o próprio Tolkien.

agora assume o papel de interação, como o de uma tentativa de projeção sensorial com o mundo criado. Então, nesse mundo que se apresenta, não importa quem diz que pratica a “Magia”, tanto entre os jogadores quanto entre os non-player characters (NPCs), personagens controlados pelo software através da inteligência artificial e que dão andamento para o decorrer da ficção interativa, “fada ou mortal (...) seu desejo é *poder* neste mundo, dominação dos objetos e das vontades” (TOLKIEN, 2014, p. 51).

É nesse contraponto entre Mundo Primário e Secundário que Jesper Juul, na introdução de seu livro *Half-Real*, explica a “meia-realidade” que envolve o ato de jogar:

(...) Meia-realidade se refere ao fato de que os videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais no que consiste regras reais com as quais os jogadores verdadeiramente interagem, e ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, quando ganhando um jogo por ter derrotado um dragão, o dragão não é um dragão real, mas um dragão ficcional. Assim, jogar um videogame é interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e o videogame é um conjunto de regras bem como um mundo ficcional⁴². (JUUL, 2011, p. 1)

De modo que, para que bem se interaja com as regras, elas precisam ser bem definidas para que o jogador não se perceba incomodado ou em constante embate com elas ao longo do jogo. Pois, assim como na literatura,

(...) pode-se construir um mundo totalmente irreal, onde os burros voam e as princesas são ressuscitadas por um beijo: mas é preciso que esse mundo, meramente possível e irreal, exista, segundo estruturas definidas previamente (é preciso saber se, nesse mundo, uma princesa pode ser ressuscitada apenas pelo beijo de um príncipe ou também de uma bruxa, e se o beijo de uma princesa retransforma em príncipe só os sapos ou, digamos, também os tatus). (ECO, 2005, fonte digital)

No videointerativo, as regras variam desde estabelecer a dimensão do jogo (jogos de plataforma, por exemplo, são em segunda dimensão, e o jogador só pode se movimentar para a esquerda ou para a direita, sendo a direita a direção preferencialmente escolhida pelos desenvolvedores), a seu objetivo (em *Sonic the Hedgehog*, por exemplo, não há como discutir que o objetivo do jogo é juntar o maior número de pontos a fim de passar de fases e abrir fases bônus e não fazer Sonic apenas passear de uma ponta outra do jogo).

⁴² “(...) *Half-real* refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

Massively Multiplayer Online Role-Playing Games

(...) funcionam continuamente 24 horas por dia, 7 dias por semana, e são tão grandes, que ninguém pode ver todos os eventos que ocorrem, nem o jogo pode ser reiniciado ou repetido; eles [os eventos] só podem ser vivenciados uma vez em tempo real, assim como acontecimentos históricos, e as experiências de cada jogador serão únicas⁴³ (WOLF, 2008, p. 23).

Dessa forma, MMOs apresentam objetivos mais amplos e até mesmo uma pluralidade de possíveis objetivos a serem escolhidos pelo jogador, mas, nem por isso deixam de ter regras específicas. Em *The Lord of The Rings Online*, o jogador é apresentado a uma tela de criação de personagens onde poderá nomear seu futuro *avatar* e escolher sua raça (hobbit, elfo, anão, beorning ou homem), suas características físicas (cor dos olhos e dos cabelos, tipo de rosto etc.) e o lugar em que nasceu.

Juntamente com essas opções, o usuário também terá que escolher uma classe de habilidade para seu *avatar*. As classes de habilidade de *Lotro* são inspiradas nas personagens de John Tolkien, como demonstro no **Apêndice A**. Dessa forma, as opções de classes e lugares de nascimento são vinculadas à raça, tal como está descrito nos livros de Tolkien. Portanto, um elfo não pode ser um *burglar*, jogável apenas com homens e hobbits, nem ter nascido em Iron Hill ou Erebor, casas de Anões. Outra regra importante é com relação aos nomes, cada personagem criada pelo jogador é única, não podendo haver nomes clonados entre os jogadores ou a utilização de nomes criados por Tolkien ou já utilizados pelos programadores em seus NPCs. O jogador pode criar mais de cinco personagens para si, com nomes, classes, raças etc. todos diferentes, a sua escolha.

Os objetivos do jogo são amplos e cada jogador acaba por encontrar seus próprios objetivos para continuar jogando. Por ser um *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*, *Lotro* permite que o jogador exerça uma vida, a de seus personagens, e, de tal modo, viabiliza que se faça coisas cotidianas como comprar e decorar uma casa, ter uma profissão (cozinheiro, agricultor, joalheiro etc.), ter uma família de até nove gerações com sobrenome e adotar personagens de outros jogadores, entre outros. O jogador viaja pela Terra Média e tem a oportunidade de se tornar também um herói reconhecido, quando ajuda as *Free Peoples* em missões e histórias que por diversos momentos seguem a narrativa de Tolkien ou que, em outros, fazem cruzamento com esta narrativa, mas foram criadas pelos desenvolvedores.

⁴³ “ (...) run continuously 24 hours a day, 7 days a week, and which are so large, that no one can ever see all the events occurring, nor can the game be restarted and replayed; they can only be experienced once in real time just like historical events, and each player’s experiences will be unique”

A seguir, se inicia o segundo bloco temático da dissertação que apresenta análises baseadas no diálogo que se estabelece entre as mídias. Nos próximos capítulos, trago exemplos do quão engenhosa é a costura proposta pelos desenvolvedores com a narrativa de Tolkien.

COMPARAÇÃO

4. ESTRUTURANDO O CENTRO DE ERIADOR

“I had maps of course. You must... If you're going to have a complicated story you must work to a map, otherwise you can never make a map of it afterwards”.

(Tolkien)

Na mídia videointerativa, os cenários ganham um outro papel além do de prover simples contextualização para os acontecimentos. Em *Video Game Arte*, Arthur Bobany fala da versatilidade de criações imagináveis para cenários e os propõe como delimitadores dos universos dos jogos. Para ele, “dentro do jogo, o cenário é muito mais do que apenas um pano de fundo para o desenvolvimento da narrativa”. O potencial de interatividade entre o jogador e o cenário é, tendo ele a característica de ser a origem do universo da ficção interativa, “uma grande parcela da diversão presente no jogo” (BOBANY, 2007, p. 87). Com isso, se faz ainda mais delicada a aventura da construção de Arda como um universo interativo, além da questão de que todos nós já havíamos visto e estado em Arda antes, em nossa imaginação como leitores. Em *O Silmarillion*, Eru Ilúvatar era o Único, até que de seus pensamentos ele criou os Ainur, os Sagrados. Então, Eru

(...) Ihes falou, propondo-lhes temas musicais; e eles cantaram em sua presença, e ele se alegrou. Entretanto, durante muito tempo, eles cantaram cada um sozinho ou apenas alguns juntos, enquanto os outros escutavam, pois cada um compreendia apenas aquela parte da mente de Ilúvatar da qual havia brotado e evoluía devagar na compreensão de seus irmãos. (...) Disse-lhes então Ilúvatar: — A partir do tema que lhes indiquei, desejo agora que criem juntos, em harmonia, uma Música Magnífica. E, como eu os inspirei com a Chama Imperecível, vocês vão demonstrar seus poderes ornamentando esse tema, cada um com seus próprios pensamentos e recursos, se assim o desejar. Eu, porém, me sentarei para escutar; e me alegrarei, pois, através de vocês, uma grande beleza terá sido despertada em forma de melodia. (TOLKIEN, 2015, p. 3-4)

Ao fim da canção, Ilúvatar levantou e caminhou para longe de onde sempre estiveram os Ainur desde que foram criados de seus pensamentos, e eles o seguiram. Quando por fim adentraram o

(...) Vazio, Ilúvatar lhes disse: - Contemplem sua Música! - E lhes mostrou uma visão, dando-lhes uma imagem onde antes havia somente o som. E eles viram um novo Mundo tomar-se visível aos seus olhos; e ele formava um globo no meio do Vazio, e se mantinha ali, mas não pertencia ao Vazio, e enquanto contemplavam perplexos, esse Mundo começou a desenrolar sua história, e a eles parecia que o Mundo tinha vida e crescia. (TOLKIEN, 2015, p. 6)

Infelizmente para os desenvolvedores de *The Lord of The Rings Online*, não lhes bastava entoar a *ainulindalë*⁴⁴ para que Arda surgisse aos olhos do jogador. O trabalho de transpor esse mundo para o videogame foi e vem sendo árduo e muito complexo. Grandes projetos, como o *Lotro*, exigem profissionais de design – que “têm que pensar, descrever e documentar cada detalhe do jogo” observando seu funcionamento geral, suas regras, seus desafios “e, principalmente, (...) como manter o jogador interessado” –, de arte – artistas conceituais que “criam os elementos tridimensionais como personagens, cenários e objetos” –, de programação – “profissionais que criam programas de computador usando *softwares*”, conhecidos como compiladores e são essenciais para que um jogo seja criado, pois são eles os responsáveis por gerar a interatividade necessária dos jogos de videogame –, de criação – escritores que “atuam desenvolvendo a trama, os diálogos e incluindo reviravoltas para deixar o jogador focado no *game*” –, além de músicos, compositores, designers de som, roteiristas, dubladores e, principalmente, *beta testes*⁴⁵, cuja função é testar o jogo à procura de erros” (BOBANY, 2007, p. 36-39). Neste capítulo, trago questões da criação do mundo de Arda a partir das análises do resultado do cenário e das costuras propostas para elaboração da ficção interativa de *Lotro*.

Antes que se fale das proposições de costura de cenários elaborados pelos programadores da Turbine, há de se revelar um pouco da construção desse mundo. Karen Fonstad recorda que, em *Sobre os contos de fadas*, Tolkien explica que, para uma terra imaginária – todo o seu contexto histórico – ser crível, o Mundo Secundário deve possuir uma consistência interna da realidade. Portanto, para o autor, quanto mais um Mundo Secundário se difere do Primário, mais difícil se torna para mantê-lo plausível. Segundo ela, ainda,

⁴⁴ *Ainulindalë* é o nome dado à canção de criação ensinada por Eru Ilúvatar e entoada pelos Ainur (os Valar e os Maiar) em *O Silmarillion*.

⁴⁵ Testes realizados no servidor Beta. No Glossário, explico sobre os servidores de *Lotro*.

Tolkien não quis criar um mundo Secundário totalmente novo. Em uma entrevista uma vez que ele respondeu: “se você realmente quer saber o que a Terra-média se baseia, é na minha admiração e prazer na Terra como ela é, particularmente a terra natural”. Ele também queria dar uma nova mitologia do ponto de vista inglês. Então, ele tomou o nosso mundo, com seus processos, e infundido com apenas mudanças suficientes para torná-lo “fada”⁴⁶. (FONSTAD, 1991, p. ix)

Do mesmo modo, independente da mídia escolhida, pode-se depreender que

(...) para contar é necessário primeiramente construir um mundo, o mais mobiliado possível, até os últimos pormenores. Constrói-se um rio, duas margens, e na margem esquerda coloca-se um pescador (...), pronto: pode-se começar a escrever, traduzindo em palavras o que não pode deixar de acontecer. O que faz um pescador? Pesca (daí toda uma sequência mais ou menos inevitável de gestos). E o que acontece depois? (ECO, 2005, fonte digital)

Na Terra Média, em Arda, há Hobbits. Quem são e o que fazem? Talvez essa pergunta ainda esteja sem total resposta, pois mesmo o autor, em entrevista de rádio referenciada por Fonstad (1991), parece crente em suas criaturas, mas demonstra ter sido constantemente surpreendido por elas ao longo do processo de composição.

4.1 SHIRE

A seguir, proponho, portanto, uma visualização comparativa a partir da porta de entrada do leitor em Arda, o Shire. Sendo o portal Bag End.

a) Bag End

Segundo Tolkien, ao prólogo de *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2001, p. 1), os Hobbits são um povo muito alegre, muito antigo e muito ligado à terra. É da terra lavrada que eles tiram a maior parte de seu sustento, desconsiderando qualquer inovação e modernidade nas suas vidas. Day lembra que os hobbits dão “*hobbyta, hole-builders*”, construtores de buracos e “*hole-dwellers*”, moradores de buracos, i.e., seu primeiro instinto é trabalhar a terra (2012, p.35). De modo geral, os Hobbits amam três coisas: 1) refeições fartas e distribuídas, incluindo

⁴⁶ “Tolkien did not wish to create a totally new Secondary World. In an interview he once responded, ‘if you really want to know what Middle-earth is based on, it’s my wonder and delight in the Earth as it is, particularly the natural earth’. He also wanted to provide a new mythology from English viewpoint. So he took our world, with its processes, and infused it with just enough changes to make it ‘faerie’”.

vários cafés da manhã; 2) eles mesmos; 3) suas tocas. Portanto, minha análise começa justamente pela toca mais famosa de todas, Bag End – ou Bolsão, como traduzido para o português –, a casa de Bilbo Baggins. Ao iniciar a leitura de *O Hobbit*, o narrador nos introduz a Bag End:

A toca tinha uma porta perfeitamente arredonda como uma escotilha, pintada de verde, com uma maçaneta brilhante de latão amarelo exatamente no centro. A porta se abria para um corredor em forma de tubo, como um túnel: um túnel muito confortável, sem fumaça, com paredes revestidas e com o chão ladrilhado e atapetado, com cadeiras de madeira polida e montes e montes de cabides para chapéus e casacos — o hobbit gostava de visitas. (TOLKIEN, 2013, p. 1)

Em *The Lord of The Rings Online*, o jogador anseia o momento de chegada ao Bag End que, ao contrário dos livros, onde aparece logo ao primeiro capítulo, não ocorre de início, principalmente para jogadores cujos personagens pertencem às raças dos Elfos, Anões, Homens ou Beornings. A demora aumenta a expectativa do leitor (agora jogador) e, assim, a responsabilidade dos desenvolvedores para que se faça jus às expectativas de cada um.

A **imagem 5** traz a fachada da casa de Bilbo no *Lotro* e a **imagem 6** mostra o túnel de entrada. Nas imagens, é observável que os detalhes descritos pelo narrador são remidiados com exatidão para dentro do jogo. Na primeira imagem, pode-se notar principalmente a verde porta arredondada com maçaneta amarela no meio, e como a toca mistura as características de uma casa às de uma escotilha. É, contudo, a árvore que se encontra acima de onde estaria o telhado de uma casa que nos recorda que se trata de uma toca, uma residência subterrânea, e que ao invés de telhado vemos uma estrutura coberta por terra e grama.



Imagem 5: fachada da casa de Bilbo Baggins (29.4S, 71.3W)



Imagem 6: Túnel de entrada (29.4S, 71.3W)

Na **imagem 6**, pode ser visto o chão ladrilhado revestido por um tapete e os cabides para casacos à direita assim como foram descritos no trecho supracitado. O formato do túnel obedece ao formato arredondado das portas, esse formato não foi descrito por Tolkien, mas se compreende que é o formato esperado para as paredes de uma toca e aparece como uma possibilidade entre os modos de construção dos hobbits no prólogo de *O Senhor dos Anéis* (TOLKIEN, 2001, p. 7). Também é notável a existência de algumas caixas no canto esquerdo e não das cadeiras descritas no livro, isso se deve ao fato de que o jogador entra em Bag End após a partida de Frodo à Rivendell. Antes de partir, Frodo chega a comprar uma toca em Buckland e a remover algumas mobílias para lá.

Mesmo assim, muito parece ter ficado para trás, talvez porque a família Baggins não possui a aventura no sangue como a família Took e, por isso, valorizava muito sua casa e seu conforto, possuindo muitos móveis e objetos. De modo geral, todas as tocas de hobbits obedecem ao mesmo design e nem mesmo Bag End, a maior de todas as tocas, se diferencia desse design:

O túnel descrevia um caminho cheio de curvas, afundando bastante, mas não em linha reta, no flanco da colina. — A Colina, como todas as pessoas num raio de muitas milhas a chamavam —, e muitas portinhas redondas se abriam ao longo dela, de um lado e do outro. Nada de escadas para o hobbit: quartos, banheiros, adegas, despensas (muitas delas), guarda-roupas (ele tinha salas inteiras destinadas a roupas), cozinhas, salas de jantar, tudo ficava no mesmo andar, e, na verdade, no mesmo corredor. (TOLKIEN, 2001, p. 1)

As acomodações mais confortáveis ficam todas voltadas para a frente da toca, pois eram os únicos a possuir janelas redondas como a porta e a vista para o jardim. As imagens abaixo mostram como foi detalhada a remediação do interior de Bag End. A primeira delas mostra o túnel principal e como a casa se distribui em uma sucessão de outros túneis e salas. A sensação

do jogador ao passar por esses túneis não é de claustrofobia, como se devia esperar, mas a de estar em um labirinto. Contudo, a casa de Bilbo é apenas um dos labirintos propostos por Tolkien em suas histórias e, mais além, ainda falarei da Old Forest e das Minas de Moria. Nas duas imagens seguintes, vemos a sala de estar e a sala de jantar e podemos constatar, assim como recordado por David Day (2012), que os hobbits são bons e talentosos artesões, então suas salas são preenchidas com móveis requintados, todos perfeitamente polidos, pintados, e totalmente estofados para o máximo de conforto. Na última imagem, temos a dimensão da residência e, dessa forma, torna-se fácil compreender porque Lobelia Sackville-Baggins, prima de Bilbo, cobiçava tanto a propriedade. É Lobelia, a nova proprietária de Bag End, quem nos recebe durante nossa visita, podemos observá-la a frente da toca na **imagem 5**.

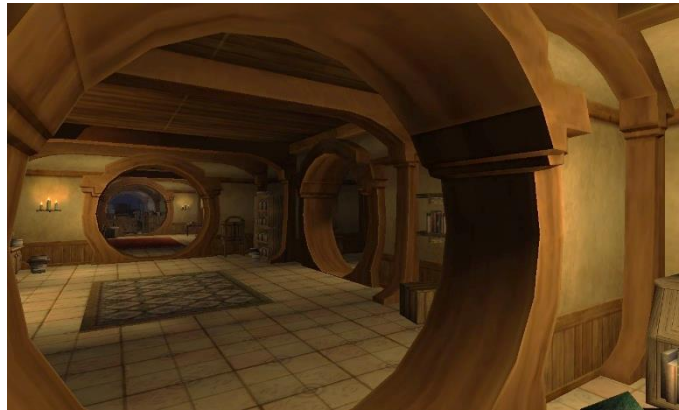


Imagem 7: Túnel principal (29.4S, 71.3W)



Imagem 8: Sala de Estar (29.4S, 71.3W)



Imagem 9: Sala de Jantar (29.4S, 71.3W)



Imagem 10: vista panorâmica de Bag End (29.4S, 71.3W)

O potencial de influência do cenário em uma ou mais narrativas componentes da ficção interativa do jogo, age como “uma oportunidade de ampliá-lo e desenvolvê-lo de maneiras inusitadas e interessantes” (BOBANY, 2007, p. 192). Na mídia videointerativa, “o cenário precisa atender a todas as características tradicionais atribuídas a ele e ainda prover o jogador com uma experiência de navegação e exploração que não pareça forçada” (BOBANY, 2007, p. 192). Todavia, a casa, apesar de ter sido transposta em detalhes, parece falhar em alguns pontos de sua remediação para uma mídia videointerativa, pois lhe falta justamente o caráter de interatividade. Ao contrário de muitos outros objetos do jogo, os objetos de dentro da toca não são passíveis de interação, sendo estáticos e pouco atrativos ao jogador. Também não há nenhuma personagem NPC com quem possamos interagir. A única interação que temos é com Lobelia Sackville-Baggins e seu marido que se encontram no pátio de Bag End, mas Lobelia, na maioria das oportunidades, manda-nos embora, dizendo estar muito ocupada com a mudança. Saber de onde esse problema se origina é a base para sua solução: ele se origina nas nossas

expectativas como leitores, agora jogadores. Certamente nem todos os ambientes de uma mídia videointerativa serão pensados para serem interativos, alguns se apresentam apenas com a finalidade de criar uma atmosfera, um breve contexto de trânsito entre cenários. Jesper Juul explica que há uma diferença entre a descrição de um mundo ficcional e como o mundo ficcional é imaginado. O texto de John Tolkien descreve os acontecimentos ocorridos na toca e o leitor a presume, também presume os acontecimentos com mais detalhes e imagina quantas outras coisas poderiam ter ocorrido naquele lugar. À casa são empregadas expectativas maiores do que o texto, e mesmo expectativas maiores do que o jogo seria capaz de comportar. Isso porque o texto traz um mundo incompleto, cheio de lacunas a serem imaginadas pelo leitor (JUUL, 2005, p. 122). *Lotro* costura algumas dessas lacunas e mostra-nos a toca segundo o texto e não segundo nossas expectativas como leitores. Talvez pudesse ter sido pensado diferente, mas parece-me que os programadores querem com isso nos lembrar que se trata de uma casa abandonada pelos Baggins, para qual nunca mais voltarão; e que jamais veremos ali Bilbo encontrar pela primeira vez os anões ou concordar com Gandalf que deixaria o Um Anel para Frodo. Isto é, assim como eles fizeram, devemos rumar primeiro para a casa de Elrond ao leste, depois cada vez mais para a morada de Sauron a Sudeste. De tal modo, nossas atenções se voltam a seguir a *Hobbiton*.

b) Hobbiton e seus habitantes

A terra dos hobbits, o Shire, traduzido para o português como Condado, é uma região provida de bosques, rios e riachos, planaltos e colinas. Nessa terra, os hobbits estabeleceram vilarejos, inúmeras fazendas e alguns moinhos. Um dos vilarejos é *Hobbiton-on-the-Hill*, como a palavra sugere a cidade do hobbit (hobbit + *twon*), e, apesar de *Michel Delving* ser a capital do Shire e haver muitos outros vilarejos mais importantes, nenhuma cidade é mais famosa do que *Hobbiton* (DAY, 2012, p. 39-43). Segundo Day (2012), *Hobbiton* é uma típica modesta colônia hobbit, não sendo famosa pelo seu tamanho ou localização, mas certamente famosa entre os hobbits e outros povos por ser a casa da família *Baggins* de Bag End. A casa que Bilbo deixou para trás quando sai para sua aventura:

Até o fim de seus dias Bilbo nunca pôde lembrar como se viu fora de casa, sem chapéu, bengala ou qualquer dinheiro, e sem nada do que geralmente levava quando saía, sem terminar o desjejum e muito menos lavar a louça, entregando as chaves de casa nas mãos de Gandalf e correndo o máximo que seus pés peludos conseguiam ladeira

abaixo, passando pelo grande Moinho, atravessando o Água e depois continuando por uma milha ou mais. (TOLKIEN, 2013, p. 29)

Em 1341, de acordo com o registro do Condado, um dia chegou à porta do pacato Bilbo o mago Gandalf e treze anões e com eles o hobbit partiu em uma manhã do mês de Abril, mesmo um pouco relutante, em busca do tesouro dos anões de Erebor. A imagem abaixo mostra ao fundo Bag End, à direita o moinho e em destaque a ponte de Bywater, caminho realizado por Bilbo em *O Hobbit* na manhã em que ele se esforça a chegar a tempo na estalagem Green Dragon para contar aos anões que partiria com eles.



Imagem 11: A ponte de Bywater (30.9S, 71.2W)

A estalagem é frequentada por hobbits do vilarejo de Bywater, ou Beirágua como traduzido para o Português, mas também pelos moradores de Hobbiton por sua proximidade. Em *O Senhor dos Anéis*, Frodo Baggins visitou regularmente a estalagem assim como fizeram seus amigos Sam Gamgee, Meriadoc Brandybuck e Peregrin Took quando estavam interessados em ouvir novas e velhas histórias ou mesmo fofocas sobre a vida alheia.

As conversas no Dragão Verde em Beirágua, numa noite na primavera do quinquagésimo aniversário de Frodo, demonstravam que mesmo no confortável coração do Condado rumores foram ouvidos, embora a maioria dos hobbits ainda risse deles. (TOLKIEN, 2001, p. 45)

Os hobbits em geral eram muito afeitos a músicas e a contar e ouvir história. A proeza de quem o fazia em simultaneidade era muito apreciada por todos. A maioria das histórias que eles ouviam e contavam eram da época em que seus antepassados habitavam terras próximas às montanhas cinzentas. Durante os três volumes de *O Senhor dos Anéis*, Sam faz referência às

histórias que lhe contavam e, em *As Duas Torres*, ao dar-se conta do rumo de sua jornada, reflete:

Mesmo assim, fico imaginando se seremos colocados em canções e histórias. Estamos numa, é claro; mas quero dizer: transformados em palavras, o senhor sabe, contadas perto da lareira, ou lidas de grandes livros com letras pretas e vermelhas, anos e anos depois. E as pessoas vão dizer: “Vamos escutar sobre Frodo e o Anel!” E eles vão dizer: “Sim, essa é uma de minhas histórias favoritas. Frodo foi muito corajoso, não foi, papai?” Sim, meu filho, o mais famoso dos hobbits, e isso significa muito” (TOLKIEN, 2001, p. 751).

Em verdade, podemos compreender *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit* como livros dentro de um livro pois, ao longo da narrativa da trilogia e nos apêndices se expõe a possibilidade de que a história que estamos lendo fora retirada do Livro Vermelho⁴⁷ que Bilbo estava a escrever quando fixa residência em Rivendell. *The Lord of The Rings Online* remidia em vários momentos o apreço dos hobbits por histórias. Em Dragão Verde, ao contrário de Bag End, há inúmeros personagens NPCs com quem podemos interagir. Ao chegarmos perto de um grupo em especial, sabemos exatamente o que estão a fazer: a ouvir histórias. A **imagem 12** mostra alguns hobbits sentados próximo à lareira voltados a uma mesmo personagem que se encontra à direita. Além dos personagens, podemos notar a composição da cena com quadros ao fundo que mostram paisagens distantes e alguns livros à esquerda. Ao nos aproximarmos, uma das hobbits, sem desviar a atenção do que está acontecendo no momento, fala: “shi! Não está vendo? O Velho Fin irá nos contar uma história!” Ao chegarmos um pouco mais perto, na **imagem 13**, Velho Fin nos inquire: “você veio ouvir uma história?”.

⁴⁷ Segundo Christopher Tolkien, seu pai havia inserido um breve comentário sobre o Livro Vermelho no prefácio da primeira edição (1954) de *O Senhor dos Anéis*. Em virtude de a edição ser de difícil aquisição, ainda segundo Christopher Tolkien, ela a reproduz em *The Peoples of Middle-Earth* e eu a cito abaixo e, em seguida, realizo sua tradução:

“This tale, which has grown to be almost a history of the great War of the ring, is drawn for the most part from the memoirs of the renowned Hobbits, Bilbo and Frodo, as they are preserved in the Red Book of Westmarch. This chief monument of Hobbit-lore is so called because it was compiled, repeatedly copied, and enlarged and handed down in the family of the Fairbairns of Weatmarch, descended from that Master Samwise of whom this tale has much to say. I have supplemented the account of the Red Book, in places, with information derived from the surviving records of Gondor, notably the Book of the Kings (...).” (TOLKIEN *apud* TOLKIEN, C., 2002, p. 25)

“Este conto, que se tornou quase uma história da grande guerra do anel, é extraído na maior parte das memórias dos ilustres Hobbits, Bilbo e Frodo, como são preservados no Livro Vermelho de Westmarch. Este monumento principal da erudição Hobbit é assim chamado porque foi compilado, copiado repetidamente, ampliado e transmitido na família dos Fairbairns de Weatmarch, descendentes do Mestre Samwise de quem este conto tem muito a dizer. Eu completei o relato do Livro Vermelho, em alguns lugares, com informações derivadas dos registros sobreviventes de Gondor, notadamente o Livro dos Reis (...).” (minha tradução)



Imagem 12: Green Dragon (31.8S, 69.6W)



Imagem 13: Green Dragon (31.8S, 69.6W)

Como dito, os hobbits são um povo muito alegre e também têm apreço por festas e, particularmente, aniversários. O aniversário de Frodo e Bilbo, na abertura de *A Sociedade do Anel*, não é diferente, pelo contrário, se faz em um grande festejo que exige dias de preparação e acolhe inúmeros participantes, entre convidados e intrusos. Aquele aniversário seria particularmente especial em seu desfecho, que Bilbo sabia e Frodo ignorava.

As barracas começaram a ser levantadas. Havia um pavilhão especialmente grande, tão grande que a árvore que crescia no campo cabia direitinho dentro dele, e se erguia altaneira próxima a um canto, na cabeceira da mesa principal. Lanternas foram penduradas em todos os seus galhos. Mais promissor ainda (para as mentes dos hobbits): uma enorme cozinha a céu aberto foi construída no canto norte do campo. (...) Bilbo Bolseiro chamava aquilo de festa, mas na verdade era uma variedade de entretenimentos reunidos num só. (TOLKIEN, 2001, p. 26)

A **imagem 14** mostra a árvore onde o aniversário de Bilbo e Frodo se realiza. Quando o jogador a encontra, como já foi dito, nem Bilbo nem Frodo se encontram mais no Shire. Mas

o local, sempre arrumado para festividades, é utilizado durante os festivais, em que hobbits de todo o Shire se reúnem para desfrutar das celebrações anuais do jogo: Festival da Primavera, Festival de Verão, Festa da Colheita, Celebração de Aniversário, Feira dos Fazendeiros e o famoso Festival de Outono, quando o porão de Bag End se transforma em um labirinto horrível em que *hobbits* se perdem, quando tentam encontrar o famoso tesouro que Bilbo havia trazido de sua jornada a Erebor e ali escondido.



Imagem 14: The Party Tree (29.9S, 71.5W)



Imagem 15: Frodo Baggins em Instance: *The Point of Decision*

As festas são os momentos mais reveladores sobre os hobbits e sua sociedade porque “apesar de tímidos das raças, eles são intensamente gregários entre si” (DAY, 2012, p. 73). A sociedade hobbit tem por uma das grandes ocupações criar “desculpas para ter festas (...) e festivais que exigem a condenação de grandes quantidades de alimentos e bebidas” (DAY, 2012, p. 73). Na **imagem 14**, ainda, é possível ver alguns hobbits à direita. A imagem mostra um dia em que não há festejos e, portanto, são poucos os hobbits no local. Nota-se a anatomia

pequena desse povo em relação à árvore. Sobre a anatomia dos hobbits (observável na **imagem 15**) Tolkien explica:

Em geral seus rostos eram mais simpáticos que bonitos; largos, com olhos brilhantes, bochechas vermelhas e bocas prontas para rir e para comer e beber. Assim eles riam, comiam e bebiam, frequentemente e com entusiasmo, gostando de brincadeiras a qualquer hora, e também de cinco refeições por dia (quando podiam tê-las). Eram hospitaleiros e adoravam festas e presentes que ofereciam sem reservas e aceitavam com gosto (TOLKIEN, 2001, p.2).

J. R. R. Tolkien teve fé em suas criaturas, acreditou tanto em Bilbo quanto em Frodo. Acreditou em hobbits. O ar de irresponsabilidade, de alegria hobbitesca, dos primeiros capítulos é, na verdade, fundos que o autor deposita no espírito do leitor, pois pressente que no futuro teria “que descontar vultosos cheques de horror e miséria. Além disso, toda gente sabe que o prelúdio da guerra (...) tem uma atmosfera esportiva de piquenique”⁴⁸. Ar de irresponsabilidade e de alegria hobbitesca que os programadores visam a transpor para o jogo.

Apesar de, como lembra Holmes (2014), Tolkien estabelecer, ao longo de *O Senhor dos Anéis*, períodos de descanso para seus protagonistas, a sensação de segurança desses locais e momentos é sempre relativa uma vez que, provavelmente, nenhum outro local tem a vivacidade e a tranquilidade que o Shire possuía antes da partida dos hobbits. Nem mesmo com os elfos, em Imladris ou em Lothlórien, Frodo e os amigos descansaram sem anseios. A despedida de sua terra é uma despedida definitiva pois, após a derrota de Sauron, “os hobbits retornam ao Shire apenas para encontrá-lo invadido pelos exploradores que oprimiram seu povo. Os amigos facilmente derrotam os valentões, mas o Shire está queimado pela guerra”⁴⁹ (HOLMES, 2014, p. 135-136). A essência hobbitesca está abalada.

A próxima região analisada tem, na narrativa, a função de revelar e introduzir aos hobbits as malícias e os perigos que existem no mundo que segue mais à frente do Brandywine River e da cerca da Floresta Velha. Em *Lotro*, a região, principalmente a cidade de Bree, tem importante desempenho como centro de comércio e de serviços oferecidos ao jogador.

⁴⁸ Aqui pretendo uma referência direta à resposta que o escritor Erico Veríssimo diz ter dado a um amigo quando foi interrogado sobre o início “anedótico” de *Saga*: “Respondi-lhe que esse ar de irresponsável alegria dos primeiros capítulos nada mais era do que fundos que eu ia depositando no espírito do leitor, pois pressentia que no futuro teria que descontar vultosos cheques de horror e miséria. Além disso, toda gente sabe que o prelúdio da guerra (...) tem uma atmosfera esportiva de piquenique” (ERICO, 1999, p.18).

⁴⁹ “The Hobbits return to the Shire only to find it overrun by exploiters who oppressed the Shire folk. The Fellows of the Ring easily defeat the bullies, but the Shire is scorched by the war”.

4.2 BREE-LAND

A cidade de Bree é quase como a capital de Eriador, não no sentido político ou bélico ou, ainda de representar o centro de um povo ou uma raça, mas econômico. Assim como Roma, todos os caminhos parecem levar à Bree. A região de Eriador, como nos conta Tolkien, se situa entre as Ered Luin (as montanhas azuis), à oeste, e as Misty Mountains, à leste, e

(...) a relevância de Bree provavelmente decorreu da sua localização na intersecção de duas estradas principais: a Great East Road e a antiga North Road. Esta última tinha sido mais importante durante a Terceira Era quando os Dúnedain passaram entre Fornost, no declive norte para Tharbad, e além para o reino de Gondor⁵⁰. (FONSTAD, 1991, p. 124)

Em *The Lord of The Rings Online*, o jogador consegue ir a todas as regiões de Eriador e, ainda, pontos localizados em Gondor e Rohavion, utilizando o serviço dos mestres de estábulos que alugam ao jogador cavalos que o entrega, sem que se possa alterar a rota após o pedido, à cidade pré-escolhida. Infinitas vezes Bree será visitada pelo jogador, assim como parece ter sido visitada por Aragon e Gandalf por muitas e muitas vezes, por ter sido o primeiro grande local visto por Frodo e seus amigos após sua saída do Condado.

Mas antes de chegar propriamente à cidade, eles acabam por tomar um caminho bastante perigoso quando em fuga dos Nazgûl, atravessam o túnel para a *Old Forest*, ou Floresta Velha como traduzido para o português. Por ser um lugar que constantemente desafia o jogador e não constar na recente adaptação cinematográfica, a escolhi como um dos pontos de análise comparativa e o trago a seguir.

a) Floresta Velha

Para não levantar suspeitas, quando Frodo Baggins sai de Bag End em direção às terras ao leste, compra uma casa em Crickhollow, já nas imediações da cidade de Bree, na qual ele, Samwise e Peregrin encontram Fredegar e Meriadoc e passam apenas uma noite. Assim como Gandalf previra, não havia tempo a perder, deixando Fredegar para traz para que mantivesse a

⁵⁰ “The predominance of Bree probably stemmed from its location at the intersection of two major roads: the Great East Road and the old North Road. The latter had been most important during the Third Age when the Dúnedain passed between Fornost in the north down to Tharbad, and beyond to the realm of Gondor.”

missão em segredo, Frodo decide partir em direção à Bree, mas sendo perseguido pelos Nazgûl, não poderia tomar a Great East Road e ele julga que o melhor a fazer seria atalhar pela Floresta Velha.

– Como vão conseguir atravessar a Cerca? – perguntou Fredegar.
 – Sigam-me e verão! – disse Merry. Dobrou à esquerda ao longo da Cerca, e logo chegaram a um ponto onde ela se inclinava para dentro, acompanhando a beira de uma valeta. A alguma distância da Cerca, um corte havia sido feito no solo, que descia suavemente e entrava na terra. Nas laterais, paredes de tijolo se erguiam em linha reta, para depois descreverem um arco, formando um túnel que mergulhava embaixo da Cerca e saía do outro lado da valeta. Neste ponto Fatty Bolger parou. – Adeus, Frodo! – disse ele. – Gostaria que não estivessem indo pela Floresta (TOLKIEN, 2001, p. 113).

De ponta a ponta na fronteira entre a floresta e Buckland, fora construída uma enorme cerca, pois os hobbits consideravam a floresta “esquisita” e perigosa. O túnel (**imagem 16**) é encontrado pelo jogador e lhe serve como uma das possíveis entradas para a floresta que é, na verdade, um grande labirinto.

Agora os hobbits tinham deixado o portão do túnel e seguiam pela ampla cavidade. Do outro lado havia uma trilha que subia até o solo da Floresta, cem metros ou mais além da Cerca; mas desaparecia logo ao atingir o pé das árvores. (TOLKIEN, 2001, p. 115)

Os programadores fizeram deste caminho o mais complicado, apesar de não ser o mais perigoso, a ser seguido se o jogador quiser entrar na floresta. O mapa fornecido também não é muito claro, fazendo o jogador interpretar passagens que não existem e longos caminhos para lugar nenhum. O mapa também não possui indicações de *landmarks*⁵¹ e o jogador precisa errar pela floresta até descobrir, a fim de concluir a *epic quest: Volume I, Book I, Chapter 8: Master of the Wood* (LOTRO, (29.6S, 51.2W)), onde fica a casa de Tom Bombadil a pedido de Aragorn.

⁵¹ Pontos de referência como cidades, pontes, ruínas etc.



Imagem 16: Old Forest Tunnel (32.8S, 61.5W)

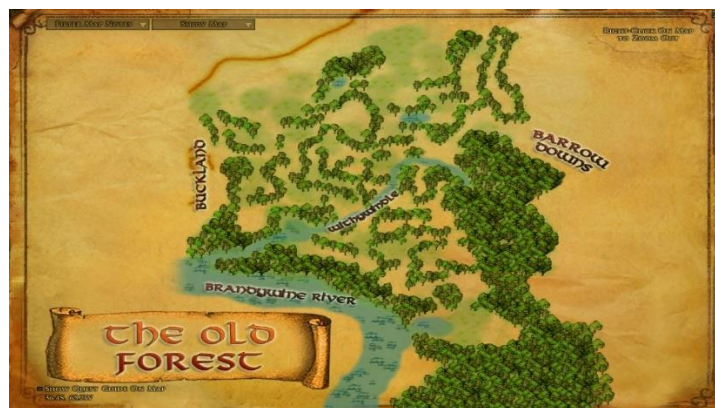


Imagem 17: The Old Forest map



Imagem 18: Saindo do túnel e entrando na floresta (32.8S, 61.5W)

O grande perigo da floresta reside em seus habitantes. A floresta, que antes percorria grande parte do território da Terra Média – de Lindon a Fangorn –, possuía seres antigos e cheios de vida. Como explica Merry, “a floresta é esquisita. Tudo nela está muito mais vivo, mais ciente do que está acontecendo (...). E as árvores não gostam de forasteiros. Elas vigiam as pessoas. (...) Uma árvore mais hostil pode derrubar um galho, ou levantar uma raiz, ou agarrar

você com um ramo longo” (TOLKIEN, 2001, p. 114). Elas o fazem. Ao entrar na floresta o jogador é surpreendido por árvores que o atacam e fica difícil, inicialmente, distinguir as “pacíficas” das “hostis” (**imagem 19**).



Imagem 19: Warped Oaks – Old Forest (34.1S, 58.4W)

Merry adverte os companheiros, mas também o jogador/leitor, ao dizer que “elas se locomovem, e podem cercar forasteiros e prendê-los” (TOLKIEN, 2001, p. 114). As árvores têm a habilidade de perseguir o jogador e atacá-lo a longas distâncias com suas raízes, portanto, correr é, dependendo de seu nível e sua resistência, uma sentença de morte e o correto seria ficar e derrotá-las. Todas, menos o *Old Man Willow*.

Não havendo mais nada a fazer, seguiram em fila, Merry indo na frente pela trilha há pouco descoberta. (...) Agora os hobbits começavam a sentir muito calor. (...) Finalmente chegaram a uma tênue sombra, projetada por ramos longos e cinzentos que chegava até a trilha. Cada passo que davam era mais difícil que o anterior. Parecia que uma moleza brotava do solo e subia-lhes pelas pernas, e também caía mansa pelo ar sobre suas cabeças e olhos. Frodo sentiu o queixo caindo e a cabeça pendendo. Logo à frente, Pippin caiu de joelhos. Frodo parou. (...) Bem ao seu lado Sam parou, bocejando e piscando, quase sem dar conta de si. (...) Agora parecia não haver ruído algum no ar. As moscas tinham parado de zumbir. Apenas um som baixinho, no limite da audição, um farfalhar suave como de uma canção meio sussurrada, parecia agitar os galhos acima. Frodo levantou os olhos pesados e viu um grande salgueiro, velho e esbranquiçado, a se debruçar sobre ele. Parecia enorme, os galhos esticados para cima, erguendo-se como braços com muitas mãos de dedos longos, o tronco nodoso e retorcido se abrindo em largas fendas que estalavam baixinho quando os galhos se moviam. As folhas agitadas contra o céu brilhante lhe ofuscaram a visão, e ele tombou para frente, ficando deitado e imóvel sobre o mato, no mesmo lugar onde tinha caído. (TOLKIEN, 2001, p. 120)

O Salgueiro-homem, como foi traduzido para o português, (**imagem 20**) afeta a personagem do jogador quando ela se aproxima, assim como quando Frodo e os amigos dele se aproximam no livro. A área sob a árvore envenena o *avatar* com efeitos denominados *sap power*

e *drowsiness*. O último drena as forças da personagem que se apresenta sonolenta enquanto o primeiro drena seus poderes, impedindo-o de usar suas habilidades. Ambos os efeitos não podem ser revertidos com nenhuma poção ou habilidade especial, nem o salgueiro pode ser combatido, o jogador precisa se afastar da área afetada, caso o *avatar* não seja afastado, acaba por ser derrotado e morto.



Imagem 20: Old Man Willow (32.9S, 58.3W)

Frodo, Sam, Merry e Pippin têm a sorte, no livro, de receber a ajuda de um ser bastante diferente. “*Ei boneca! Feliz neneca! Dingue-dongue dilo! Dingue-clongue! Não delongue! Largue logo aquilo! Tom Bom, jovial Tom, Tom Bombadillo*” (TOLKIEN, 2001, p. 123) foi o que primeiro os hobbits ouviram. Cantando rimas peculiares e saltando forte por onde andava, é como Tom Bombadil se apresenta aos pequenos e salva-os do Salgueiro-homem. Com aparência de um homem, mas não alto suficiente para ser um ou baixo suficiente para ser um hobbit, Tom “vestia um casaco azul e tinha uma longa barba castanha; os olhos eram claros e azuis, o rosto vermelho como uma maçã madura, mas que se franzia em inúmeras rugas provocadas pela sua risada” (TOLKIEN, 2001, p. 124). Depois, quando já em segurança na casa de Tom, após ele ter encantado a árvore com sua música e salvado Frodo e seus amigos, eles encontram a filha do Rio, esposa de Bombadil:

Os quatro hobbits atravessaram a ampla soleira de pedra e depois pararam, piscando. Estavam numa sala comprida e baixa, iluminada por lamparinas penduradas às vigas do teto; sobre a mesa de madeira escura e polida queimavam muitas velas, altas e amarelas, emitindo uma luz forte. Numa cadeira, do lado oposto à porta de entrada, estava uma mulher. Os longos cabelos loiros caíam em cachos sobre seus ombros; o vestido era verde, verde como juncos novos, salpicado de prata como gotas de orvalho; o cinto de ouro parecia uma corrente de lírios-roxos, presa por botões azuis de miosótis. Rodeando-lhe os pés, em grandes vasilhas de cerâmica verde e azul, boiavam nenúfares brancos, e ela parecia estar num trono no centro de um lago. (TOLKIEN, 2001, p. 127)

É Goldberry, ou Fruta D'ouro como traduzido em português, quem explica a Frodo quem é Tom Bombadil indicando com simplicidade que “ele é como já o viram (...) Ele é o Senhor da floresta, das águas e das colinas” (TOLKIEN, 2001, p. 128). Mais tarde, pelo próprio Tom e, ainda depois, na casa de Elrond, o leitor descobre que ele é tão antigo quanto Arda, talvez mais antigo do que a vinda dos Valar àquele mundo e, certamente, mais antigo do que o acordar dos filhos de Eru ou a vinda de Sauron. Quem ele é todos ficamos sabendo, mas não o que ele é. Sobre a questão Hammond e Schull, na introdução de *The Adventures of Tom Bombadil*, lembram:

Os leitores de Tolkien têm percorrido muitas teorias sobre Tom, sem consenso (...). Embora se aprenda mais sobre Tom Bombadil com o decorrer de *O Senhor dos Anéis*, no final ele não se encaixa perfeitamente em nenhuma categoria. Ele não pertence claramente a nenhum dos grupos de seres inteligentes estabelecidos na mitologia de Tolkien, que também abrange *O Hobbit* e as "lendas" dos dias anteriores, amplamente referidas como “O Silmarillion”⁵² (HAMMOND; SCHULL, 2014, p. 9).

Muito enigmático na narrativa de Tolkien, o Senhor da Floresta Velha acaba sendo um grande conhecido do jogador, que precisa ir a seu encontro por mais de uma vez durante o jogo, e também acaba por salvar o jogador, assim como aos hobbits, não do Salgueiro-Homem, mas dos espíritos dos túmulos de Barrow-downs. Como dito anteriormente, o jogador entra na floresta a pedido de Aragorn, que se encontra na estalagem The Prancing Pony, ou Pônei Saltitante como traduzido para o português. Ao contrário de Frodo e seus amigos, seguindo-se apenas pelas *epic quests*, é provável que o jogador chegue primeiro a cidade de Bree e, então, na *quest Master of the Wood*, adentre a floresta. Errando pela floresta, o jogador acaba por chegar a um chalé com um pátio bem cuidado e próximo a um córrego (**imagem 22**). A arquitetura externa do chalé, uma construção de pedra e com telhado de vários ápices pontiagudos e chaminés, é diferente do que a de qualquer outro lugar desenvolvido. Lá, o jogador pode avistar um pequeno homem pulando de um lado para outro do terreno e cantando versos incógnitos. Vestindo como indicado no livro, Tom parece dar menos importância ao jogador do que deu para os hobbits (**imagem 21 e 22**).

⁵² “Tolkien’s readers have advanced many theories about Tom, without consensus (...). Although one learns more about Tom Bombadil as *The Lord of the Rings* continues, in the end he does not fit neatly into any category. He does not clearly belong to any one of the groups of intelligent beings established in Tolkien’s mythology, which also encompasses *The Hobbit* and the ‘legends’ of earlier days broadly referred to as ‘The Silmarillion’”.



Imagem 21: Tom Bombadil's House (32.7S, 57.3W)



Imagem 22: Tom Bombadil (32.7S, 57.3W)

Para chamar sua atenção e cumprir o que lhe foi pedido por Passolargo, o jogador precisa correr atrás do saltitante NPC de Tom, fazendo com que seu *avatar* se aproxime ao máximo dele e rapidamente nele clicar com o botão direito do mouse (comando de interação com NPCs). Após algumas tentativas, o Senhor da floresta para e aceita conceder ao jogador alguma atenção. Depois de algumas missões, ao entrar na casa de Bombadil, o jogador/leitor irá perceber a ausência de Fruta D'ouro. Ela, no entanto, só é vista dentro da casa em uma determinada época do ano, época da visita de Frodo, época em que florescem os nenúfares (**imagem 23**). No restante do tempo, ela pode ser vista próxima a uma cascata que há em meio à floresta, no Goldberry's Spring (**imagem 24**), e pede ao jogador a gentileza de colher-lhe algumas flores e de ajudá-la a transportar um balde com água.



Imagem 23: Inside Tom Bombadil's House (32.7S, 57.3W)



Imagem 24: Goldberry's Spring (31.1S, 59.4W)

A existência de Tom Bombadil não é explicada no jogo. Na minha experiência como jogadora/leitora, digo que o jogo me despertou ainda mais a curiosidade sobre esses seres que desejam ser sempre alheios aos problemas do mundo. Com a proximidade que a floresta tem de Bree, a ampla movimentação de NPCs e *avatars* que se vê nas estradas e o volume territorial da floresta cada vez menor, segundo consta no livro, fica a pergunta de por quanto tempo mais os dois poderiam se esconder ali. Enquanto não é esclarecido o que é o Senhor da floresta, em *Lotro*, Fruta D'ouro é explicada como uma *River-maid*, ou seja, uma criatura surgida a partir do rio Withywindle e cujos poderes são raros e em boa parte desconhecidos. *Lotro* criou para a esposa de Bombadil uma irmã. Uma irmã corrompida pelas forças do antigo reino de Angmar, que agora tenta se erguer novamente. O nome de sua irmã é Naruhel, the Red-maid, e ela é encontrada pelo jogador em uma *instance*⁵³ localizada em Garth Agarwen: Fortress, nas Terras Ermas. Falarei mais sobre ela e sobre Tom Bombadil na **página 85**. Por hora, devo seguir, assim como Frodo, à cidade de Bree.

⁵³ Uma curiosidade: Ao sinal da *instance*, tendo derrotado Naruhel, o jogador recebe como recompensa, entre outras coisas, o vestido da Red-maid que, após ser levado a um NPC taxidermista o transforma em um quadro que pode ser pendurado para enfeitar a casa do *avatar* do jogador.

b) Bree

Como disse na abertura desta segmentação sobre Bree-Land, a localização de Bree, ou Bri como traduzido em português, fez dela um importante ponto de referência na Terra Média. No início do capítulo “No Pônei Saltitante” de *O Senhor dos Anéis*, Tolkien nos faz crer que Bree é uma pequena aldeia com poucos habitantes, mas o autor está apenas se referindo ao fato de que ela não é como as grandes cidades dos antigos homens vindos de Númenor, como Minas Tirith e Osgiliath. Mesmo ao fim da Terceira Era, a aldeia que um dia fora agregada ao reino de Arnor permaneceu próspera. Tendo um poder central independente, a cidade também era secretamente protegida pelos Guardiões do Norte, os guardiões Dúnedain, e se destacava por ser a última morada a oeste dos homens na Terra Média e o único local habitado tanto por homens quanto por hobbits, que vieram a Bree fugindo do Senhor de Angmar durante a Segunda Era. Os homens moravam em casas construídas dos dois lados da estrada que antes ligava Arnor a Gondor e os hobbits moravam mais próximos a encosta da colina, que abraçava a cidade ao leste. Sobre a arquitetura de Bree, Tolkien explica:

A aldeia de Bri tinha algumas centenas de casas de pedra que pertenciam às pessoas grandes, a maioria acima da Estrada, aninhando-se nas encostas das colinas, com janelas voltadas para o oeste. Naquele lado, descrevendo mais que um semicírculo, partindo da colina e voltando a ela, havia um fosso profundo, com uma cerca-viva espessa no lado interno. A Estrada cruzava esse fosso através de um passadiço, mas no ponto onde atingia a cerca-viva era barrada por um grande portal. Havia outro portal no canto sul, onde a Estrada saía da aldeia. Os portões eram fechados ao cair da noite; mas logo na entrada havia pequenos alojamentos para os porteiros. (TOLKIEN, 2001, p.155)

Em *Lotro*, Bree tem o ar de uma cidade Tudor em virtude de sua arquitetura (**imagem 25**). Apenas são largas as vias principais, incluindo a estrada. As demais ruas são vielas em que a luz do sol é comprimida pelos, como dito por Trevor Yorke (2009), “*overhanging buldings*” que parecem se digladiar por espaço (**imagem 26**).



Imagem 25: Bree (31.1S, 51.2W)



Imagem 26: Bree (30.5S, 51.8W)

Típicos da arquitetura Tudor, os *overhanging buildings* são prédios cujas bases são de pedra e seus esqueletos de madeira se fazem aparentes. Outra de suas características marcantes é sua estrutura em pirâmide invertida, em que os andares mais altos são sempre mais largos que os mais baixos fazendo-os “pender” para fora da casa e por cima das cabeças das pessoas que passam pela rua (YORKE, 2009). Também foi aproveitado pelos programadores o costume Tudor de se utilizar o andar térreo das residências para fins comerciais. Na **imagem 27**, podem ser observadas em detalhes todas essas características.



Imagem 27: Three-farrow Crafting Hall (30.5S, 51.0W)

Às construções e às vias pavimentadas com pedras, somam-se ruínas dos tempos do Reino de Arnor, que também podem ser encontradas nas aldeias próximas de Archet e Combe, e os grandes portões, como na citação anterior. Uma vez que o jogador se encontra com Aragorn em Bree, podemos perceber que, em sua primeira visita, o jogador se depara com a cidade antes do ataque dos Cavaleiros Negros. Mesmo assim, ele nunca verá os portões da cidade fechados à noite como sugere Tolkien na citação. A possível justificativa para não encontrar os portões fechados após a partida de Frodo seria o provável dano irreparável que os cavaleiros pudessem ter causado ao invadir a cidade, em especial ao portão oeste. Todavia, certamente, essa justificativa não cabe a uma Bree ainda não invadida.

Penso que a provável resposta seja a questão da jogabilidade e do bem ir e vir dos jogadores: quando em novembro de 2010, três anos após o lançamento do jogo, a Turbine Inc. transformou *Lotro* em um MMO *free-to-play*, isso significou que o jogador para criar uma conta não precisaria mais pagar mensalidade ou anuidade, mas não significou que todas as *quest packs* do jogo seriam liberadas. Apenas as regiões de Ered Luin, Shire, Lone-Lands e Bree-Land foram liberadas. As demais *quest packs* e *updates* deveriam ser, e ainda são, adquiridos por *Turbine Points*, hoje chamados de *Lotro Points*, que são pontos que o jogador ganha realizando algumas tarefas dentro do jogo. Mas o dinheiro, e é assim que a produtora do jogo obtém lucros, ainda pode ser utilizado na loja virtual do site de *Lotro*, onde as áreas e outros produtos para dentro do jogo podem ser adquiridas. Assim, por ser provavelmente a maior e mais interessante área *free-to-play*, já que está em uma região centralizada em Eriador e que oferece muitas facilidades (vendedores dos mais variados itens, biblioteca e ateliês, forjas de armas etc.), Bree sempre obteve grande fluxo de *avatars*, e esse é o provável motivo pelo qual nunca veremos os portões fechados à noite, para facilitar o acesso dos jogadores. Ao contrário da narrativa de Tolkien, em que forasteiros noturnos deveriam responder porque desejavam entrar em Bree, o

jogador é sempre bem-vindo. Outro possível fator pelo alto trânsito por Bree é que a cidade não foi detalhadamente descrita por Tolkien. Em verdade, “somente quatro estruturas foram mencionadas especificamente: alojamentos para os dois porteiros, a casa de Bill Feeny (a última antes da porta sul), e a excelente pousada” a que irei dirigir minha análise a seguir, “o Prancing Pony⁵⁴” (FONSTAD, 1991, p. 124). Sendo a última meu próximo ponto de análise.

c) Prancing Pony

As estalagens inglesas à época dos Tudors – ainda pensando na proposta arquitetônica de *Lotro* para a cidade – possuíam sua importância por serem locais de repouso para os viajantes e local de confraternização para a comunidade dos arredores, além de disponibilizarem seus pátios internos para apresentações de companhias de teatros e, segundo Gurr e Ichikawa (2000), algumas facilidades para seus atores. Atentando-se para as grandes confraternizações típicas e longas tardes de conversas e contação de histórias, Karen Fonstad lembra que “Tolkien afirmou que *bree* significava ‘colina’, um termo apropriado para o local”, mas a cartógrafa sugere que pode também “ter sido um jogo duplo de palavras (embora não tenha sido mencionado), pois *bree* também é escocês para ‘licor’ ou ‘caldo’ – ambos foram servidos por Butterbur” (Carrapicho, em português) “em grandes medidas”⁵⁵ (FONSTAD, 1991, p. 124). Em busca de caldo, licor e cama, os hobbits vão à estalagem Prancing Pony (Pônei Saltitante, em português) (**imagem 28**) seguindo a indicação de Tom Bombadil.



Imagem 28: The Prancing Pony (29.6S, 51.2W)

⁵⁴ “Only four structures were specifically mentioned: lodges for the two gatekeepers, Bill Feeny’s house (the last before the South-gate), and the excellent inn, the Prancing Pony”.

⁵⁵ “Tolkien stated that *bree* meant “hill”, a term appropriate for the locale; but it may also have been a dual play on words (although it was not mentioned), for *bree* is also Scottish for “liquor” or “broth” – both of which were served by Butterbur in large measures”.

Quando pararam em frente a estalagem, no entanto, Sam a contemplou e se assustou com seu tamanho, possuía três andares e inúmeras janelas, e não a considerou nada aconchegante. Era de fato uma grande construção, ainda mais aos olhos de um hobbit⁵⁶, como explica Tolkien:

A parte da frente dava para a Estrada, e dois pavilhões estendiam-se para os fundos, construídos em terrenos parcialmente cortados das encostas mais baixas da colina, de modo que, na parte posterior, as janelas do segundo andar ficavam ao nível do solo. Havia um grande arco pelo qual se chegava ao pátio entre os dois pavilhões e à esquerda sob o arco havia um grande saguão de entrada, precedido de alguns degraus largos. A porta estava aberta, deixando escapar a luz do interior. Sobre o arco havia uma lamparina e embaixo dela estava pendurada uma grande tabuleta que trazia o desenho de um pônei branco e roliço, empinado sobre as patas traseiras. Sobre a porta estava pintado, em letras brancas: *O Pônei Saltitante de Cevado Carrapicho*. Muitas das janelas mais baixas mostravam luz por trás de grossas cortinas. (TOLKIEN, 2001, 157)

Ao contrário do Bolsão, encontramos na estalagem os elementos descritos por Tolkien e há nela muitos NPCs com quem podemos interagir:

O grupo estava na grande sala de estar da estalagem. Havia um grande número de pessoas, e de todos os tipos, como descobriu Frodo depois que seus olhos se acostumaram à luz. A iluminação vinha principalmente de um fogo alimentado por achas de lenha, pois as três lamparinas penduradas às vigas emitiam uma luz fraca, meio velada pela fumaça. Cevado Carrapicho estava em pé perto do fogo, conversando com alguns anões e com um ou dois homens de aparência estranha. Nos bancos sentavam-se vários tipos de pessoas: homens de Bri, um grupo de hobbits nativos (sentados, conversando), mais alguns anões e outras figuras vagas, difíceis de distinguir nas sombras e cantos. (TOLKIEN. 2001, p. 160)

Na **imagem 29**, podemos ver Cevado Carrapicho, sinalizado com um grande livro verde sobre a cabeça que indica ser ele um comerciante, conversando com dois anões, mas, dessa vez, o dono da estalagem encontra-se atrás de seu balcão e não próximo à lareira, posicionada um pouco mais ao fundo da sala. À esquerda da imagem, podemos ver outros NPCs, alguns com a finalidade apenas de estar transitando pela estalagem, outros com importantes prestações de serviços. No Pônei Saltitante, o jogador poderá, entre outras coisas, contratar um barbeiro para cortar seu cabelo e, assim, mudar o penteado de seu *avatar*, e, se treinado for⁵⁷, comprar do

⁵⁶ Lembrando que ao prólogo de *O Senhor dos Anéis*, o leitor é informado de que as construções hobbitescas não possuem andares, são todas horizontais.

⁵⁷ Os jogadores podem adquirir para seus personagens o aprendizado de tocar alguns instrumentos musicais como flauta, clarineta, tambor, harpa etc. A finalidade dos instrumentos adquiridos pelos bardos é, para todas as classes

bardo algum instrumento musical ou, ainda, solicitar que ele repare o que já se encontra em sua posse.



Imagem 29: Inside the Prancing Pony (29.6S, 51.2W)

Ao chegar na estalagem, Frodo ainda ansiava por encontrar Gandalf, mas acaba por ser encontrado por Aragorn, sob o nome de Strider (Passolargo, em português), uma entre as pessoas que pareciam se esconder nas sombras da grande sala de estar. Passolargo, apesar de sua aparência ameaçadora, se diz amigo do mago e sugere que os quartos destinados por Carrapicho aos hobbits não lhes seria seguro. Segundo Fonstad, que se ateu a tentativa de reconstruir a estrutura da estalagem a partir dos detalhes da narrativa, os quartos

(...) aparentemente, estavam mais distantes ao longo do corredor da ala norte, e talvez estivessem no extremo oposto; uma vez que a dobra de inclinação contra a colina pode não ter tido espaço suficiente para um quarto de tamanho completo, mas apenas para as pequenas camas de Hobbits. Essa localização também tem validação na declaração de Strider de que as janelas do quarto estavam perto do chão; e enquanto degraus eram necessários na parte dianteira da pensão, na parte traseira o andar térreo era realmente mais curto do que os superiores devido à inclinação crescente⁵⁸ (FONSTAD, 1991, 124).

Em *Lotro*, como apresenta a **imagem 30**, os quartos dos hobbits se encontravam mais ou menos como disposto pelo estudo de Fonstad, mas, apesar de as janelas de dentro do quarto estarem cortadas ao meio, produzindo a impressão de que acabam logo onde começa a

com exceção do Minstrels, apenas tocar música. Apenas os Minstrels podem utilizar instrumentos musicais, outros, como armas mágicas.

⁵⁸ “(...) were apparently farther along the hall of the north wing, and may have been at the far end; for tucked against the rising hill there may have not been enough space for a full-sized room, but only for the small beds of Hobbits. The location was also supported but Strider’s statement that the room’s windows were close to the ground; and while steps were needed at the front of the inn, in back the lower story was actually shorter than the upper ones due to the rising slope”.

inclinação da colina, do lado de fora, o jogador perceberá que a estalagem não se encontra encostada na colina e que, estranhamente, do lado de fora, as janelas são círculos completos. A estalagem foi posicionada a alguns metros antes do início da colina, ao contrário do que foi escrito por Tolkien. Trata-se, dentro do processo de remediação, um processo claro de adaptação. Acredito que o possível motivo para tal adaptação seja o mesmo que levou os portões da cidade a estarem sempre abertos: a melhor interação do jogador com o cenário. Certo é que, desse modo, o jogador tem a livre visão e interação com todos os lados de perspectiva da construção.

O Jogador também tem a possibilidade de adentrar, além do quarto dos hobbits e da grande sala de estar, dois dos quartos destinados “às pessoas grandes”. Primeiro, encontra em um deles Aragorn que pede, como já foi dito anteriormente, que o jogador se destine à Floresta Velha. Em seguida, após retornar de todas as missões cumpridas com Tom Bombadil, o jogador perceberá que Aragorn partirá com os hobbits, mas que outra pessoa deseja vê-lo, assim avisa Carrapicho. A outra pessoa é Gandalf que pede que o jogador o ajude a defender Eriador das forças de Angmar enquanto ele também ruma para Leste. O mago sugere, ainda, que, na pessoa de Radagast, o jogador encontraria auxílio e conselho. Assim, o jogador ruma para as Terras Ermas, onde Aiwendil está.



Imagem 30: quarto para hobbits (29.6S, 51.2W)



Imagem 31: Anfiteatro em Bree (29.8S, 51.5W)

Mas antes que, neste texto, também deixemos a região de Bree, quero voltar a mais um ponto do diálogo de recriação de Bree tal qual uma aldeia Tudor. Quanto à ligação das estalagens Tudor com o teatro inglês, é interessante notar que, apesar de John Tolkien nunca ter se referido a tal questão⁵⁹, os produtores do jogo a sugerem ao posicionar um pequeno auditório a céu aberto com um singelo palco de madeira não dentro do pátio interno da estalagem – até porque ele não consta na descrição da narrativa – como à época Tudor, mas bem em frente a ela, do outro lado da estrada. Ali, os jogadores por vezes se reúnem e apresentam suas bandas⁶⁰. Na **imagem 31**, é possível ver alguns NPCs já posicionados na plateia, esperando algum suposto espetáculo e ao fundo a estalagem. *Lotro* remidia⁶¹ o teatro para dentro do jogo, assim como Tolkien remidia pinturas e esculturas para dentro da narrativa de *O Senhor dos Anéis* e *O Hobbit*.

No próximo capítulo, viajamos de Bree a localidades como Lone-Lands, Rivendell e Mines of Moria. Nele, apresento análises concernentes ao diálogo que *Lotro* constrói com a narrativa de *A Sociedade do Anel* a partir de lacunas que se encontram no texto narrativo.

⁵⁹ Não pude encontrar nenhum indício em minha breve busca através dos livros publicados por Tolkien e as sequências publicadas por seu filho de que John Tolkien tivesse sugerido um conceito arquitetônico para a cidade.

⁶⁰ Como já explicado, os jogadores podem adquirir para seus personagens as habilidades de tocar instrumentos. Por vezes, um grupo de jogadores se junta e forma com seus *avatars* uma banda que se apresenta em vários lugares da Terra Média, mas, em geral, em Bree.

⁶¹ Também é considerada remediação a inserção clara de uma mídia dentro do enredo da outra.

5. DIALOGANDO COM A NARRATIVA DOS LIVROS

“In this electronic age we see ourselves being translated more and more into the form of information, moving toward the technological extension of consciousness.”

(Marshall McLuhan)

Durante os prólogos de *The Lord of The Rings Online*, que se abrem após o processo de criação da personagem como demonstrei na **página 49**, o jogador se vê imerso em uma situação que não compreende bem. Dessa forma, como o leitor ao começar uma narrativa *in media res*, o jogador acorda em meio a um caos em que *non-player characters* (NPCs) imploram por sua ajuda. Assim, sem saber muito bem quem ou porque, a personagem do jogador vai aceitando missões e segue tentando compreender o contexto em que se encontra. Não muito diferente ao que ocorre nas narrativas de John Tolkien, uma vez que Bilbo certamente não sabia para o que sua aventura estava rumando e, mesmo um pouco melhor informados, Sam e Frodo refletem que com um pouco mais de conhecimento, não teriam partido em direção a Mordor:

Não gosto de nada por aqui — disse Frodo —, pedra ou poço, água ou osso. Terra, ar e água, tudo parece amaldiçoado. Mas nessa direção vai nossa trilha. — É, é isso mesmo — disse Sam. — E de modo algum estaríamos aqui se estivéssemos mais bem informados antes de partir. Mas suponho que seja sempre assim. Os feitos corajosos das velhas canções e histórias, Sr. Frodo: aventuras, como eu as costumava chamar. Costumava pensar que eram coisas à procura das quais as pessoas maravilhosas das histórias saíam, porque as queriam, porque eram excitantes e a vida era um pouco enfadonha, um tipo de esporte, como se poderia dizer. Mas não foi assim com as histórias que realmente importaram, ou aquelas que ficam na memória. As pessoas parecem ter sido simplesmente embarcadas nelas, geralmente — seus caminhos apontavam naquela direção, como se diz. Mas acho que eles tiveram um monte de oportunidades, como nós, de dar as costas, apenas não o fizeram. E, se tivessem feito, não saberíamos, porque eles seriam esquecidos. Ouvimos sobre aqueles que simplesmente continuaram — nem todos para chegar a um final feliz, veja bem; pelo menos não para chegar àquilo que as pessoas dentro de uma história, e não fora dela,

chamam de final feliz. O senhor sabe, voltar para casa, descobrir que as coisas estão muito bem, embora não sejam exatamente iguais ao que eram — como aconteceu com o velho Sr. Bilbo. Mas essas não são sempre as melhores histórias de se escutar, embora possam ser as melhores histórias para se embarcar nelas! Em que tipo de história teremos caído? (TOLKIEN, 2001, p.750-751).

Rumando entre lugares, o jogador se afasta e se aproxima da narrativa de *O Senhor dos Anéis* de acordo com sua vontade e o modo como esse diálogo lhe é disponibilizado pelos programadores. Aqui trago exemplos de como, em sua ficção interativa, *Lotro* oportuniza o diálogo com o texto de *O Senhor dos Anéis* quanto às narrativas de algumas *quest* específicas.

5.1 As pegadas em Amon Sûl

Em *A Sociedade do Anel*, quando Frodo encontra Aragorn na estalagem Pônei Saltitante, em Bree, acaba por descobrir que ele é amigo de Gandalf e que foi enviado pelo mago para ajudá-los. Aragorn salva os hobbits dos Cavalheiros Negros, os Nazgûl, e os conduz para fora da aldeia de Bree em direção ao Weathertop (traduzido para o português como Topo de Vento). O Amon Sûl, como também era chamado, era o ponto mais alto das colinas da região e, por este exato motivo, nele fora construída uma torre de observação na época do Reino de Arnor. Ao chegarem ao Weathertop, Aragorn busca desesperadamente, no topo da colina, junto às ruínas da torre de observação, por sinais de Gandalf, desaparecido. Os hobbits, curiosos por natureza, não ficaram por ele esperando:

Sam e Peregrin (...) exploraram o pequeno vale e as encostas à sua volta. Não muito distante, encontraram uma fonte de água clara no flanco da colina, e perto dela pegadas que não tinham mais que um ou dois dias. No próprio valezinho, encontraram vestígios recentes de uma fogueira, e outros de um acampamento apressado. Havia algumas pedras caídas na borda do vale que ficava mais próxima da colina. Atrás dessas pedras Sam encontrou um pequeno estoque de lenha cuidadosamente empilhada.

– Pergunto-me se o velho Gandalf não passou por aqui – disse ele a Pippin. – Quem quer que tenha colocado essas coisas aqui pretendia voltar, ao que parece.

Passolargo ficou muito interessado nessas descobertas. – Deveria ter esperado e explorado eu mesmo o solo desta parte – disse ele, apressando-se em direção à fonte para examinar as pegadas.

– É exatamente como eu temia – disse ele quando voltou. – Sam e Pippin pisaram na terra fofa e as marcas estão adulteradas ou confusas. Guardiões passaram por aqui recentemente. Foram eles que deixaram a lenha. Mas também existem várias pegadas mais novas que não foram deixadas pelos Guardiões. Pelo menos, um conjunto delas foi feito por botas pesadas, um ou dois dias atrás. Pelo menos um. Não posso ter certeza agora, mas acho que muitos pés calçados com botas estiveram aqui. – Parou quieto, numa reflexão ansiosa. (TOLKIEN, 2001, p. 195-196)

É a partir de “Guardiões passaram por aqui recentemente” e “mas também existem várias pegadas mais novas que não foram deixadas pelos Guardiões” que os desenvolvedores de *Lotro* escrevem uma de suas *epic quests*. O jogador é apresentado a Candaith, o Guardião que esteve pela região além de Aragorn. A caixa de diálogo que se abre quando o jogador fala com o Guardião explica o contexto de sua missão: “quando Candaith retornou de sua viagem nas terras ao leste, viu *flashes* de luz branca vindos da direção do Amon Sûl, semelhante a um raio, embora não houvesse nenhuma tempestade” (LOTRO, *vol. I, book 2*, (30.1S, 37.9W)). A mesma tempestade também foi vista por Frodo na noite anterior a chegada deles à Amon Sûl:

Frodo, que estava deitado, mas era incapaz de fechar os olhos, teve a impressão de que na distância havia uma luz no céu do Leste: piscando e sumindo várias vezes. Não era a aurora, pois ainda faltavam algumas horas. — Que é essa luz? — disse ele a Passolargo, que tinha se levantado e estava parado, olhando para frente, dentro da noite. — Não sei — respondeu Passolargo. — Está longe demais para que se possa distinguir. É como um raio que sai pulando do topo das colinas. Frodo se deitou de novo, mas por um bom tempo ainda pôde ver os clarões brancos, e contra eles a figura alta e escura de Passolargo, parado quieto e atento. Finalmente adormeceu e entrou num sono agitado” (TOLKIEN, 2001, p. 189).

Na narrativa de Tolkien, o incidente prova, mais tarde, ter sido uma luta entre Gandalf e os Cavaleiros Negros. No jogo, desconfiado, Candaith decide permanecer na região e solicita ao jogador que investigue as ruínas no topo de Weathertop para ver se há alguma pista do ocorrido e, caso haja, volte imediatamente com informações. Ao encontrar uma pedra com uma runa gravada, o jogador retorna ao guardião que diz não saber o que a inscrição significa e roga que a pessoa que a inscreveu seja a mesma que enviou o jogador até ele (LOTRO, *vol. I, book 2*, (30.1S, 37.9W)). No livro, Gandalf é o responsável pelas runas nas pedras e, no jogo, também é ele quem comanda o jogador para que siga de Bree em direção às Terras Ermas, conseqüentemente, a Amon Sûl.

5.2 Os Trolls petrificados

Em *O Hobbit*, Bilbo ingressa em uma jornada junto com treze anões e Gandalf para a cidade perdida de Erebor. Perto de Rivendell, ele e os anões são aprisionados por trolls que pretendem assá-los e comê-los. Todos são salvos por Gandalf que faz surgir diante dos trolls a luz do sol:

– Que o dia pegue vocês todos, e virem pedra vocês! – disse uma voz que parecia a de William. Mas não era. Pois bem naquele momento a luz surgiu sobre a colina e ouviu-se um grande alvoroço nos galhos. Não foi William quem falou, pois transformou-se em pedra no momento em que se agachou; Bert e Tom ficaram como rochas no momento em que olharam para ele. E lá estão eles até hoje, sozinhos, a não ser quando os pássaros os usam como poleiros; pois os trolls, como vocês provavelmente sabem, precisam entrar debaixo da terra antes que amanheça, caso contrário retornam ao material das montanhas, de que são feitos, e nunca mais conseguem se mexer. Foi isso o que aconteceu com Bert, Tom e William.

– Excelente! – disse Gandalf, enquanto saía de trás de uma árvore e ajudava Bilbo a descer de um espinheiro. Então Bilbo entendeu. Fora a voz do mago que mantivera os trolls discutindo e brigando, até que a luz chegou e acabou com eles. (TOLKIEN, 2013, p. 39-41)

Em *O Senhor dos Anéis*, Aragorn lidera os hobbits por entre trilhas na floresta quando um deles avista alguns trolls e, com medo, informa ao homem:

– Há trolls! – ofegou Pippin. – Ali embaixo, numa clareira na floresta, não muito distante. Vimo-los de relance entre os troncos de árvores. São muito grandes!

– Vamos lá dar uma olhada – disse Passolargo, pegando um pau. Frodo não disse nada, mas Sam parecia amedrontado.

Agora o sol estava alto, brilhando através dos ramos seminus das árvores, iluminando a clareira com raios de luz intensa. Pararam de repente na borda, e espiaram através dos troncos das árvores, segurando a respiração. Ali estavam os trolls: três grandes trolls. Um estava agachado, enquanto os outros dois o observavam.

Passolargo avançou indiferente. – Levante, pedra velha! – disse ele, arrebentando o pau no troll agachado. Nada aconteceu. Pasmos, os hobbits ficaram de boca aberta, e depois até Frodo riu. – Bem! – disse ele. – Estamos esquecendo a história de nossa família! Estes devem ser exatamente aqueles três que foram capturados por Gandalf, e que estavam discutindo sobre a melhor maneira de se cozinhar treze anões e um hobbit.

– Não tinha ideia de que estivéssemos perto do lugar! – disse Pippin, que conhecia bem a história. Bilbo e Frodo sempre a contavam, mas na verdade ele nunca acreditara nela completamente. Mesmo agora, olhava para os trolls de pedra com suspeita, imaginando se algum tipo de mágica não os traria de volta à vida novamente. (TOLKIEN, 2001, p. 213)

“Há trolls” e, ao chegar mais perto, “Não tinha ideia de que estivéssemos perto do lugar!” podem muito bem expressar os pensamentos do jogador ao chegar a The Stone-trolls' Glade (31.2S, 18.2W) (**imagem 32**). Muito provavelmente o jogador chegará ao lugar acidentalmente, mesmo que por ventura de *quests* como *Niels' Bounty: Dhî the Troll*, em que o NCP Niels pede que matemos o troll que ameaça as imediações de Imladris, ou *A New Friend*, em que o jogador acompanha Bingo Boffin em uma de suas viagens, porque ele não se encontra em demandas de nenhuma das *epic quests*.



Imagem 32: The Stone-trolls' Glade (31.2S, 18.2W)

Ao ler os livros, The Stone-trolls' Glade parece um lugar perdido em meio a floresta. Um ponto que não necessariamente o jogador espera encontrar com certeza, como as cidades de Bree e Edoras. Assim, encontrar os trolls faz o jogador lembrar, como a Frodo e seus amigos, que o lugar em que estão a andar, e todo o universo de Arda, tem um passado histórico.

5.3 Uma possível maldição lançada por Tom Bombadil

Fruta D'ouro não é a única *river-maid* descrita nas obras de Tolkien, há também sua mãe. Em português, a tradução deu a entender que ela tinha um pai ao dizer que a personagem era “filha do rio”. Na verdade, o escritor a chamou de filha de “the river-woman”, i. e., filha da mulher-rio. Assim sendo, há na Arda de Tolkien pelo menos duas *river-maids*, Fruta D'ouro e sua mãe. O fato de haver uma mãe para uma filha deixa lacunar a possível existência de outras de seu tipo⁶². Partindo de tal lacuna e de outras questões lacunares mais aparentes na narrativa de *A Sociedade do Anel*, os produtores de *Lotro* criaram histórias paralelas em que outras *river-maids* habitam Arda.

Em Gondor, as Cinco Irmãs, espíritos que protegem os rios Erui, Gilrain, Serni, Celos e Sirith aguardam ajuda do jogador para se manterem unidas e incorruptas perante o poder que se eleva em Mordor. Apesar de não apresentarem parentesco aparente com a esposa de Bombadil, todas vestem o mesmo vestido e possuem a mesma aparência que ela, com exceção das cores dos trajes e dos cabelos.

⁶² Digo *tipo* pois, não há referência na narrativa tolkieniana que indique que se trata de uma raça ou uma forma de existência específica.

De semelhante modo era Naruhel, explicada no jogo como irmã de Fruta D'ouro. Era, pois quando seu *avatar* chega às Terras Ermas buscando por Radagast, o jogador descobre que na região habita um espírito maligno, antes uma *river-maid*, corrompido pelo poder do rei de Angmar. Em Barad Dhorn, localidade criada por *Lotro* a 29.7S, 27.4W, Dannasen, aliado de Radagast, desabafa, em uma missão, sobre a maldição que cai sobre todos que habitam a região próxima a Ost Guruth, mortos ou vivos:

Em épocas passadas, nós fomos amaldiçoados por Iarwain Ben-adar por nossa inação a Red-maid escorregou mais longe da criatura gentil que ela era para a coisa corrupta que ela é agora. Até que ela seja redimida ou removida do mundo, somos amaldiçoados a vagar por esses pântanos, sem esperança de descanso. Mas não temos esperança. Ela é muito poderosa, ou então os homens acreditam. Eu não acredito que seja assim. Preciso encontrar uma maneira de restaurar a determinação dos homens. Preciso encontrar uma maneira de restaurar sua determinação. Um dos Eglain, Hartrím, foi ao lugar onde ela mora. Ele vai buscar itens que foram perdidos quando meus irmãos e eu lutamos contra os Angmarin e Hillmen de Rhudaur: os nossos escudos. Eu acredito que eles ainda são mantidos pelos Hillmen que adoram a Red-maid e os ladrões das estradas que se aliaram a eles. Talvez você procure Hartrím nos arredores de Garth Agarwen e pergunte como seus esforços estão progredindo⁶³. (LOTRO, *Arthedain's Lost Brethren*, 29.7S, 27.4W)

Se o jogador, um dia leitor, lembrar do que Elrond comenta sobre Tom Bombadil, saberá quem é Iarwain Ben-adar:

Mas tinha me esquecido de Bombadil, se é que esse é o mesmo que caminhava nas florestas e colinas há muito tempo, e mesmo naquela época ele era mais velho que os velhos. Nesse tempo, tinha outro nome. Chamavam-no de Iarwain Ben-adar, o mais antigo e sem pai. Mas outros nomes lhe foram dados por vários povos: Forn pelos anões, Orald pelos homens do Norte, e outros nomes além desses. É uma criatura estranha, mas talvez devesse tê-lo chamado para o Conselho. (TOLKIEN. 2001, p. 275-276)

Uma criatura estranha e poderosa. No jogo, Bombadil, segundo o relato de Dannasen, havia sido capaz de amaldiçoar toda aquela gente por terem sido omissos quando se deu o processo de declínio de sua cunhada. Seu poder fica ainda mais misterioso e grandioso, pensando no proposto por Tolkien para o Encantamento na criação de um Mundo Secundário,

⁶³“In ages past, we were cursed by Iarwain Ben-adar for our inaction as the Red-maid slipped further from the gentle creature she was to the corrupt thing she now is. Until she is redeemed or removed from the world, we are cursed to wander these swamps, with no hope of rest. But we have no hope. She is too powerful, or so the men believe. I do not believe this is so. I must find a way to restore the men's resolve. I must find a way to restore their resolve. One of the Eglain, Hartrím, has gone to the place where she dwells. He goes to secure items lost as my brethren and I battled the Angmarin and Hillmen of Rhudaur: our shields. I believe they are still held by the Hillmen who worship the Red-maid and the brigands who have allied themselves with them. Perhaps you would seek Hartrím at the outskirts of Garth Agarwen and ask him how his efforts progress”.

sempre tendo base no fato de que nada nem ninguém, aparentemente, tem capacidade de exercer poder sobre Tom, nem mesmo o Um Anel.



Imagem 33: Naruhel corrompida (29.4S, 23.2W)

A maldição de Iarwain Ben-adar tem um caráter que transpõe a crueldade e opera no limiar do didático. Tendo um dia pedido ajuda ao Senhor da Floresta Velha, e tudo indica que ele seria capaz de ajudar, para derrotar a corrompida Naruhel (**imagem 33**), o povo foi amaldiçoado a com ela conviver. Sem auxílio, suas existências foram atreladas a dela. A maldição também indica que o povo dos arredores de Ost Guruth o conhece e, dessa forma, Tom Bombadil não seria tão recluso quanto aparenta ser na narrativa tolkieniana. Sobre a narrativa, ainda, outra passagem pode ser considerada. Bombadil chega a manifestar uma longa tristeza quanto a perda de alguém, uma jovem bonita. Essa revelação acontece quando ele salva Frodo e os hobbits dos espíritos dos túmulos em Bree-Land e, lá, encontra um broche:

Escolheu para si um pequeno broche, adornado com pedras azuis que tinham muitas nuances, como flores de seda ou como as asas de borboletas azuis. Olhou longamente para a jóia, como se tocado por alguma lembrança, balançando a cabeça, e finalmente dizendo: - Aqui está um brinquedo bonito para Tom e sua bela senhora. Bela era aquela que usou isto há muito tempo sobre o ombro. Agora Fruta d'Ouro vai usá-lo e não a esqueceremos! (TOLKIEN, 2001, 149-150)

A partir da costura proposta pelos desenvolvedores, os jogadores, antes leitores, podem interpretar que Bombadil se lembrava de Naruhel ao olhar aquele broche. Um ponto que agrega maior veracidade ao enredo sugerido, em *Lotro*, para as Terras Ermas.

5.4 O livro de Mazarbul: passado histórico de Arda revisitado

Criada por Eru e agraciada pelos Valar, Arda se fez e foi testemunha de todos os acontecimentos protagonizados por aqueles que nela habitaram. Em *Lotro*, contação de histórias nas estalagens, relatos de NPCs e ruínas espalhadas pelas regiões marcam a existência de uma História, de um passado.

Para fins do nosso mundo – o Mundo Primário ou, ainda, o mundo do leitor/jogador –, tanto *O Hobbit* quanto *O Senhor dos Anéis* são livros, são literatura e são histórias ficcionais. Para fins de Arda – o Mundo Secundário ou, ainda, o mundo dos personagens e, em *Lotro*, dos *avatars* –, ambos são histórias que se encontram no Livro Vermelho escrito por Bilbo e Frodo e, posteriormente, pela família Gamgee. Dentro daquele mundo, o Livro Vermelho apresenta-se como uma literatura que, transmitida além de fronteiras geopolíticas, expressa “desejos, medos e sentimentos de nações e contém significância histórica e cultural”⁶⁴.

Em sua veracidade, Arda não possui apenas um livro, uma única literatura. Ao longo de sua narrativa, J. R. R. Tolkien expressa inúmeras vezes estar ciente, a partir de seus personagens, de que havia mais exemplares literários espalhados por aquele mundo. Grandes livros sobre grandes épocas. Aqui, pretendo lembrar o livro de Mazarbul. Um livro (Mazarbul) dentro de um livro (*O Senhor dos Anéis*) dentro de um livro (O Livro Vermelho).

Quando Gandalf insiste em adentrar a majestosa cidade de Durin, Gimli, o único anão da comitiva, adverte sobre os perigos que poderiam vir a ser encontrados em Moria. Khazad-dûm, como chamada entre os anões, há muito, desde a morte de seu último rei, Durin VI, pairava em ruínas. É assim que o jogador irá desbravá-la.

Em *O Senhor dos Anéis*, ficamos sabendo que Balin, anão com quem construímos uma longa amizade em *O Hobbit*, havia tentado retomar a cidade de Khazad-dûm em uma pequena expedição:

Glóin suspirou. - Moria! Moria! Maravilha do Mundo do Norte. Cavamos muito fundo ali, e acordamos o medo inominável. Por muito tempo, aquelas vastas mansões tinham permanecido vazias, desde que os filhos de Durin fugiram. Mas agora falávamos de tudo aquilo com saudade outra vez e, apesar disso, com medo. Nenhum anão tinha ousado ultrapassar as portas de Khazad-dûm durante a vida de vários reis, a não ser Thrór, e ele morreu. Finalmente, entretanto, Balin escutou os rumores e resolveu ir; e embora Dáin relutasse em consenti-lo, Balin levou consigo Ori e Óin, e muitos outros de nosso povo, rumando para o Sul - isso foi há mais de trinta anos. Por um tempo, tivemos notícias e tudo parecia bem: mensagens contavam que eles haviam

⁶⁴ Explicação do filósofo Robert Arp (2013) sobre o que a literatura é em suas bases primárias, em um livro que reúne ideias que mudaram a forma de pensar do ser humano ao longo dos séculos.

entrado em Moria, e uma grande obra começava lá. Depois, fez-se silêncio, e nenhuma palavra veio de Moria desde então. (TOLKIEN, 2001, p. 249-250)

Quando a comitiva de Frodo adentra a cidade, descobre que ela ainda se encontra em ruínas, nem uma obra de recuperação era visível e apenas, aparentemente, o silêncio habitava por lá. Ao chegarem à Câmara de Mazarbul descobrem o túmulo de Balin, e próximo a ele, um livro escrito por muitas mãos com registro da expedição dos anões para a retomada de Moria. O livro estava quase destruído, queimado e com muitas manchas de sangue, mas algumas de suas páginas ainda podiam ser lidas. Antes de a comitiva de Frodo ser atacada pelos orcs e pelo Balrog, Gandalf destina o livro a Gimli como missão de um dia ser entregue ao rei de Erebor, Dáin.

Em *Lotro*, preocupados com a falta de notícias de Balin, uma expedição de anões é enviada para Moria a fim de apurar os fatos. A expedição chega à porta oeste de Moria após a luta de Gandalf com o Balrog. É nessa mesma época que o *avatar* do jogador também chegará à região. Destinado a compreender os caminhos percorridos pelo portador do Um Anel, o jogador tem por missão ajudar a expedição de anões a desvendar os segredos das minas e a retomá-la dos orcs. Brogur, um dos líderes da expedição, mostra-se confiante de que os anões conseguirão retomar Moria e desvendar o que teria ocorrido com Balin. O anão fala ao jogador dos vários grupos enviados para explorar o reino de Durin: “agora é verdadeiramente a vez dos anões! Como é ridículo que tenhamos medo de que alguma maldição possa estar sobre Moria depois de todos esses anos. Se tivéssemos retornado antes, Moria poderia já ser próspera! O que está feito está feito. Estamos aqui agora (...)”⁶⁵ (LOTRO, *An Overzealous Explorer*, (6.5S, 105.4W)).

Quando a Câmara de Mazarbul é encontrada, ela está repleta de destroços. Em meio aos destroços, no entanto, o livro de Mazarbul é encontrado (**imagem 34**). Há de se presumir que, apesar dele ter sido entregue a Gimli, em virtude da investida dos orcs contra a sociedade do anel, o livro permaneceu em Moria.

⁶⁵ “The time of the dwarves is truly at hand! How ludicrous we were to fear that some curse might lie upon Moria after all these years. Had we returned before now, Moria might be thriving already! What's done is done. We are here now (...).”



Imagem 34: Chamber of Mazarbul (4.7S, 105.2W)

Cabe então a Bósi decifrar as últimas palavras escritas no livro:

Eu terminei de ler o Livro de Mazarbul. Os anões da expedição de Balin chegaram a um fim terrível. Vou contar a você a história de seus últimos dias. Vai causar-me dor falar sobre isso, mas espero que revelar a verdade sobre a empreitada de Balin irá impedir que este destino terrível também nos aconteça. Fale comigo quando estiver pronto para ouvir a história dessa empreitada⁶⁶. (LOTRO, *We Cannot Get Out*, (5.1S, 112.1W))

Ao consentir em ouvir a história da desastrosa expedição de Balin, o jogador é transportado para dentro das memórias contidas no livro de Mazarbul e se vê, então, na pele do Capitão Ori, não mais na de seu *avatar*. É como Capitão Ori, no ano de 2994 da Terceira Era, que o jogador irá desbravar a *instance* que se abre para reproduzir os últimos acontecimentos antes da morte dos anões:

Infelizmente Balin filho de Fundin acreditava que poderia recuperar Moria com uma pequena força. Como a sociedade do anel aprendeu, o número de orcs e o poder da ruína de Durin não poderia ser facilmente desviado...

Frár: “Capitão Ori, você chegou finalmente! Eu temia que seríamos esmagados antes de você chegar, mas com sua força ainda podemos recuar os Orcs! Oh, que Balin ainda estivesse vivo! Precisamos de sua liderança (...)”

Náli: “As coisas não estão bem, capitão! Não há fim para as criaturas - para cada orc que nós matamos, mais dois surgem da escuridão! (...)”

Thíli: “Temos que tirá-lo daqui, capitão Ori! Devemos recuar para o Vigésimo Primeiro Salão e esperar que possamos segura-los lá! (...) Vamos recuar para a Câmara de Mazarbul, e esperar fazer o que podemos! Lá nós podemos durar o suficiente para fazê-los sentir a picada de nossos machados e ouvir nossos gritos de batalha! (...)”

Agora que tudo se resume a isso, capitão, lamento que nosso retorno a Moria tenha sido tão breve e tão cheio de tristeza. Balin estava errado em nos conduzir aqui, e

⁶⁶ “I have finished reading the Book of Mazarbul. The dwarves of Balin's expedition came to a terrible end indeed. I will tell you the story of their final days. It will cause me pain to speak of it, but I hope that revealing the truth about Balin's company will prevent this dire fate from befalling us as well. Speak to me when you are ready to hear the tale of that company”.

esperar que qualquer maldição que paira sobre esses salões tivesse sido abrandada? É tarde demais para perguntar tais coisas, mas eu não desejo que essa viagem esperançosa chegue a tal fim, para ser esquecida para sempre, para vir nada. (...) Capitão Ori, peço-lhe: termine de escrever a nossa história no livro onde tais coisas são gravadas. Lá está, no túmulo que erguemos para o Senhor Balin; foi iniciado por outros, mas eu gostaria que você terminasse. Eu não quero que nosso destino seja esquecido!”⁶⁷. (LOTRO, *We Cannot Get Out*, (5.1S, 112.1W))

A última ação do jogador como Ori é escrever no livro. Enquanto Ori escreve, aparece, na tela do jogador, uma mensagem em azul que diz “only words will remain”, ou seja, “apenas as palavras vão perdurar” (**imagem 35**).



Imagem 35: Chamber of Mazarbul (4.7S, 105.2W)

Com o fim da história, o jogador é transportado de volta para seu presente e de volta para o corpo de seu *avatar*. Bósi lamenta o fim dos anões que acompanharam Balin. Conhecendo o passado, caberá, a partir deste momento, ao jogador encontrar um modo de sobreviver ao ataque dos orcs de Moria que se sucederá inevitavelmente.

⁶⁷ “Alas that Balin son of Fundin believed he could reclaim Moria with but a small force. As the Company of the Ring learned, the numbers of the Orcs and the might of Durin's Bane could not easily be turned aside....

Frár: “Captain Ori, you have arrived at last! I feared we would be overwhelmed before you arrived, but with your strength we may yet push back the Orcs! O, that Balin was still alive! We have need of his leadership; against this horde of Orcs we must move with one mind, or we will not survive the fall of evening! (...)”

Náli: “Things are not well, Captain! There is no end to the creatures -- for every Orc we cleave, two more spring from the darkness! (...)”

Thíli: “We have to get you out of here, Captain Ori! We must retreat to the Twenty-first Hall and hope that we can hold them off there! (...) We will retreat to the Chamber of Mazarbul, and make what stand we may! There we may last long enough to make them feel the sting of our axes and hearken our battle-cries! (...) Now that it comes down to it, Captain, I grieve that our return to Moria has been so brief, and so full of sorrow. Was Balin wrong to lead us here, and to expect that whatever curse lay upon these halls had been lifted? It is too late now to ask such things, but I would not have this hopeful journey come to such an end, to be forgotten forever, to come to nothing. (...) Captain Ori, I beg you: finish writing our account in the book where such things are recorded. There it is, on the tomb we erected for Lord Balin; it was begun by others, but I would have you finish it. I do not want our fate to be forgotten!”

No processo de remediação analisado, o diálogo entre *O Senhor dos Anéis*, focalizado em *A Sociedade do Anel*, e *The Lord of the Rings Online*, focalizado em Eriador, constitui-se na transposição do Mundo Secundário, que é Arda, tal qual fora descrito para além dos bornes linguísticos abrindo uma “passagem”⁶⁸, um livre trânsito entre as mídias. O diálogo está para além da apropriação de um enredo. *Lotro* remedia a estrutura de Arda em toda sua biosfera e estrutura histórica, assim como cria, nas lacunas deixadas por J. R. R. Tolkien, suas próprias estruturas, lugares, histórias e narrativas. Quanto às narrativas, elas coabitam com as tolkienianas tanto quanto com as criadas pelos jogadores para si próprios, tecendo, assim, uma longa e ininterrupta ficção interativa.

A obra de John Tolkien não se modifica quanto ao texto. Naruhel, e. g., jamais poderá ser interpretada como uma realidade dentro da narrativa de *O Senhor dos Anéis*, mas como agente que se agrega ao diálogo das mídias. O que pode vir a modificar é o diálogo que o leitor, então jogador, terá com a literatura de origem após vivenciar seu mundo a partir de um novo modo de interação.

A seguir, inicia-se o terceiro e último bloco deste texto. Nele, abordo as consequências da interatividade para o diálogo entre literatura e videogame, trazendo algumas observações teóricas sobre o comportamento de cada uma das mídias com relação a aspectos narrativos. Logo, me detenho às questões estruturais intermediáticas essenciais a ambas as mídias no que se refere aos gêneros trabalhados.

⁶⁸ Aqui, faço referência à *passagem* como ocorrência da transferência de determinado objeto literário para além da literatura como descrito por Van Tieghem (1931).

INTERATIVIDADE

6. FICÇÃO INTERATIVA: QUANDO O JOGADOR PASSA A INTERFERIR NOS ACONTECIMENTOS DAQUELE MUNDO

Videogames são, assim como outros tipos de jogos, essencialmente interativos. O leitor, ao se tornar jogador, tem o poder de tecer a história de sua personagem e interferir na narrativa de *O Senhor dos Anéis*. O jogador projeta-se para dentro de um mundo virtual e tem em sua personagem (*avatar*, na linguagem dos programadores) a extensão de seu ser, a partir da resposta a estímulos psicossomáticos e audiovisuais. Em nível neurológico, o estímulo psicossomático “nos permite sentir nosso próprio corpo estendendo-se para o ambiente virtual através de uma espécie de uso da ferramenta virtual” e o estímulo audiovisual “ativa nosso próprio sistema motor como uma resposta aos sistemas motores observados”⁶⁹ (GREGERSEN; GRODAL, 2009, p. 69). Há um processo de “encarnação ou personificação”, pois, “quando o jogador move seu corpo, o *avatar* se move de forma correspondente. O polegar pressiona a tecla e o *avatar* caminha (...). Minhas ações no mundo natural se estendem para um espaço virtual (...). A interatividade nos jogos exhibe o mesmo ritmo do estável e precário, e é essa necessidade que dá espaço para a intenção do autor”⁷⁰ (DEEN, 2011, fonte digital).

Essa “personificação” em massa dos jogadores para dentro de um ambiente digital, um mundo virtual, faz com que possam ser desenvolvidos, segundo Souvik Mukherjee (2015), relacionamentos de caráter complexos entre os jogadores, enquanto as ações do jogo estão sendo executadas. Formam-se conexões de grupos de jogadores “que colaboram e formam uma assembleia deleuzoguattariana”, ou seja, um labirinto rizomático de múltiplas conexões que

⁶⁹ “one allows us to feel our own body extending into the virtual environment through a kind of virtual tool-use, the other activates our own motor system as a response to observed motor systems”.

⁷⁰ “when the player moves their body and an avatar moves in a corresponding way. The thumb pushes forward and the avatar walks (...). My actions in the natural world extend into a virtual space. (...) Interactivity in games exhibit the same rhythm of the stable and precarious and it is this need that allows room for authorial intent”.

dialogam com “o contexto narrativo principal, a massa de narrativas subsidiárias nos fóruns do software e os *gameplays* individuais e coletivos” (MUKHERJEE, 2015, p.101).

Para exemplificar, o contexto narrativo principal a que Mukherjee se refere é a narrativa de fundo, a que sustenta aquele mundo e a ação das personagens. No caso de *Lotro*, o contexto narrativo seria a iminência de uma guerra contra Mordor. Nesse sentido, o contexto narrativo de *Lotro* é externo a sua mídia, sendo uma remediação proveniente da literatura. Já as narrativas subsidiárias, que podem ser entendidas como as narrativas construídas e expressas pelos próprios jogadores, e as narrativas que surgem do próprio ato de jogar, são propriedades exclusivas da mídia videointerativa.

Dessa forma, “os estudiosos afirmam, em geral, que a interatividade e o jogo tornam os videogames únicos”⁷¹ (SHAW, 2010, p. 4). Por tal motivo, a seguir, tratarei da questão da interatividade e como ela influencia o diálogo ente mídia videointerativa e literatura em meu *corpus* de análise.

6.1 LOTRO: QUESTÕES DE INTERATIVIDADE E DE NARRATIVA

Ao longo do texto, venho tratando de *Lotro* como uma ficção interativa e, neste momento, irei esclarecer o que essa nomenclatura significa, buscando sanar as dúvidas que tenham, por ventura, sido criadas. Ficção interativa, na qual jogos de *Massively Multiplayer Online Role-playing Games* se estruturam, é uma tentativa de combinar jogos e narrativas. A mistura, segundo Juul (1998), “soa extremamente atraente, e é geralmente descrita como o melhor dos dois mundos, onde o leitor/jogador, profundamente concentrado, pode participar de uma história que se desenrola em padrões novos e cada vez mais interessantes”⁷². Porém, ficção interativa não é uma narrativa, mas um conjunto de narrativas que se associam e sem mantêm por meio da interatividade do jogador com a mídia, sua estrutura e seu conteúdo. Quando o espectador vai assistir a um filme que se propôs adaptar um livro, o espectador, mesmo que não tenha sido leitor, consegue depreender do filme a narrativa do livro, mesmo que modificada. O conteúdo da narrativa está lá. Ao assistir a trilogia do *Senhor dos Anéis*, o espectador consegue depreender a história do livro. Ao jogar *Lotro*, não. *Massively Multiplayers Online Role-playing Games* não operam por adaptação, não visam a adaptar um enredo – isso é secundário –, mas

⁷¹ “Scholars generally assert that interactivity and play make videogames unique”.

⁷² “This combination sounds extremely attractive, and it is usually described as the best of both worlds, where the reader/player deeply concentrated can participate in a story that unfolds in new and ever more interesting patterns”. JUUL, 1998.

trazer o jogador para dentro de um mundo e dar a ele o poder de escolhas quanto à criação de sua própria narrativa. É, por isso, que Juul (2015), em uma crítica teórica interativa⁷³, ressalta que aquele que quiser pesquisar e estudar jogos de videogame precisa se desligar da visão unilateral proposta pelas teorias voltadas para o cinema. Jesper Juul (1998) ressalta dois pontos de diferença entre jogos e narrativas: **sequência** e **tempo**. Aqui, trago esses pontos e tento exemplificá-los a partir do meu *corpus*.

6.1.1 Sequência

The Lord of The Rings Online, da mesma forma que outros *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*, não é linear, tendo mais de um caminho possível a ser seguido. Assim, difere-se da literatura, cuja narrativa conjura uma acepção de eventos em cadeia que levam um ao outro até que se atinja um destino, por permitir diferentes sequências e não um único objetivo ou um fim determinado, apenas objetivos gerais como ajudar a salvar a Terra Média. Durante o processo de criação literário, de uma narrativa, o autor decide o modo como irá conduzi-la:

A mais natural é a em que a narrativa é feita em primeira pessoa. Um homem ou mulher conta uma história: os fatos que viu, as palavras que ouviu, as pessoas que conheceu, as ideias que lhe passaram pela cabeça, os sentimentos que experimentou e as emoções que, por sinais exteriores ou por intuição julgou que os outros sentiram. A técnica mais usada é a da terceira pessoa. O autor narra os acontecimentos dum ângulo demiúrgico, isto é, tudo vê e tudo sabe; como o Diablo-Rengo da lenda, destelha todas as casas e todas as consciências encontra-se em todas as partes e lê todos os pensamentos. É um método convencional, sim, mas que nos permite uma grande liberdade. Estamos lendo ao mesmo tempo os pensamentos de Romeu e Julieta. Penetramos nos sonhos do patrão, que dorme, na mente da patroa, que está com insônia, e no mesmo momento sabemos descrever os desejos e os anseios da criada, que conversa à porta com o guarda-civil. (VERISSÍMO, 1999, p.13)

Na literatura, personagens e leitor estão desassociados. O usuário lê o enredo e, a partir de sua leitura, desvenda as personagens, mas o leitor em si não é uma personagem da narrativa. O leitor não está previsto dentro do texto. O leitor não controla as personagens nem o texto, é o narrador quem discerne as informações que serão passadas ao leitor.

Em um MMO, o usuário se delinea dentro da mídia como uma personagem. Em *The Lord of the Rings Online*, por exemplo, não há narrador em terceira pessoa. No cinema, por

⁷³ Intitulada por *Game Liberation* e disponível em <http://www.jesperjuul.net/gameliberation/>.

vezes, dizemos que o narrador é a câmera, mas, no videogame, mesmo a câmera é controlada pelo jogador. Dessa forma, o narrador se multiplica. Há apenas a narração em primeira pessoa: os *avatars* atuam como personagens que contam suas próprias histórias e as histórias do mundo são relatadas, como dito na citação de Erico Veríssimo, por uma personagem, um *Non-player Character*, que conta “os fatos que viu, as palavras que ouviu, as pessoas que conheceu” etc., sempre que o jogador estiver disposto a com eles conversar. Por vezes, é possível, ainda, perguntar-lhes diretamente quem são e se acreditam que sairão vitoriosos da batalha que se aproxima.

A ficção interativa de *Lotro* segue em direção a Mordor, como Frodo, porém explora as múltiplas possibilidades de lá se chegar descritas por Tolkien. Dá possibilidades de escolha ao jogador ao dividir-se por regiões e não capítulos. Logo após o jogador criar sua personagem, no painel de criação, ela é posta em uma *instance*, que ensina os conceitos básicos da interface: movimento, ataque, saque, coleta de pontos de experiência, como vestir armaduras etc. Esta primeira *instance* é chamada no jogo, como dito anteriormente, de prólogo. O prólogo tem a mesma sequência explicativa para todas as raças, mas cada raça enfrentará um enredo diferente de acordo com a forma como dialoga com a narrativa de *O Senhor dos Anéis*. Anões e elfos começam em Ered Luin; os hobbits começam no Shire, mas logo são mandados para Bree-land, onde a raça dos homens começa; muito parecido com os *beornings* que, apesar de começarem nas proximidades do rio Anduin, logo são enviados para Bree.

Após o prólogo, o jogador sai da *instance*, mas ainda é retido em pequenas áreas dentro do mundo para completar uma série de *epic quests* introdutórias a fim de lembrar questões básicas acerca da narrativa de Tolkien, acostumar-se com o jogo, ganhar habilidades e ganhar níveis de experiência, os chamados *levels*. Para ganhar *levels*, o jogador precisa adquirir *pontos de experiência*. Basicamente tudo no jogo dá ao jogador esses pontos (que podem variar de acordo com o seu nível de experiência e o grau de dificuldade em obter os pontos) como: terminar *instances*, terminar *quests*, derrotar inimigos etc.

Tendo terminado as *epic quests* introdutórias, o jogador está livre para caminhar no mundo e não há uma sequência correta a ser seguida, há inúmeras possibilidades e é ele quem escolhe se deverá partir ou ficar e qual caminho seguirá em direção a Mordor. Para seguir, no entanto, a personagem do jogador precisa atingir níveis de experiência corretos para ser capaz de lidar com os perigos das novas terras.

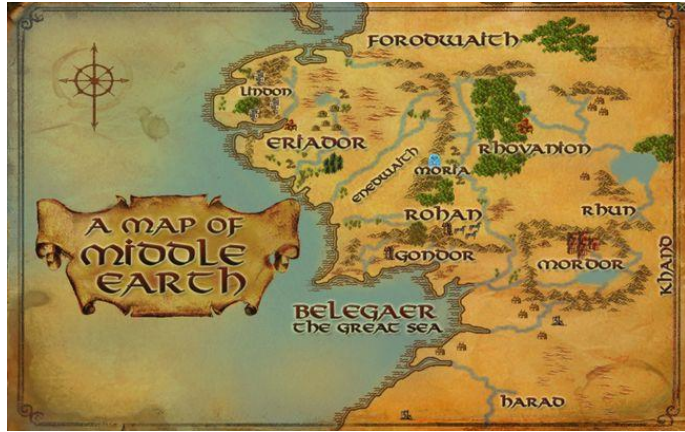


Imagem 36: A Map of Middle Earth (LOTRO)



Imagem 37: Eriador (LOTRO)



Imagem 38: Rhovanið (LOTRO)



Imagem 39: Gondor (LOTRO)

A **imagem 38** mostra o mapa da Terra-Média como consta no jogo, as **imagens 37, 38** e **39** mostram suas três segmentações disponíveis até o momento (sem Mordor), e a seguir apresento uma tabela com as segmentações de cada região (os *quest packs*) e seus respectivos níveis.

Tabela 1 – Os Mapas de *Lotro* e seus respectivos níveis

Eriador		Rhovanion		Gondor	
Sub-região	Level	Sub-região	Level	Sub-região	Level
Bree-land	1-30	Vales of Anduin	1-5	Western Gondor	95-100
Ered Luin	1-15	Moria	51-60	The Dead Marshes	100
The Shire	1-15	Lothlórien	60	Central Gondor	100
The Lone-lands	20-35	Mirkwood	61-65	Eastern Gondor	100
The North Downs	24-32	The Great River	70-75	Osgiliath	100
Evendim	30-40	East Rohan	75-85	Minas Tirith	100
The Trollshaws	35-40	Wildernore	85	Old Anórien	100
The Misty Mountains	40-45	West Rohan	85-95	Far Anórien	100-105
Angmar	40-50				
Forochel	44-50				
Eregion	48-53				
Enedwaith	61-65				
Dunland	65-75				
Gap of Rohan	73-74				
Nan Curunir	72-75				
Ettenmoors	105				

Fonte: tabela criada com base nos mapas *ingame*⁷⁴

Ao trazer os mapas e a tabela acima, tive a intenção de esclarecer o “livre arbítrio” dado ao jogador. Os mapas mostram as regiões, como se dispõem e quais os possíveis caminhos entre

⁷⁴ A tabela apresenta os mapas que foram lançados até o *update* 18, em 2016.

elas, criados por Tolkien. Como pode ser visto na tabela, a lógica de que o jogador deve passar de uma região X a uma outra região vizinha X+1 não opera em *Lotro*. Como mostra a **imagem 37**, as regiões de Trollshaws e Eregion são vizinhas, mas a primeira tem missões que regulam entre os níveis 35-40 e a segunda entre os níveis 48-53. Muito provavelmente, ao chegar em Eregion, a personagem do jogador com nível 40 será facilmente derrotado por qualquer inimigo que se apresente. O ideal seria se dirigir a The Misty Mountains ou a Angmar. Se irá para uma ou para outra ou se tentará ganhar níveis fazendo outras atividades, como *instances*, para ir direto para Eregion, cabe ao jogador decidir. Maior poder de decisão, ainda, tem o jogador cuja personagem atingiu o nível 100⁷⁵ que pode decidir entre as sete regiões já recriadas pelos desenvolvedores em Gondor.

Por mais interativas que outras mídias sejam consideradas, a mídia videointerativa, até o momento, é a única a permitir que obra, autores e usuários coabitem. Mesmo a quebra de quarta parede não permite o mesmo potencial de interatividade pois, a quebra não necessariamente, no caso do teatro, é um convite para que toda plateia suba ao palco com os atores ou, no caso do cinema, um convite para que os espectadores entrem para dentro do filme de modo a modificá-lo. Na narrativa, os eventos ocorrem em uma sequência pré-delimitada.

Sobre a sequência narrativa, Roland Barthes afirma que o fio condutor da narrativa é exatamente os efeitos de consecução e consequência, o que acaba de ser lido na narrativa é decorrência do anterior e referência do que está por vir (1977, p. 94). Cada missão executada, é uma narrativa, logo, *Lotro* possui inúmeras narrativas. As missões disponíveis, tanto *quests* quanto *instances*, são como disciplinas em uma grade curricular em que elas não estão necessariamente vinculadas umas as outras ou apresentam o mesmo pré-requisito. O jogador pode estar muito adiantado numa missão e recém ter começado outras⁷⁶.

Juul (1998) explica, a partir da afirmação de Barthes a que me referi no parágrafo acima, que a sequência da narrativa – de decorrência e referência – importa tanto para a narrativa quanto para sua traduzibilidade (*translatability*) para outras mídias, quando são realizadas sequências fixas:

⁷⁵ Por alguns anos o *level* 100 ficou sendo o *level cap*, ou seja, o nível mais alto que um jogador podia atingir de experiência. Ao chegar ao *level* 100, a personagem parava de ganhar nível, mas as missões continuavam e ficavam sempre mais difíceis. Para conseguir cumprir essas missões, caminhando cada vez mais em direção a Mordor, o jogador precisava comprar de outros jogadores, ganhar como prêmio em *instances* cumpridas, e/ou produzir melhores armas e armaduras.

⁷⁶ O número de *quests* que o jogador pode se inscrever concomitantemente é de quarenta e nove, mas só uma *instance* pode ser realizada por vez.

Enquanto você pode reconhecer, identificar *Sherlock Holmes* ou *Hunger*, de Knut Hamsun, entre romances e filmes, você claramente não pode deduzir a história de *Star Wars* a partir de *Star Wars the game*. Ao contrário da sequência fixa da narrativa, jogos parecem basear-se na relativa liberdade do jogador, na possibilidade dos jogadores de influenciar o curso da ação⁷⁷. (JUUL, 1998, fonte digital)

A partir do exemplo que Juul seleciona, fica claro que a traduzibilidade a que ele se refere é do diálogo da mídia videointerativa com o cinema, modo filme, mas talvez possa ser pensada ainda para outras mídias. Fica clara também a questão da adaptação possível entre literatura e cinema nos exemplos de *Sherlock Holmes* e *Hunger* e como ela se difere quando o processo envolve a questão da interatividade. A adaptação entre literatura e cinema, com relação ao enredo, ocorre comumente por ambos serem narrativas, dessarte,

(...) representam séries ligadas de situações e eventos e concordam ainda que essas sequências podem ser expandidas ou resumidas, que podem ser combinadas com outras sequências de maneiras especificáveis como conjunção, incorporação ou alternância, E que podem ser extraídas de sequências maiores⁷⁸. (PRINCE, 2016, p.12)

Então, ambas as mídias, quando narrativas, ocorrem nas relações dinâmicas entre o dizer/ler e o que é contado. A sequência “é assimilada à questão mais ampla da intersequencialidade” (PIER, 2016, p. 24).

Na trilogia de *O Senhor dos Anéis*, o leitor é guiado, através dos capítulos, por um narrador que, não tão engraçado quanto o de *O Hobbit* nem tão espirituoso nem tão circunspecto quanto o de *O Silmarillion*, relata os acontecimentos da jornada de regresso do Um Anel a Orodruin, a Montanha da Perdição. O leitor aprende o que o narrador conhece acerca dos fatos ocorridos e, portanto, tem ampla visão dos feitos das personagens. É possível acompanhar o que ocorre a todos os membros da sociedade do anel, mesmo quando, após a morte de Boromir, ela se desfaz em grupos que rumam para diferentes localidades. Já o jogador só tem acesso ao que ele vivencia e às informações que ele mesmo colhe ao interagir com os NPCs.

⁷⁷ “While you can recognize, say *Sherlock Holmes* or Knut Hamsun's *Hunger* between novels and movies, you clearly can't deduct the story of *Star Wars* from *Star Wars the game*. Unlike the fixed sequence of the narrative, Games seem to be based upon the relative freedom of the player, on the players' possibility of influencing the course of action”.

⁷⁸ “ (...) represent linked series of situations and events and further agree that these sequences can be expanded or summarized, that they can be combined with other sequences in specifiable ways such as conjunction, embedding, or alternation, and that they can be extracted from larger sequences”.

6.1.2 Tempo

Pode ser pensado um número significativo de diferenças temporais entre jogos de videogame e narrativas. Para mim, a primeira delas é o fato de a narrativa ter um começo e um fim, mesmo que o fim esteja em aberto e que o começo não seja o real começo de um enredo, para o caso das narrativas que começam *in media res*. A narrativa começa e acaba, mesmo que para a personagem o final seja uma metáfora para um início, um recomeço, como, para citar um exemplo externo à obra de Tolkien, em *O Diário da Queda*, de Michel Laub, em que, ao final, o leitor descobre que uma nova vida se apresenta para o narrador com a chegada de um filho.

Considerando a narrativa em sua temporalidade característica, Christian Metz argumenta ser ela uma “sequencia duplamente temporal” pois,

(...) há o tempo das coisas contadas e o tempo em que são contadas (o tempo do significante e o tempo do significado). Essa dualidade não apenas condensa todas as possíveis distorções temporais que são usuais em narrativas (três anos da vida de um herói resumidos em duas frases de um romance ou em alguns *shots* de uma montagem “frequentativa” em um filme, etc.). Fundamentalmente, isso nos convida a considerar que uma das funções da narrativa é inventar um esquema de tempo em termos de outro regime de tempo⁷⁹. (METZ, 1991, p. 18)

Há, na citação de Metz, uma oposição ao tempo do discurso e o tempo do enredo, que, por sua vez, coexistem. Na literatura, o tempo se apresenta como “uma riqueza de que se pode dispor com prodigalidade e indiferença: não se trata de chegar primeiro a um limite preestabelecido; ao contrário, a economia de tempo é uma coisa boa, porque quanto mais tempo economizamos, mais tempo poderemos perder” (CALVINO, 1990, 61). O leitor não anseia atingir metas durante o seu processo de leitura, o jogador sim. O jogador sempre tem um lugar onde ir, alguém com quem falar, um inimigo para derrotar.

Juul lembra que ao ler um romance, o leitor edifica um enredo a partir do discurso que lhe é exposto, a maioria em ordem não-cronológica: “Parte da estrutura tradicional do romance

⁷⁹ “(...) A doubly temporal sequence (...): there is the time of the thing told and the time of the telling (the time of the significate and the time of the signifier). This duality not only renders possible all the temporal distortions that are commonplace in narratives (three years of the hero's life summed up in two sentences of a novel or in a few shots of a "frequentative" montage in film, etc.). More basically, it invites us to consider that one of the functions of narrative is to invent one time scheme in terms of another time scheme”.

é uma narrativa contando eventos que aconteceram previamente. Então, há o tempo do narrado, o tempo da narração e o tempo da leitura”⁸⁰ (JUUL, 1998, fonte digital).

De todos os modos, tipos e estilos que se possa pensar para começos e fins de narrativas, a dinâmica se opõe à dinâmica de um mundo em que o próprio usuário desenvolve sua narrativa, como narrador e protagonista, a partir de suas escolhas, ao passo que convive com outros usuários sendo para eles um colaborador, um coadjuvante.

No capítulo A Mídia Videointerativa, ao fazer uma retomada histórica de alguns gêneros de videogame até a criação dos *Massively Multiplayer Role-Playing Online Games*, falei brevemente que o gênero surge da união de jogos de *Role-Playing* com jogos que possibilitam a interação simultânea de outros vários jogadores. Durante toda a dissertação, venho buscando formalizar a ideia de que esses jogos de videogame são universos amplamente desenvolvidos e multifários. Nas palavras de Helena Cole e Mark D. Griffiths, MMOs “são universos multiplayer totalmente desenvolvidos com um mundo visual e auditivo avançado e detalhado no qual os jogadores criam uma personagem personalizada”; desse modo, eles “fornecem a única configuração na qual milhões de usuários voluntariamente mergulham em um ambiente virtual gráfico e interagem diariamente uns com os outros através de *avatars*”⁸¹ (COLE; GRIFFITHS, 2007, p. 575-576). Essa interação entre usuários e dos usuários com o *software* torna a percepção do tempo complexa em MMOs. A seguir, tratarei de algumas peculiaridades temporais que se encontram especificamente em *The Lord of the Rings Online* em comparação a obra de J. R. R. Tolkien.

a) A hora do dia e os dias do ano

O jogador tem o seu tempo real, o tempo que ele como pessoa está vivenciando na sua rotina diária. Ao interagir com outros jogadores como a pessoa real que é, e não ao interpretar o papel de sua personagem, ele interage com pessoas que estão em todos os pontos do globo terrestre que têm, por sua vez, seu próprio tempo real, ou seja, seu próprio fuso horário e sua própria rotina. O jogo também tem seu fuso horário, chamado de *game time*, e o jogador verá Anar (o sol) e Isil (a lua) circularem pelo céu de Arda diversas vezes, enquanto estiver jogando.

⁸⁰ “Part of the traditional novel-format is a narrator recounting previously happened events. So we get time of the narrated, time of the narration and time of the reading”.

⁸¹ “*Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (...) are fully developed multiplayer universes with an advanced and detailed visual and auditory world in which players create an individualistic character. MMORPGs provide the only setting in which millions of users voluntarily immerse themselves in a graphical virtual environment and interact with each other through avatars on a daily basis”.

O dia, segundo o *game time* de *Lotro*, dura 3 horas e 6 minutos do tempo real do jogador, cabendo à luz do dia 1 hora 42 minutos e 20 segundos e à luz da noite 1 hora 23 minutos e 40 segundos (**imagens 40 e 41**).



Imagem 40: Isil na noite de *Lotro*



Imagem 41: Anar no dia de *Lotro*

Nem John Tolkien fora tão preciso, não há relatos sobre quantas horas há em um dia em Arda, apenas, em *O Silmarillion*, o relato da criação de Isil e Anar e como Varda ensaiou seus movimentos. Ela

(...) concedeu um período no qual o mundo ainda tivesse sombra e penumbra. Anar descansaria algum tempo em Valinor, deitado no colo fresco e acolhedor do Mar de Fora (...). Logo, porém, o Sol era arrastado para baixo pelos servos de Ulmo e seguia apressado por baixo da Terra, chegando, assim, invisível, ao leste para ali voltar a subir no firmamento, a fim de que a noite não se prolongasse, e o mal não se espalhasse à luz da Lua. (...) À medida que Arien seguia por baixo da Terra e se aproximava do leste, o fulgor desbotava, e Valinor ficava às escuras. (...) Varda ordenou que a Lua se movimentasse da mesma forma e que, passando por baixo da Terra, nascesse no leste, mas somente depois que o Sol tivesse descido do céu(...) (TOLKIEN, 2015, p. 118-119).

Pela similitude que o movimento de Isil e Anar tem com o movimento solar e lunar terrestre ou mesmo pela ocultação de informações em *O Hobbit* e *O Senhor dos Anéis*, é provável que o leitor interprete a contagem de horas de um dia em Arda como a contagem de horas de um dia na Terra. Na narrativa, é a partir das idas e vindas de Anar, que os Valar contaram os dias dali “até a Mudança do Mundo”. No jogo, ao contrário da contagem as horas, a contagem dos dias não é tão clara.

b) A contagem dos dias

Dadas as devidas peculiaridades e diferentes nomenclaturas, os calendários da Terra-Média previstos por Tolkien que constam no “Apêndice D” de *O Senhor dos Anéis* – que inclui o Registro do Condado, o Calendário de Imladris e o Registro do Rei (vigente em Númenor, Arnor e Gondor) – possuíam a mesma quantidade de dias para o ano que o calendário Gregoriano. Cada um, no entanto, ajustava as horas sobressalentes retirando ou anexando dias a sua própria maneira. O Registro do Condado era o que mais se assemelhava ao Calendário Gregoriano na contagem de horas sobressalentes, o ano possuía 365 dias, 5 horas, 48 minutos e 46 segundos (TOLKIEN, 2001, p.1169).

Em *Lotro*, como dito anteriormente, mais difícil do que compreender a hora do dia em que se encontra a personagem, é compreender em que dia se está. Um exemplo dessa imprecisão no calendário pode ser observado a partir da carta, uma das formas de comunicação entre jogadores. Em um mundo em que não há *e-mails*, os jogadores devem se dirigir até caixas de correios que estão espalhadas pelas regiões para que as correspondências sejam enviadas, como retrata a **imagem 42**. O correio facilita a comunicação entre os jogadores por permitir que sejam redigidas mensagens longas para um outro jogador ou um grupo de jogadores, que sejam enviadas mensagens para jogadores que estão *offline* e que sejam anexados itens à correspondência. Ao enviar uma carta a outro jogador, o destinatário, se *online*, a recebe instantaneamente, sendo avisado em seu painel, mas, ao se dirigir a uma caixa de correio, percebe que ela indica que a correspondência teria sido enviada há mais de um mês. Mais precisamente 1 mês 1 semana e 5 dias, com na **imagem 43**. Assim, algumas horas do tempo real do jogador podem ser interpretadas como vários dias na Arda virtual.



Imagem 42: Mailbox (LOTRO)



Imagem 43: Detalhe do painel de correspondência

Ainda, se pensarmos nas estações de ano, que *Lotro* obedece tal qual ocorre no hemisfério norte do globo terrestre e que são devidamente marcadas com as chegadas dos respectivos festivais⁸² no jogo, podemos concluir, com base no que indica o painel de correspondência, que o ano possui mais de 365 dias. Isto é, se toda entrada de primavera no hemisfério norte terrestre inicia o festival de primavera em *Lotro* e se toda correspondência enviada em tempo real no mundo do jogador aparece na Arda virtual como tendo sido enviada no mês anterior, o intervalo de uma hora do jogador pode ser considerado trinta dias para seu *avatar* e, assim, há mais meses entre as estações do ano nesse mundo virtual do que há na Terra e, conseqüentemente, na Arda de Tolkien.

⁸² Já mencionei sobre os festivais e como eles funcionam na página 63.

c) Temporalidade acronológica

Outra peculiaridade é que, ao transitar pela Terra Média, a personagem do jogador “viaja no tempo” diversas vezes cada vez que encontra Gandalf e seus companheiros. Frodo, por exemplo, pode ser visto em Rivendell, antes da criação da sociedade do anel; em Lothlórien, após a luta de Gandalf com o Balrog; em East Rohan, antes da morte de Boromir, e em outras futuras localidades (**imagens 44, 45 e 46**). A cada vez que o jogador guiar seu *avatar* a Rivendell, Frodo e Gandalf estarão lá esperando para saber o que o futuro lhes guardou, mesmo que há pouco o jogador o tivesse encontrado em Lothlórien triste pela morte do mago.



Imagem 44: Rivendell (29.6S, 3.3W)



Imagem 45: Cerin Amroth, 15/2 (11.9S, 67.9W)



Imagem 46: Boromir e Frodo - *The Breaking of the Fellowship* (29.9S, 4.8W)

A personagem do jogador também pode ser transportada para o passado ou para o presente a partir das memórias dos NCPs, quando eles pedem que se escute suas histórias como quando Bósi conta ao jogador sobre a morte dos últimos membros da expedição de Balin na Câmara de Mazarbul, ou, ainda, ser transportado para um horário diferente ao do *game time* ao entrar em uma *instance* que tem horário certo para ocorrer, como Helm's Deep Epic Battles que ocorrem sempre à noite, assim como no livro:

Agora já passava da meia-noite. O céu estava completamente negro, e o marasmo do ar pesado anunciava uma tempestade. De repente as nuvens foram chamuscadas por um clarão ofuscante. Muitos relâmpagos golpeavam as colinas do leste. Por um instante, os vigias das muralhas viram todo o espaço entre o ponto onde estavam e o Dique iluminado por uma luz branca: lá fervilhavam e rastejavam figuras negras, algumas largas e truncadas, outras altas e sinistras, com altos elmos e escudos negros. Mais centenas e centenas se despejavam sobre o Dique e através da brecha. A onda escura atingia as paredes de penhasco a penhasco. Trovões retumbavam no vale. A chuva veio açoitando tudo. Inúmeras flechas chegavam zunindo sobre as ameias, e caíam tinindo e resvalando na pedra. Algumas atingiam o alvo. O ataque ao Abismo de Helm tinha começado. (TOLKIEN, 2001, p. 557)

Os aspectos supracitados e tantos outros com relação ao tempo em *Lotro*, acabam por convergir a um mesmo causador: a interatividade. Juul vai mais a fundo na reflexão sobre o tempo da ação presente do jogador e como o tempo da ficção interativa se opõe à narrativa:

Você pode pressionar a tecla de controle, uma arma será disparada, e isso irá afetar o que está acontecendo na tela. O que você vê na tela não pode ser passado ou futuro, uma vez que nós podemos influenciar isso. Então, os três tempos, o tempo do narrado, o tempo da narrativa e o tempo da leitura *implodem* em um jogo e a todo momento em que você tem interatividade⁸³. (JUUL, 1998, fonte digital)

⁸³ You can press the control key, a gun will be fired, and this will affect what's happening on the screen. What you see on the screen can't be past or future, but must be present, since we can influence it. So the three times, the time

Assim, pode ser dito que as distâncias temporais da narrativa não estão presentes na mídia videointerativa. Sempre que o *avatar* do jogador puder influenciar o ambiente, será presente, mesmo que só por aquele momento e que a personagem já tenha vivenciado o ocorrido no futuro. O par enredo/discurso “é, em outras palavras, sem sentido no jogo de computador. O jogo de computador simplesmente não tem um dualismo assim ativo” (JUUL, 1998, fonte digital). Em uma ficção interativa, passado, presente e futuro coabitam em um movimento constante de conversão e distanciamento.

6.2 A DINÂMICA ENTRE MÍDIAS

Em muitos momentos, o jogo usa o recurso de referenciar a narrativa Tolkieniana delimitando-a como um universo em si e uma outra mídia. Em 2017, para celebrar os dez anos de *The Lord of The Rings Online*, os desenvolvedores programaram uma série de *free-quests* que têm o objetivo de relembrar histórias, momentos e regiões de todo o mapa já remidiado. O jogador tem a opção de escolher entre as sequências *Tales* (histórias), *Travels* (viagens) e *Trifles* (questões frívolas)⁸⁴ (LOTRO, *10th Anniversary Scavenger Hunt quests*, (29.9S, 71. 5W)). Todas as três sequências são encontradas em pergaminhos (**imagem 48**) pendurados na Party Tree, que agora permanece sempre em festa, como apresenta a **imagem 47**.



Imagem 47: Party Tree (29.9S, 71. 5W)

of the narrated, time of the narration and time of the reading implode in a game, and every time you have interactivity.

⁸⁴ O jogador pode trocar entre elas sempre que desejar desde que respeite a sequência numérica, ou seja, após ter realizado a *quest* #1 de uma das sequências, poderá realizar a #1 das demais ou escolher entre uma das #2. O jogador só poderá realizar as #3 após ter finalizado uma #2.



Imagem 48: Party Tree (29.9S, 71. 5W)

A sequência *Tales* propõe um forte diálogo com a narrativa de John Tolkien. Nela, o jogador não é levado apenas a lembrar de experiências vividas em *Lotro*, mas também, de experiências vividas como leitor. O jogador seguirá por importantes momentos das narrativas de diferentes personagens como Legolas, Pippin e Aragorn. Na primeira *quest*, o jogador é convidado a refazer algumas das façanhas de Frodo, como realizar uma refeição na casa de Tom Bombadil, ou a realizar façanhas que nem mesmo o hobbit foi capaz de realizar, como fazer carinho nos “ferozes cachorros” do fazendeiro Maggot que tinham ordem de “devorá-lo” se o vissem (TOLKIEN, 2001, p. 94). O jogador também deve “recordar por três vezes em Bag End”, mas não é dito exatamente o que deve ser “recordado”. Nas **páginas 58 e 59**, revelei a característica estática da toca, logo, um local em que nada o jogador pôde realizar. Assim, a personagem do jogador teria quase nenhuma memória para recordar naquele local. Antes de entrar em Bag End para cumprir a tarefa, o *avatar* precisa falar novamente com Lobelia Sackville-Baggins, que o havia ignorado pela primeira vez e que, agora, fará mais nada além de reclamar que Frodo teria deixado louça suja na pia quando partiu para o leste. Uma vez dentro da residência, o jogador irá encontrar lá três livros flutuantes e brilhantes. Ao manuseá-los, o *avatar* posiciona-se em cada um dos livros por quatro segundos como se estivesse a lembrar de algum fato (**imagem 49**).



Imagem 49: Bag End (29.4S, 71.3W)

Todavia, pensando o *avatar* como personagem dentro daquele mundo, que vivências teria ele para recordar se nada pôde ali realizar? Em todas as demais *quests* dessa sequência o jogador será convidado a fazer sua personagem recordar o que não vivenciou. Acredito que *Tales* funciona além do universo da mídia videogame, pois convida, na verdade, o jogador/leitor a recordar (“gather remembrance”) e, dessa forma, expõe sua estrutura como mídia, atuando para além dessa estrutura, atuando no “entre-lugar”⁸⁵ do diálogo com a literatura. Com isso, a “mochila”, metáfora criada por Umberto Eco no livro *Seis Passeios pelos Bosques da Ficção*, do jogador, um dia leitor, é acionada pelos desenvolvedores de *Lotro* a partir de tarefas que exploram as narrativas não remediadas. Tais narrativas não foram apresentadas anteriormente ao jogador pois, são fruto de histórias vividas por personagens que não a sua, por personagens criadas por John Tolkien e que são coadjuvantes a sua narrativa.

Como irei retomar a seguir a partir das questões teóricas de mídia e de remediação, o fato de o jogador não estar revivendo os eventos que ocorrem a Frodo e os demais personagens do livro não significa que *The Lord of The Rings Online* falha ao tentar remidiar Arda, as criaturas criadas por Tolkien e, nem mesmo, os hábitos que as envolvem. Apresento, então, em algumas considerações, reflexões sobre minha pesquisa de mestrado e procuro, também, retomar algumas das ideias exploradas ao longo do texto e, assim, se possível, sanar alguma dúvida que possa ter sido criada ou, ainda, realizar um convite a uma reflexão que possa ser aplicada para além dos bornes de minha pesquisa, a outras mídias e outros diálogos.

⁸⁵ Ao nominar o espaço “entre-lugar”, estou me apropriando o termo utilizado por Silviano Santiago em “O entre lugar do discurso latino-americano” para descrever aquilo que tem caráter transgressor, que está “entre”, que pertence a ambos (SANTIAGO, 2000, p. 9-27).

7. ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

“Games will be games and gamers will be gamers. Storytelling, on the other hand, still seems eminently suited to sequential formats such as books (...), and might not be in need of structural rejuvenation after all. If it ain't broke, why fix it?”

(Aarseth, 2004)

Pensando, a partir das afirmações de Tiphaine Samoyault sobre literatura, é possível lembrar que as mídias raciocinam sobre elas mesmas, compreendendo a dessemelhança essencial do real e do ficcional (SAMOYAULT, 2008, p. 102). A teórica lembra que, “na Metafísica e na Poética, Aristóteles já distinguia dois tipos de discurso: o discurso com sentido referencial, que fala do mundo (a filosofia, a história, por exemplo) e o discurso com sentido não referencial, que fala de seu próprio mundo – que ele elabora –, e que é sua própria referência”. (SAMOYAULT, 2008, p. 102). Assim, Aristóteles define a ficção e a consagra à literatura, o que, hoje, pode ser amplamente aplicada às outras mídias.

O ato criativo das mídias está, fundamentalmente, em “uma forma de repetição e de redito, que a ação de citar, de retomar as palavras de alguém faz apenas reduplicar” (SAMOYAULT, 2008, p. 103). Para Irina Rajewsky, “as ‘zonas fronteiriças’ entre as mídias revelam-se assim estruturas que nos capacitam, espaços que nos possibilitam testar e experimentar uma pletera de estratégias diferentes” (RAJEWSKY, 2012, p. 71). Isto é, em um sentido menos restrito do “reduplicar”, as mídias se articulam entre si, estabelecendo um diálogo de empréstimos e referências como teorizado por Marshall McLuhan (2013) e Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), e por mim apresentados no segundo capítulo.

No compêndio *Ensaio*, pode ser encontrado um texto de Thomas Stearns Eliot sobre tradição e talento individual. Nele, o poeta teoriza sobre a literatura e, acredito eu, suas

elucubrações são pertinentes a nossa possível relação enquanto teóricos e usuários de uma mídia, seja ela literatura ou não. A primeira colocação de T. S. Eliot é sobre a crítica:

(...) cabe lembrar que a crítica é tão inevitável quanto o ato de respirar, e que não estaríamos em piores condições pelo fato de articularmos o que engendra em nossas mentes quando lemos um livro e ele nos emociona, por criticarmos as nossas próprias mentes em sua tarefa de criticar. Um dos fatos capazes de vir à luz nesse processo é nossa tendência em insistir, quando elogiamos um poeta, sobre aspectos de sua obra nos quais ele menos se assemelha a qualquer outro. (...) Salientamos com satisfação a diferença que o separa poeticamente de seus antecessores (...); empenhamo-nos em descobrir algo que possa ser isolado para assim nos deleitar. (ELIOT, 1989, p. 38)

Não muito diferente ocorre aos teóricos. Consideramos já termos aprendido a lição, mas não raramente lemos textos que acabam por subjugar uma mídia a outra. O grande anseio durante minha pesquisa, confesso, vinha da recepção que ela obtinha em eventos em que participei. Não me refiro ao tradicional embate com teóricos que ambicionam injungir suas posições e nomenclaturas, mas às dificuldades interpretativas: consideravam, alguns, que eu estava a defender a mídia videointerativa como superior à literatura. Depois de um tempo de *mea culpa*, descobri que se tratava de uma questão de costumes. Como disse Eliot, eu buscava, e busquei em capítulos anteriores, salientar com satisfação as diferenças que separam literatura e videointeratividade. Todavia, diferente do que fomos acostumados como usuários e diferente do que o poeta argumentava, salientei as diferenças com o intuito de, ao revelar suas características singulares, elevar literatura e videogame a um mesmo patamar para, assim, compará-los. Procedi, dessa forma, segundo a fundamentação teórica dos estudos comparados, situando o proposto e o pensado para pesquisas que venham a materializar as necessidades da “era global” que nos cerca, estabelecendo diálogo entre o clássico e o contemporâneo tanto no que diz respeito ao universo textual quanto intermediário (SAUSSY, 2002).

Talvez, porque os videogames sejam, como explica Juul (2015), tradicionalmente considerados hierarquicamente inferiores quanto às mídias mais velhas, tenha eu sentido constante necessidade de tratar *The Lord of The Rings Online* com maior zelo, destaque, empenho. Jamais poderia eu militar em favor de uma ou de outra. Apenas em favor do estudo sobre diálogo existente entre as mídias. Como diz Aarseth (2004) na epígrafe deste capítulo: se não estão quebradas, por que buscar “consertá-las”? Dessarte, compreendo que “nenhum poeta, nenhum artista, tem significação completa sozinho”, assim como nenhuma mídia (ELIOT, 1989, p. 39). Seja obra, autor ou mídia:

(...) não se pode estima-lo em si, é preciso situá-lo, para contraste e comparação (...) O que ocorre quando uma nova obra (...) aparece é, às vezes, o que ocorre simultaneamente com relação a todas as obras (...) que a procedem. Os momentos existentes formam uma ordem ideal entre si, e esta só se modifica pelo aparecimento de uma nova (realmente nova) obra entre eles. (...) Para que a ordem persista após a introdução da novidade, a *totalidade* da ordem existente deve ser (...) alterada. (...) Aí reside a harmonia entre o antigo e o novo (ELIOT, 1989, p. 39).

Aí reside a harmonia entre as mídias velhas e as mídias novas. Aí reside o desafio do teórico. Em minha pesquisa, me comprometi em trabalhar dentro dos pressupostos teóricos para análise comparada intermediática. Dessa forma, os textos fundadores de McLuhan e Higgins, em seus acertos e erros – retomados por Bolter e Grusin (2000), Clüver (2006) etc. –, foram de grande relevância por serem os primeiros a questionar e buscar compreender o modo como as mídias vinham sendo percebidas, conceituadas, criadas e teorizadas. Hoje, o novo *medium* digital, com vista a se destacar entre as demais,

(...) como na arte moderna na primeira metade do século, (...) deve fingir ser totalmente novo, a fim de promover sua reivindicação de *immediacy*. Deve constituir-se como um meio que (finalmente) fornece a experiência não mediada que todos os meios de comunicação anteriores procuraram, mas não conseguiram alcançar. (...) o que há de fato de novo é a maneira particular em que cada inovação reorganiza e reconstitui o significado de elementos anteriores. O que há de novo sobre os novos meios de comunicação é, portanto, também antigo e familiar: eles prometem o novo remediando o que já foi lançado antes⁸⁶. (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 270)

A novidade de *The Lord of The Rings Online* está justamente na maneira como remedia Arda, oferecendo ao jogador/leitor um novo modo de experienciar o mundo mitológico e cartográfico de J. R. R. Tolkien. Para que meu leitor pudesse compreender como *Lotro* desempenha esta função, comprometi-me em guiá-lo por uma retrospectiva histórica da evolução dos videogames até a criação do *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, gênero do jogo. Procurei ressaltar como meu *corpus* articula sua estrutura e quais as implicações do ato de jogar no processo de remediação da narrativa para a ficção interativa. Demonstrei que MMOs não são lineares, tendo mais de um caminho possível a ser seguido. Por permitir diferentes sequências, eles diferem-se da literatura, cuja narrativa conjura uma acepção de eventos em cadeia que levam a um próximo evento até que se atinja um destino (JUUL, 2001).

⁸⁶ “(...) as in modern art in the first half of the century, the medium must pretend to be utterly new in order to promote its claim of immediacy. It must constitute itself as a medium that (finally) provides the unmediated experience that all previous media sought, but failed to achieve. (...) what is in fact new is the particular way in which each innovation rearranges and reconstitutes the meaning of earlier elements. What is new about new media is therefore also old and familiar: that they promise the new by remediating what has gone before”.

Evidenciei a figura do jogador como autor, personagem (o seu avatar) e narrador de sua própria história dentro de um mundo ficcional virtual, um Segundo Mundo interativo, um mundo meio-real. Exemplifiquei, ainda, a partir de meu corpus, as diferenças temporais entre jogos e narrativas.

Rompendo com a hierarquização entre as mídias, expressei, em meu texto, que *Lotro* “é uma estrutura por onde vemos as coisas de forma diferente⁸⁷” (JUUL, 2005, p. 197). A literatura, por um lado, pode nos levar pela beleza de suas palavras. O jogo, por outro lado, pode nos levar a “buscar a beleza da própria atividade” (JUUL, 2005, p. 197). Não considerando a beleza do ato de imaginar proporcionada pelas palavras maior ou menor do que a beleza da interatividade proporcionada pelo jogo, ao longo da dissertação, afirmei, retomando os postulados de Jesper Juul, os videogames como estruturas que combinam regras à ficção (2005, p. 197), sendo a ficção resultado da experiência do *avatar* do jogador dentro de um mundo virtual, no caso Arda.

Por ser um MMO, ao jogador é dado o poder de ser autor e personagem de sua própria história, mas o fato de ele não experienciar os eventos que ocorrem a Frodo e às demais personagens do livro, personificando uma dessas personagens com o intuito de representar seu papel narrativo, não representa que *The Lord of The Rings Online* falha ao tentar remediar Arda em toda sua complexidade. A questão demonstra, no entanto, as características próprias do processo de remediação para o videointerativo, como apontado por mim no sexto capítulo. Dessa forma, negar a existência do diálogo intermediático, seria examinar o modo de uma mídia (seja ele um livro, um filme, uma música ou uma escultura) sem que se atente aos meandrosos e complexos aspectos que convergem para que este modo seja criado e, assim, em uma cadeia de sucessão contínua entre as mídias, para que outros sejam criados a partir dele.

Os motivos e aspectos que favorecem e compõem o diálogo variam continuamente. O diálogo possui características próprias de acordo com as mídias que estão envolvidas, o que torna cada modo, cada produto, de mídia único.

Como disse em texto anterior, a interação “entre as mídias, por vezes, até parece antropofágica – se pensarmos nas estruturas das mídias como corpos e no modo como veiculam sua mensagem/conteúdo como personalidade –, mas cujo processo não converte a uma fórmula” assimilada, como, em Descartes, o cordeiro pelo leão (MARTINEZ, 2016, p. 1706). As mídias expõem suas pontes, seus DNAs. Assim, como pode ser compreendido a partir da leitura Bolter e Grusin, analisar uma remediação é perceber o diálogo que se estabelece entre as

⁸⁷ “(...) is a frame in which we see things differently”.

mídias, não apenas seus produtos finais, ou seja, a remediação não se preocupa com o conteúdo (a história apenas), mas com o *modus operandi* da passagem (BOLTER; GRUSIN, 2000, p.45).

Lotro não tem a pretensão de superar a narrativa de Tolkien, nem de substituí-la. Como expliquei, no sexto capítulo, ficção interativa não possui ou pressupõe necessariamente uma adaptação de enredo. No caso de *Lotro*, o enredo principal dos livros é, muitas vezes, acessório. Sendo, possivelmente, mais relevante que os demais, o enredo de *O Retorno do Rei*, obra que não fazia parte de meu *corpus* de análise.

O propósito de *Lotro* é remediar Arda e dar ao jogador o poder de, por via de seu *avatar*, protagonizar e criar sua narrativa dentro daquele Mundo Secundário. O propósito de minha pesquisa de mestrado e desta dissertação foi o de propor uma análise que compreende, dadas as diferenças de articulações estruturais, recursos, períodos etc., a transposição da literária para o videogame, bem como para outras mídias, como um empreendimento bem-sucedido. Assim, procurei apontar não só as similitudes e diferenças existentes entre as mídias, mas, sobretudo, como elas se relacionam, considerando o fato de que a fronteira entre elas é um local de passagem e não de separação ou de hierarquização.

Esta nova concepção de fronteira aplicada às mídias e o crescimento imensurável da possibilidade de combinações entre elas, não pressupõe uma anarquização ou a queda de limites em um processo caótico (RAJEWSKY, 2012). Portanto, as tentativas de teorização e discussão acerca dos diálogos de passagem reforçam o campo de análise e preparam os estudos para novas evoluções do contato produzido pelas concepções midiáticas.

Para finalizar esta dissertação, cabe lembrar que “mídia é aquilo que remedia, que adapta, que refrata e que relata” (MARTINEZ, 2016, p. 1713), sendo mais uma coisa ou mais a outra dependendo do diálogo intermediático a que se expõe. Mídia é a criação do ser humano (BOLTER; GRUSIN, 2000) e, cada vez mais, extensão do seu ser (MCLUHAN, 2013), ou ainda, seu substitutivo, sua representação, seu *avatar*. Mídia é ascendente e descendente de outras mídias. Não se pode “prevenir” nem “remediar”: *remediar é conditio sine qua non* para a sobrevivência e a evolução das mídias.

REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (orgs.). **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: The MIT Press, 2004.

ARP, Robert. **1001 ideias que mudaram nossa forma de pensar**. Rio de Janeiro: Sextante, 2014.

BARTHES, Roland. **Image, music, text: essays selected and translated by Stephen Heath**. London: Fontana Press, 1977.

BARTON, Matt. **Dungeons and desktops: the history of computer role-playing games**. Wellesley: AK Petters, 2008.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **World of warcraft**. [worldofwarcraft.com]. PC. Irvine: Blizzard Entertainment, 2004.

BOBANY, Arthur. **Video game arte**. Teresópolis: Editora Novas Idéias, 2007.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: understanding new media**. Cambridge: The MIT Press, 2000.

BRAIDER, Christopher. Of monuments and documents: comparative literature and visual arts in early modern studies, or the art of historical tact. In: SAUSY, Hans. **Comparative literature in age of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. p. 139-154.

BROWN, Marshall. Multum in parvo; or comparison in Lilliput. In: SAUSY, Hans. **Comparative literature in age of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006. p. 249-259.

BULHÕES, Marcelo. Mídia e literatura: tematizações, correlativos, conexões. **Líbero**. São Paulo: Faculdade Cásper. v. 15, n. 29, 2016. <disponível em: <https://casperlibero.edu.br/revista-libero/libero-edicao-29/> > Acesso em 22 de fevereiro de 2017.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o próximo milênio**. Lições americanas. 2. ed. Trad. de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CARPENTER, Humphrey (org.). **The letters of J. R. R. Tolkien**. New York: HarperCollins, 2012.

_____. **As cartas de J. R. R. Tolkien**. Tradução de Gabriel Oliva Brum. Curitiba: Arte & Letra, 2010.

CLÜVER, Claus. Inter textos/Inter artes/Inter media. **Aletria: revista de estudos de literatura**. Belo Horizonte: Editora UFMG, n. 14, jul./dez. 2006 <disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/aletria/article/viewFile/1357/1454> > Acesso em: 21 de Setembro de 2015.

COLE, Helena; GRIFFITHS, Mark D. Social Interactions in Massively Multiplayer Online Role-Playing Gamers. **Cyberpsychology & Behavior**. New Rochelle: Mary Ann Liebert, Inc., v.10, 2007. p. 575-583. <disponível em: <http://online.liebertpub.com/cpb>>. Acesso em: 20 de Abril de 2017.

CREEBER, Glen; MARTIN, Royston. **Digital cultures: understanding new media**. New York: Open University Press, 2009.

DAY, David. **The hobbit companion**. London: Anova Books Company Ltd., 2012.

DEEN, Phillip D. Interactivity, inhabitation and pragmatist aesthetics. **Game studies journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 11, Maio, 2011. <disponível em: <http://gamestudies.org/1102/articles/deen>>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.

DONOVAN, Leslie A. Middle-earth mythology: an overview. In: LEE, Stuart D. **A companion to J. R. R. Tolkien**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 92-106.

DOVEY, J.; KENNEDY, H. W. **Game cultures: computer games as new media**. New York: Open University Press, 2006.

ECO, Humberto. **Pós-escrito a o nome da rosa**. 4ªed. Tradução de Letizia Zini Antunes e Álvaro Lorencini. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

ELIOT, Thomas Stearns. **Ensaio: T. S. Eliot**. São Paulo: Art Editora, 1989.

FONSTAD, Karen Wynn. **The atlas of Middle-Earth**. Boston: Houghton Mifflin, 1991.

FOUCAULT, Michel. Nietzsche, la généalogie, l'histoire. In: BACHELARD, Suzanne et al. **Hommage à Jean Hyppolite**. Paris: Presses Universitaires de France, 1971, p. 145-172.

GREGERSEN, Andreas; GRODAL, Torben. Embodiment and Interface. In: PERRON, Bernard; WOLF, Mark J.P. (org.). **The video game reader 2**. New York: Routledge, 2009. p. 65-84.

GURR, Andrew; ICHIKAWA, Mariko. **Staging in Shakespeare's theatres**. Oxford: Oxford University Press, 2000.

HIGGINS, Dick. Intermedia. **The something else newsletter**. Nova York, 1996. <disponível em: http://www.primaryinformation.org/oldsite/SEP/Something-Else-Press_Newsletter_V1N1.pdf> Acesso em: 21 de Setembro de 2015.

HOLMES, John R. The lord of the rings. In: LEE, Stuart D. **A companion to J. R. R. Tolkien**. Hoboken: Wiley-Blackwell, 2014. p. 133-145.

JENKINS, H. Interactive audiences? In: HARRIES, D. (org.). **The new media book**. London: British Film Institute, 2002.

JØN, A. Asbjørn. The development of MMORPG culture and the guild. **Australian folklore**, 2010, p. 97–112.

JUUL, Jesper. A clash between game and narrative. **Digital arts and culture conference**. Bergen, 1998. <disponível em: https://www.jesperjuul.net/text/clash_between_game_and_narrative.html> Acesso em: 8 de fevereiro de 2016.

_____. **Game liberation**. [www.jesperjuul.net/gameliberation/]. PC. Jesper Juul, 2015. Acesso em: 16 de fevereiro de 2017.

_____. Games telling stories? - A brief note on games and narratives. **Game Studies Journal**, Vol. 1, Julho, 2001. <disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>> Acesso em: 8 de fevereiro de 2016.

_____. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Massachusetts: The MIT Press, 2005.

KATTENBELT, Chiel. Intermediality in theatre and performance: definitions, perceptions and medial relationships. **Cultural studies journal of Universitat Jaume I**. Castellón: Universitat Jaume I, 2008

KESMAI. **Air warrior**. PC. Kesmai Studios, 1995.

LEVINSON, Paul. **Digital McLuhan: a guide to the information millennium**. New York: Routledge, 1999.

MARTINEZ, L. Yana L. Muitas abordagens: intermedialidade, um conceito difícil. In: ARENDT, João Claudio (org.). **Anais do III seminário internacional de língua, literatura e processos culturais: novas linguagens, novas leituras**. Caxias do Sul: UCS, 2016, p. 1706-1715. <disponível em: <https://www.ucs.br/site/midia/arquivos/anais-iiisillpro-volume-3.pdf>> Acesso em 26 de janeiro de 2017.

_____. Remediation, melhores e mais eficazes maneiras de se comunicar. **Organon**. Porto Alegre: Editora UFRGS, v. 31, n. 61. <disponível em: <http://seer.ufrgs.br/index.php/organon/article/view/65296>> Acesso em 26 de janeiro de 2017.

MCLUHAN, Herbert Marshall. **Understanding media: the extensions of man**. Berkeley: Gingko Press, 2013.

METZ, Christian. **Film language: a semiotics of the cinema**. Chicago: The University of Chicago Press, 1991.

MOREN, Lisa. The wind is a medium of the sky. In: _____. **Media**. Baltimore: O. Kuhn Library & Gallery, 2003. p.11-20.

- MUKHERJEE, Souvik. **Video games and storytelling**. New York: Palgrave Macmillan, 2015.
- OLIVEIRA, Maria de Lourdes Abreu. Literatura e mídia: uma reflexão. **Verbo de minas**. Juiz de Fora: Centro de Ensino Superior de Juiz de Fora, v. 9, n. 17, 2009. <disponível em: <http://seer.cesjf.br/index.php/verboDeMinas/article/view/233> > Acesso em 22 de fevereiro de 2017.
- PIER, John. The configuration of narrative sequences. In: BARONI, Raphaël; REVAZ, Françoise (org.). **Narrative sequence in contemporary narratology**. Columbus: The Ohio State University Press, 2016.
- PRINCE, Gerald. On narrative sequence, classical and postclassical. In: BARONI, Raphaël; REVAZ, Françoise (org.). **Narrative sequence in contemporary narratology**. Columbus: The Ohio State University Press, 2016.
- RAJEWSKY, Irina O. A fronteira em discussão: o status problemático das fronteiras midiáticas no debate contemporâneo sobre intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira; VIEIRA, André Soares. **Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Rona Editora, FALE/UFMG, 2012. p. 51-73.
- RORTY, Richard M. **The linguistic turn: essays in philosophical method**. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.
- SAMOYAL, Tiphaine. **A intertextualidade: memória da literatura**. Tradução de Sandra Nitrini. Campinas: Unicamp, 2003.
- SANTIAGO, Silviano. **Uma literatura nos trópicos**. 2. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 2000. p. 9-27.
- SAUSY, Hans. **Comparative literature in age of globalization**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2006.
- SEGA. **Sonic the hedgehog**. Mega Drive. Tóquio: Sega, 1991.
- SHAW, Adrienne. **Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study**. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.
- SHIPPEY, Tom. **The road to Middle-Earth**. London: HarperCollins, 2005.
- SIERRA. **Cesar**. PC. Los Angeles: Sierra Entertainment, 1992.
- SIMONS, Jan. Narrative, Games, and Theory. **Game studies journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, Agosto, 2007. <disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.
- STANDING Stone Games. **The lord of the rings online**. [Letro.com]. PC. Boston: Standing Stone Games LLC, 2017.
- THE SIMS STUDIO. **The sims online**. Redwood City: The Sims Studio, 2002.
- TOLKIEN, J. R. R. **A árvore e a folha**. Tradução de Ronaldo Eduard Kyrmse. São Paulo: Martins Fontes, 2013.
- _____. **O hobbit**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2013.

_____. **O senhor dos anéis**. Tradução de Lenita Maria Rímoli Esteves e Almiro Pisetta. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

_____. **O silmarillion**. Tradução de Waldéa Barcellos. São Paulo: Martins Fontes, 2015.

_____. **The adventures of Tom Bombadil and other verses from the red book**. London: Harper Collins Publisher, 2014.

VAN TIEGHEM, P. **La littérature comparée**. Paris: Col. A. Colin, 1931.

VERÍSSIMO, Erico. **O romance de um romance**. [s.l.: s.n.], 1999.

WALLIN, Mark Rowel. Myths, Monsters and Markets: Ethos, Identification, and the Video Game Adaptations of The Lord of the Rings. **Game studies journal**. Copenhagen: Game Studies Journal, v. 7, Agosto, 2007. <disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/wallin>>. Acesso em: 20 de Março de 2017.

WASSMANN, Elena. **Die Novelle als Gegenwartsliteratur**. St. Ingbert: Röhrig Universitätsverlag, 2009.

WIENERROITHER, Anita. **The plays of Patrick Marber: intermediality and the theater**. Wien, 2011. <disponível em: http://othes.univie.ac.at/15148/1/2011-05-30_0400518.pdf>. Acesso em: 06 de setembro de 2016.

WOLF, Mark J.P. **The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond**. Westport: Greenwood Press, 2008.

YORKE, Trevor. **Tudor houses explained**. Newbury: Countyside Books, 2009.

GLOSSÁRIO

Epic Quests seguem a ida da sociedade do anel para Mordor, oferecendo histórias novas em que o jogador pode atuar direta ou indiretamente na ajuda dos nove membros.

Ficção interativa, conceito de Jesper Juul (1998), denomina a estrutura ficcional dos jogos de videogame. Ou seja, narrativas associadas e mantidas por meio da interatividade do jogador com a mídia, sua estrutura e seu conteúdo.

Hypermediacy, segundo Bolter e Grusin (2000), “cujo objetivo não é a transparência, se opõe a *immediacy*. Seu maior objetivo é ser aparente para que o usuário tenha a possibilidade de interagir com a interface. Nessa lógica configuracional, o usuário é levado a tomar conhecimento da forma para que com ela possa interagir” (MARTINEZ, 2017, p. 324).

Immediacy, segundo Bolter e Grusin (2000), “refere-se ao anseio dos usuários de um ‘imediatismo’ de acesso, compreensão e interação. Ou seja, os usuários cobiçam uma conexão imediata com a mídia, imediata e direta. Para tanto, há a necessidade de um caráter transparente a essa mídia. A transparência vem na contrapartida dos programadores e designers da interface que, então, aspiram torná-la transparente, inexistente aos olhos do usuário, intuitiva. Destarte, uma interface transparente seria a que se apaga aos olhos do usuário, de modo que ele, no momento da interação, não esteja consciente de sua forma, mas, sim, de seu conteúdo” (MARTINEZ, 2017, p.324).

Instances são seções que se abrem no jogo como uma dimensão privada, onde o jogador, por vezes sozinho por vezes em grupos, é retirado do mundo a fim de vivenciar uma situação: a narrativa de uma memória de um NPC, uma batalha, uma missão especial, entre outros. Quando dentro desta dimensão, o jogador tem seus passos limitados dentro de uma pequena região e uma sequência pretendida pelos programadores com início, meio e fim. Para sair da instance, o jogador precisa concluí-la com êxito ou, se falhar ou por decisão de não a terminar, a abandona clicando em “*leave instance*”.

Level cap é o nível de experiência máximo que uma personagem do jogador pode alcançar no jogo de MMO. O limite de nível é variável e pode ser aumentado com a liberação de uma nova expansão.

Meia-realidade, conceito de Jesper Juul (2011), se refere à característica de os videogames serem “reais” pois o jogador age no mundo “real” para interagir com a mídia, mas, também, ficcionais porque os eventos que acontecem dentro da mídia só são possíveis em sua ficcionalidade.

NPCs (non-player characters) são personagens controladas pelo software através da inteligência artificial e que dão andamento para o decorrer da ficção interativa.

Quests são o coração do jogo. São missões com narrativas próprias que requerem do jogador determinadas atividades. Elas podem variar entre simplicidade (entregar uma torta de uma cidade do Shire a outra sem que os hobbits famintos a comam), dificuldade (matar um gigante que se esconde nos campos a oeste de Bree) ou complexidade (encontrar a casa de Tom Bombadil em meio a ardilosa e labiríntica Old Forest), e são essenciais para o ganho de *level* dos personagens.

Remediation (remediação), segundo Bolter e Grusin (2000), “a representação de uma mídia em outra e argumentam que remediação é uma característica que define as novas mídias digitais. O vocábulo refere-se à ideia de que todas as novas mídias são dependentes de uma ou mais mídias anteriores, remodeladas e recompostas, para se tornarem uma nova mídia” (MARTINEZ, 2017, p. 324).

Servidores: em *Lotro*, o usuário deve escolher, entre dez servidores, onde irá criar e manter sua(s) personagem(s). Cada servidor é um universo completo e individual, não há contato de usuários entre servidores. Há também dois servidores especiais, chamados Alfa e Beta, utilizados pelos desenvolvedores para testar novos conteúdos. Esses servidores não estão disponíveis ao grande público, para conecta-los é preciso uma permissão especial dos desenvolvedores e o número de jogadores que obtém a permissão é restrito.

APÊNDICE A*

CLASSE DE HABILIDADES	REFERÊNCIA NA OBRA DE TOLKIEN	ESPECIFICIDADES EM LOTRO
Beorning	A classe se baseia na personagem Beor, um homem com habilidade de se metamorfosear em urso. Obra: <i>O Hobbit</i>	Disponível apenas para a raça de <i>beornings</i> , o <i>avatar</i> terá o poder de guerrear na forma de homem ou de urso o que lhe permite grande capacidade de causar ferimentos no adversário. Role: <i>damage</i>
Burglar	A classe é baseada em Bilbo Baggins, o <i>burglar</i> (o ladrão) mais famoso da Terra Média. Obra: <i>O Hobbit</i>	Disponível para as raças dos hobbits e dos homens. A classe é capaz de se esconder nas sombras e atacar o inimigo usando diversos truques de distração. Role: <i>debuffer</i>
Captain	A classe é baseada em Eärnur, Rei de Gondor. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível apenas para a raça dos homens, o <i>avatar</i> é capaz de chamar o auxílio de um soldado NPC que o auxilia em batalhas. Role: Capaz de atuar em todos, apesar de não ser especialista em nenhum
Champion	A classe se baseia em Gimli, filho de Glóin. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível para a raça dos homens, dos elfos e dos anões. É responsável por coordenar seus companheiros em batalhas contra os adversários. Role: <i>warrior e healer</i>
Guardian	A classe é baseada no legal Samwise Gamgee. Sam permaneceu como protetor de Frodo durante toda a jornada a Mordor. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível para todas as raças menos a dos <i>beornings</i> , o <i>guardian</i> é extremamente resistente e capaz de atuar com armas e armaduras de grande peso. Em combate, é responsável por proteger seus companheiros. Role: <i>tank</i>
Hunter	A classe se baseia na personagem Legolas, filho do rei Thranduil de Mirkwood. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível para todas as raças menos a raça dos <i>beornings</i> , capaz de se mover com agilidade pela Terra-Média, o <i>Hunter</i> conhece atalhos que nenhuma outra classe conhece, podendo levar consigo seus companheiros. Por conseguir cruzar de uma ponta a outra do mapa em segundos, a classe foi carinhosamente apelidada de taxi da Terra Média. Em batalha, o <i>Hunter</i> consegue lançar flechas potentes de longas distâncias e também proferir ataques com espadas e facas quando em proximidade com o inimigo.

		Role: <i>damage</i> (and <i>guider</i>)
Lore-master	A classe se inspira no sábio Elrond, senhor de Imladris. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível apenas entre elfos e homens, o <i>Lore-master</i> conhece os segredos da natureza. O <i>avatar</i> do jogador terá o poder de invocar ajuda de um NPC animal (águia, corvo, urso etc.) para ajudar em batalhas. A classe também é capaz de controlar alguns elementos da natureza como vento e fogo. Role: <i>support</i>
Minstrel	A classe é baseada na bela e valente Lúthien Tinúviel. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível para todas as raças menos a dos <i>beornings</i> , a classe encanta a todos com sua música. Por meio da música, o <i>avatar</i> encanta adversários para enfraquecê-los e companheiros para curá-los. Role: <i>healer</i>
Rune-keeper	A classe é inspirada em Celebrimbor, neto de Fëanor. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível apenas entre elfos e anões, a classe conhece bem as runas e profere poderes em línguas desconhecidas. Seus poderes causam forte dano ao inimigo e reabilitam a saúde de seus companheiros. Role: <i>damage e healer</i>
Warden	A classe se baseia nas personagens Haldir, Rúmil e Orophin, de Lothlórien. Obra: <i>O Senhor dos Anéis</i>	Disponível para elfos, hobbits e homens, a classe é ágil e habilidosa com lanças. Seu principal papel é a complexa defesa militar. Role: <i>defence</i>

* Quadro construído a partir de informações disponibilizadas no painel de criação de personagem de *The Lord of The Rings Online* e em minhas percepções como jogadora. Maiores informações sobre as classes podem ser encontradas em www.lotro.com/en/explore/characters

ANEXO 1

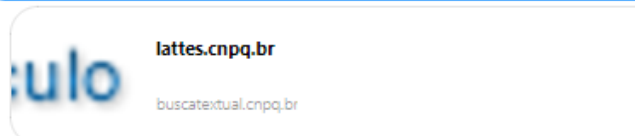
Cópia da solicitação de uso das imagens em minha dissertação para a Standing Stone Games via Facebook da empresa:



Standing Stone Games
1.9K people like this
Company

JUL 13TH, 10:31PM

Hello, I am finishing my Master's degree and my research was an intermidatiac study between Literature and Videogames. My thesis is a comparative analysis that includes, as an example of the appropriate differences in structural articulations and other aspects, the passage from literature into videogame as a successful exchange that values both media, while promoting new experiences to the reader. In order to do that, I compared selected aspects from The Fellowship of the Ring and Lotro. In my text, I would like to use 50 images of Lotro that were taken by me from the game using the screen print tool (F11), they will be referenced considering Lotro's map, according to its length 📏 and latitude (X). My university, Federal University of Rio Grande do Sul (Brazil), posts our thesis in a Free Digital Repository Service, LUME. I am writing to you to request permission to use the images in my text. If I do not get permission, even referencing them correctly, I will be asked by the university to remove them before post my study on LUME. The removal of the images would be a loss to my future reader, another researcher, because they reveal how successful Lotro has been in recreating Middle-Earth into a virtual environment. My text will be available in Portuguese, but it will have an Abstract in English and an Author's Note (similar to a prologue), also in English, in which I restate that all images belong to Lotro and that my study was carried out strictly for academic purposes and, therefore, does not reverse profits to me, my supervisor or my university. I am sorry to get in contact by Facebook, but I was not able to find Stand Stone's email. In annex, I send the Abstract and the Author's Note as I intend to present in the thesis. Here, I present some links to your conference: My Academic Curriculum Vitae is: <http://lattes.cnpq.br/3289410998497809> LUME, my university's Free Digital Repository Service: www.lume.ufrgs.br/?locale-attribute=en My Master's Program: <https://www.ufrgs.br/ppgletras/>



📎 THESIS - Abstract and Authors Note Yana 2017.pdf

JUL 14TH, 12:39PM



Yes, using screenshots you captured in-game is no issue at all.