

A CONSTRUÇÃO INTERTEXTUAL DA PERSONAGEM EM (FANTASMA DO FUTURO) GHOST IN THE SHELL: O CINEMA COMO SUPORTE PARA A NARRATIVA LÚDICA

Edson Ribeiro Cupertino¹ USP- “Universidade de São Paulo”

RESUMO: *O presente trabalho é fruto de investigações acerca da estrutura morfológica das narrativas lúdicas construídas coletivamente, popularmente conhecidas como Roleplaying Game, e a intertextualidade presente tanto na construção da narrativa maior quanto na delimitação das personagens. Dessa forma, o jogador de RPG se utiliza de diversas mídias e suportes para uma melhor verossimilhança no mundo ficcional. Neste sentido, o uso do cinema e dos quadrinhos como fonte de informação para essas narrativas entre nossos jovens é constante, como será analisado observando a estrutura narrativa do filme Fantasma do Futuro (Ghost in the Shell- JAP).*

PALAVRAS-CHAVE: Roleplaying Game, Cinema, Literatura, Intertextualidade.

Introdução

O presente trabalho é o resultado das vivências enquanto jogador de RPG, das leituras de mundo e das reflexões como acadêmico das disciplinas de pós-graduação cursadas até então no programa de mestrado do departamento de Estudos Comparados de Literaturas de Língua Portuguesa, não considerando em separado nenhum destes momentos, pois consideramos o processo de leitura como um aglomerado de códigos que se constroem e reconstroem no processo de enunciação caracterizada pela palavra e a relação que esta possui com o sujeito e o mundo.

Primeiramente, ainda que breve, vamos delimitar os principais conceitos a cerca do jogo de produzir ficção chamado de RPG, elencando elementos norteadores que o caracteriza como atividade que utiliza múltiplas linguagens na construção de narrativas lúdicas. Com isso nos propomos situar o leitor como um sujeito manipulador de ficções do universo midiático.

Finalmente, utilizaremos a obra cinematográfica Fantasma do Futuro (*Ghost in the Shell* – JAP) como corpus de análise para ilustrar algumas estruturas do maravilhoso bélico e multiplicidade de elementos que norteiam a coerência da construção da personagem ficcional na atividade lúdica em estudo.

O que se segue neste estudo é uma introdução à análise construção ficcional contemporânea entre os jovens que, longe da pretensão de serem autores, vem produzindo histórias com base noutras artes do nosso tempo. A manipulação da informação na construção de uma personagem é algo que estaremos brevemente apresentando e, simultaneamente, fazendo uma analogia ao enredo da própria obra em estudo, cuja manipulação da informação é um eixo narrativo importante.

¹ **Edson Ribeiro CUPERTINO, mestrando.**

Universidade de São Paulo- Departamento de Letras Clássicas e Vernáculas
E-mail: edsoncupertino@yahoo.com.br

1 -RPG: CONCEITOS BÁSICOS E BREVE HISTÓRICO

Os R.P.G.s (sigla em inglês de *roleplaying game*²) são jogos de interpretação, que retomam o costume milenar de contar histórias se aproveitando de elementos da interatividade da sociedade pós-moderna, resultando numa atividade que favorece a criatividade, o trabalho em equipe e a imaginação criadora³ durante as partidas. São jogos de produzir ficção (Cf. RODRIGUES, 2004, p. 18) que possuem como princípio a narrativa lúdica, em grupo e momentaneamente construída.

Numa perspectiva literária, o livro contempla o espírito humano, problematizando ou reforçando uma prática necessária para uma vida mais criativa, crítica e culturalmente rica. Nesse sentido, o objeto novo na Literatura Infantil e Juvenil em estudo utiliza a tríade livro, leitor, brincadeira (não necessariamente nessa ordem) numa busca de resgate de estruturas literárias para uma reconstrução narrativa única, promovida pela oralidade e pelo jogo.

Os primeiros exemplares dessa modalidade lúdica chegam ao Brasil por meio de intercâmbios entre estudantes brasileiros no exterior, que rapidamente se propagam por meio da cultura xérox (Cf. PAVÃO, 2000, p. 114.) por toda década de oitenta entre os aventureiros desses manuais ainda sem tradução. No início dos anos noventa, no entanto, surgem editoras que traduzem e lançam os primeiros jogos de RPG para o mercado nacional. Paralelamente, produções originalmente nacionais, como o Tagmar ganham espaço. Ainda na referida década, iniciam-se os primeiros encontros internacionais sobre o gênero, cada vez mais divulgando essa modalidade de livro-jogo. Tal crescimento gerou, como nos quadrinhos nos anos quarenta, preconceitos sobre o R.P.G e a sua leitura (Cf. PAVÃO, 2000, p. 18.).

Sob a ótica de Nelly Novaes Coelho (2000, p. 134),

(...)o que define a *contemporaneidade* de uma literatura é sua intenção de estimular a consciência crítica do leitor; levá-lo a desenvolver sua criatividade latente; dinamizar sua capacidade de observação e reflexão em face do mundo que o rodeia; torná-lo consciente da complexa realidade-em-transformação que é a Sociedade, onde ele deve atuar, quando chegar a sua vez de participar ativamente do processo em curso.

Enquanto *modus operandi*, a história é narrada, cada ouvinte “manipula” um personagem que toma atitudes e muda ou, mais precisamente, reconstrói o curso da narrativa estimulado pelo movimento do percurso narrativo que compreende a existência do herói. Dessa maneira, a interatividade (possibilidade de alterar ou participar ativamente de algum acontecimento) passa a ser peça fundamental no mecanismo de jogo, posto que são por meio das tomadas de atitudes dos jogadores que as personagens ganham vida literalmente, pois uma das regras desse tipo de jogo mostra que quando um jogador está numa partida, a sua fala configura a fala da personagem e, logo, a sua interpretação. Nesse sentido, curioso observar que o auto-conhecimento enquanto personagem representa também uma re-leitura do próprio jogador, numa via de mão dupla entre a narrativa ficcional e a narrativa da vida.

Misto de regras e improviso, de interpretação e sorte⁴, os roleplaying ultrapassam a forma do livro tradicionalmente conhecido e estende os tentáculos do universo lúdico para o campo do fantástico-maravilhoso e da criação ficcional, que deixa de ser algo restrito ao universo da escrita e de cunho solitário para acontecer numa atividade oral e coletiva. Segundo Sonia Rodrigues (2004, p.

² Embora a tradução literal seja jogo de representação, ou jogo de representar papéis, o caráter lúdico das narrativas de R.P.G.s ultrapassam o que se conhece no teatro como script. Diferentemente deste, o que segue nos jogos em análise é narrativa construída coletivamente, temperada pelo elemento de sorte e improviso.

³ Acreditamos que, da mesma forma que em Júlio Verne, os jogadores de RPG se utilizam de regras das ciências naturais e sociais para dar maior verossimilhança aos personagens, bem como no tratamento narrativo dado às ações entre personagens na tensão própria que é a narrativa entre narrador-jogador. Portanto a intertextualidade é fundamental para buscar referências diversas fora do que é apontado pelos livros de regras.

⁴ Em virtude do lançamento de dados e da constituição da ficha de personagem, a narração torna-se jogo e em determinados momentos ocorre o contrário, quando a interpretação dos dados dão forma para uma nova sequência na narrativa.

161), “a atividade dos jogadores parece buscar a leveza como reação ao peso da vida, a leveza da fantasia que acompanha a literatura popular através dos tempos, a leveza da ficção abrandando a realidade”.

Filho de um mundo industrial pós-moderno, esse tipo de jogo utiliza a oralidade, elementos do maravilhoso e o que há de princípio nos jogos de videogame: controle de personagens e uma missão a realizar no papel do herói. No entanto, a restrição dos controles dos aparelhos eletrônicos é quebrada com a narrativa, que definitivamente dá asas à imaginação criadora no processo de construção textual cujas bases e regras são as da ficção. Portanto, para Steve Jackson (1991, p. 08):

(...)um roleplaying game bem jogado ensina cooperação entre os jogadores e amplia seus horizontes. No entanto, ele não é uma coisa puramente educacional. É também uma das formas mais criativas de entretenimento. A maior diferença entre o RPG e as outras formas de diversão é que a maioria delas é passiva, i.e., a audiência sente e assiste sem tomar parte no processo criativo. No RPG a audiência participa do processo de criação. Enquanto o GM [Game Master] é o principal contador de histórias, os jogadores são responsáveis pela criação dos personagens. Portanto, se eles quiserem que alguma coisa aconteça na história, então *farão* (grifo do autor) com que aconteça, porque são parte integrante dela.

Como um oxímoro, passado e presente se fundem na construção de narrativas orais num mundo regido pelo técnico, visual e digitalmente constituído. Na contra-mão das tendências, os *Role Playing Games* exigem dos participantes apenas o encontro físico, a socialização, a troca de informações, o diálogo entre seus pares na sobrevivência de suas criações enquanto personagens e na busca da realização do papel do herói.

Quero um cenário que valorize a interpretação, os sentimentos e dramas dos personagens e eu sei que isso é possível em D&D, não só in Storyteller. Quero um cenário, que ao mesmo tempo tenha aquele clima de fantasia, masque seja adulto tb. Não sei se é um exemplo bom, mas tem o mangá X da clamp, que embora tenha seus elementos fantaziosos, tem um clima adulto e com elementos sentimentais. Outros exemplo é o Gunnm (ou Battle SAngel Alita) e Evangelion, principalmente o último, que é psicologicamente forte. Embora vai ter seu clima medieval eu quero um clima q não tem presente nos cenários atuais (pelo não os que eu conheço). Não sei se um bom exemplo, mas alguns mangas sérios possuem este clima.⁵

Essa seleção de elementos e temas que colaboram com o enriquecimento da aventura é feita levando-se em conta o papel temático das personagens, a morfologia do conto maravilhoso e a circulação de objetos de valor numa perspectiva da gramática greimasiana. Daí a importância de resgatar as origens literárias dessa brincadeira sob uma ótica comparativista, que tem entre tantas tarefas e debates, pensar a recepção de uma obra numa dada região e, em última análise, reconhecer qual é o diálogo que este tipo de jogo traça com outros textos dentro da estrutura significativa que analisaremos adiante na produção cinematográfica.

2 -A construção da personagem na ficção científica e no RPG: algumas considerações

Em *Ghost in the Shell*⁶, o delineamento do destino na protagonista se mostra ao leitor-jogador⁷ como um fator de construção partindo do global ao específico. Da produção para o sujeito,

⁵ Este fragmento selecionado foi retirados de site de discussão sobre RPG com autorização expressa de seus autores. Por motivos de extensão do trabalho monográfico, estes textos não foram colocados na íntegra, mesmo sob a forma de anexo. Da mesma forma, os erros de ortografia e de concordância foram mantidos da forma como o material foi entregue ao pesquisador.

⁶ *Ghost in the Shell* (Fantasma do futuro), JAP, 1995. A trama da obra em análise gira em torno da procura e prisão de um hacker conhecido como manipulador de bonecos, que utiliza-se de uma memória virtual para implantar lembranças

do aparato industrial para o *modus* artesanal tão caro aos dias atuais, implicando no manuseio da informação dos meios literários e de comunicação de massa para construir algo que não pertence a nenhuma das fontes... origem que perde-se com a fusão das formas.

A ficção apresenta na abertura a construção da personagem⁸ num jogo de seqüências em que promove elaboração industrial do ciborgue, que silenciosamente ganha vida por meio das regras do processo científico e industrial do universo ficcional. A ficha de personagem no jogo de RPG parte do mesmo princípio: mecânicas, traços matemáticos e regras que só ganham sentido com a produção ficcional por excelência. A alma pela qual busca a personagem já nos primeiros instantes da animação é a narratividade que o jogador busca imprimir nas suas aventuras com o seu personagem nos jogos de representação. Argumenta Tânia Pellegrini (2003, p. 31) que

Em se tratando das narrativas contemporâneas, que dialogam com os quadrinhos, a propaganda, os *vídeo games*, mas sobretudo com a televisão (...), não parece fora de propósito pensar que as personagens são moldadas à imagem e semelhança de um novo sujeito, basicamente urbano, habitante dos grandes centros e produto de um complexo processo em que a representação das relações sociais requer a mediação de uma tentacular estrutura comunicacional, numa espécie de triângulo formado por si, pela mídia e pela realidade. Trata-se de um processo novo na história, calcado agora não na simples reprodução, mas na proliferação da imagem eletrônica e só é possível se efetivar pela simbiose entre o mercado e os meios de comunicação de massa.

Ainda dentro do seu quarto, a protagonista tem seu olhar lançado ao leitor. Um olhar que promove uma busca: de um lado a necessidade da quase máquina de ser Homem, do outro, o nosso sonho por longevidade e poder. O movimento das mãos no plano inferior do vídeo é claro: primeiro eu sinto o mundo, depois eu o manipulo. A sombra da protagonista se trocando é reveladora, uma sombra sobre a cidade, metáfora do fantasma que virá a ser para o leitor, sombra cujo significado remete a um vazio que vai culminar na conspiração de invasão de memórias que fará fundir vida privada e condição pública do sujeito. Sob a introspecção da personagem pelo olhar, afirma Adaauto Novaes (2005, p. 309) que

Sob a ditadura da visão imediata, o olhar perdeu sua abrangência panorâmica. Isso vale também para o rosto: hoje não há mais o costume sistemático de retratar, com o que se fez uma verdadeira fisionomia de uma época. Sem personagens nem rostos, a literatura tornou-se introspectiva, voltada para os mistérios e percalços da alma humana. E a pintura, por seu lado, mergulhou cada vez mais na abstração.

A questão do fantasma, reflexo do homem que busca algo perdido, é uma questão a ser trabalhada ao longo das seqüências. Essa situação se passa por meio de uma sombra, do reflexo na água ou pelo espelho, nos transeuntes da cidade e até na condição tecnológica através da camuflagem termo óptica. Em todos esses momentos, o que se busca é estar presente sem ser notado ou notar a presença de algo invisível. A utilização da camuflagem termo-óptica é a condição de busca ao invisível, juntamente com uma espécie de óculos, como se fosse preciso olhar de outra maneira para tornar possível enxergar além das aparências, ir além do olhar ou duvidar do de uma provável aparência momentânea. Ainda citando Adaauto Novaes (2005, p. 311),

nas mentes cibernéticas. Tal procedimento, além de ser ilegal e totalmente desumano, repercute na busca por respostas: quais são as suas intenções?

Tal como um conto policial, a visão do espectador é fragmentária, momentânea e parcial, que possui como filtro e fio condutor a personagem protagonista conhecida como Major, uma ciborgue policial do Setor 9.

⁷ Numa perspectiva do texto como um processo dialógico em constante construção, acreditamos que o jogador seja um leitor constante, sob a égide de aplicar o fruto de suas matrizes ficcionais numa narratividade que é particularmente a sua, no caso do jogador e num processo mais amplo de autoria coletiva, no caso do narrador, ou mestre de RPG.

⁸ O processo de construção da personagem nos RPGs também obedecem a determinado sistema de regras, que conduz a tarefa de criação de um sujeito que possui uma forma, mas lhe perde o conteúdo. No jogo e na animação, a criação ocorre de imediato e sem uma relação aparente com o passado, cabendo esta construção ao narrador e jogador, ao narrador ou tão somente ao jogador ou espectador, se o passado e os motivos da personagem perpassarem por toda a obra na subjetividade.

Nas cidades, os olhos não vêem coisas, mas figuras de coisas que significam outras coisas. Ícones, estátuas, tudo é símbolo. Signos urbanos, como as placas, letreiros, anúncios... Na natureza, a paisagem é que muda, árvores e pedras são apenas aquilo que são. Aqui, porém, tudo é linguagem, tudo se presta de imediato à descrição, ao mapeamento da cidade. O olhar percorre as ruas como se fossem páginas escritas: a cidade diz como se deve vê-la. Como é realmente a cidade sob esse carregado invólucro de símbolos, o que conta e o que esconde, parece impossível saber.

A verticalização da cidade é a sua relação com a informação, nos remetendo ao ciberespaço, onde a gama de informações é infinita em suas interconexões principalmente em virtude da alta tecnologia presente nos grandes centros. Embora menos poluída visualmente, os prédios formam uma parede que exigem um cuidado com o olhar, onde é preciso ver o invisível presente na teia de comunicações num mundo de alta tecnologia. Sobre tal observação, argumenta Tânia Pellegrini (2003, p. 25) que

O cinema pode, com mais facilidade, diluir as figuras humanas no continuum do mundo prosaico das ruas e contaminar o teor dos conflitos com tal senso de experiência ordinária. Em outras palavras (...) o cinema teria uma evocação mais empirista, de observação da experiência no que ela tem de inserção no espaço e no tempo comuns, em que é mais difícil demarcar as fronteiras do que é essencial e do que é acidente.

Os momentos de tratamento panorâmico dado pela câmera, seguido de um recurso sonoro que oculta as vozes da cidade, seja na região central ou periférica, nos remete à problemática da massificação do sujeito urbano, muitas vezes desprovido de voz. Sendo uma obra de investigação policial, os protagonistas reconhecem mais a net como verdade do que a possibilidade de interrogar alguém sem um ‘fantasma’, transformando o homem num signo potencialmente corrompido (ou recriado?) pelo antagonista. Neste sentido, afirma Adauto Novaes (2005, p.315) que “(...)a paisagem não é nunca um lugar – a que se pertence. Neste sentido, ela é que leva ao deslocamento, não o inverso. ‘A paisagem desola o espírito’.”

A seqüência construída no olhar panorâmico num passeio de barco pela cidade parece procurar algo ou um indício de que a protagonista seja também um simples boneco que está sendo manipulado pelo governo ou se existe algo mais. O passeio por entre velhos prédios e outros em construção é o oxímoro do velho e do novo, daquele já construído em contraposição ao que virá. O tempo simbólico caminha em câmera lenta observando os transeuntes que, no entanto, salta aos olhos da heroína alguém, de relance, que está próximo a uma vidraça de uma lanchonete, é o seu reflexo, a sua cópia, seria ela **também** produzida em série? Tempo humano que torna simbólico o que é observado, como afirma Tânia Pellegrini (2003, p. 24)

A ‘espacialização do tempo’ ou a ‘temporalização do espaço’ empreendidas pela câmera há mais de cem anos permitem que hoje, nas narrativas contemporâneas, as realidades ficcionalmente representadas não sejam únicas, mas plurais, incluindo ‘mundos possíveis’ no tempo e no espaço (...) construídos pela memória, pelo sonho ou pelo desejo.

A busca por identidade é o eixo do percurso narrativo, cujo desenlace se dará com o seu encontro com o antagonista. Questão que também é muito importante para o jogador e o seu personagem, cuja construção, crescimento e navegação pelas narrativas sua e de outros constituem a unicidade da ficção nos *roleplaying game*, unidade que ganha forma na oralidade e no lúdico.

Na película em análise, o oxímoro é o eixo primário da narrativa. Para impedir que as personagens manipuladas participem da trama ao lado do Manipulador de Bonecos, é necessário desconstruir a narrativa que lhes fora implantada, alimentando a personagem com informações que o levam a acreditar que as suas lembranças foram implantadas.

Aqui existe uma referência clara à manipulação e transformação do que é contado, como é o caso dos RPGs. Neste, a verossimilhança se constrói no conjunto das informações, presente nos livros do gênero, na fusão de elementos e na tensão de forças que resultam na narrativa propriamente dita: manipulação de informação que na literatura comparada conhecemos como processo de intertextualidade, binariedade como condição inicial para a disjunção do objeto de valor que promove a

busca, para a aventura que caracteriza toda ficção. O espelho da binariedade é apresentado por uma voz que lança mais um enigma ao enredo em *Ghost in the Shell*⁹: vejo para ser visto; vejo para construir o **meu** olhar. Segundo Tânia Pellegrini, (2003, p. 25),

Esse tipo de representação da realidade materializa a bidimensionalidade, pois acomoda vários mundos possíveis, fragmentos de ordens diferentes colocados lado a lado, os quais, aparentemente, nada têm em comum, mas são a transposição literária da colagem e da montagem (...) que tanto pode incluir a superposição de estados subjetivos, fantasias e pesadelos, como outros planetas, civilizações perdidas, lugares exóticos. A *zona* [termo que Brian McHale usa para definir esse novo espaço] é um *constructo textual*, tal como as personagens e objetos que a povoam ou ações que nela se desdobram.

No entanto somente quando a protagonista vai de encontro ao Manipulador de Bonecos, é que encontramos os reais motivos de uma dualidade que equivale a inúmeras situações da vida, refletindo também no universo da informação na terceira revolução industrial: o que chamaremos aqui de código binário da vida. A binariedade pode ser representada em vários trechos, observemos alguns. Primeiramente, o oxímoro homem *versus* máquina já discutido, que também nos leva de encontro à questão da vida *versus* a morte na perspectiva de objetos inanimados ou de inteligência artificial, além da condição de público *versus* privado materializado nas invasões mentais com finalidade de construção da memória.

Finalmente, a massificação do indivíduo da sociedade industrial cede lugar para a criatura que torna-se ser criador, onde sujeito passa a manipular a informação com interesses próprios, navegando no mar da informação em busca de repostas que a protagonista precisa ou quer se aventurar no fluxo invisível da informação.

Binariedade que termina com o leitor de RPG e promove a fusão dos elementos capturados de obras diversas para construir a sua narrativa, numa multiplicidade de processos que promove um curioso movimento no jogo entre dominar e ser dominado. A própria construção da personagem acompanha esse movimento, onde as asas da imaginação dialogam com as realidades ficcionais apresentadas pelo mestre, cujas regras da ficção e do jogo muitas vezes fazem a criatura fugir do controle do criador; como ocorre com a protagonista surpreendendo a todos quando decide de unir com a outra forma de vida ou o movimento dialógico presente em tantas outras narrativas, em que no universo de informação em que se encontra o narrador é manipulada por alguém em narrativas outras e em infinitos suportes.

A relação de poder existente nos momentos de caça que culmina no controle total do manipulador de bonecos¹⁰ é clara: a Major parte de cima para o seu alvo, que é surpreendida por um tanque no formato de uma aranha mecânica de quatro patas. Máquina-homem contra máquina-objeto. O primeiro busca resposta de sua existência, o segundo existe para defender algo que está dentro do carro. Interessante notar a importância da observação/ descrição tanto em Júlio VERNE, quanto nos RPGs e em *Ghost in the shell*: uma breve sombra denuncia a máquina controlada pelo manipulador de bonecos.

A elaboração de hipóteses, sua construção e a resolução de enigmas é presente tanto no RPG como em Júlio Verne, pois este utiliza o conhecimento empírico na elaboração de respostas de modo que consiga sair da situação-problema. Para o autor de Cinco num balão, conhecimento é poder e numa narrativa enquanto jogo a regra não é diferente. O universo da animação em análise podemos concluir que as mesmas premissas estão presentes, principalmente se respeitarmos a máxima que se trata de uma trama policial.

Nas seqüências finais, a protagonista é totalmente inutilizada, sobrando apenas a sua mente intacta. Em questão de força, este atributo era mais latente no robô, que só pára de comprimir a cabeça da Major no instante em que é atacado por armamento pesado do seu parceiro de investigação.

⁹ “Porque agora vemos como por espelho, em enigma”. Trecho retirado da Bíblia em I Coríntios 13:11.

¹⁰ Considerado o início do desenlace, cujo objeto de valor se fundirá com o antagonista e o protagonista. Seqüência que se inicia em 1 hora e 22 minutos da obra.

É ele o encarregado de fazer a conexão da heroína com o boneco, fazendo uma fusão de ambos, dando origem a um novo ser independente da vontade humana, portanto, o destino da protagonista depende de elementos do maravilhoso, como uma arma poderosa e a ajuda de uma entidade capaz de capacitar o destinatário frente ao objeto de valor que ele busca.

A procura da protagonista pela compreensão das intenções do manipulador de bonecos, fundindo-se com ele para ganhar não só uma outra forma física como também mental é a metáfora da intertextualidade numa perspectiva contemporânea e cibernética de transformação do corpo e da mente: do mesmo modo como a Inteligência Artificial necessita de uma mistura de informações para sobreviver, ser autêntico enquanto vida, o narrador busca a vida da sua obra na intersecção entre o que tormenta a humanidade e o que esta já construiu de informações ideológicas, estéticas e culturais.

O caráter de aventura, superação dos desafios pela personagem na obra ora analisada não é nada diferente da imaginação criadora de Júlio Verne ou dos jogos de representação onde, segundo Andréa Pavão (2000, p. 19) além “(...)de pesquisar sistemas de jogos, os mestres comumente servem-se de livros de história, geografia ou ficção, gibis, filmes, fotos, buscando dados para enriquecer a aventura, que é considerada tão mais interessante quanto maior seu teor de suspense, aventura, perigo e coerência interna.”

Além disso, os motivos do jogador e da estrutura da personagem se cruzam, deixando a narrativa com uma construção lúdica inesperada que Tzvetan Todorov (Cf. 1970, p.22) chamou de tensão narrativa, uma disputa de espaço, discursos e ações entre a personagem e o narrador num jogo entre a estrutura narrativa e a coerência interna da personagem.

Ainda na esteira de Andréa Pavão (2000, p. 147), o que se vê na relação dos jogos de representação é uma gramática da fantasia:

(...)uma vez construído um determinado universo, ele pode ser reescrito em diversos suportes, seja ele, um romance, quadrinho, RPG, vídeo-game, filme, e pode receber inúmeras continuações. Quando se cria um personagem dentro deste universo, já não se é mais responsável por ele, seu personagem pode se juntar a heróis de outro universo e viver outras aventuras em outros tantos suportes diferentes.

Embora na época de sua apresentação, a obra tenha sido importada, e por isso sem legenda, o sucesso do filme foi instantâneo, levando inúmeros narradores a acompanharem as cenas como que na busca por elementos imagéticos na elaboração da sua narrativa enquanto espectador e enquanto narrador ou jogador. Nesse entendimento da personagem, o que importava eram os estilos das personagens, a definição da metrópole, o design dos inimigos, máquinas e armas. Tudo era passível de apreensão para o universo de cada leitor naquele momento. Como num videogame, a narrativa poderia ser manipulada no processo de reconstrução que envolve os RPGs no intercâmbio com as outras artes e linguagens, como os quadrinhos, obras de ficção científica, cinema e animação. Com grifos do autor, afirma Tânia Pellegrini (2003, p. 28) que

(...) é a objetividade *relativa* da imagem filmada que permite sua aproximação com a linguagem, numa nova maneira de organizar a matéria narrada, por meio da *montagem*, a qual manifesta, tanto no filme quanto na literatura, uma orientação mais espacial que temporal da realidade: uma corrente de ‘imagens visuais’ que flui, englobando tempos e espaços diversos. Com o intercâmbio e a interpenetração dialética daquilo que se vê e daquilo que se diz, cria-se algo novo na literatura.

Na busca por referências a outros textos ou mídias, o narrador ou o jogador se vale da observação das ações, dos detalhes e descrições da obra para transportar elementos que lhe interessa para a configuração de seu personagem ou de seu mundo durante uma narrativa de *roleplaying game*. Dessa forma, para Pellegrini (2003, p.31) ‘a narrativa passa a ser então o lugar onde se inscreve essa percepção (...)’ da rede midiática”. Numa montagem que resgata um movimento, uma obra, para dar existência à personagem. A busca por referências ficcionais no mar de informações da nossa contemporaneidade é similar à procura existencial da protagonista pelo significado da sua vida. Signifi-

cado este que começa na concepção da personagem pelo recorte empreendido pela câmera e culmina na relação entre as diversas leituras e releituras do mundo.

Ghost in the Shell se traduz, numa perspectiva literária, nos diálogos internos das personagens, seus conflitos, na construção da memória digital, na tentativa de superação dos desafios e na busca do objeto mágico são alguns elementos que nos chamam a atenção e que acreditamos que merece uma breve análise que pode ilustrar em que sentido o jogador se apropria de outras narrativas para criar a sua. Mas, em última análise, a construção do universo ficcional e a apreensão que o indivíduo faz deste nos interessa como prática semiótica de análise cinematográfica e, pois, a relação forma e conteúdo e a significação possível com outras situações envolvendo os jogos de representação e as possibilidades de construção do olhar.

Conclusão

O jogador-leitor, bem como no narrador dos jogos de representação fazem da intertextualidade uma prática na construção de seus personagens, encontrando em obras de ficção científica e do cinema de animação elementos que corroboram para uma maior verossimilhança durante o jogo da narrativa lúdica, caracterizado pela tensão entre narrador e jogador durante a produção ficcional. Tal tensão é resolvida por meio do lúdico, onde o imprevisto foge do controle da ficção, tornando-se jogo e fazendo o movimento contrário na busca por novas referências.

A existência da protagonista na animação ora analisada só tornou-se única, legítima e fora da tendência da indústria de fazer o homem um ser de consumo no instante em que ocorreu a fusão entre protagonista e antagonista, fugindo aos padrões para uma ficção policial. Sua fusão é um elemento original no processo, elemento este que nasce no mar de informações manipuladas pela protagonista/ antagonista, reflexo de uma prática cada vez mais comum no leitor contemporâneo e, em última análise, virtual.

Referências Bibliográficas

- BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e filosofia da linguagem**: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. Trad. Michael Lahud. 9ª ed. São Paulo, Editora Hucitec, 2002.
- BARROS, Diana Luz Pessoa de, **Teoria semiótica do texto**. São Paulo, Editora Ática, 1990.
- _____. Dialogismo, polifonia e enunciação. In: BARROS E FIORIN, Diana Luz Pessoa de & José Luiz (org). **Dialogismo, polifonia, intertextualidade**. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1994.
- CANDIDO, Antonio. O direito à Literatura. In: _____. **Vários escritos**. São Paulo: Duas Cidades, 1995. pp. 235-59.
- CARVALHAL, Tânia Franco. **Literatura comparada**. São Paulo, Editora Ática, 1986. Série Princípios.
- CARVALHAL e COUTINHO, Tânia Franco e Eduardo F (org). **Literatura comparada**: textos fundadores. Rio de Janeiro, Editora Rocco, 1994.
- COELHO, Nelly Novaes. **A literatura infantil**: teoria, análise, didática. São Paulo, Editora Moderna, 2000.
- _____. **Panorama histórico da literatura infantil e juvenil**: das origens indo-européias ao Brasil contemporâneo. 4ª ed. São Paulo, Editora Ática, 1991.
- COUTÉS, Joseph. **Introdução à semiótica narrativa e discursiva**. Coimbra, Livraria Almedina, 1979.

- EISENSTEIN, Sergei. Palavra e imagem. In: **O sentido do filme**. Rio de Janeiro, Zahar, 1990, pp. 13-47.
- HIGUCHI, Kazuko Kojima. **RPG: o resgate da história e do narrador**. In CITELLI, A. (org) *Outras linguagens na escola: publicidade, cinema e tv, rádio, jogos, informática*. São Paulo, Cortez Editora, 1999. pp. 175- 211.
- JACKSON, Steve. **GURPS: generic universe roleplaying system, módulo básico**. Tradução de Douglas Quinta Reis. São Paulo, Devir, 1991.
- NITRINI, Sandra. **Literatura comparada: história, teoria e crítica**. São Paulo, Editora da Universidade de São Paulo, 1997.
- Novaes, Adauto(org.). Ver o invisível: a ética das imagens. In: **ÉTICA**. São Paulo: Companhia das letras, 2005. PAVÃO, Andrea. **A aventura da leitura e da escrita entre os mestres de roleplaying game (RPG)**. 2ª ed. São Paulo, Devir, 2000, 231p.
- METZ, Christian. A significação do cinema. Trad. Jean-Claude Bernardet. São Paulo, Perspectiva, 1972.
- PROPP, Vladimir I. **Morfologia do conto maravilhoso**. Trad. Jasna Paravich Sarhan. Rio de Janeiro, Florense-Universitária, 1984.
- RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying Games e a pedagogia da imaginação no Brasil**: primeira tese de doutorado no Brasil sobre o roleplaying game. Rio de Janeiro, Bertrand Brasil, 2004.
- SANTAELLA, LÚCIA. O corpo biocibernético e o advento do pós-humano. In: **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo, Paulus, 2003, pp. 181-207.
- TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. 2ª ed. São Paulo, Editora Perspectiva, 1970.

Sites consultados:

site <http://www.asia.cinedie.com/gits.htm> acesso em 03 jun 2006

site <http://pt.wikipedia.org/wiki/Ciborgue> acesso em 03 jun 2006

Filme pesquisado:

Ghost in the Shell - Título original: Kôkaku kidôtai. Direção Mamoru Oshii. Produção I.G., Japão, 83 minutos, 1995.