

ANÁLISE DE UM PERCURSO DE RESSEMIOTIZAÇÃO E TRANSMIDIAÇÃO DE UM RELATO DE INTERPRETAÇÃO NO MUD VALINOR

Dáfnie Paulino da Silva

(Unicamp)

lafehospel@gmail.com

RESUMO: A presença acentuada da multimodalidade nos letramentos digitais cria, para o analista, o desafio de interpretar uma rede de significações produzida por manipulações intersemióticas e transmediações que caracterizam a produção dos textos na cultura digital. Uma mentalidade participativa e colaborativa caracteriza essa cultura, que se traduz na figura dos produtores (um consumidor e gerador de conteúdo). Ela adiciona complexidade e escala aos processos de ressemiotização e transmediação, e, com isso, amplia-se cada vez mais a capacidade desses produtores e consumidores para ampliarem, distorcerem, ou, ainda, delimitarem possibilidades interpretativas dos textos sobre os quais intervêm para criar seus próprios textos modificados. Faz-se necessária, portanto, uma compreensão mais profunda do funcionamento semiótico desses objetos híbridos. Neste trabalho, apresento uma análise sucinta do percurso de ressemiotização e transmediação de um objeto digital por usuários de um MUD, isto é, um jogo textual de RPG multiusuários on-line, nesse caso, baseado no universo da literatura de J. R. R. Tolkien. Partimos de um relato de interpretação, isto é, um texto híbrido produzido em parte pelo software do jogo e em parte pelo jogador do MUD; a partir de tal relato, os produtores criaram uma narrativa em áudio (audio log). Nesse processo, acionaram recursos semióticos específicos, tais como ritmo e entonação da fala, e sonoplastia, que interferiram nos significados do texto de origem. Nossa análise pretende mostrar que no processo de transmediação e ressemiotização esse objeto híbrido apresentou ganhos e perdas de possibilidades interpretativas que, de alguma forma, entram em conflito com o contexto de onde foi tirado o texto original, além de mostrar a prática interpretativa usual do jogador de MUD, que é parte de um letramento específico.

PALAVRAS-CHAVE: transmediação; ressemiotização; MUD; produtor; RPG.

ABSTRACT: The strong presence of multimodality in the digital literacies creates, for the analyst, the challenge of interpreting a network of meanings produced by intersemiotic maneuvering and transmediations that characterize the production of texts in the digital culture. A participatory and collaborative mindset characterizes this culture, which is translated into the figure of the producers (a content consumer and generator). It adds complexity and scale to the processes of resemantization and transmediation, and it enhances more and more the ability of these producers and consumers to expand, distort, or

even delimit interpretive possibilities of texts over which they intervene to create their own modified texts. Therefore, there's a need for a deeper understanding on how these hybrid objects work semiotically. In this paper, I present a brief analysis on the path of resemantization and transmediation of a digital object by users of a MUD, that is, an on-line multi-user textual RPG game, in this case, based on the universe of J. R. R. Tolkien's literature. We start from an account of interpretation, i.e., a hybrid text partly produced by the game's software and partly produced by the MUD player; from such an account, the producers created a narrative in audio (audio log). In this process, they triggered specific semiotic resources, such as rhythm and speech intonation, and sound design, which interfere with the meanings of the source text. Our analysis aims to show that in the process of transmediation and resemantization this hybrid object presented gains and losses of interpretive possibilities that, somehow, conflict with the context from which the source text was taken, besides showing the usual interpretive practice of the MUD player, which is part of a specific literacy.

KEYWORDS: *transmediation; resemantization; MUD; producer; RPG.*

Introdução

O cotidiano de nossa vida moderna está enredado em uma complexa rede de produção multimodal. Nossa visão de mundo, valores, produção de significados, experimentação de sentimentos passaram a ser envoltos, movidos, e influenciados por novas formas de poder que nos rodeiam na forma de mídias tecnológicas incorporadas ao nosso cotidiano e permitem o desenvolvimento de uma cultura digital de participação. A base de nossa produção de sentidos e interação se alterou com essas tecnologias. Ao longo deste trabalho apresentamos uma análise do processo de ressemiotização em um objeto transmodal, que constitui uma amostragem pequenina do que Jay L. Lemke denomina uma constelação multimídia (conglomerados da indústria de entretenimento que conduzem franquias transmidiáticas).

Nosso objetivo é observar como a presença da multimodalidade cria desafios à análise, forçando o investigador a avaliar uma rede complexa de significações produzidas por manipulações intersemióticas e transmídiações, como temos encontrado nos textos digitais.

Para tal proposta selecionamos dois textos, um *roleplay log* em formato escrito (um relato de interpretação vivenciado por jogadores de *RPG*) e um *audio log* (uma ressemiotização em áudio desse relato). Ambos os objetos foram produzidos por usuários de um *MUD*, um jogo textual baseado na obra do escritor J. R. R. Tolkien, e um artefato de um *fandom* que acompanha uma franquia transmidiática.

Acreditamos que a análise do percurso de ressemiotização e transmídiação pode funcionar como um pequeno exemplo para esclarecer questões importantes em um paradigma de análise multimodal crítica: a) como os leitores combinam e se apropriam de mídias complexas para criar artefatos multimodais?; b) como descrever o funcionamento semiótico desses objetos híbridos?

Durante esse processo iremos nos ater à orientação apresentada por J. L. Lemke que nos forneceu um esquema de análise crítica multimídia, baseado nas metafunções (presentacional, orientacional, organizacional), que identificam três tipos de significado funcional, presentes em todo ato de significação (LEMKE, 2005); com base nesse esquema poderemos ter uma compreensão mais profunda do funcionamento semiótico de nossos dois objetos híbridos e observar como ocorreu a ressemiotização e o que foi feito em termos de produção de sentido.

1. Franquias transmidiáticas: constelações de temas intertextuais

Em sua busca por um paradigma de Análise Crítica Multimídia, Jay L. Lemke (2005) apresenta um conceito interessante: as constelações multimídia, também chamadas de constelações de temas textuais. Elas são conhecidas como franquias temáticas milionárias que exploram a distribuição de produtos e serviços de certo elemento, que acaba se convertendo em uma grande marca. Segundo Henry Jenkins (2008) uma franquia consiste em um empenho coordenado para imprimir uma marca e um mercado aos conteúdos ficcionais e, nessas condições, o conteúdo se movimenta por diferentes sistemas de distribuição, ou seja, múltiplas plataformas de mídia.

Nessas constelações, um mesmo objeto passa por várias mídias conectadas, preservando, ganhando, e alterando suas características, o que é usual na transmídiação e em objetos multimodais. Segundo o autor, existe uma cultura de convergência na qual o conteúdo circula através de diferentes mídias, existe também uma cultura de participação e colaboração de usuários que vem sendo explorada pelas franquias transmidiáticas:

No mundo da convergência de mídias, toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplas plataformas de mídia. [...]

A circulação de conteúdos – por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais – depende fortemente da participação ativa dos consumidores. (JENKINS, 2008: 29)

Tais constelações multimídia envolvem, em geral, um tipo de coletivo social conhecido por *fandom* (*fan kingdom*). Um *fandom* constitui uma comunidade virtual de afinidades, existe em seu funcionamento uma ordem social e relações entre membros, todos unidos pelo interesse em torno da produção da franquia. O *fandom* atua simultaneamente como consumidor e produtor de material (não necessariamente legitimado) sobre a temática explorada, em uma relação de influências bastante complexa que não pode ser abordada em sua completude neste breve trabalho.

Entretanto, novas formas de comunidade estão surgindo: essas novas comunidades são definidas por afiliações voluntárias, temporárias e táticas, e reafirmadas através de investimentos emocionais e empreendimentos intelectuais comuns. Os membros podem mudar de

um grupo a outro, à medida que mudam seus interesses, e podem pertencer a mais de uma comunidade (JENKINS, 2008).

Um texto, ao transitar entre plataformas de mídia, pode ter um acúmulo de significados. Há uma rede de intertextualidade entre as transmídiações que os conecta. Essas transmídiações influenciam a produção de sentido uma das outras e a multimodalidade concorre para que haja mais complexidade e escalas nesses processos de produção de sentido.

Por exemplo, os filmes da franquia *O Senhor dos Anéis* receberam consultorias dos ilustradores mais famosos da obra de J. R. R. Tolkien, assim, foram fortemente manipulados por visões desses ilustradores; por conseguinte, os *video games* posteriores estavam carregados dos sentidos da modalidade cinematográfica. É difícil tentar mapear e interpretar uma rede de significações produzida por manipulações intersemióticas e transmídiações tão imbricada.

A Figura 1 é uma tentativa nesse sentido.

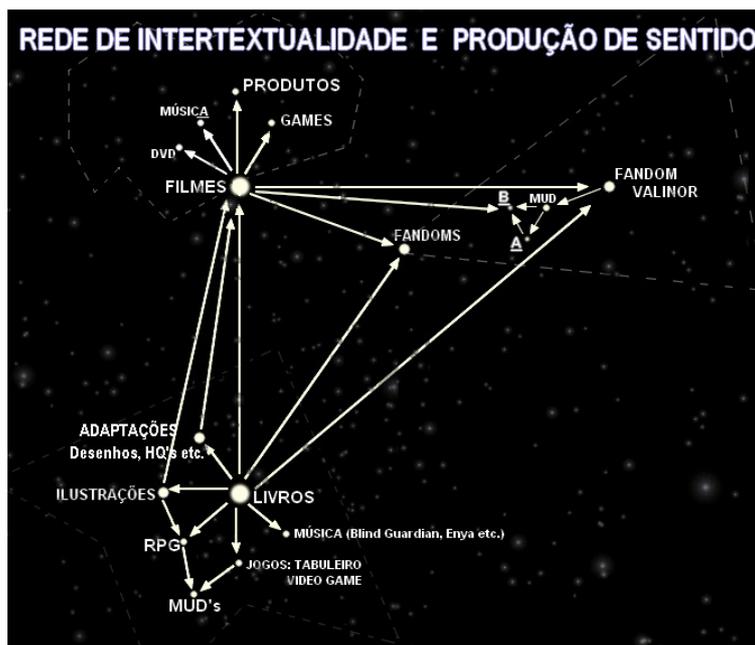


Figura 1. Mapa de rede de intertextualidade entre as transmídiações da obra de Tolkien.

2.1. Travessias transmidiáticas

Parece-nos incompleto tratar de franquias transmidiáticas e de um objeto transmodal sem comentar a possibilidade travessias transmidiáticas.

Observamos que, atualmente, os significados são construídos combinando de modo simultâneo mídias distintas. Nesses ambientes híbridos, os usuários têm liberdade para transitar de uma mídia a outra. O percurso de um indivíduo em uma constelação multimídia é variado, sem seguir necessariamente uma sequência de lógica comum, ou cronológica. Os usuários realizam essas travessias com um percurso próprio, mas também orientados por recursos que tentam manipular suas leituras e seu trânsito entre textos. Assim, absorvem esses significados, alguns já embotados e alterados, e os apreendem e utilizam, realizando eles mesmos ressemiotizações com suas habilidades enquanto produzindo.

Um produzidor (do inglês *producer*) é usuário das novas mídias que não se limita a ser apenas um consumidor, mas também constrói e publica material. O produzidor está apto a produzir diferentes formas de conteúdo, e, assim, interage e produz, muitas vezes colaborativamente:

Producers engage not in a traditional form of content production, but are instead involved in *produsage* – the collaborative and continuous building and extending of existing content in pursuit of further improvement. (BRUNS, 2008)

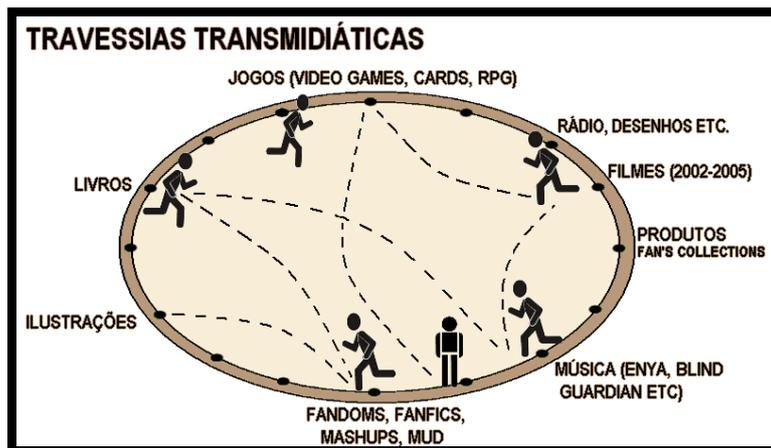


Figura 2. Arbítrio para travessias próprias, ao transitar entre mídias.

3. Comunidade Valinor

A comunidade Valinor consiste no maior *fandom* tolkieniano em língua portuguesa, ela tem reunido fãs da obra de J. R. R. Tolkien e suas adaptações por mais de dez anos. Esse espaço de afinidades possui nichos e relações sociais complexas e subdivisões de interesse que aglutinam usuários ao redor de diversos objetivos, a maioria relacionados à temática central (a obra de Tolkien).

Como os demais espaços de afinidade, o coletivo possui um núcleo de administradores que busca manter a organização e a ordem, porém, é fortemente alimentado por discussões, artigos, e notícias de usuários bastante ativos.

Embora, a princípio, o espaço de encontro on-line desses usuários fosse formado por apenas um *site*, o crescimento tornou necessária a criação do que os administradores chamaram “*sites-filhos*”. Esses *sites* são subdivisões, grupos periféricos de interesse específico dentro de um conjunto maior, muitos dos quais projetos paralelos ainda dentro da temática de *O Senhor dos Anéis*. São eles, além da Valinor: Lothlorien, voltado à produção de fãs como *fanfics*, imagens e humor; Enciclopédia de Valinor, enciclopédia virtual sobre Tolkien em plataforma *wiki*; Ardalambion, dedicado ao estudo de linguística tolkieniana; Durbatuluk, *RPG* e jogos baseados na temática; Fórum Valinor, espaço para discussões sobre Tolkien, os filmes e toda produção da franquia ou interesses externos da comunidade; Loja Valinor, uma loja virtual de *fan’s collection* (*produtos relacionados à temática ou grupo, e que são colecionados por fãs*); e, por fim, *MUD* Valinor, projeto de *RPG* interativo on-line criado em 2002, baseado na obra e filmes.

Dentre essas comunidades periféricas, esta última é aquela na qual foi produzido nosso objeto de estudo, por isso passaremos a uma explicação breve de suas características.

3.1. Mud Valinor

O *MUD* Valinor é um jogo de *RPG* on-line para múltiplos usuários e é o ancestral dos famosos jogos massivos atuais. A sigla *MUD* é o acrônimo de *Multi User Dungeon*, um termo popularizado por Roy Trubshaw, um estudante da universidade de Essex no Reino Unido e criador de um *MUD* em 1978. Na plataforma do *MUD* todos os elementos são apresentados ao jogador em texto escrito. Todas as áreas do jogo, suas salas, objetos, personagens artificiais, jogadores, as ações e afins, são representados por meio de texto verbal escrito, em geral de caráter bastante descritivo e estimulante para a imaginação, descrições que a

imaginação lê e recria. É um espaço virtual em que cada usuário pode transformá-lo ao digitar uma nova linha.

O texto do *MUD* é um híbrido produzido em parte pela máquina (estrutura do jogo) e em parte pelo jogador. Ao analisarmos o texto, é possível distinguir as diferenças entre máquina e humano. Descrições de ambientes são majoritariamente fornecidas pelo jogo e a diferença mais acentuada está nos textos e ações. A dominância da máquina é maior nas ações de comunicação e necessidade básica (comer, beber, usar objetos), ao passo que em ações que expressam gestos e emoções predominam construções do usuário. Abaixo, seguem algumas construções para exemplificar essa produção híbrida, destacando as construções da máquina com sublinhado e do usuário com itálico:

Tamirra Sparrow exclamou 'pago quanto o senhor quiser!'
Siginbund come *uma maçã*.
Grandes flocos de neve começam a cair junto a chuva.
Tamirra faz Hmmm.
Siginbund sorri com maldade.
Alatar olha pensativamente para Tamirra e diz 'Hmmm'.
Tamirra parece feliz mostrando a língua.

O *MUD* Valinor é produzido por fãs e jogadores, aberto a ser modificado por eles; estes são sujeitos que em geral já eram leitores dos livros, espectadores dos filmes, usuários dos *games* etc. O conhecimento daí trazido ajuda a mediar sua relação com o *MUD*, que busca recriar os caracteres da obra do autor inglês e da franquia e usa como base para seus jogadores um sistema de progressão em níveis, além do *RPG*.

Por ser uma plataforma de texto, que já possui representações em outras mídias visuais e sonoras, o processo de imersão no *game* e a imaginação do jogador são essenciais. Um dos procedimentos de ressemiotização empregados para esse estímulo à imaginação é a *ekphrasis*, o que é observado por Bolter (2002), quando enfatiza que "the verbal MOO is an heroic attempt to recreate in prose what many perhaps most, of it users would already prefer to be a sensory experience".

Para ilustrar esse processo, trazemos dois exemplos na Figura 3. Em (a), temos a placa do bar "Pônei Saltitante", em ilustração criada pelo usuário User:hill no banco de imagens livres *wikicommons*; em (b), temos uma tela do mesmo espaço reconstruído no *MUD* Valinor, com a respectiva placa reproduzida em *ascii-art*, e em texto verbal escrito.



(a)

(b)

Figura 3. Exemplo de *ekphrasis*.

Como é possível inferir por meio dessas breves explicações, o *MUD* não é um artefato isolado, são muitas as intertextualidades entre ele e a constelação na qual está inserido. Além dessa temática compartilhada, há diversas possibilidades de *linkagem*, algumas delas pertencem à estrutura do jogo, contudo, outras são estabelecidas aleatoriamente pelos usuários, e conduzem aos sites do grupo Valinor, a sites de vídeos, músicas, relacionamentos e afins.

```
(OOO) Noel Anor disse 'http://www.sensacionalista.com.br/wordpress/?p=2526 >  
> BOPE encontra bomba atômica e pistolas de raio laser no Alemão'  
Derin < Vida: 32700 > < Sala: 10327 >  
(OOO) Noel Anor disse '=0'
```

Figura 4. *Link* criado por jogador durante conversa no *chat* do jogo.

```
Informações a respeito de Aragon Thoron, King of Fighter 98  
Ele é Humano, Ranger, nível 100/500.  
Ele nasceu no 29º dia do Ringarê do 2985º ano da Terceira Era do Sol.  
Ele aparenta ter 98 anos.  
Ele é natural de Archet.  
Ele é afiliado à organização Conselho de Thargelion, na posição de Frutivo.  
Ele é devoto a Nâmo.  
Sua página pessoal é http://delfym.blogspot.com/
```

Figura 5. Jogador que indicou seu *blog* para leitura.

Após rápida visualização dessas integrações entre o ambiente virtual e os diversos meios, observa-se que as ligações entre o *MUD* e seu *site* particular é enfatizada. Por isso, é natural que haja intercâmbio de produção entre os dois meios: o jogo textual e sua própria *home page*.

Dessa feita, foi essa *aproximação* que certamente possibilitou a produção dos objetos conectados que trataremos a partir desse ponto: um *roleplay log* (um registro escrito de um evento vivenciado dentro do *MUD*, que é "logado", editado, e postado na *home page*), e um *audio log* (uma inesperada ressemiotização posterior desse mesmo relato, para uma mídia sonora com características próprias).

A estrutura usada no *MUD* pode permitir aos jogadores gravar suas aventuras interpretadas no jogo e registrá-las em um *site* oficial (existe um bônus por isso, logo, há um estímulo a essa atividade). Esses registros são chamados de *roleplay logs*, ou *logs/relatos* de interpretação, descritos na seção seguinte.

4. Roleplay log e audio log

Assim como o próprio *MUD* é um híbrido entre narrativa textual e *video game*, com bases de integração multimodal, um *roleplay log* também é marcado por essas conexões entre modalidades. Nosso primeiro objeto de estudo tem por princípio um *log* de interpretação vivenciado por dois jogadores em meados de 2005, e registrado on-line em janeiro de 2008 sob o título de *Siginbund e a ladra cega*. No relato, surge a breve narrativa de heroísmo entre um guerreiro anão (*Siginbund*) e uma ladra (*Tamirra*), que foi salva com ajuda do primeiro personagem.

Segue abaixo uma reprodução parcial do relato, com edições que priorizam concisão e entendimento dos pontos principais:

Uma bela manhã, Siginbund, o Anão, passeava pelo norte de Bri, com seu machado em punho, esperando por alguma aventura, até que ouviu um grito desesperado...
Tamirra gritou 'Socorro! Alguém me ajude! Fui traída e amaldiçoada pelo meu Vala!!'
Siginbund perguntou 'Nossa, o que aconteceu?'
Tamirra Sparrow perguntou 'Quem é você?'
Siginbund continuou '... ahn... Sou Siginbund, anão, te conheço de algum lugar...'
Tamirra tateia no escuro, tentando reconhecer um rosto amigo.
Siginbund ponderou 'e se não me falha a minha memória embriagada, você é Tamirra, famosa ladra da região...'

Tamirra Sparrow ponderou 'sou sim, e estou com um grave problema...'

Siginbund falou 'Tentarei ajudar, pagando bem, perigo não tem!'

Tamirra Sparrow exclamou 'pago quanto o senhor quiser!'

Siginbund falou 'não te preocupes, vou te ajudar.'

Tamirra Sparrow exclamou 'Fui negligente com o meu Vala, e ele me amaldiçoou! Por isto, peço a sua ajuda, ó nobre anão mercenário! O mundo está escuro... Apenas ouço ruídos...' [...]

Siginbund levanta uma sobancelha para Tamirra.

Tamirra Sparrow exclamou 'os meus olhos não enxergam mais cores, nem formas, é uma maldição! Por Ilúvatar, me desculpem!'

Tamirra cai de joelhos no chão e começa a chorar.

Siginbund come uma maçã.

Siginbund falou 'tu é ladra, tens de sofrer um pouco, mas creio que não mereças isto, vamos, quero te ajudar, voltaremos para nossa cidade e lá acharemos uma cura.'

Tamirra Sparrow exclamou 'eu seria eternamente grata ao senhor!'

Siginbund falou 'me dê sua mão, vou te guiar.'

Tamirra dá a mão para Siginbund.

Grandes flocos de neve começam a cair junto a chuva.

Siginbund falou 'está nevando e ficando frio.' [...]

Siginbund começa a procurar desesperadamente, passando pelo templo de Andrakaus, já esbranquiçado pela neve. Correndo e ofegando, Siginbund se mete numa trilha a leste do portão norte e encontra a Ladra Tateando pelos muros de Bri.

Siginbund exclamou 'ah, te encontrei! [...] sua cega enxerida só vá aonde eu mandar... Espere aí Tamirra, estamos nos arredores de Bri, mas uma coisa me preocupa.'

Tamirra Sparrow perguntou 'o quê?'

Siginbund ponderou 'os guardas, você é uma ladra conhecida [sic], eu um guerreiro bárbaro que está sempre sedento por batalhas... Eles não nos deixarão passar.' [...]

Tamirra Sparrow exclamou 'eu conheço um nobre senhor, de uma família generosa, Alatar. Eu posso prometer tesouros a ele! Ou os meus serviços!'

Siginbund faz Hmmm.

Siginbund falou 'Alatar... também o conheço, grande amigo, porém ele está dentro de bri, e creio que ele não sairá de sua meditação para vir aqui fora, [...]. E agora, como entraremos em Bri?'

Tamirra faz Hmmm.

Siginbund exclamou 'Somos Bárbaros, sou um guerreiro,

você é uma ladra! Vamos destruir todos que quiserem nos impedir!'

Siginbund sorri com maldade. Assim, de mãos dadas com Tamirra, Siginbund colocou seu capuz na cabeça, e fez com que Tamirra só ficasse com a cabeça abaixada [...]. Mas estava tão frio e a névoa era densa que o guarda os deixou passar. Siginbund sussurrou para Tamirra 'estamos em Bri! O guarda nos deixou passar! Mas agora o desafio era outro, Tamirra estava com muito frio, [...] Siginbund a segurou e a deitou no chão, olhando para ela, percebeu que Tamirra era uma bela Meio-Elfa, de rosto alvo. Esbanjava uma beleza incomum, sendo muito bela e sensual.' [...]

Siginbund falou 'você está um pouco ferida, mas temos que continuar nosso caminho ao Sul...' [...] Talvez tivesse mais gente na praça, mas estavam tão cansados que talvez não conseguissem ver seus rostos na escuridão. Tamirra ainda conseguiu forças para gritar...

[...] por favor, rápido, logo irei morrer! Siginbund perguntou 'Elevis, viu Alatar por aí?' Do céu... Voando sobre uma imensa e bela Águia surgia Alatar Anor, de Lórien, perguntando com uma voz suave, sem saber o que estava acontecendo...

Alatar Anor perguntou 'eu?' Tamirra Sparrow perguntou 'é você que está aí, Alatar, meu amigo?'

Siginbund, assustado exclamou 'Alatar! Por Eru! Salve nossa amiga Tamirra!'

Tamirra ajoelha-se.

Alatar Anor perguntou 'o que ela tem?'

Siginbund falou 'ela está cega. E não consegue se alimentar e nem beber, sua vida está em risco.'

[...] Alatar olha pensativamente para Tamirra e diz 'Hmmm. [...] candussidof uizuguburueaoculo.'

[...]

Siginbund sorri para Tamirra.

Tamirra segura a mão de Siginbund, amavelmente.

As Bochechas de Siginbund estão em fogo.

Tamirra Sparrow exclamou 'nobre anão, provastes a sua valia! Agradeço-lhe com a minha vida! Quanto que quer?'

Tamirra parece feliz mostrando a língua.

Siginbund falou 'Como anão, pediria 100 mil moedas de ouro, mas não cobrarei nada, qualquer dia peço tua ajuda.'

Tamirra Sparrow perguntou 'jura?'

Siginbund falou 'não, pode ir pagando.'

Siginbund dá muita risada.

E assim termino de contar esta aventura que um Anão e uma Meia-Elfa viveram nos arredores de Bri.

Após a leitura do relato, percebemos que diversas orações são nitidamente construções automáticas geradas pelo programa, resultantes dos processos de *input* e *output* do ambiente virtual, tais como: "*Siginbund bebeu água de um cantil de madeira*", "*Tamirra Sparrow perguntou 'o quê?'*", "*Grandes flocos de neve começam a cair junto à chuva*", "*Siginbund falou 'está nevando e ficando frio'*", além de outras que são resultantes do texto criado pelo jogo combinado com os comandos do usuário. Esses textos foram gerados pela máquina a partir de comandos dos jogadores. É possível perceber o hibridismo do texto (em parte máquina, em parte indivíduo) em particular pela variação estilística na alternância de tempos verbais: o programa gera sentenças predominantemente no pretérito perfeito ou presente, os demais são criações do usuário.

Observa-se que embora pretenda ser um texto registrado sob forma "estática", e com caracteres padronizados que *simulam* os da estrutura narrativa impressa, este *roleplay log* fatalmente guarda marcas de sua origem dinâmica dentro de um *game* virtual da internet, tais como construções fraseológicas típicas de *MUD*, ecos automáticos emitidos pelo sistema do *game*, descrições etc.

Todavia, o relato é permeado de inserções e edições por parte do autor que denotam não só escolhas e seleções próprias, mas uma manifesta tentativa de estabelecer semelhanças entre esse *log* digital e a estrutura narrativa mídias impressas, mais familiar e legitimada. Por exemplo, o *roleplay log* é aberto com um parágrafo introdutório que jamais existiria no decorrer do *game* virtual. Do mesmo modo, há uma tentativa de parágrafo conclusivo ao final da aventura, que consiste em texto inserido pelo autor ao editar a gravação da tela. Além de enxertos textuais intermediários que resumem sequências do *input-output* e reforçam caracterizações na história.

As presenças de uma introdução e conclusão são convenções da linguagem escrita e estrutura diegética, que solicitam essa introdução nas narrativas. É um aspecto da ressemiotização que altera o objeto.

Uma bela manhã, Siginbund, o Anão, passeava pelo norte de Bri, com seu machado em punho, esperando por alguma aventura, até que ouviu um grito desesperado...

Assim sendo, quando o autor do *roleplay log* "vivenciou" aquele texto como acontecimento presencial, as condições do *input* e do sistema

automático para envio e produção textual construíram marcas típicas de “virtualidade” que foram levadas para o texto “estático”, mesmo que este tenha sido modificado na edição, para ter mais elementos da estrutura em mídia impressa.

Esse é um aspecto muito interessante e que diferencia esse objeto de análise, ele apresenta um percurso inverso no panorama de cultura digital, em geral mídias antigas são ressemiotizadas no digital, mas nesse caso há um incomum retorno. Ou seja, embora pretenda ser semelhante e simule uma mídia mais antiga (como os gêneros narrativos das mídias impressas: romances, contos etc.), ele traz em sua constituição heranças e traços de sua formação multimodal em mídia digital, que reafirmam sua condição como um produto resultante de ressemiotização.

Todavia, esse objeto híbrido não representa, sob hipótese alguma, um produto final, pois, como veremos agora, ele foi retomado anos depois, por terceiros que fizeram uma nova ressemiotização, usando modalidade de áudio e causando novas transformações e integrações.

4.1. Audio log

Chegamos, enfim, ao objeto essencial de nossa análise crítica multimodal: uma áudio interpretação, que constitui uma versão transmidiada do *roleplay log* visto anteriormente. O arquivo sonoro foi produzido em janeiro de 2009 por outros dois usuários, de forma espontânea e encontra-se disponível em <http://mud.valinor.com.br/articles.php?id=112>.

O áudio, com 12 minutos e 22 segundos de duração, foi criado por outros jogadores que exploraram os arquivos de aventuras no *site*, lendo-os e se interessando em fazer uma versão sonora de algum deles, posto que tinham experiência pessoal com gravação de narrativas em áudio. Assim, realizaram a transmídiação por conta própria, preservando personagens, textos e inserindo recursos de sonoplastia próprios e música.

Em um *audio log*, a voz pode produzir significados não linguísticos com seu timbre e som (LEMKE, 2005). As personagens do relato não pertenciam aos produtores, que à época sequer conheciam o autor do texto e os envolvidos, mas eles incorporaram e atribuíram a tais figuras fictícias as suas visões pessoais, produziram a transmídiação usando recursos distintos, que adicionaram e alteraram sentidos e a recepção. Na análise que se segue, pretendemos mostrar por meio de uma análise multimodal de que maneira os significados do texto inicial foram modificados no processo de ressemiotização.

5. Análise comparativa: diferenças na metafunção performativa

Para realizar essa análise, utilizaremos o método sugerido por Jay L. Lemke, baseado na semiótica social e na gramática sistêmica funcional. Tal análise contempla três metafunções que, segundo a teoria, são acionadas simultaneamente na produção de significados em qualquer mídia.

De acordo com Lemke, para a semiótica, toda produção de significado (comunicação humana simbólica) compartilha uma série de características comuns. Na semiótica multimídia essas características funcionam como uma base em comum entre os meios de comunicação diferentes e que os integram, todos eles utilizam essas mesmas “bases” e constroem significados a partir delas.

Segundo J. Lemke, toda produção de significado faz três tipos de sentido ao mesmo tempo (os quais chamamos de metafunções): presentacional, apresenta um estado de coisas, a partir do que é dito do conteúdo ideacional do texto, relações, participantes e circunstâncias; orientacional, apresenta pontos de vista e valores do produtor, existe uma demanda e oferta de atitudes em relação ao conteúdo; organizacional, relações funcionais entre elementos. Instrumentos usados em segundo plano que reforçam sentidos construídos nas outras metafunções.

Como uma análise comparativa das diferenças entre os textos nas três metafunções demandaria esclarecimentos que a brevidade deste artigo não nos permite, vamos nos limitar à análise da função orientacional, por ser aquela que mais ressalta o processo de ressemiotização ocorrido na transmídiação do texto.

Entre mídias diferentes, os instrumentos empregados para produzir sentido são diferentes, mas a forma de produção de sentido é comum; ambos os textos possuem a metafunção orientacional, que busca orientar atitudes no leitor, usando códigos de significação conhecidos para induzir impressões no receptor.

No *roleplay log* o autor e o texto da máquina usam expressões adverbiais para causar impressões no leitor, adicionando modos ao verbo, expressões adverbiais tais como “malosamente”, “alegremente” e afins. Em paralelo, na transmídiação, os efeitos sonoros de sonoplastia, timbre de voz, e decupagem são os responsáveis para dirigir impressões e julgamentos no ouvinte.

No *roleplay log*, existem adjetivações, todavia, os verbos *dicendi* como gritar, falar e perguntar não são adjetivados, pouco existe de um “como” a fala é vocalizada pelo personagem e isso deixa em aberto a interpretação do leitor. Contudo, na transmídiação, essas interpretações

são orientadas pelo timbre de voz, usa-se uma modalidade de entonação/empostação da voz com códigos de significação já conhecidos para induzir impressões nos ouvintes a respeito dos personagens e situações.

Estas são "propiciações da expressão vocal que dão origem a potencial supralinguístico" (LEMKE, 2002). Tal recurso enriquece, mas fecha as possibilidades de leitura, e altera novamente os sentidos do original.

Um aspecto particularmente interessante do *audio log* é que ele altera mínimas construções, mas na maior parte mantém toda a estrutura textual do relato original, entretanto, as divergências são muito perceptíveis. Essa conservação da estrutura é, certamente, uma das duas estratégias representacionais: ela tenta disfarçar a transmídiação (e suas consequências), ao passo que a segunda estratégia é notada pela inserção enfática de sonoplastia (o som de portas, de mastigação).

A integração da modalidade escrita com a sonora, que possui seu sistema de significação e recursos diferentes, realizou uma clara compressão de significados e de leitura. Em um *audio log*, a voz pode produzir significados não linguísticos com seu timbre e som (LEMKE, 2005). As personagens do relato não pertenciam aos produtores, que à época sequer conheciam o autor do texto e os envolvidos, mas eles incorporaram e atribuíram a tais figuras fictícias as suas visões pessoais.

O que percebemos são marcas que enriquecem e fecham um pouco mais o leque interpretativo da personalidade dos personagens, eles recebem aspectos distintos com incrementos não linguísticos, produzindo significações novas em relação ao relato de texto.

Por exemplo, o timbre de voz da ladra aparenta um tom mais infantilizado e dócil que não está sinalizado no texto escrito (não é algo do original, e é até conflitante com a ladra do *roleplay log* que apresenta uma figura mais sensual). O anão, por sua vez, tem uma voz mais aguda, rouca, e debochada que não está presente no original, sendo assim, ambos os aspectos sonoros são frutos do entrelaçamento multimídia que bloqueia leituras alternativas para o perfil dessas personagens. Essas combinações fazem parte de uma seleção de escolhas dos produtores, e somente uma análise crítica entre as mídias poderá acusar essas manipulações.

A personagem Sigimbund do *roleplay log* parece ter mais ações extras permeando a narrativa, e essas ações parecem transmitir menos preocupação dele para com a ladra. Em contrapartida, no *audio log*, embora pareça preocupado, várias ações do personagem são reforçadas por sonoplastia que trazem uma ideia de mais brutalidade ou grosseria: o som barulhento de quando ele se alimenta ou de quando anda. Tais

recursos são exclusivos da modalidade sonora e, embora pareçam só reforçar ou endossar o texto escrito, eles incrementam o áudio para adicionar e alterar significados do texto original.

O mesmo sucede com a personagem Alatar, que ganha um aspecto distante com recursos de distorção e eco. O recurso sonoro do eco cria uma percepção de distância entre o plano de som dele e dos demais envolvidos, o que o diviniza e lhe dá um aspecto pouco mundano em comparação aos demais. Por outra via, o personagem Alatar do texto *roleplay log* não tem um caráter salvador da transmídiação, é apenas uma figura mais prática, sem sinais de deidade.

Dentre as propiciações da expressão vocal, consideramos que a mais instigante para o processo de ressemiotização é a que ocorre com a voz narrativa! A personalidade da voz narrativa não existe no *roleplay log*, há um narrador onisciente, sua voz é *imaginada*.

Entretanto, na transmídiação ele recebe sexo e personalidade, sendo transformado numa amistosa voz feminina, didática, compreensiva e maternal que imprime um tom absolutamente diferenciado à narrativa.

Porém, apesar de amistosa, essa narradora feminina do áudio, que busca estimular deduções sobre os personagens, em momento algum orienta o ouvinte a buscar novas informações, criar trajetórias distintas que busquem mais informações sobre os personagens ou outras versões da história. No *roleplay log*, isso é incentivado por meio de *linkagens* que cedem mais informações sobre as figuras envolvidas, além de outras histórias com eles, se houverem.

O narrador onisciente do *roleplay log* realiza avaliações explícitas por adjetivação, mas estas são bastante incipientes em comparação aos julgamentos da versão transmidiada. Esse tipo de voz narrativa é bastante semelhante às narradoras dos compactos infantis que dominaram as décadas de 1960, 70, e 80, primeiramente em LP e depois em fitas cassete. Essa semelhança induz o ouvinte a enquadrar a narrativa em um clima de nostalgia, e se aproximar da narrativa com perspectivas positivas.

Essa semelhança é, por si, um indicador do produtor e da relação esperada entre texto e receptor, a retórica do “contador de histórias” pressupõe um receptor ouvinte, passivo. A narradora do áudio conduz e orienta uma situação de comunicação na qual o narrador trata o ouvinte com familiaridade, quase maternal.

Conclusão

Observamos que o funcionamento semiótico em mídias diferentes produz significado com funções semelhantes, mas recursos distintos, e que essa transposição de recursos é peça-chave para promover alterações no sentido e ocultar a ressemiotização.

Um aspecto interessante, é que a administração do jogo *MUD Valinor* incentiva a produção de *roleplay logs* (os registros em texto escrito), mas não havia até então incentivado ou cogitado experiências em modalidade sonora. A administração pode estimular e orientar posturas aos seus usuários, mas a resposta e produção advinda do uso não é controlável na internet e pode ser muito benéfica para a evolução dos artefatos e meios. O foco motivacional da administração do *game* era criar relatos escritos, mas nunca cogitou ou orientou leitores para a possibilidade de um *log* sonoro (mas tampouco rejeitou quando ocorreu).

Em relação à transmídiação em áudio, é, ainda, interessante mencionar que encontramos fatores identitários que influenciaram na criação de um *audio log* (e não um *mashups*, por exemplo). Além da faixa etária, os dois autores são deficientes visuais e as criações sonoras de narrativas fazem parte de sua vivência, eles trouxeram o hábito de comunidades externas ao jogo. Destarte, a ligação entre a aventura e um arquivo sonoro, não visual, surgiu naturalmente para eles.

Isso foi algo totalmente inesperado, podemos deduzir com esse caso que as pessoas gostam de interagir com artefatos multimídia, mas querem e estão aptas a improvisar e criar novos sentidos multimodais mais complexos e estabelecer suas próprias pontes entre mídias a partir de suas vivências e conexões pessoais.

É necessário ressaltar que realizamos apenas o estudo de um caso, examinando como a presença da multimodalidade e funcionamento semiótico de objetos híbridos se configurou apenas nesse caso. Buscamos mostrar nesse recorte como ocorre a manipulação intersemiótica em textos digitais e como seus produtores se comportaram e mostraram habilidades para usar os recursos disponíveis com a multimodalidade (no caso, são produtores da cultura digital participativa).

No panorama tecnológico atual, a natureza híbrida dos objetos, a diversidade de recursos e os sistemas semióticos tornam uma generalização algo equivocado, mas o estudo de casos particulares pode nos guiar a uma compreensão melhor da produção de sentidos da cultura digital. Mais que isso, podemos observar como sujeitos de um letramento específico (*MUD*) conseguem utilizar artefatos complexos e

produzir significação de forma multimodal, usando seus vários letramentos combinados e criando convergências.

Referências

AUDIOINTERPRETAÇÃO "Siginbund e a ladra cega". Disponível em: <<http://mud.valinor.com.br/articles.php?id=112>>. Acesso em: 20 maio 2011.

BOLTER, J. D. The breakout of the visual. In: _____. *Writing space: computers, hypertext and the remediation of print*. 2. ed. Mahwah: Lawrence Erlbaum, 2002. p. 47-76.

BRUNS, A. *Blogs, Wikipedia, second life, and beyond: from production to produsage (digital formations)*. New York: Peter Lang, 2008.

JENKINS, H. *A cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.

LEMKE, J. L. Travels in hypermodality. *Visual Communication*, v. 1(3): 299-325, 2002.

_____. Towards critical multimedia literacy: technology, research and politics. In: REINKING, D. et al. (Ed.). *Handbook of literacy & technology*. 2005. v. 2. Disponível em: <<http://www-personal.umich.edu/~jaylemke/papers/reinking2.htm>>. Acesso em: 20 maio 2011.

ROLEPLAY log "Siginbund e a ladra cega". Disponível em: <<http://mud.valinor.com.br/rplogs.php?logid=166>>. Acesso em: 20 maio 2011.

WIKIMEDIA Commons. Disponível em: <http://commons.wikimedia.org/wiki/P%C3%A1gina_principal>. Acesso em: 20 maio 2011.