



# **Tessituras temporais em jogos pervasivos**

*Time weavings  
in pervasive games*

Thaiane Moreira de Oliveira<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense e professora do departamento de Estudos de Mídia da mesma instituição. E-mail: [thaianeoliveira@id.uff.br](mailto:thaianeoliveira@id.uff.br)

**Resumo:** A proposta deste trabalho é traçar um estudo comparativo entre a temporalidade em dois tipos de jogos pervasivos que exploram a diegese, o *chronos* ordinário da vida cotidiana, o *aion* do objeto ficcional e a imagem dos registros fílmicos destes jogos, a partir das contribuições de Deleuze. Como objeto, iremos analisar alguns registros audiovisuais a fim de refletir sobre a organização temporal da narrativa nos eventos em torno do evento. Buscaremos, com isso, defender que há uma relação estética entre o registro fílmico e a ação do jogo em relação ao tempo ordinário.

**Palavras-chave:** Deleuze, tempo, narrativa, jogos pervasivos.

**Abstract:** The purpose of this paper is to draw a comparison between the two types of temporality in pervasive games that explore diegese the *chronos* ordinary everyday life, the *aion* of the object and image of the fictional filmic records of these games, from the contributions of Deleuze. As an object, we will analyze some audiovisual records to reflect on the temporal organization of narrative in the events surrounding the event. We seek, therefore, to argue that there is a relationship between the aesthetic and filmic record game action in relation to the ordinary time.

**Keywords:** Deleuze, time, narrative, pervasive games.

## Introdução

*O olhar imaginário faz do real algo imaginário,  
 ao mesmo tempo em que, por sua vez,  
 se torna real e torna a nos dar realidade.*  
 (DELEUZE, 1990, p. 18)

Este trabalho terá como alicerce teórico, duas obras de Deleuze, “A imagem-movimento” e “A imagem-tempo” para investigar as relações entre a temporalidade do jogador no jogo pervasivo com o Chronos comum, assim como a relação destas com o Aion das produções audiovisuais deste gênero de jogo, utilizados ou como ferramenta do próprio jogo, enquanto *puzzle*, ou como registro documental das ações dos jogadores.

Jogos pervasivos são jogos que utilizam princípios da computação ubíqua, termo cunhado por Mark Weiser, em 1991, para apresentar um novo paradigma no qual os computadores deveriam fazer parte da vida cotidiana de forma “invisível”, de forma que os indivíduos/usuários não percebessem sua existência. Tal percepção está intimamente ancorada nos pressupostos de Henri Bergson (1974). Buscando dissolver qualquer concepção materialista-empírico-científica que pudesse assimilar o mental ao físico, Bergson apontou que “quanto mais a ciência aprofunda na natureza do corpo em direção à sua ‘realidade’, tanto mais ela reduz cada propriedade deste corpo e, conseqüentemente, sua própria existência às reações que ele mantém com o restante da matéria capaz de influenciá-lo” (BERGSON, 1974, p. 54). Para o filósofo, a percepção está condicionada mais à ação do que ao conhecimento. Indo a este encontro, o autor do conceito de computação pervasiva, Mark Weiser, afirma “só quando as coisas desaparecerem desta maneira estamos livres para usá-los sem pensar e, assim, concentrar-se em novas metas” (WEISER, 1991, p. 94).

Desde então, sobretudo no contexto da Cibercultura, muito se tem debatido sobre certas dicotomias: corporificação/descorporificação (WERTHEIM, 2001); realidade virtual/realidade mista (HANSEN, 2006); *upload/download* do ciberespaço (LEMOS, 2009a), entre outras. Tais dicotomias tratam de uma mesma essência conceitual: com o advento e *boom* da Internet, do ciberespaço, das tecnologias interativas, qual o papel do corpo e do espaço físico nos processos interativos produzidos por tais tecnologias? Wertheim (2001), por exemplo, discute a utopia do “paraíso celestial” produzida nos primeiros anos da *web*, a partir da segunda

metade da década de 1990. A autora, em seu tratado, cita diversos outros autores e pesquisadores que defendiam a utopia da imortalidade através da concepção de *upload* da mente humana, retomando a antiga discussão da separação entre corpo e mente/alma, já amplamente discutida por inúmeros filósofos. Todavia, após a passagem do século XX para o século XXI, sobretudo com a chegada da “web 2.0”, estes ideais de imortalidade e de separação corpo/mente/alma, começam a perder sua força <sup>2</sup>. Tal fato deve-se, sobretudo à proliferação das tecnologias móveis e redes sem-fio, às tecnologias *wi-fi* e 3G, aliadas a dispositivos como *smartphones*. Deste modo, a noção de conexão à internet, ao ciberespaço, começa a sofrer transformações significativas. Se anteriormente era preciso estar em algum ponto fixo para se ter uma conexão à rede, através de conexões cabeadas, a partir de então o sujeito interagente, navegante da *web*, poderia fazê-lo praticamente de qualquer lugar, ou seja, uma conexão generalizada, nas palavras de André Lemos (2009b).

Esta mudança de paradigma, para além de suas transformações econômicas e da forma como se acessa a rede, trouxe também mudanças significativas nos processos de percepção do espaço físico, pelo qual aqueles mesmos usuários da internet circulam em seu dia a dia. Estas mudanças, já foram bastante exploradas por autores como André Lemos (2009c) e Lucia Santaella (2008), por exemplo, ao tratarem das chamadas *mídias locativas*, de importância basilar para o trabalho aqui proposto.

As mídias locativas podem ser compreendidas como o resultado da combinação entre serviços baseados em localização e tecnologias móveis e sensórias (MCCULLOUGH, 2004), favorecendo a ideia de que o ciberespaço não está separado do espaço físico (DOURISH; HARRISON, 1996), levando a expressões como *internet das coisas* (TUTERS & VARNELIS, 2006) e *download do ciberespaço* (LE MOS, 2009a). A noção de *pervasividade*, central para o presente trabalho, está intimamente relacionada ao uso de mídias locativas em diversos contextos, experimentais, artísticos, ou, no caso em questão, nos chamados *jogos pervasivos*.

De acordo com Schneider & Kortuem (2001), os jogos pervasivos podem ser tratados como jogos que conseguem reunir em si duas lógicas: (i) a das tecnologias ubíquas, locativas, e (ii): a das ações ao vivo de *roleplaying* (LARPs). Jane McGonigal (2006), uma das principais pesquisadoras sobre jogos pervasivos e ARGs, define-os como jogos que concentram o foco do usuário em algum dispositivo (por exemplo, algum dispositivo de mídia locativa), o qual se torna fundamental para o desenrolar

---

<sup>2</sup> É notória a influência da antiga dicotomia corpo/mente levada a cabo pelos Gnósticos (Cf. LE BRETON, 1999) e pela filosofia Cartesiana nos primeiros teóricos do Ciberespaço. Mais sobre essa questão pode ser encontrado em FERREIRA, 2006.

do jogo. Outros autores, como Montola (2005), Stenros e Waern (2009) tratam a expressão jogos pervasivos para designar uma categoria de jogos baseada no paradigma de Weiser, conforme já apontado no início deste trabalho. Para os autores, já que o adjetivo *pervasivo* (*pervasive*) relaciona-se às noções de *infiltrado*, *penetrante*, estes jogos apontam para sua fusão com o espaço físico, geralmente urbano, além de uma alternância fluida entre as fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Já fora discutido por outros autores, como Eva Nieuwdorp (2005) e por Markus Montola (2005) o uso restritivo de tecnologias ubíquas para categorizar um jogo como gênero pervasivo. Contudo, umas das diretrizes apontadas é que este é um tipo de jogo que tem uma ou mais características marcantes que ampliam o círculo mágico contratual do jogo em expansões social, espacial ou temporalmente, borrando as fronteiras entre realidade e ficcionalidade ou ambientes digitais, seja por uso tecnológico ou apenas na imaginação.

A partir desta conceituação, buscamos tracejar algumas categorias de jogos pervasivos:

- Pelo uso do dispositivo tecnológico – Location-based, Mobile, QRCode, transmidiático, de Realidade Aumentada, Realidade Misturada, Geocastings, entre outros;
- Pelo sistema de diegese – Live Action Role Playing Game (LARPs), Alternate Reality Games (ARGs), Treasure Hunts, etc.
- Pelo contexto de produção – *Mainstream*, educativos, publicitário, *indies* <sup>3</sup>.

Em todas estas categorias há o uso de audiovisual, seja como ferramenta do próprio jogo ou como registro documental, que se tornará nosso objeto de análise. Contudo, nosso interesse recairá sobre os jogos que utilizam sistemas de diegese, nos atendo a dois gêneros: *Larps* e *ARGs*, ambos oriundos da experiência dos *Role Playing Games*, jogo muito comum na década de 1990. Buscaremos realizar um estudo comparativo entre dois tipos de jogos pervasivos a partir das categorias elencadas, buscando enquadrar não apenas suas mecânicas, mas também suas produções audiovisuais tendo como base teórica as contribuições de Deleuze acerca dos tipos de imagem e o tempo indeterminado provocado por estas <sup>4</sup>.

<sup>3</sup> Vale ressaltar que, diferentemente dos jogos eletrônicos, a categoria *indie* nos jogos pervasivos são mais recorrentes que *mainstream*, por exemplo, pois existe um caráter experimental inerente ao jogo, que permite uma produção independente do mesmo.

<sup>4</sup> Como metodologia para este fim foi desenvolvido um mapeamento em sites de compartilhamento de vídeos através do uso de palavras-chave, em cada gênero de jogo, organizadas por ordem de maiores índices de visualização. Como os resultados podem atingir a quantidade de centenas de milhas de vídeos com as palavras-chave da busca, restringimos nosso corpus aos 100 primeiros vídeos encontrados. A partir deste resultado, organizaram-se categorias elencadas a partir de elementos visuais e estéticos a fim de analisá-los a partir das contribuições de Deleuze.

## O estatuto da imagem em Deleuze

Em meados da década de 1980, em suas duas obras “Imagem-tempo” e “Imagem-movimento”, Deleuze propõe uma classificação das imagens e uma taxionomia dos signos cinematográficos correspondentes. Buscando analisar como o devir das imagens e signos constituem um “automovimento” e também uma “autotemporalização” das imagens, Deleuze propõe dois regimes de imagem, tempo e movimento, a partir da relação entre montagem fílmica. Relações estas que criam um fluxo imagético através do tempo e do movimento criados por planos e cortes.

Para o filósofo, a *imagem-movimento* extrai a mobilidade do seu móvel pelo movimento da câmera e dos movimentos relacionais estabelecidos pela montagem. E assim, faz-se uma “imagem do tempo” enquanto apresenta indiretamente o tempo através da montagem a partir de duas concepções que se correlacionam: a partir do intervalo do movimento nos planos da produção audiovisual e a sua totalidade. Para Deleuze, a característica da “imagem indireta do tempo” é a dupla operação, na qual instaura um intervalo como unidade de tempo entre planos, além de criar uma totalidade que se altera conforme os planos se sucedem:

É a unidade mínima de tempo como intervalo de movimento, ou a totalidade do tempo como máximo do movimento no universo (...). O tempo como curso decorre da imagem-movimento, ou dos planos sucessivos. Mas o tempo como unidade ou como totalidade depende da montagem que o refere, ainda, ao movimento ou sucessão dos planos (DELEUZE, 1985, p. 355).

Para Deleuze, o tempo é necessariamente uma representação indireta resultante da montagem que liga uma imagem-movimento a outra. Desta forma, afirma o autor, a ligação não pode ser resumida a apenas uma justaposição imagética sequencial enquanto sucessão de presentes instantâneos. Para o autor, não há apenas imagens instantâneas enquanto cortes imóveis do movimento. Há imagens-movimento que são cortes móveis da duração, imagem-mudança, imagem-relação, imagem-volume, para além do próprio movimento. Para Deleuze a imagem-movimento é o conjunto de elementos variáveis que agem e reagem uns sobre os outros (Deleuze, 1985, p. 221). A imagem-tempo subordinou a imagem-movimento, implicando na construção de outro paradigma sensorio-motor sobre o prolongamento das imagens.

Deleuze, então, enumera diversas categorias de imagem-movimento, como imagem-percepção, imagem-afecção e imagem-ação. Deleuze aponta que a imagem-

percepção é a “câmera semi-subjetiva”, a partir do termo referendado por Mitry para designar o movimento da câmera que não é nem a perspectiva do personagem e nem está totalmente externo ao conjunto, através do qual o olho de câmera funciona como um ponto de vista anônimo de alguém não identificado entre os personagens. Esta é correspondente ao plano geral.

A imagem-afecção é o primeiro plano, a rosticidade que permite uma leitura afetiva de todo o filme. É um tipo de imagem e um componente de todas as imagens. Para Deleuze, o primeiro plano não arranca seu objeto do conjunto que ele faria parte, mas o abstrai de todas coordenadas espaço-temporais, transformando-o em *Entidade*. E mais, este plano não é uma ampliação, mas sim, uma mudança absoluta de dimensão, tornando-se expressão. Para o filósofo, a imagem-afecção é especialmente parte do processo de desterritorialização, que subtrai as coordenadas espaço-temporais. É a qualidade ou potência considerada por si mesma enquanto expressada. As afecções, quando atualizadas, tornam-se sensações; quando o plano médio entra no campo da imagem-ação.

Os afetos, para Deleuze, são distinguidos a partir de dois estados: o primeiro enquanto atualizado em um estado de coisas individuado e com conexões reais, como coordenadas espaço-temporais, por exemplo. E o segundo, enquanto virtualizado, expressado por si mesmo, com suas singularidades próprias. Esta primeira dimensão representa a imagem-ação, e a segunda dimensão, a imagem-afecção <sup>5</sup>.

A variação universal e o esquema sensório-motor da relação de encadeamento entre os três tipos de imagem movimento, provoca um automovimento no prolongamento das imagens, que implica em um reconhecimento automático. Este reconhecimento ocorre quando a percepção sobre algo se prolonga automaticamente em procedimentos sensório-motores que são respostas aos estímulos perceptivos. Este prolongamento assegura o sentido de realidade da imagem, no que Deleuze chama de descrição orgânica, derivadora da narração orgânica:

A narração orgânica consiste no desenvolvimento dos esquemas sensório-motores segundo os quais as personagens reagem a situações, ou então agem de modo a desvendar a situação. É uma narração verídica, no sentido em que aspira ao verídico, até mesmo na ficção (DELEUZE, 1985, p. 157).

O conceito de organicidade proposto por Deleuze diz respeito ao próprio esquema sensório-motor no qual as imagens são reflexos da percepção humana através

<sup>5</sup> Além das categorias propostas acima, Deleuze ainda propõe-se a explorar outros tipos de imagem como a pulsão, reflexão e relação. As *imagens-pulsão* “representam paixões, sentimentos e emoções que as personagens experimentam ou arrancam de objetos” (DELEUZE, 1985, p. 159). Já a *imagem-reflexão* é um tipo de imagem intermediária entre a situação e a ação e que transforma as imagens refletindo sobre si mesma. As *imagens-relação* traçam relações mentais entre objetos, cenários e personagens. Para Deleuze, estas imagens marcam não apenas o ápice do regime da imagem-movimento como também inauguram o regime da imagem-tempo através do neo-realismo italiano.

de cortes racionais na decupagem. Tal abordagem é retomada por Nelson Goodman (1995) para explorar uma concepção perceptualista sobre figuras pictóricas, inclusive, quando esta implica em movimento. O autor destaca o fenômeno, chamado de *efeito f* através do qual se produz a ilusão de uma percepção de movimento, a partir da projeção de duas figuras idênticas em diferentes regiões de um campo visual, projetadas sucessivamente. Reconhecendo que este mecanismo de ilusão faz parte do processo de síntese córtico-retiniana, resultante de um arco neural, Goodman procura estabelecer uma teoria geral da percepção do movimento.

Em primeiro lugar, em que medida a percepção do movimento aparente se assemelha à percepção do movimento real, no qual a mancha se move realmente de um lugar para outro? Neste último caso, em vez de seguirmos a mancha ao longo de toda sua trajetória, avistá-la-emos simplesmente nuns poucos de lugares e completaremos o resto, mais ou menos como quando nenhuma mancha percorre a trajetória? (...). Em segundo lugar, no caso do movimento aparente, como é que somos capazes de intercalar a mancha nos espaços-tempos intermédios ao longo de uma trajetória que vai da primeira para a segunda projeção, antes de essa segunda projeção acontecer? Como sabemos em que direção ir? (GOODMAN, 1995: 121-122).

A argumentação de Nelson Goodman recai sobre a percepção do movimento, tanto aparente como real, ou seja, tanto o movimento fabricado quanto o movimento dos objetos cotidianos. Para o autor, a percepção, seja ela ordinária ou esteticamente fabricada, manifesta-se não como pura recepção de dados, mas sobretudo como construções simbólicas, baseadas em sistemas de conceitos através da qual há um permanente rearanjo do sistema perceptivo, em face dos dados sensoriais e dos regimes de sua modulação na percepção.

Deleuze aponta que, quando há esta mudança do paradigma perceptivo, ou flexibilização dos vínculos sensório-motores, inaugura-se um outro regima imagético, dando início a situações ópticas e sonoras puras, formando assim os primeiros signos (optsignos e sonsignos) de diferenciação do regimento da imagem-movimento para a imagem-tempo. Estas novas construções de situações ópticas e sonoras puras substituem as imagens-ação, imagens-percepção e imagens-afecção.

Para Deleuze, os optsignos e os sonsignos são o primeiro aspecto da imagem-tempo que buscam transcender a ação, ao inaugurar novas formas de ver e ouvir a imagem em espaços vazios ou desconectados. Estes novos signos rompem com o esquema sensório-motor da montagem clássica, da imagem-movimento, alterando a compreensão de que a câmera segue com as diretrizes perceptuais e racionais ordinárias. Neste tipo de regime, a consciência-câmera não é mais definida pelos



movimentos capazes de se reproduzir e sim, através das relações mentais capazes de serem fabricadas.

Como citado anteriormente, a imagem-tempo subordinou a imagem-movimento, conferindo-lhe outras dimensões espaço-temporais através de esquemas sensório-motores não-lineares, nos quais o tempo não depende do movimento <sup>6</sup>. Na imagem-movimento, há sempre o atual como sucessão linear de presentes enquanto instantes, na linha uniforme do tempo cronológico. Já na imagem-tempo, não há prolongamento motor possível entre uma situação óptica e outra, mas há reordenamentos temporais indiretos para além da causalidade linear e racional, oferecendo outras percepções diretas sobre o tempo.

Há ainda a concepção de imagem-cristal na qual o passado não segue uma ordem sucessória do presente, mas coexiste com ele, como uma imagem virtual de um passado concomitante que não está discernido em si. Para Deleuze (1985, p. 130), a ideia deste tipo de imagem nasce da concepção de que o cristal é “o fundamento oculto do tempo, quer dizer, sua diferenciação em dois jorros, os dos presentes que passam e dos passados que se conservam. De uma só vez o tempo faz passar o presente e conserva em si o passado”. Para o filósofo, o cristal reúne e articula o atual e o virtual tornando-os indiscerníveis, presentes em uma memória atualizada e virtualizada sobre a imagem. A imagem-cristal é aquela que reúne uma imagem-atual e sua imagem-virtual, portanto, a que permite que a imagem-tempo trace as tessituras cronogênicas entre os fios do presente e as tramas do passado, fazendo assim uma “autotemporalização” da imagem.

A partir desta concepção sobre a imagem-movimento subordinada ao tempo, Peter Pal Pelbart (1998), aponta para a distinção de dois conceitos: “cronologia” e “cronogenia”. Para o autor, a cronologia seria a relação lógica e a medição do tempo a partir do tempo presente, enquanto que a cronogênese é a criação de temporalidades outras. Diferentemente da imagem-movimento, a imagem-tempo faz com que o movimento dependa do tempo, no qual há a possibilidade de cronogenia a partir de criações temporais possíveis.

Trazendo à tona dois conceitos distintos sobre o tempo, Chronos e Aion, Deleuze defende que no primeiro tipo de temporalidade, o presente existe no tempo, enquanto, para o Aion, o que subsiste no tempo é o passado e o futuro. Chronos, para Deleuze, pode ser infinito e apenas o presente é passível de afetá-lo. Sendo sempre passado e sempre devir, o Aion redimensiona-se como verdade eterna do tempo movente. Já o Aion se instaura como espaço das vivências incorporais e permite a

---

<sup>6</sup> Cabe ressaltar que a imagem-tempo não se opõe à imagem-movimento, mas ambas produzem relações imagéticas diferentes.

possibilidade linguística, pois através desta é que é possível a criação e recriação da linguagem no espaço da organicidade temporal. Para Deleuze (2009, p. 169), Aion é “o instante sem espessura e sem extensão que subdivide cada presente em passado e futuro, em lugar de presentes vastos e espessos, que compreendem uns com relação aos outros o futuro e o passado”. O Aion representa um corte, de modo que o tempo se interrompe para retomar sobre um outro plano, como entre-tempo que reside no acontecimento.

Acrescentaremos ainda, para nossa análise, a existente de um terceiro elemento temporal: Kairós, baseado na mitologia greco-romana, como o tempo oportuno, o tempo psicológico da ação, o tempo em que precisa ser compreendido no momento certo, no instante exato, caso contrário, a ação fracassará (CHAUÍ, 2002). O Kairós é o instante, o acontecimento, é um tempo, mas também um lugar, um espaço distinto do espaço da duração.

Tais conceitos sobre o tempo são fundamentais para a compreensão sobre os objetos de análise que exploraremos a seguir.

### As expansões temporais dos objetos de análise

Todos os jogos pervasivos são essencialmente coletivos, tanto enquanto sociabilidade *ingame*, como também, através de mecanismos de compartilhamento da imagem de si, através de vídeos ou fotografias em sites e fóruns destinados a este fim, para que seus pares acompanhem a *performance* individual exercida no *gameplay*.

Tomando como partida a definição de jogos por Huizinga como:

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, p. 33)

Iremos nos ater a compreender a relação com o tempo ordinário, o tempo ficcional ou o tempo narrativo e o tempo das imagens em produções distintas em tais categorias de jogos pervasivos a partir das contribuições de Deleuze, a fim de investigar diferentes nuances temporais entre os formatos.

Montola; Stenros e Waern (2009) afirmam que os jogos pervasivos permitem expansões sociais, espaciais e temporais. As expansões temporais permitem que o jogador interaja no próprio cotidiano, criando tempos paralelos ao *chronos* ordinário.

Por exemplo, os jogos possuem uma temporalidade própria, concatenada da diegese ficcional, da qual descreveremos a seguir.

Os LARPs (*Live Action Role Playing Games*, uma variação dos *Role Playing Games*) são jogos em que os espaços reais são utilizados como cenário. Não é necessariamente um tipo de jogo que utiliza tecnologia ubíqua, porém, como apontado por Montola e Stenros (2008), possui as três características de propiciar expansões sociais, espaciais e temporais. Os pesquisadores ainda defendem uma categoria mista entre *pervasive games* e LARPs, da qual eles chamam de *pervasive LARPs* a partir da condição em que tal tipo transcende as fronteiras da realidade e ficcionalidade, ocupando os espaços urbanos. Portanto, iremos enquadrar os *Live Actions Role Playing Games* como jogos pervasivos por seguirem estes preceitos propostos pelos pesquisadores.

Neste tipo de jogo, os jogadores interpretam personagens temáticos com o auxílio de um ou mais mestres, que definem o enredo e as regras do *gameplay*, além de apresentar elementos que colaborem para a construção diegética do universo narrativo. As regras para as disputas entre jogadores podem variar, mas a ausência de contato físico é unânime em todas as partidas, salvo com consentimento dos participantes, inclusive e sobretudo do mestre, já que este ocupa um lugar de destaque na composição hierárquica do grupo. Para Janet Murray (2003, p. 122), “estas mecânicas equivalem à técnica de fade-out usada nos filmes. Elas sinalizam que está acontecendo alguma coisa que só pode existir na imaginação da plateia ou dos interatores”. Este processo seria considerado um tipo de mecanismo que cria um Kairós na imaginação tanto de quem observa quanto de quem atua. Cria-se, assim, uma temporalidade na imaginação que acrescenta um acontecimento narrativo ao acontecimento real.

Neste tipo de jogo, os interatores são ao mesmo tempo actantes e espectadores uns dos outros, pois suas ações dependem da atividade do outro e os eventos baseados no imediatismo das experiências individuais dentro da coletividade. Tais mecanismos são fundamentais para a manutenção ilusória do mundo ficcional sob a arte do mestre do jogo.

Nos LARPs, a temporalidade diegética é acordada entre os jogadores que compartilham da mesma temporalidade cotidiana. É muito comum vermos jogos que exploram um tempo alterado, como LARPs medievais ou futuristas. Estando imerso no LARP não há uma preocupação com a temporalidade ordinária, pois os espaços separados são isolados para este fim, para evitar um contágio do mundo externo na diegese deste círculo mágico. Esta apropriação sobre espaços quaisquer pelo evento é

apontada por Deleuze (1990, p. 124) ao afirmar que “acontecimento não se confunde mais com o espaço que lhe serve de lugar, nem com o atual presente que passa”. O Chronos é suspenso na subsistência do Aion. Contudo, esta suspensão não acontece plenamente, pois o chronos se segue na indiferença dos acontecimentos isolados. Ou seja, a temporalidade ordinária e cronologia continua a seguir seu caminho linear, enquanto há a vivência do tempo acordado pelos jogadores, ainda que submetido à regência das sucessões temporais como o dia ou a noite, ou mais ainda, a expiração do tempo de reserva do local do acontecimento, por exemplo, pois, segundo Deleuze, a cronologia é derivante do acontecimento, que este último é a instância originária que abre qualquer cronologia.

O tempo cronológico é ilusoriamente suspenso, apenas para quem está dentro do círculo mágico do jogo, para que o acontecimento temporal do Aion esteja presente nesta simulação ficcional que se apropria do instante para a exaltação ao imprevisto, tradicionalmente controlado pelo mestre do jogo. Vale ressaltar que este controle do tempo, das regras e dos acontecimentos é específico em apenas uma das categorias dos LARPs. Há ainda outras categorias, *indies*, amadoras ou experimentais cujo controle fica à mercê do acordado no instante específico da performance improvisada no Kairós, ou seja, no tempo oportuno em que os jogadores decidem coletivamente, não à partir de decisões racionais, mas sim de instantes construtivistas a partir da performance do outro.

Quanto à produção imagética foi detectado, no mapeamento metodológico proposto, aproximadamente 169.000 vídeos com as palavras LARPs e Live-Action Role Playing Games. Como explicado anteriormente, foi necessário coletar uma amostragem menor a fim de possibilitar nossa análise. Foram detectadas duas subcategorias de produção audiovisual no site de compartilhamento de vídeos, que vai ao encontro das categorias de LARPs mencionadas:

*LARPs amadores* – possuem vídeos amadores que funcionam como registro documental da experiência em sua íntegra, selecionando um espaço de tempo de relevância para documentação da experiência. Geralmente esta supressão temporal é linear, sem edições ou cortes, constituindo apenas no registro puro dos acontecimentos. Sua relação temporal produz experiências distintas. Ao mesmo tempo em que há, neste tipo de categoria amadora, um registro cronológico da vivência, há a criação de uma cronogenia relacionada à experiência como, por exemplo, ambientações futuristas ou de épocas medievais que se relacionam com o tempo e o espaço presente, isolados para que o embate temporal com os acontecimentos cotidianos não entre em conflito direto e provoque ruptura experiencial. Tais registros audiovisuais são sempre

construídos pela imagem-percepção, se apropriando da caracterização proposta por Deleuze, de um sujeito que não está nem dentro da narrativa, mas participa dos movimentos projetados e das ações improvisadas. Assim, a percepção natural do sujeito é o elemento central neste tipo de produção, observador-participante da cena. Tal tipo de registro tem se tornado um fenômeno crescente na contemporaneidade, promovido pelo fácil acesso às tecnologias de captação e popularização dos canais de compartilhamento de imagens. Assim, a descentralização do polo de emissão é parte de um fenômeno chamado de ciber-cultura-remix, segundo André Lemos (2005), no qual a “liberação da emissão, o princípio em rede e a reconfiguração são consequências do potencial das tecnologias digitais para recombinar”, gerando o movimento digital trash, no qual a qualidade técnica, ou até mesmo a qualidade estética, não são atributos essenciais para esta modalidade de produção.

Em contrapartida a este movimento, mas sendo parte de um mesmo resultado propiciado pela popularização tecnológica, há uma segunda categoria de LARPs encontrada no mapeamento em canais de compartilhamento proposto, chamada aqui de *Indie Larps*. São produções independentes serializadas que ainda seguem a mesma lógica de descentralização do polo de enunciação, pois a produção audiovisual não está centrada nas grandes produtoras *mainstream*. Vale ressaltar que os Larps amadores também são independentes, contudo, a diferença entre as categorias aqui propostas estão nos objetivos e na sua relação espectral. Nos Larps amadores o registro da experiência pelo observado-participante é motriz para a produção. Já nos *Indie Larps* há a compreensão e a expectativa de ser assistido pelo espectador que não estava presente na cena. Com isso, sua produção é constituída por cortes para a construção da percepção do espectador. Há um misto de tipos imagéticos que representam sensações que os produtores desejam instigar em quem irá assistir, facilitando o processo imersional do sujeito na trama proposta.

A temporalidade do jogo segue a mesma lógica, criando tempos distintos da cronologia ordinária. Contudo, como o sujeito espectador entra como elemento final que acompanhará a produção seriada, a atuação dos sujeitos da cena não está mais à mercê do imprevisto. Esta atuação segue um roteiro amarrado e uma condução de direção que impede a espontaneidade da ação.

Considerado um estágio sucessório ao LARP, como um quarto estágio do RPG, os *Alternate Reality Games* (ARGs, ou jogos de realidade alternada, em sua tradução) também buscam transcender suas ações para além do suporte material mediador entre o jogador e o programa, explorando tanto os espaços virtuais eletrônicos quanto os espaços físicos urbanos da realidade concreta.

É um jogo que tem como eixo uma narrativa central fragmentada e que tende a utilizar, além da internet, diversas plataformas e dispositivos, inclusive o próprio espaço urbano para a distribuição dos *puzzles* e enigmas do jogo, conferindo seu caráter transmidiático ao objeto. Sua estrutura envolve diferentes ferramentas de comunicação – e-mails, mídias sociais, SMS, websites, telefonia móvel etc. – utilizadas para conectar personagens, interpretados por atores, e jogadores em um universo ficcional, no qual o público deve resolver quebra-cabeças, investigar mistérios, dentre outros desafios, para avançar na narrativa transmidiática que dispersa os elementos em diversos canais (cf. OLIVEIRA; ANDRADE, 2010).

Com uma narrativa multilinear complexificada, os ARGs exigem do jogador uma multiplicidade cognitiva baseada em compartilhamento social e informacional de suas descobertas (OLIVEIRA, 2011), que fazem parte da lógica da visibilidade inerente à hiper-realidade, ou seja, o compartilhamento só ocorre, enquanto fenômeno necessário ao jogo, se este é visto pelos seus pares.

Tendo como premissa fundamental o TINAG (This Is Not A Game), os jogadores fingem que não é um jogo a fim de uma maximização da sua experiência no processo de jogar os *Alternate Reality Games*. A este fenômeno de “fingimento”, Jane McGonigal (2003) chama de “efeito Pinóquio”, no qual os jogadores suspendem voluntariamente sua descrença, não se importando com a inserção de elementos não diegéticos ao jogo. A autora afirma que este fingimento é uma decisão consciente para prolongar os prazeres da experiência, cujo fingimento ativo de crença propicia oportunidades de participação e colaboração, ignorando todos os elementos metacomunicacionais que poderiam indicar as fronteiras físicas, temporais e sociais do que é o jogo. Neste caso, a sigla Tinag é um lembrete fácil para demarcar as fronteiras entre o que é realidade e ficção, durante a experiência, refletindo o envolvimento ou a imersão dos jogadores no universo diegético criado pelo ARG. Nesta suspensão temporária, o sujeito se imagina parte da narrativa, instaurando um quadro pragmático que proporciona a possibilidade de esgarçar ou prolongar as ações a fim de estender as ações narrativas até sua conclusão ou de comprimir os *scripts* de acontecimentos cotidianos. Tais matrizes interacionais são competências sensório-cognitivas e afetivas de ordem do intérprete não instauradas na obra em si, mas latentes na inter-relação entre o interator e o ambiente que o cerca. O Kairós, como acontecimento espaço-temporal distinto do espaço da duração, faz-se presente na irrupção da suspensão temporária da descrença (MCGONIGAL, 2003) e na criação ativa da crença (MURRAY, 2005) onde metade de um segundo é capaz de construir planos sucessórios de possibilidades narrativas, propiciados pelo esgarçamento de

tensões narrativas. Tais tensões são provocadas, sobretudo, pela lacuna proveniente das tensões narrativas, onde o suspense da trama e a curiosidade enquanto estado interacional regem a cadência da experiência (BARONI, 2007). A temporalidade, neste gênero de jogo, funde-se com o ordinário a fim de causar o efeito de real esperado para o vivenciamento do TINAG, ou seja, o fingimento de que o jogo não é um jogo a fim de vivenciar uma maximização da experiência e que permite o transbordamento das fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Seguindo o mesmo procedimento metodológico proposto na categoria dos Larps, identificamos 217.415 vídeos com a palavra *Alternate Reality Game* e Jogos de Realidade Alternada. Destes, descartamos os vídeos institucionais destes jogos, geralmente produzidos pós-finalização dos jogos para promover os resultados obtidos ou publicização da experiência proposta. Assim, foram identificadas duas classificações sobre as produções audiovisuais: a primeira seria pela captura imagética da experiência dos jogadores durante os *live-actions*<sup>7</sup> como *registro documental* da interação dos jogadores com o jogo. A segunda classificação, a qual chamaremos de *puzzles audiovisuais*, é a utilização das imagens como ferramentas do próprio jogo. Nestes dois tipos de produções audiovisuais há funcionalidades diferentes que iremos explorar mais a seguir.

A narrativa nos ARGs não segue uma linearidade cronológica tradicional. Há uma não-linearidade conduzida pelos *puppetmasters*, passível de pequenas alterações mesmo na trama narrativa, o que nos leva a fazer uma reflexão acerca da imagem-tempo, em oposição à imagem-movimento refletida por Gilles Deleuze. A partir destas conceituações, é possível encontrar, nos *websodes* transmidiáticos dos ARGs, os dois tipos de produções imagéticas apresentadas por Deleuze. Se concentrarmos nossa análise no conteúdo narrativo proveniente dos ARGs, verifica-se que há uma remediação de outras produções fílmicas comerciais (BOLTER; GRUSIN, 2000) com estereótipos padronizados, visto que o ARG, apesar de alcançar um nicho relativamente pequeno de jogadores<sup>8</sup>, tem o seu foco voltado para o consumo da experiência. Com isso, verifica-se que, por se buscar uma aproximação do real a fim de propiciar a experiência do Tinag, não há cortes no encadeamento de imagens. Curiosamente, há mais possibilidade de cortes na composição temporal do registro da experiência do que como ferramenta produzida como parte do jogo. Os

7 Neste caso, *live-action* não significa a mesma coisa que *Live-Action Role Playing Games*. *Live-actions* dos jogos de realidade alternada são as ações de campo em que os espaços urbanos são usados como tabuleiro do jogo; ou seja, como parte da própria narrativa.

8 O ARG brasileiro que teve maior repercussão foi o *Zona Incerta*, já citado aqui neste trabalho. Segundo as empresas criadoras – Ambev e Editora Abril (*SuperInteressante*) – foram aproximadamente 70 mil jogadores que vivenciaram estes *games* concomitantes (*Zona Incerta* e *Desafio G.A.*).

registros audiovisuais são, geralmente, editados pelo fato de que a experiência pode durar horas durante os *Live-Actions*. Tais registros possuem a dupla funcionalidade de documentar a experiência a ser compartilhada para outros jogadores que não puderam estar presentes na ação, e a de servir como armazenamento de informações relevantes para o jogo que podem ser consultadas posteriormente. Portanto, precisam ser objetivos e não seguem a mesma temporalidade da experiência vivenciada pelos jogadores. Por isso, os cortes e edições fazem-se presentes. Já como *puzzle audiovisual*, ferramenta do próprio jogo, busca-se uma aproximação com uma estética do real a fim de que provoque sensações nos interatores capazes de borrar as fronteiras da realidade e da ficcionalidade.

Refletindo sobre este efeito de real (BARTHES, 1984), Johnson explica que as narrativas demarcam a linha entre a estrutura e a essência, ou seja, entre a verbosidade oculta fornecida para dar o efeito realista e o material de segundo plano, que é introduzido na estrutura narrativa necessária para a compreensão da trama <sup>9</sup>. O autor propõe o uso de setas intermitentes em produções filmicas como “uma espécie de sinalização da narrativa, introduzida convenientemente para ajudar o público a manter-se a par do que está acontecendo” (JOHNSON, 2005, p. 59). Porém, no ARG, estas setas intermitentes são menos explícitas do que em produções televisivas. As setas intermitentes presentes nos jogos de realidade alternada são apresentadas não pelo *close* de um olhar, mas por sutilezas imagéticas, ou, mais ainda, por pequenos detalhes narrativos que passariam despercebidos por um espectador receptor tradicional, mas não pelo jogador-interator de ARG, que busca nas minúcias os detalhes imprescindíveis para a decifração dos enigmas narrativos deste tipo de *game*. A abstração espaço-temporal tanto pode ocorrer a ponto do espectador pausar uma imagem para descobrir um frame escondido no vídeo, quanto também pode servir de informação adicional que contextualiza o *status quo* do personagem, onde se desenrolará a trama. Ou seja, o jogador não se atém apenas à associação da memória para a compreensão das setas intermitentes na estrutura da narrativa, mas busca, por dedução ou indução, outros referenciais que possam colaborar na manutenção imaginária da realidade proveniente da essência desta mesma narrativa. Doravante, essas setas intermitentes são diluídas nesses vídeos, através de um simulacro de documentação verossímil do real, geralmente catalogadas como depoimentos espontâneos, documentários ou vídeosblogs dos personagens da trama, das afecções e percepções dos personagens que culminam em suas ações, o que representa a

---

<sup>9</sup> Mesmo sendo a narrativa apresentada em suportes e arranjos midiáticos diferentes, que caracterizam a transmídia, o conteúdo narrativo destes episódios (*mobsodes* ou *websodes*) segue o mesmo padrão de efeito do real, em remediação de outras linguagens filmicas precedentes.



imagem-movimento deleuziana. Geralmente, simulam um vídeo-depoimento, um apelo que pretende gerar um afeto no espectador. A rusticidade do primeiro plano é ressaltada nas imagens que captam o espectador para compartilhar o afeto proposto e, assim, engajar-se enquanto parte da narrativa.

Há, ainda, uma desconstrução temporal da materialidade fílmica que se apresenta com diversos fragmentos de vídeos espalhados pela rede <sup>10</sup>, a fim de que o jogador possa encontrá-los e encadear, assim, a sua linearidade de leitura, em uma nova forma de pedagogia de percepção da imagem em um alto grau de intensidade (DELEUZE, 1992, pp. 90-91). Esta desconstrução temporal, propiciada pela apresentação dos *websodes* dos ARGs, proporciona ao jogador um esquema cognitivo de atenção, pois se torna necessário que remeta em sua memória *websodes* anteriores para uma organização mental da narrativa. Ou seja, a imagem-tempo se faz presente não apenas pela imagem em si, mas principalmente pela própria experiência transmidiática, capaz de criar imagens outras para além da materialidade audiovisual. Imagens que compõem a teia de imaginários dentro e fora da narrativa dos jogos pervasivos.

Finalizamos nossa exploração conceitual sobre os objetos em questão, tendo a premissa deleuziana de que “o tempo Chronos é o tempo dos corpos, o tempo em que as ações se realizam, em que estamos vivos no presente, presente este que é o único tempo existente. Já quanto ao tempo pluridimensional, podemos relacioná-lo com Aion, que é o tempo dos acontecimentos incorporais” (DELEUZE, 2009, p. 64). E a esta experimentação temporal, as imagens, movimentos e cortes, ocupam um espaço importante na construção perceptual dos interatores.

### **Outras considerações sobre as tessituras**

Através da descrição que desenvolvemos anteriormente, foi possível identificar diferentes tipos de experiências temporais no círculo mágico do jogo em relação ao espaço ordinário:

A do sujeito jogador, que imerge na experiência seja presenciadamente durante os *live-actions* ou em contato com os diversos tipos de imagens geradas para a experiência ou como registro desta. Como tal experiência é contínua, podendo durar horas ou meses, ele está em constante negociação com o seu próprio tempo

---

<sup>10</sup> Os vídeos dos *Alternate Reality Games* têm uma duração muito curta – cerca de 1 a 3 minutos, em média – não apenas pelo suporte que os *sites* de compartilhamento de vídeos permitem, mas também pela própria narrativa que exige uma intensificação de informações, que caso se prolongasse para além de um tempo pequeno, se tornaria uma sobrecarga cognitiva que impediria a permanência da atenção dos jogadores, mesmo que a tecnologia permitisse o manuseio da materialidade fílmica, podendo o jogador voltar ao filme e pausar inúmeras vezes.

ordinário que rege sua vida cotidiana;

O tempo narrativo, com suas peculiaridades, que implica em aion dos acontecimentos da trama, mesmo que estes estejam simulando o *chronos* através da utilização de uma estética do real.

Desta relação entre o sujeito jogador e o aion narrativo, contitui-se ainda prolongamentos e esgarçamentos imaginários que buscam antecipar e preencher as lacunas provocadas por tensões narrativas. Tais quadros pragmáticos instaurados pelos sujeitos são oriundos da experiência e, principalmente, pelos atributos estéticos utilizados pelas imagens que compõem tais gêneros de jogo.

Como fora proposto, buscamos discorrer sobre a temporalidade de dois tipos de jogos pervasivos em relação às imagens audiovisuais inerente a estes jogos. Tais imagens observadas possuem um importante papel na múltipla tecelagem temporal que compõe a experiência destes jogadores. Talvez, o interesse destes sujeitos seja a de romper com o estatuto espectral ativo para um atuante dentro da própria cena, colocando a temporalidade como objeto a ser experimentado, pois “assim como o discurso e a história estão na narrativa, *Chronos* e *Aion* interagem constantemente em nós” (DELEUZE, 2009, p. 64).

Com isso, fechamos nossas considerações tendo em vista que as criações temporais, as tessituras compostas por vários agentes, são compostas não apenas pelo seu poder imaginativo de preenchimento de lacunas como toda experiência interacional midiática, mas também pela performance que compreende o eixo central, de interesse, inclusive para a própria captura audiovisual destes jogos.

## Referências bibliográficas

BARONI, R. *La tension narrative: suspense, curiosité et surprise*. Paris, Éditions du Seuil, 2007.

BARTHES, R. et al. “O efeito de real”. In. *O rumor da língua*. v. 2. Lisboa: Edições 70, 2004, p. 181-198.

BERGSON, H. “O cérebro e o pensamento: uma ilusão filosófica”. In. *Cartas, conferências e outros escritos* (Coleção Os Pensadores). São Paulo: Abril Cultural, 1974.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R.; *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA, MIT Press, 2000.

CHAUÍ, M. *Introdução à história da filosofia: dos pré-socráticos a Aristóteles*. v. 1. São Paulo: Companhia das Letras (1ª edição), 2002.

DELEUZE, G. *A imagem-movimento*. São Paulo: Brasiliense, 1985.

\_\_\_\_\_. *Cinema 2: a imagem-tempo*. São Paulo: Brasiliense, 1990.

\_\_\_\_\_. *Conversações. 1972-1990*. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

\_\_\_\_\_. *Lógica do sentido*. Tradução de Luiz Roberto Salinas Fortes. 5 ed. São Paulo: Perspectiva, 2009.

DOURISH, P.; HARRISON, S. “Re-Place-ing Space: The Roles of Place and Space in Collaborative Systems”. In. *Proceedings of CSCW*. New York: ACM, 1996.

FERREIRA, E. “Imersão e interatividade: das instalações do Sacro Monte aos games contemporâneos”. In. *Anais do I GamePad*. Novo Hamburgo, 2006.

GOODMAN, N. *Modos de Fazer Mundos*. Porto: Edições Asa, 1995.

HANSEN, M. *Bodies in Code*. New York: Routledge, 2006.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.

JOHNSON, S. *Surpeendente! Televisão e o videogame nos tornam mais inteligentes*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005.

LE BRETON, D. *L'Adieu au corps*. Paris: Éditions Métailié, 1999.

LE MOS, A. “Arte e mídia locativa no Brasil”. In. BAMBOZZI, L. et al. *Mediações, Tecnologia e Espaço Público*. Panorama crítico das artes em mídias móveis. São Paulo: Conrad, 2009a.

\_\_\_\_\_. “Cidade e mobilidade, telefones celulares, funções pós-massivas e territórios informacionais”. *Matrizes*, São Paulo, n. 1, out. 2007.

\_\_\_\_\_. “Nova esfera conversacional”. In: KÜNSCH, D. *et al. Esfera pública, redes e jornalismo*. Rio de Janeiro: E-Papers, 2009b.

\_\_\_\_\_. Ciber-Cultura-Remix. In: *Seminário “Sentidos e Processos” dentro da mostra “Cinético Digital”*. São Paulo: Itaú Cultural, ago. 2005.

MONTOLA, M.; STENROS, J. *Playground Worlds. Creating and Evaluating Experiences of Role-Playing Games*. The book for Solmukohta. Jyväskylä, Ropecon. 2008.

MCCULLOUGH, M. *Digital Ground: Architecture, Pervasive Computing, and Environmental Knowing*. Cambridge/MA: MIT Press, 2004.

MCGONIGAL, J. “This is not a game. Immersive aesthetics and collective play”. In: *Proceedings of the 5th International Digital Arts and Culture Conference*. Austrália, Melbourne, 2003.

\_\_\_\_\_. *This Might Be a Game: Ubiquitous Play and Performance at the Turn of the Twenty-First Century*. Tese (Doutorado em Filosofia) - University of California, Berkeley, 2006.

\_\_\_\_\_. “A real little game: The performance of belief in pervasive play”. In: *Proceedings of DiGRA 2003*, Utrecht, The Netherlands, 2003.

MONTOLA, M. “Exploring the edge of the magic circle: Defining pervasive games”. In: *Proceedings of DAC*. 2005. December 1-3, IT University of Copenhagen, Dinamarca, 2005.

\_\_\_\_\_; STENROS, J.; WAERN, A. *Pervasive games: theory and design*. Morgan Kaufmann Publishers Inc., San Francisco, Califórnia, 2009.

MURRAY, J. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo, Livraria UNESP, 2003.

NIEUWDORP, E. “The pervasive interface; Tracing the magic circle”. In: *Proceedings of DiGRA 2005*. Conference: Changing Views – Worlds in Play. Vancouver, British Columbia, Canada, 2005.

OLIVEIRA, T. *Isto não é um jogo: configurações cognitivas no processo de se jogar um Alternate Reality Game*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2011.

\_\_\_\_\_; ANDRADE, L. A. “Um jogo de realidades e ficcionalidades”. *Revista Ciberlegenda*, Rio de Janeiro, n. 22, ano 12. jun. 2010. *Estação Transmídia*. Disponível em <<http://www.propipi.uff.br/ciberlegenda/um-jogo-de-realidades-e>

ficcionalidades>. Acesso em: 29 de julho de 2015.

PELBART, P. P. *O tempo não-reconciliado: imagens de tempo em Deleuze*. São Paulo: FAPESP/Perspectiva, 1998.

SANTAELLA, L. “Mídias locativas: a internet móvel de lugares e coisas”. *Revista Famecos*, Porto Alegre, n. 35, abr. 2008.

SCHNEIDER, J.; KORTUEM, G. “How to host a pervasive game. Supporting face-to-face interactions in live-action role-playing”. In. *Workshop on Designing Ubiquitous Computing Games*. Ubicomp: Atlanta, GA, sept./oct. 2001.

TUTERS, M.; VARNELIS, K. “Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things”. *Leonardo*, 39 (4), 2006, pp. 357-363.

WEISER, M. “The Computer for the 21st Century”. *Scientific American Ubicomp Paper*, 265(3), 1991, pp. 66-75.

WERTHEIM, M. *Uma história do espaço: de Dante à Internet*. Trad. Maria Luiza X. de A. Borges. Revisão técnica: Paulo Vaz. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

**submetido em: 13 abr. 2015 | aprovado em: 29 jun. 2015.**