



Revista FAMECOS: mídia, cultura e  
tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@pucrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio  
Grande do Sul  
Brasil

Bulhões, Marcelo

A questão do espaço na ficção midiática

Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, vol. 18, núm. 1, enero-abril, 2011, pp. 253  
-264

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul  
Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495551007018>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal  
Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Revista

# FAMECOS

mídia, cultura e tecnologia

Mídias

## A questão do espaço na ficção midiática

The problem of space in the mediatic fiction

Marcelo Bulhões

Professor no Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UNESP/SP/BR. bulhoes@faac.unesp.br

### RESUMO

Dentre as categorias narrativas básicas que envolvem o estudo das distintas formas ficcionais das mídias destaca-se, sem dúvida, o *espaço*, no qual se identifica uma série de ricos atributos. Se no cinema a primazia a essa categoria narrativa se reconhece na noção de ser a sétima arte uma “arte do espaço”, o advento das mídias digitais faz ver que o espaço se apresenta para ser virtualmente explorado, promovendo-se ao interator a sensação de que ele também ocupa o território da ficção.

PALAVRAS-CHAVE: espaço; ficção midiática; cinema

### ABSTRACT

Space is certainly one of the most important basic narrative categories to be considered when studying different fictional media formats; it encompasses a range of rich attributes. While we perceive the preference cinema gives to this narrative category by the fact that the Seventh Art is known as the “art of space”, the occurrence of digital media makes us realize that space has to be explored virtually, providing the interacting person with the feeling that he, too, has room in the fictional world.

KEYWORDS: space; mediatic fiction; cinema

O espaço é uma das categorias mais importantes da narratividade de um modo geral. Se nos estudos literários muito já se fez a seu respeito, alguma atenção lançada a ele no âmbito da ficção nas mídias faz apostar que um horizonte rico de possibilidades interpretativas pode ser avistado tanto nos meios audiovisuais que se poderiam chamar convencionais – cinema e televisão pedindo destaque –, quanto no cenário das “novas mídias”, as do ambiente digital.

A importância do espaço do estudo da narrativa de um modo geral se reconhece tanto pelas incidências semânticas que o caracterizam, ou seja, os componentes de sentido que se entreveem ou marcam o “lugar” no qual se desenvolve uma história, quanto pela articulação que tal categoria estabelece com outras, também basilares, da teoria da narrativa, como tempo, personagem e narrador.

### O lugar do espaço

No universo particular da ficção midiática – esse vasto campo que abriga uma variedade de gêneros e expressões narrativas contemporâneas –, o estudo das categorias narrativas fundamentais apresenta um horizonte de possibilidades analíticas e interpretativas cujos contornos parecem se alargar continuamente. Se já parecia profícua a avaliação do espaço em manifestações narrativas de meios como cinema e televisão, o advento de engenhos narrativos promovidos pelos meios digitais, fazendo despontar novas possibilidades de fruição do ficcional, impõe a tal categoria tão consagrada novas demandas avaliativas.

Manifestações ficcionais como *games*, quadrinhos digitais ou modos de narrar configurados nos chamados ambientes colaborativos, nos dispositivos ilusionistas de imersão, os da chamada realidade virtual (termo às vezes contestado), parecem nos trazer novos desafios analíticos. Tacitamente, solicitam-nos ajuizamentos a respeito do modo como se comportam, tanto para que se esbozem ou se verifiquem efetivas peculiaridades, quanto para que se possam entrever relações ou parentescos com gêneros ou formas narrativas anteriores, sejam do próprio campo das mídias, sejam de outros âmbitos, secularmente consagrados, caso da literatura e do teatro.

Assim, por exemplo, o estudo do comportamento de uma categoria basilar da narratividade ficcional, como personagem, em alguns gêneros cinematográficos ou televisuais poderia se adensar com a avaliação dessa mesma categoria em um gênero mais recente, como o *game*, ao mesmo tempo em que nossos olhos não desperdiçariam o vasto repertório de exemplos da literatura. Aliás, que a menção à literatura sirva para lembrar que muito do edifício teórico engenhosamente

arquitetado em torno das categorias narrativas deveu-se a um campo secularmente amadurecido, o da teoria literária.

A guisa de uma definição básica, o espaço é o ambiente particular em que se desenvola uma história; diz respeito aos componentes físicos que funcionam como cenário de uma narrativa. Sendo esse o seu caráter, trata-se de um componente portador de traços semânticos inseparáveis das situações narrativas e de atributos ou estados vividos pelo personagem de uma história. O espaço tem o poder de desenhar caracteres, ilustrar aspectos sociais, delinear condições psicológicas e existenciais do personagem, compor tonalidades histórico-contextuais, pintar uma atmosfera plástica de alto poder sugestivo, entre outras atribuições.

Embora os limites de um artigo inviabilizem um tratamento com a extensão que mereceria, talvez o proveito deste texto seja o de apontar algumas balizas teóricas, ajuizamentos básicos do modo como o espaço se apresenta, partindo das mídias “convencionais” – sendo tomado aqui o caso exemplar do cinema – para chegarmos ao modo como a questão parece se redesenhar nos meios digitais. Nossa intenção – seria presunção? – é que, aoplainarmos um pouco o campo, possa-se avistar uma riqueza de possibilidades interpretativas para aqueles que queiram se lançar ao exercício analítico de casos particulares, em “produtos” narrativos midiáticos específicos.

### **O espaço é imagem na tela**

No campo da narratividade midiática, os maiores contribuições teóricas a respeito do problema do espaço foram empreendidas, sem dúvida, pela teoria do cinema, o que é bastante compreensível dada sua precedência histórica como fenômeno que rendeu um extenso repertório de obras narrativo-ficcionais. Não se deve esquecer, todavia, que a teoria do cinema bebeu muito de fontes algumas vezes desvinculadas mesmo do campo audiovisual, como de correntes da teoria literária e da narratologia de um modo geral. Seja como for, tal precedência da teoria do cinema em larga medida abriu trilhas para o labor teórico e metodológico a respeito da questão do espaço na ficção audiovisual de modo mais amplo. Assim, diante de manifestações como seriados de TV, animações e telenovelas, e, mais recentemente, *games* ou ambientes colaborativos do ciberespaço, impõem-se indagações a respeito da questão do espaço, buscando-se avaliar como essa categoria se comporta no interior dos arranjos narrativos.

O problema do espaço possui tanta proeminência na ficção midiática – em manifestações distintas como quadrinhos digitais, narrativas televisuais, *games*, ambientes colaborativos e

imersivos do ciberespaço e o próprio cinema – que ele parece funcionar, implicitamente, como marca a partir da qual se fazem classificações ou nomeações de gênero. No caso particular do cinema, designações consagradas pela tradição cinematográfica divertional como *western*, filme *noir*, ficção científica, *road-movie* ou “filme de pirata” – tão ao gosto do mercado e que funcionam como pacotes ofertados ao espectador-consumidor – têm na realização espacial um traço enfático para a “identidade”.

Se não, vejamos. A tradição cinematográfica do *western*, por exemplo, respaldaria uma particularidade espacial: aquele *locus* de aridez, às vezes desértica, tomado por rusticidade; território vastíssimo de isolamento, em que o herói realiza um péríodo de aventuras, em confronto com antagonismos decisivos. Aliás, a consagração conferida ao *western* pela cinematografia de um John Ford, por exemplo, espécie de realizador emblemático do gênero, deriva muito da conformação espacial configurada em imagem na tela. Certa tonalidade épica reconhecida no *western* muito se marca por tal caráter de desolação espacial.

No chamado *road-movie*, a noção de gênero muito se dá pelo desenvolvimento narrativo como um trânsito, uma ação do personagem de trilhar um caminho, ou seja, percorrer um espaço. A narrativa se faz, portanto, como um processo cuja noção de transformação é inseparável do percurso de mudanças espaciais, mutação de cenários. No *road-movie*, as transformações pelas quais passa o personagem, com o enfrentar de situações, são inseparáveis de um fluir espacial que, por sua vez, é inseparável do fluir temporal. Nós, espectadores, acompanhamos uma viagem que não raramente se reveste de caráter simbólico – com ressonâncias mitológicas: o transcurso como um aprendizado ou a aquisição de uma “revelação”. E tal carga simbólica não raramente tem na representação plástico-espacial um alto poder sugestivo.

Nas narrativas de *ficção científica*, de modo semelhante a modalidades como o “filme de piratas”, a aventura do desbravamento de um espaço desconhecido se realiza com grande ênfase – e também aqui, como no *road-movie*, pode-se falar tanto em transcurso associado à transformação vivida pelo personagem quanto em componentes simbólico-mitológicos derivados dessa experiência. A aventura do herói é a de explorar um universo, ou um cosmos, tomado pela ideia de novidade. Em muitas das realizações do gênero, o interesse da ação narrativa assinala mesmo como fulcro o acessar a um mundo desconhecido. Assim, o investimento narrativo se dirige enormemente à representação espacial, a qual se consumará em imagem, por ser ela a própria “tradução” desse universo novo. E o labor tecnológico das mídias audiovisuais não se

faz de rogado: esmera-se por configurar na tela (de *2001 - uma Odisseia no Espaço*, de Kubrick, a *Avatar*, de James Cameron, entre infindáveis exemplos) a especialidade encantada desse novo mundo. Naturalmente, muito da nossa ansiedade de espectador diante de tais narrativas está na espera por um devir espacial implicitamente “prometido”, a se configurar em imagem na tela.

Em outro gênero, o das histórias policiais ou de detetive, designação que pode agrupar tanto a chamada narrativa clássica de enigma quanto a vertente *noir*, a mobilização de expectativas do espectador é um dado permanente. E as narrativas tiram grande proveito desse clima de espera “jogando” com o modo de manipular o espaço, ocultando-o e escondendo-o, revelando-o e desvelando-o. No caso do *film noir*, aliás, muito da consagração do gênero, sua atmosfera de mistério, os traços psicológicos não raramente perturbados dos personagens, é extremamente tributário da configuração espacial.

No entanto, a menção que fazemos aqui à implícita vinculação entre gêneros cinematográficos e a conformação espacial quer fundamentalmente chamar a atenção para as incidências semânticas que o espaço comporta na narratividade audiovisual, e não utilizar tal vinculação como caminho metodológico para uma espécie de inventário dos gêneros. O válido é perceber que aos componentes plásticos que comparecem na tela associam-se francamente situações preciosas da intriga narrativa, estados do personagem, “atmosferas psicológicas” de uma cena, configurações sociais caras a determinada história.

O espaço atua, pois, decisivamente no âmbito dos acontecimentos propriamente narrativos da ficção audiovisual. Séries televisivas de ação e filmes de aventura, por exemplo, não raramente exploram mutações espaciais que se apresentam como espécies de armadilhas que o herói necessita ultrapassar. Não raramente, aliás, filmes de um determinado padrão cinematográfico, os de perseguição, muito comuns do cinema americano de entretenimento massivo, apresentam variações de um cenário que se oferece ora como campo de uma ação desenvolta (uma pista de corrida, por exemplo) ora como sequência de obstáculos a serem superados, como labirintos de que se deve sair. E muitas narrativas em que o herói é um aventureiro-desbravador de ambientes desconhecidos – seja na versão de um agente secreto, seja de um arqueólogo – exploram o espaço como um obstáculo a ser vencido e palmilhado pela astúcia heroica. A propósito, as conhecidíssimas séries *James Bond* e *Indiana Jones* são, nesse sentido, pródigas em tratar o espaço como cenário de um mundo tão perigoso quanto “exótico”.

Enorme também é o papel do espaço no delineamento do personagem. A exploração de dimensões existenciais conflituosas presentes em um drama familiar, por exemplo, pode corresponder à representação de um cenário fechado, claustrofóbico até, em que os aspectos cromáticos certamente atuam sensivelmente. Mas não se imagine uma correlação óbvia: também à representação de um estado trágico ou conflituoso do personagem pode atuar um espaço aberto, igualmente expressivo, correspondente aos sentimentos, a um *phatos* subjetivo. Não raramente, aliás, dramas amorosos ou situações paroxísticas e trágicas do personagem são pintados com retratações bastante enfáticas – a ponto de se tornarem autênticos clichês – da amplidão de cenários naturais, cuja exterioridade funciona como uma espécie de espelho do mundo interno, tumultuado, do personagem. O mesmo vale para os estados de placidez do personagem, que podem se fazer exprimir pela amplidão mansa de um cenário natural.

Na ficção audiovisual de um modo geral, a presença imperiosa e decisiva do movimento envolve a imagem. Ou seja, o movimento torna o espaço uma realização dinâmica, fluida. Diferentemente da literatura, que vive a condição da linearidade discursiva, e também diferentemente da pintura e da fotografia, nas quais a imagem está estática, o espaço é impelido pelas mídias audiovisuais ao próprio cerne do movimento. O movimento da câmera cinematográfica, televisiva ou do “olhar” dos *games* e dos desenhos animados realiza uma apreensão dinâmica do espaço recortado, o qual se espraia, se abre, se estende pela própria possibilidade de movimento desse “olho” voraz e livre.

A importância do espaço na narrativa midiática se faz até quando ele não está materializado pela imagem, mas pode ser “preenchido” imaginariamente pelo espectador. Suponhamos que em uma cena de filme, um desenho animado, uma telenovela, um personagem anda pelas ruas de uma cidade, entra em uma estação de trem, dirige-se a um guichê e compra um bilhete de viagem para outra cidade. No plano seguinte já o vemos andando pelas ruas da cidade para qual viajou. Um espaço aí foi suprimido – e alguns “vazios” temporais também – no qual ele tomou um trem ou um avião, mas o espectador pode preencher, com sua imaginação, tal espaço em que se deu o deslocamento. Ou um personagem está mirando para algo que o espectador não vê. O que é mostrado são apenas os olhos do personagem, que diz a outro que aquele cenário que se estende no horizonte é de uma incrível luminosidade. Também aí o espectador imaginariamente “vê com ele”. Ou uma narrativa de ação policial traz um detetive atirando por uma janela, sendo que o espectador só vê um *close* da arma em suas mãos.

Nesses casos, o espaço ausente, conhecido como espaço *off*, é elemento francamente constitutivo da narrativa ficcional, a ponto de não ser absurdo que alguns espectadores, ao contarem a trama narrativa, descrevam tais espaços ocultados como se os tivessem visto. Portanto, pode-se dizer que, tanto quanto o espaço manifesto, o espaço *off* comporta grande força expressiva. Ele pode nos chamar a atenção por sua ausência, adquirindo importância por estar inserido exatamente em um universo narrativo constituído pela imagem. Tal espaço ausente pode servir mesmo como um elemento decisivo da intriga narrativa. Em uma história policial, por exemplo, a ação criminosa do assassino pode se localizar precisamente nesse espaço suprimido, nesse lapso fundamental, peça decisiva para um instigante desejo de desvendamento.

### **Invadindo o espaço da ficção**

A categoria espaço se recobre de implicações significativamente novas com o advento dos chamados meios digitais, com suas correlatas formas narrativo-ficcionalis? No sortido parque de atrações inaugurado pelo que às vezes se nomeia como meios “pós-cinematográficos” – *games*, ambientes colaborativos do ciberespaço, hipermídia, realidade virtual etc. – algo de relevante acontece com a categoria espaço?

O que dizer de um jogo eletrônico como *SimCity*, cujo objetivo é a criação e administração de uma cidade? O interesse nesse caso está empropriar-se virtualmente do espaço ficcional, laborar um ambiente, manejear localidades. No jogo, áreas residenciais, industriais, comerciais, de lazer ou para o trânsito podem ser delimitadas. Praças, ruas, usinas, bancos, aeroportos, parques, estádios, enfim, todo um espaço ficcional pode ser virtualmente construído para o bem-estar e a segurança de moradores de fabulação. Versões mais avançadas do jogo permitem a transformação da geografia física do território ficcional, com a alteração do relevo ou inclusão de rios e lagos, a opção por escolher entre a construção de metrópoles ou pacatas cidades pequenas e até a incorporação dos espaços “emblemáticos” do mundo – como as pirâmides do Egito. No jogo, o espaço ficcional se apresenta no cerne, no centro mesmo, do processo de fruição. Assim, o aparelhamento midiático pode franquear algo nada modesto: diferentemente do leitor de uma narrativa impressa em livro, para quem o espaço ficcional é algo constituído a partir do material de signos verbais impressos – cabendo ao leitor o exercício imaginativo – ao fruidor-jogador se franqueia a sensação de ser ele também um criador, a ilusão de ser ele um inventor do espaço da ficção. O traço diferencial se faria também em relação ao cinema ou ao audiovisual

“convencional”. Diferentemente do mero espectador, a natureza do jogo é a de que os dispositivos técnicos fornecem ao interator a grata sensação de ser ele um elaborador de espaços, embora sempre saibamos quão limitado é o exercício criativo desse interator, uma vez que ele lida com um horizonte pré-estabelecido pelas possibilidades fornecidas por um programa. Ainda assim, há a marca da distinção em tais engenhos midiáticos.

Tais graças são muito próprias do parque de atrações que tem sido promovido por novas mídias – até quando as chamaremos de novas? –, agenciadoras da imersão e da interatividade. No caso da imersão, talvez não seja demais aventar ou ponderar que ela não seria exatamente inaugurada pelas mídias digitais, mas que estamos diante de modos de *potencializar* ou tornar peculiares e explícitas as atitudes imersivas. Afinal, a narrativa ficcional literária veiculada em meio impresso, a de um romance, um conto, uma novela, possui, ao seu modo próprio, a capacidade de atuar na imaginação do leitor a ponto de sua imaginação “lançá-lo” àquele mundo da fabulação. Algum tipo de imersão sempre há, portanto, no processo de leitura do ficcional. O aspecto diferencial dos meios audiovisuais é que o aparato midiático – o que não constitui exatamente novidade nem é exclusivo dos meios digitais –, tem a capacidade de robustecer a ilusão imersiva. Diante de grandes telas esféricas ou de maquinários que chegam a envolver todo o corpo do “spectador” – talvez seja melhor chamá-lo de interator, ou apenas fruidor – o poder de abarcamento da fruição ficcional potencializa a experiência imersiva, intensificando nele a sensação de estar dentro do espaço ficcional.

Quanto à interatividade (ou, talvez de maneira mais apropriada, ao *agenciamento*), também sempre associada aos meios digitais, cumpre destacar o diferencial em relação à fruição-leitura do meio impresso. Se não é exatamente raro associar-se à leitura do literário ficcional em qualquer obra impressa em livro um teor de interatividade – o que é, aliás, bastante frequente quando se fala em literatura e arte modernas –, tal noção se reveste de um caráter sensivelmente distinto se comparada ao que se passa com os meios digitais. Afinal, interatividade nos meios digitais põe em relevo um dado semântico incisivo da definição de interatividade, o qual não se encontra no processo de leitura do texto impresso: interatividade pressupõe influência mútua, inter-relação entre dois pólos. Diferentemente dos impressos, os meios digitais se constituem com dispositivos de interatividade porque proporcionam ao fruidor do ficcional envidar uma ação física, manifestação de “resposta” ao estímulo provocado a ele, espécie de “devolução” que provoca uma “reação” no aparelhamento técnico. O relacionamento do fruidor com o universo

ficcional se faz como atitude fisicamente projetiva. Em um *game* ou ambiente colaborativo da web, o desenrolar narrativo-ficcional não acontece senão com a ação do interator. A razão de ser de tais gêneros, moldada em sua constituição técnica, se baseia no fato de que o mundo narrativo-ficcional a se desenvolver na tela não apenas requer a participação do fruidor-interator, mas depende das suas iniciativas, pois se constituirá somente a partir das ações que ele envidar.

Tais considerações são indicativas de que a categoria espaço se recobre de uma forma peculiar em ambientes digitais. Neles, diferentemente do cinema, dos quadrinhos e dos gêneros da teledramaturgia, em que o espaço se apresenta para ser visto (ou contrastado com o não visto), ele existe para ser virtualmente navegado, explorado, ocupado pelo jogador no processo de interatividade – levando-se em conta, é claro, os limites estabelecidos pelo aparelhamento técnico, os recursos fornecidos por um programa.

No caso dos *games*, o jogador, de cujas atitudes físicas dependem as ações narrativas do jogo, estará mesmo implicado no desbravamento espacial. Projetando-se como um personagem na ação do jogo-história, o jogador conduz o seu personagem-avatar a uma relação extraordinariamente dinâmica com o espaço ficcional. O espaço passa a ser um componente do narrativo-ficcional para ser “jogado”: ele também reage, conforma-se, desvela-se segundo os movimentos do jogador. No *games* de corrida, por exemplo, as deliberações do jogador optam por “recortar” este ou aquele cenário, ocupar virtualmente este ou aquele espaço ficcional. A curiosidade de quem participa dessa virtual corrida automobilística pode até levar o carrinho comandado pelo jogador a sair da pista em busca de cenários insuspeitos. Em outras modalidades, maquinismos mais avançados intensificam a experiência de ser transportado para um ambiente realista, como no caso em que, em vez de se postar diante de uma tela, o jogador utiliza um capacete especial que parece transportá-lo ou abrigá-lo inteiramente no espaço virtual-ficcional.

Nota-se, pois, que na experiência da imersão e da interatividade nos meios digitais, a fruição da narrativa midiática se processa como um mergulho ilusionista, exploração de ambientes virtuais, franca inter-relação com o espaço ficcional. Em vez de contemplador, o usuário dos ambientes virtuais ou o jogador de *games* se sente inseridos no espaço em que se dá a fabulação. O jogador de *games*, ao acessar labirintos, superar obstáculos, explorar recantos perigosos, parece estar pisando o cenário em que joga. Dispondo-se em trilhas ou labirintos a serem explorados, subterrâneos a serem penetrados, obstáculos perigosos a serem ultrapassados, a categoria espaço está muito além de uma função decorativa, associando ao caráter expressivo da atmosfera plástica

do cenário – muito própria da ficção audiovisual “convencional” – um papel francamente ativo. O jogo passa, enfim, a construir-se como história exibida com a ação do jogador em ocupar um espaço. No limite, trata-se da sensação de atravessar o limiar que nos separa, mortais, do universo inatingível da ficção. As mídias digitais nos querem dar o sabor ilusionista de estarmos “lá”, no mesmo espaço encantado em se desenvolve a fabulação narrativa.

### **Considerações finais**

Usando uma metáfora de teor espacial, pode-se dizer que neste artigo nossa abordagem a respeito da questão do espaço na ficção midiática reconheceu territórios largos, muito amplos, dirigida ao que chamamos genericamente de *ficção midiática*. Parece ter se patenteado aqui a riqueza que envolve a questão do espaço nas expressões da ficção nas mídias, traduzindo-se em variedade, pluralidade.

Nossa explanação lançou mão de alguns exemplos, mas – como se pôde notar – eles foram mais evocados do que tomados com verticalidade analítica. Como se disse no início, os exemplos aqui lançados buscam funcionar como trilhas cuja exploração pode desembocar na avaliação de casos particulares, gêneros ou formatos específicos, modalidades narrativas particulares e realizações narrativas individuais.

Assim, certo destaque dado ao cinema e a algumas modalidades dos meios digitais pretendeu possuir caráter exemplar. Fundamentalmente, procuramos sugerir a extraordinária riqueza de conformações que a categoria espaço assume e sua imperiosa importância nas realizações ficcionais que têm, nas tecnologias midiáticas, franco poder de potencializar em nós a fruição do mundo ficcional.

Como se viu, sendo o domínio da visão, a ocorrência audiovisual têm no espaço uma das suas dimensões de maior importância, fazendo derivar daí implicações ricas de possibilidades analíticas. Para tanto, contribuições “clássicas” provindas da teoria do cinema, conjugadas com conquistas da teoria literária e da narratividade de um modo geral, podem desaguar em um campo fértil para a análise da narratividade audiovisual como um todo. Nos meios digitais, nos gêneros narrativos em que a presença do espectador é ultrapassada pela atuação francamente ativa, a do jogador de *game* ou do participante dos ambientes colaborativos do ciberespaço – e poderíamos lembrar uma modalidade que não foi comentada, o *second life* – o espaço torna-se matéria a ser virtualmente ocupada, segundo uma ação a ser acolhida pelo aparato midiático.

Ao mesmo tempo, o que foi considerado a respeito do espaço na ficção cinematográfica, espraiando-se alusivamente para a televisual, deve servir como aporte teórico a ser considerado – e “testado” – no estudo da narratividade nos meios digitais. Assim, por exemplo, chamar a atenção para as incidências semânticas que o espaço comporta encontra plena aplicabilidade – o que não significa mera transposição – para a avaliação de gêneros e produtos narrativos de meios digitais, em *games*, modalidades colaborativas em computador, ambientes narrativos imersivos etc. O mesmo se pode dizer dos componentes simbólicos condensados na realização espacial. Em um cenário de *game*, por exemplo, o teor simbólico constituído pela realização espacial, configurada na imagem de uma tela de computador, faz adensar ou se conjuga aos desafios que o jogo propõe. Ao dizer isso, repisamos ou reconhecemos a importância que a categoria espaço sempre teve, remotamente, na ficção de um modo geral. Ou seja: os novos arranjos narrativos promovidos pelas mídias digitais fariam ecoar uma tradição muito anterior, o da narratividade literária. E os estudos literários, por sua vez, têm-nos sugerido que o papel fundamental da categoria espaço na constituição de uma narrativa se espraiaria a um lastro mais longínquo, fazendo-nos aventar que sua atuação nunca teria sido modesta nas manifestações e modos de narrar o ficcional de procedência muito antiga, ancestral mesmo: as formas imemoriais e orais de contar histórias.

Ao mesmo tempo, curiosamente, o toque de inovação promovido pelos novos meios, os do ambiente digital, ou seja, possibilitar ao fruidor a sensação de ultrapassar a tela em que está estampado o ficcional, parece nos remeter a um desejo tão ancestral quanto atual, pois permanente: o de fazer com que vençamos o limiar que nos separa do mundo encantado e inventado, inserindo-nos, sem mediação, no seu “mentiroso” universo. Sonho ou desejo de todo fruidor do narrativo-ficcional. Em todos os tempos, em todas as latitudes. ●

## REFERÊNCIAS

- ANCESCHI, Giovanni *et al.* *Videoculturas de fin de siglo*. Madri: Cátedra, 1989.
- BERTHOMIEU, André. *Essai du grammaire cinématographique*. Paris: La Nouvelle Édition, 1946.
- BULHÕES, Marcelo. *A ficção nas mídias: um curso sobre a narrativa nos meios audiovisuais*. São Paulo: Atica, 2009.

- DIZARD, Wilson. *A nova mídia: a comunicação de massa na era da informação*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2000.
- GOSCIOLA, Vicente. *Roteiro para as novas mídias: do game à tv interativa*. São Paulo: Senac, 2003.
- COUCHOT, Edmond. *La technologie dans l'art*. Nîmes: Jacqueline Chambon, 1998.
- GENETTE, Gérard. *Figures III*. Paris: Seuil, 1972.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- LAUREL, Brenda. *Computers as theatre*. Reading: Addison-Wesley, 1991.
- LUBBOCK, Percy. *A técnica da ficção*. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1976.
- MARTIN, Marcel. *A linguagem cinematográfica*. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MACHADO, Arlindo. *O sujeito na tela: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço*. São Paulo: Paulus, 2007.
- MITRY, Jean. *Esthétique et psychologie du cinéma: las structures*. Paris: Éditions Universitaires, 1963.
- METZ, Christian. *Linguagem e cinema*. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- MOISÉS, Massaud. *Dicionário de termos literários*. São Paulo: Cultrix, 2004.
- MURRAY, Janet. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/ Unesp, 2003.
- TODOROV, Tzvetan. *As estruturas narrativas*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- WELLEK, René; WARREN, Austin. *Teoria da literatura*. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- VILCHES, Lorenzo. *La lectura de la imagen: prensa, cine, televisión*. Barcelona: Paidós, 1984.