

O estranho, o inquietante e outras agências não-humanas em *Disco Elysium*¹

Fabício Silveira²

Rodrigo Fernandez³

Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS

RESUMO

Esta pesquisa busca produzir e problematizar uma articulação possível entre questões postas na diegese ficcional do jogo eletrônico *Disco Elysium* (2019) e o aparato teórico-conceitual de parte da obra do filósofo e crítico cultural Mark Fisher (2017, 2018). Ao termos no horizonte a metodologia de pesquisa em *games* proposta por Consalvo e Dutton (2006) e a combinarmos com uma investigação de cunho bibliográfico (Telles e Assumpção, 2022), analisamos e tensionamos as relações possíveis entre objeto empírico e objeto teórico com ênfase aqui nos conceitos de *weird*, *erie* e *gothic flatlines*.

PALAVRAS-CHAVE

Mark Fisher; *game studies*; teoria-ficção; Ontologia Orientada aos Objetos.

INTRODUÇÃO

O ponto de partida deste trabalho é a intuição (e/ou o reconhecimento direto, ainda em processo de lapidação) de que há um horizonte possível de cruzamentos e sobreposições entre aspectos da obra do filósofo e crítico cultural britânico Mark Fisher (1968-2017) e a ambientação do jogo eletrônico *Disco Elysium* (2019), seja em termos temáticos ou das representações sociais e políticas que ambos criam, seja em relação aos imaginários postos em circulação dentro do jogo, que auxiliam no enredamento da trama e na caracterização das personagens.

Disco Elysium é um RPG eletrônico publicado pela ZA/UM Studio. A história se passa em Martinaise, um pequeno e pobre distrito da cidade ficcional de Revachol, que já fora capital do mundo e, posteriormente, palco do processo revolucionário que deu origem a uma comuna. Oito anos depois, o exército de uma coalizão internacional

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho Memórias e Identidades nas Audiovisualidades, evento integrante da programação do 23º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 13 a 15 de junho de 2024.

² Jornalista. Mestre em Comunicação e Informação (UFRGS) e doutor em Ciências da Comunicação (Unisinos / 3 RS). Pós-Doutor pela School of Arts and Media (Salford University, UK). Realizou estágio pós-doutoral – bolsa PNPd CAPES – junto ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRGS. Email: fabriciosilveira@terra.com.br

³ Graduando em Jornalismo do 8º semestre pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). É membro dos núcleos de Corporalidades e Semiótica Crítica do Grupo de Pesquisa Semiótica e Culturas da Comunicação (GPESC). Email: wwrdfernandez@gmail.com

destruiu boa parte do local e tomou posse da cidade. Desde então, a parte oriental da cidade foi dominada por organizações financeiras e empresas bem-sucedidas, enquanto a fração oposta do território é marcada pela pobreza e destruição generalizadas, ostentando os rastros da revolução derrotada e de um futuro perdido que permanece inscrito e registrado nas estruturas que compõem a cidade.

Martinaise é onde o jogo efetivamente se passa: um distrito portuário do lado oeste de Revachol. Se tornou uma vizinhança abandonada pelo governo da Coalizão, regida por um sindicato corrupto, tomada por uma atmosfera pós-apocalíptica e por habitantes que vagam desesperançosos e possuídos por uma forte sensação de impotência, melancolia e conformismo. No início da trama, o protagonista, personagem controlado pelo jogador, sequer sabe o próprio nome. Despertamos semiconscientes, seminus, no interior do quarto destruído de um pequeno hotel. Descobre-se, nos primeiros minutos, que o jogador controla Harrier “Harry” Du Bois, um outrora renomado investigador da Milícia Cidadã de Revachol (RCM), acometido, agora, por um severo alcoolismo relacionado à perda de sua ex companheira. Du Bois é enviado a Martinaise para investigar um assassinato ligado, tudo leva a crer, à situação política local. O jogo, que se revela um *whodunnit* policialesco com direito a alguns dos tropos mais frequentes do gênero, tem como objetivo desvendar as razões por trás da aparição do corpo pendurado numa árvore, exposto há vários dias, no terreno ao lado do hotel em que acordamos.

Nossa hipótese é a de que *Disco Elysium* seria um produto midiático qualitativamente interessante como ilustração de algo exposto por Silveira (2023): a ideia preliminar de que os escritos de Fisher são altamente concernentes ao estudo das mídias, recortando e inferindo problemáticas tipicamente comunicacionais. Buscamos, aqui, colocar o aparato teórico-conceitual da obra do filósofo britânico e nossos apontamentos sobre *Disco Elysium* dispostos sem a preponderância (ou sem uma certa antecedência) do marco teórico sobre o recorte material concreto da investigação.

Em termos propriamente operacionais e metodológicos, o que se faz é uma conjunção entre atenta leitura descritiva do objeto empírico, orientada pelas modalidades de análise destacadas por Consalvo e Dutton (2006), e uma pesquisa bibliográfica nos termos de Telles e Assumpção (2022). O que nos importa neste texto preliminar, dado o caráter ainda exploratório da pesquisa, é acionar alguns dos

enunciados identificados na obra de Mark Fisher na medida em que forem relevantes para nosso objetivo, arriscando uma leitura que parte dos conceitos que recortamos da obra do autor para os fins deste trabalho. Fizemos, para tanto, uma *gameplay* atenta, com anotações e registros de *screenshots* de trechos, falas e interações roteirizadas, interfaces, objetos e ambientes cenográficos que, observados a partir de uma sensibilidade crítica e de acordo com o que nos apresentam os autores-guia, nos pareçam, em linhas gerais, apropriados para traçar os paralelos interpretativos que propomos.

APONTAMENTOS INICIAIS

Para Fisher (2017), *weird* e *eerie*⁴ são expressões usadas para nomear afetos e modulações (“timbrísticas”)⁵ sob os quais determinadas obras de ficção se sustentam. São também modos gerais de percepção. *Weird* refere àquilo que *não pertence*. É algo que traz para o âmbito do familiar uma dimensão colocada, normalmente, para muito além dele. É algo, sobretudo, que não pode ser reconciliado com o reconhecível – nem mesmo como sua mais completa e abrangente negação. É encontrado, com frequência, na justaposição entre duas coisas que não deveriam (ou não poderiam) estar juntas. O *eerie*, por sua vez, apresenta-se através de duas formas distintas: 1) quando há algo, sendo que não deveria haver nada; e 2) quando não há nada, sendo que deveria haver algo. As sensações relacionadas ao *eerie* surgem, em sua maioria, quando somos levados a nos questionar sobre a existência ou não de uma agência numa dada situação concreta.

Se o *weird* costuma provocar um choque, por conta de uma dada presença – que, como no caso da literatura de H. P. Lovecraft, tende a ser avassaladora –, o *eerie* traduz uma serenidade desconfortável, causada, diz Fisher (2017, p. 61, tradução nossa), seja por uma “falha de presença”, seja por uma “falha de ausência”. Encontraríamos o *eerie*, Fisher continua, em paisagens parcialmente esvaziadas e abandonadas por humanos. O

⁴ Como não existem traduções formais ou consolidadas do texto em que Fisher se refere aos conceitos, optamos por mantê-los, aqui, conforme o idioma original. Caminhos possíveis seriam o “estranho” e o “insólito”; o “esquisito” e o “assustador”; o “raro” e o “misterioso”.

⁵ Não é de todo equivocado, nesse ponto – para fins didáticos, ao menos –, estabelecermos uma cautelosa aproximação com o noção de *stimmung*, trazida pelo teórico da literatura Hans Ulrich Gumbrecht (2014). O *stimmung* identifica a “atmosfera” produzida por um texto. Ajuda a compreender o “clima” suscitado em dada leitura. Para Gumbrecht, uma obra literária produz e explora nuances de sentido capazes de desafiar nosso poder de discernimento, as técnicas descritivas, bem como o próprio poder que a linguagem teria para captá-las e traduzi-las.

que aconteceu com elas? O que lhes passou? Estaríamos realmente sozinhos? Quem foram os responsáveis por esse esvaziamento, essa debandada? São questões que a todo momento surgem durante a jogatina de *Disco Elysium*. A desconfiança, a especulação e a incerteza em relação à presença do desconhecido são qualidades intrínsecas ao *erie*. Embora, nos termos de Fisher, identifiquemos que não seja possível catalogar *Disco Elysium* como uma ficção *weird*⁶, existem elementos muito demarcados, no universo diegético do jogo, que ilustram, efetivamente, e cada um ao seu modo, as duas categorias que estamos examinando. Tomemos, para os fins deste artigo, dois exemplos pontuais.

O *Pálido* é um fenômeno que cobre a maior parte da superfície de Elysium, o universo do jogo. Pouco, porém, sabemos a seu respeito. De acordo com Joyce Messier, uma das personagens não-jogáveis, sua propriedade fundamental é “a suspensão de todas as outras propriedades – físicas, epistemológicas, linguísticas” (ZA/UM, 2019, s/p). Na diegese do jogo, a “entropônica”, campo de investigações científicas sobre a natureza do Pálido, desenvolveu métodos relativamente seguros de viajar entre uma Isola (regiões de superfície habitável) e outra, muito embora as origens e as características do fenômeno continuem desconhecidas. Uma das linhas argumentativas defendidas por personagens do jogo – os ‘materialistas dialéticos’ – sustenta que o Pálido é a manifestação física de um amálgama temporal de memórias e percepções humanas condensadas. Personagens expostos às zonas entre as Isoladas relatam sofrer com o entrelaçamento das próprias memórias às memórias de figuras históricas, por exemplo – da maneira mais literal possível, o Pálido permite “ver o que está dentro pela perspectiva do que está fora” (Fisher, 2017, p. 10). Ao que parece, é um fenômeno de anacronia e disjunção espaço-temporal, intensificado por um ‘excesso de passado’ na experiência humana.

O Pálido funciona de forma análoga ao exemplo do buraco negro, ao qual Fisher (2017, p. 15, tradução nossa) recorre para esclarecer aspectos relativos ao funcionamento do *weird*: “as maneiras bizarras com as quais ele dobra o espaço e o tempo são completamente fora da nossa experiência comum, mesmo que pertençam ao

⁶ A *weird fiction*, como a define Fisher, explora uma irrupção entre o que seria o nosso mundo e o lado de fora (the outside). Apesar de manter um universo coerente e até certo ponto análogo ao nosso, *Disco Elysium* ainda se filia, em parte, ao fantástico, que se passa “em mundos [...] inteiramente diferentes do nosso” (Fisher, 2017, p. 19, tradução nossa).

cosmos natural-material – um cosmos, no entanto, muito mais estranho do que a nossa experiência ordinária pode compreender”. A experiência de um fluxo de temporalidades distintas sobrepostas é da ordem do *weird*, uma vez que se manifesta, tipicamente, através de “um senso de anacronismo” (Fisher, 2017, p. 40, tradução nossa). Paradoxalmente, é também *eerie*, visto que possui como qualidade essencial o desconhecimento em que repousa sua natureza – lembrando-se que, a partir do momento em que algo é compreendido, “o *eerie* desaparece” (Fisher, 2017, p. 62, tradução nossa).

Outro elemento identificado no mapeamento é o *Fasmídeo Insulindiano*, um criptídeo cuja existência só se revela verdadeira ao final do jogo. Durante nossa interação com a criatura – permeada por um constante e incômodo estranhamento –, o protagonista é tomado por um “fascínio que envolve uma certa apreensão” (Fisher, 2017, p. 8, tradução nossa), um fascínio provocado, talvez, pela sensação *weird* de se deparar com “uma entidade tão estranha que nos faz sentir que ela não deveria existir, ou pelo menos que não deveria existir aqui” (Fisher, 2017, p. 15, tradução nossa). Não se trata, em nenhum momento, de uma apreensão de puro horror: pelo contrário, há um “fascínio misturado com uma certa trepidação” (Fisher, 2017, p. 17, tradução nossa). Em paralelo, também ostenta elementos de *eerie*: os juncos que precedem a aparição, antes aparentemente inertes, escondiam algo maior, ancestral – há uma “falha na ausência” (Fisher, 2017, p. 61, tradução nossa), há um encontro com o absurdamente desconhecido, que põe à prova a própria percepção da realidade do protagonista. O *eerie*, afinal, “pressupõe um senso de alteridade, um sentimento de que o enigma deve envolver formas de desconhecimento, subjetividade e sensação que se escondem para além da experiência comum” (Fisher, 2017, p. 62, tradução nossa).

The Weird and the Eerie (2017) é o último livro publicado em vida por Fisher. Tal avanço, na obra do autor, ocorre em paralelo à dita virada “não-humana”⁷ (Grusin, 2015) testemunhada na Filosofia e nas Humanidades, especialmente a partir de 2007, com o surgimento do Realismo Especulativo e da Ontologia Orientada a Objetos (OOO), movimentos filosóficos de autores muito distintos entre si mas que, como denominador comum, compartilham a crítica àquilo que nomeiam de *correlacionismo* –

⁷ Essa virada incluiria também a Teoria Ator-Rede (TAR), de Bruno Latour, os Animal Studies, de Donna Haraway, a Assemblage Theory, de Gilles Deleuze e Manuel DeLanda, o avanço das neurociências, os novos materialismos, a Teoria dos Sistemas e a Nova Teoria Alemã da Mídia (cf. Grusin, 2015).

isto é, a primazia, extraída da filosofia kantiana, dada à suposição de que o mundo só seria cognoscível através da percepção humana. Recuperando autores como Alfred North Whitehead (1861-1947) e influenciados pela obra pretérita do próprio Fisher, o argumento central é de que seria possível – quando não urgente, mais do que desejável – nos voltarmos à realidade material, *ela mesma*, para além da nossa concepção tradicionalmente antropocêntrica, hermenêutica e racionalizante dos fenômenos da vida.

O mundo que nos é apresentado em *Disco Elysium*, conforme identificamos, parece privilegiar isso: uma atenção redobrada ao que é externo, ao que está radicalmente fora, além do humano. Essa preocupação é expressa através da agência de atores (personagens) que são não mais do que objetos como gravatas e lixeiras. Apesar do fluxo de tempo de *Disco Elysium* ainda ser dependente da percepção fenomenológica de Du Bois – ou seja, o tempo só flui diegeticamente na medida em que o jogador, no alerta de sua consciência, interage com outros objetos –, a mecânica de interações com o mundo, mantida pelo protagonista, o transforma num sujeito plenamente integrado, que não ostenta posição privilegiada em relação ao restante do sistema, mas atua apenas como mais um interlocutor, comunicando-se (de forma bastante literal, inclusive: os objetos, em *Disco Elysium*, falam) multilateralmente com o que é inorgânico.

Em uma hermenêutica dos objetos não-humanos de *Disco Elysium*, Kłosiński (2021, p. 61, tradução nossa) afirma, em um dos exemplos possíveis, que “a caixa de correio é um objeto com passado, carregando consigo marcas de assédios, insultos e agressões”. Ao mostrar empatia com a caixa de correio, Du Bois se integra a uma comunidade de excluídos, pouco importando o nível de organicidade dos demais sujeitos envolvidos nessas relações e importando ainda menos se tratamos de uma situação literal ou de um delírio, um vacilo inconsciente de Du Bois. Estamos na zona

de imanência radical que Fisher (2018, p. 2, tradução nossa) chamou de *gothic flatline*⁸: “um plano em que não é mais possível diferenciar o animado do inanimado e [onde] ter agência não é necessariamente estar vivo”. Tudo isso se integra também ao leque de preocupações aberto por Fisher em *The Weird and the Eerie* (2017). É relevante, para o autor, a “agência do material e do inanimado”, dos “minerais e das paisagens”, a maneira como “somos pegos nos ritmos, pulsões e padronizações das forças não-humanas” (Fisher, 2017, p. 11, tradução nossa). Isso não significaria dizer que “tudo está vivo”. Ao contrário, equivaleria a aceitar que “a vida orgânica é apenas uma dobra do inorgânico” (Fisher, 2017, p. 84, tradução nossa).

REFERÊNCIAS

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan. Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. **Game Studies**, [s. l.], v. 6, n. 1, 2006. Disponível em: https://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton.

FISHER, Mark. **The weird and the eerie**. London: Repeater Books, 2017.

FISHER, Mark. **Flatline constructs: gothic materialism and cybernetic theory-fiction**. New York, New York: Exmilitary Press, 2018.

GUMBRECHT, Hans. **Atmosfera, ambiência, Stimmung**. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 2014.

GRUSIN, Richard. **The Nonhuman Turn**. [S. l.]: University of Minnesota Press, 2015.

KŁOSIŃSKI, Michał. The Object Gives Rise to Thought: Hermeneutics of Objects in Disco Elysium. **Baltic Screen Media Review**, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 56–66, 2021.

⁸ *Flatline Constructs*, título da tese de doutorado defendida por Mark Fisher (2018), no Departamento de Filosofia da Universidade de Warwick, em 1999, é um termo de difícil tradução para o português. Em espanhol, apareceu, pela primeira vez, como “construcciones planilineales”. Noutra edição, foi vertido parcialmente como “constructos flatline”. A expressão foi importada de um livro de William Gibson (*Neuromancer*, de 1984) e alude levemente ao conceito deleuzeano de linha de fuga. É um termo médico que fala sobre a ausência de vida e/ou atividade cerebral tal como indicados pelos registros de um eletroencefalograma. O “materialismo gótico” de Fisher – em bom português – seria “planilinear”, isto é: uma multiplicidade de linhas (planas) heterogêneas tecendo o continuum orgânico-inorgânico, cuja agência e operatividade não dependeria de uma vitalidade biológica pujante, nem da consciência psíquica e nem da razão instrumental. Guarda ainda o sentido de linha neutra, de onde deprenderíamos a conjugação verbal neutra-alisar, quer dizer: colocar-se num estado de suspensão ou indiscernibilidade entre a vida e a morte, situar-se numa zona de imanência extrema.

SILVEIRA, Fabrício. Mark Fisher e as Teorias da Comunicação: **INTERIN**, [s. l.], v. 28, n. 1, p. 225–244, 2022.

TELLES, Márcio; ASSUMPCÃO, Dora. Pesquisa Bibliográfica na Comunicação. In: WOTTRICH, Laura; ROSÁRIO, Nísia Martins do (org.). **Experiências Metodológicas na Comunicação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2022. p. 144-156.

ZA/UM. **Disco Elysium: The Final Cut**. [S. l.]: ZA/UM, 2019. Jogo eletrônico.