

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (CCH)
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS LITERÁRIOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO)

LUIZ FERNANDO DE JESUS

**ESTRUTURAS NARRATIVAS DOS VIDEOGAMES:
ASPECTOS DO CONTAR NO CONTEXTO DOS JOGOS**

Maringá, PR

2025

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE MARINGÁ
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES (CCH)
DEPARTAMENTO DE ESTUDOS LITERÁRIOS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS (MESTRADO)

LUIZ FERNANDO DE JESUS

**ESTRUTURAS NARRATIVAS DOS VIDEOGAMES:
ASPECTOS DO CONTAR NO CONTEXTO DOS JOGOS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: Estudos Literários. Linha de Pesquisa: Literatura e Historicidade.

Orientador: Márcio Roberto do Prado

Maringá, PR
2025

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
(Biblioteca Central - UEM, Maringá - PR, Brasil)

J58e	Jesus, Luiz Fernando de Estruturas narrativas dos videogames : aspectos do contar no contexto dos jogos / Luiz Fernando de Jesus. -- Maringá, PR, 2026. 128 f. : il. color., figs. Orientador: Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual de Maringá, Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias, Programa de Pós-Graduação em Letras, 2026. 1. Narrativa. 2. Video-games. 3. Interatividade. 4. Estrutura composicional. 5. Linguagem digital. I. Prado, Márcio Roberto do, orient. II. Universidade Estadual de Maringá. Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes. Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias. Programa de Pós-Graduação em Letras. III. Título. CDD 23.ed. 401.41
------	--

LUIZ FERNANDO DE JESUS

“ESTRUTURAS NARRATIVAS DOS VIDEOGAMES: ASPECTOS DO CONTAR NO CONTEXTO DOS JOGOS”

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Letras (Mestrado), da Universidade Estadual de Maringá, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Letras, área de concentração: **Estudos Literários**.

Aprovada em Maringá, 19 de dezembro de 2025.

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
 **MÁRCIO ROBERTO DO PRADO**
Data: 10/ 03/2026 14:59:24-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado
Presidente da Banca (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **RICARDO AUGUSTO DE LIMA**
Data: 10/ 03/2026 14:40:26-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Ricardo Augusto de Lima
Membro Titular (UEM/PLE)

Documento assinado digitalmente
 **ANDREW YAN SOLANO MARINHO**
Data: 10/ 03/2026 12:12:56-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Prof. Dr. Andrew Solano Yan Marinho
Membro Titular Externo (Uneal/São Miguel dos Campos-AL)

AGRADECIMENTO (S)

Esta é a parte com a qual sonhei diversas vezes durante minha pesquisa e, finalmente, poderei transformá-la em realidade. Iniciarei afirmando que sinto-me agradecido não somente por entregar minha pesquisa, mas também pelas pessoas que foram importantes no trajeto até aqui, as quais acho justo mencionar neste mesmo espaço. Primeiramente agradecendo aos meus pais, Gizivaldo do Carmo de Jesus e Lucilene da Cruz Bezerra de Jesus, por permitirem minha existência e nutrirem não somente meu corpo, mas também minha alma de virtudes, boa conduta e sabedoria para enfrentar minhas dificuldades. Em seguida, agradeço à minha esposa amada, Luana Garcia Siqueira de Jesus, por ser suporte quando ninguém mais pode ser, por estar dia após dia ao meu lado e me ajudar na jornada da vida, por enfrentar toda tormenta que surge e continuar a navegar em nosso confiável barco feito de laços amorosos. Jamais poderia esquecer de meus amigos, Lucas Faxina Marcelino e Rodrigo de Souza Ribeiro, que me acompanharam desde a flor da idade em diversos atos de rebeldia e que ajudaram e incentivaram a me tornar o que sou hoje, sendo braços e pernas quando não pude sê-lo. Por fim, agradeço enormemente ao doutor professor Márcio Roberto do Prado por ter confiado e me ajudado a desenvolver esta dissertação.

Resumo

Este trabalho analisa as estruturas composicionais da narrativa no contexto dos videogames. Parte-se da compreensão de que a arte é construída de maneira formal, sendo o foco central deste estudo é voltado para práticas que garantem a formalidade das estruturas narrativas e como estas são (re)inventadas e (re)utilizadas na linguagem dos jogos para que a obra possa ser edificada. A pesquisa adota uma abordagem crítica e analítica dos sistemas que operam os videogames, utilizando como base jogos que sustentam as argumentações levantadas ao longo do percurso interpretativo. A análise contempla uma descrição ampla de elementos que abrangem desde formas e funções compartilhadas entre diferentes formas de realização narrativa, até características idiossincráticas da narrativa no jogo eletrônico. A discussão se orienta pela observação de como os aspectos formais e funcionais da narrativa são operados dentro da lógica interativa dos videogames, destacando os modos pelos quais os recursos narrativos são ressignificados por meio da agência do jogador. Conclui-se que os videogames constituem um meio narrativo legítimo, em que as estruturas operam de forma singular, exigindo novas formas de leitura e análise voltadas à especificidade da linguagem digital.

Palavras-chave: narrativa; videogames; linguagem digital; estrutura composicional.

Abstract

This paper examines the compositional structures of narrative within the context of video games. It begins with the understanding that art is built upon from a formal way, the central focus of this study is directed toward practices that ensure the formality of narrative structures and how these are (re)invented and (re)deployed in the language of video games to construct meaning. The research adopts a critical and analytical approach to the systems that operate within video games, using games that support the arguments developed throughout the interpretative process. The analysis includes a broad description of elements ranging from forms and functions shared across various narrative modes to idiosyncratic characteristics of game-based storytelling. The discussion is guided by the observation of how formal and functional aspects of narrative are shaped within the interactive logic of games, highlighting how narrative resources are reconfigured through player agency. The paper concludes that video games constitute a legitimate narrative medium, in which poetic structures operate in distinctive ways, requiring new methods of reading and analysis tailored to the specificity of digital language.

Keywords: narrative; video games; digital language; compositional structure.

SUMÁRIO

1. Tutorial	6
2. Estruturas Da Narrativa Nos Videogames	10
2.1 Fábula, trama, mídia e suporte	14
2.1.1 Modos De Narrar	18
2.2 A operação das estruturas composicionais do jogo narrativo	26
2.2.1 Personagem	35
2.2.2 Espaço	45
2.2.3 Ambientação do toque audiovisual e a cartografia como espaço.	49
2.2.4 Menu como ambiente interativo	57
2.2.5 Tempo e narrativa	60
2.2.5.1 Tempo narrativo	63
2.2.5.2 Signo Temporal	66
3. Da difusão informacional narrativa	70
3.1 Digressão: a câmera como narrador	72
3.1.1 Da distância da câmera	87
3.2 Câmera em perspectiva e focalização	92
3.2.1 Da voz à visão	98
4. Alquimia Narrativa: Das Idiossincrasias Do Jogo	103
4.1 MULTISENSIORALIDADE	110
4.1.1 Técnica de narração interativa	112
4.2 AGÊNCIA.	116
5. Zerando o Game	121
6. REFERÊNCIAS:	124

1. Tutorial

O surgimento de novas tecnologias muda a complexidade das funções das células que estabelecem a sociedade como um todo. Juntamos, desde o primeiro passo, *tekhné* ao *logos* e então investimos esforços para modificar a funcionalidade de nossa realidade e ampliar nossas potencialidades; como observado por Lévy, o domínio d“o fogo de Prometeu cozinha os alimentos, endurece a argila, funde os metais, alimenta a máquina a vapor” (Lévy, 1999, p. 21), e desta maneira nos é possibilitado novas formas de interação com a realidade que intensificam e exploram tais possibilidades em favor de nosso benefício. Lévy (1999), nos leva a refletir, ao citar o exemplo do estribo, sobre como a presença da tecnologia condiciona a sociedade a uma série de possibilidades. Algumas das interações do homem com a realidade estão em constante transformação. Tecnologias veiculares, medicinais, ou meios de comunicação, sempre alteram a forma de interação com o mundo. Basta saber qual será o novo *gadget* para que a humanidade comece a pensar em suas funções, talvez seja possível dizer que tal comportamento esteja atrelado a uma cultura e utilidade que se estabelecem por meio da interação da espécie com a tecnologia.

Ao tensionar o olha diante da contemporaneidade é possível notar que: se antes era preciso de dias ou até meses para tornar possível a comunicação entre pessoas a quilômetros de distância, agora, com apenas um clique em uma tela sensível, é possível não apenas a relação comunicativa, mas também ver essas pessoas em tempo real. As trocas de cartas deram lugar a e-mails e videoconferências, tornando a interação muito mais rápida e visual. Neste sentido, podemos afirmar que os reflexos da interação tecnológica afetam de forma geral a composição cultural e artística.

Por meio da afirmação de que “o gênero canônico da cibercultura é o *mundo virtual*” (Lévy, 1999, p. 145), é possível considerar que por meio das inovações tecnológicas surjam ou sejam reconfiguradas as possibilidades de criação artísticas. Novas e alteradas formas de criar, fabricar e reinterpretar nascem da tecnologia e servem ao deleite da fruição artística.

Assim, importa sublinhar que este estudo se concentra em reconhecer as estruturas da narrativa no contexto dos videogames. Ainda que a influência do *engenheiro de mundos* de Lévy (1999) seja imprevisível, certas estruturas são reconhecíveis em uma ampla gama de jogos.

Portanto, no decorrer do percurso analítico emergiram características únicas da narrativa dos videogames, padrões estes decorrentes do uso e da reinvenção de diversas e complexas ferramentas operacionais que a estruturam. Logo, com o objetivo de assegurar a

consistência das observações e de tornar todas as exemplificações claras e objetivas, fora utilizada uma ampla gama de exemplos de jogos eletrônicos na coleta de dados, sendo selecionados criteriosamente apenas jogos narrativos que puderam contribuir substancialmente com o *corpus* deste estudo.

Neste sentido, o principal foco investigativo deste trabalho será por meio da diligência às novas funções e efeitos empregado na narrativa dos videogames, já que as técnicas que começam a surgir junto ao modo de narrar, em meados do século XX, e que continuará a desenvolver à posteriori deste trabalho “rompem ou reconfiguram as relações entre autores, leitores e os canais contemporâneos de expressão textual” (Aranha, 2006, p. 32).

É inevitável o fato de que alguns equipamentos ou *gadgets* como consoles de videogames, computadores, e, mais atualmente, *smartphones*, modificaram, modificam e irão modificar a forma como interagimos com a narrativa. Com a modernidade tecnológica foram atribuídas novas funções a assimétrica postura do leitor¹, subverteram-se as estruturas composicionais da obra narrativa.

Portanto, se faz fundamental, como característica metodológica, o apontamento de excelência feito por Gláucio Aranha (2006). Atualmente os videogames são fontes de produção narrativa de forma a influenciar a novos tipos de “leitores e autores habituados com a lógica do “interativo”, agentes estes que passam a demandar cada vez mais a lógica do audiovisual” (Aranha, 2006, p. 31) trazendo virtualidades de complexa imersão.

O que justifica lembrar que o caminho investigatório deste trabalho é pautado em uma estrita relação à proposta de observação e reflexão que considere as estruturas operatórias da narrativa do objeto jogo eletrônico, portanto, o distanciamento de qualquer análise crivada pelo gosto subjetivo e que possa comprometer o diagnóstico proposto pelo trabalho será evitada, haja vista que o objetivo do presente trabalho não gira entorno de ranquear as qualidades de qualquer jogo. Logo, priorizando a investigação acerca de elementos que se fazem substanciais à narrativa nos videogames e em como estas são *remidificadas* “no processo através do qual um meio se apropria de outros que o antecederam, adaptando-os às demandas de transferência” (Aranha, 2006, p. 41), para atenderem as exigências da *imediação* do agente em experienciar uma sensação de conectividade diegética, ampliando o que poderíamos dizer “um dos galhos genealógicos da narrativa”.

¹ Esta pode ser influenciada de forma ambivalente por meio da dicotômica visão de Lévy (1999) acerca dos mundos virtuais. Como veremos no decorrer deste trabalho possibilidades surgem a partir de uma relação coletiva com o jogo.

Como método investigativo será adotado para o trabalho um método indutivo que considere observar criteriosamente as possibilidades que emergem nas categorias estruturantes da narrativa no contexto dos videogames, portanto, buscando de um atravessamento do gosto para o reconhecimento estrutural da narrativa no contexto dos videogames. Portanto, todas as propostas analíticas serão com base em uma expositiva exemplificação na qual o critério será o de identificar e analisar, nos mais diversificados videogames, os funcionamentos dos elementos narrativos presente nos jogos. É válido mencionar que a seleção de ilustrações, que em demasia sustentar os exemplos, serão rigorosamente selecionadas com base no critério anteriormente mencionado, o intuito é que por meio das análises seja salientadas as características operatórias do jogo.

Ao serem integrados tais condições ao trabalho, conseqüentemente, compreendemos que para sustentar a proposta em reconhecer os padrões que operam de modo natural o objeto ao qual se investe esforços investigativos, se faz necessária a varredura de cada um dos organismos aqui considerados como partes que formam um todo, a obra. Daí a abdicação do foco em apenas uma narrativa, para maior abrangência dos conceitos e de forma exaurida.

Ao considerar como foco analítico a *infra* dos objetos sobre os quais são empregados diligência, o método de abordagem também considera uma breve identificação do conceito de narrativa, isto porque tais apontamentos convergem com o processo de identificação de sistemas operacionais da narrativa no contexto dos videogames. “É preciso perceber que não se tratam, portanto, de mera substituição de técnicas” (Aranha, 2006, p. 41), mas de uma comunhão entre as estruturas composicionais e a tecnologia.

Sendo assim, a teoria de Jonathan Culler (1999), que dialoga com o nível estrutural da narrativa, fundamentará uma das questões com as quais este trabalho lida: o que é narrativa? Em seguida com base nos estudos de Marie-Laure Ryan (2005) subsidiamos os argumentos de que a narrativa pode ocorrer por meio de amplos e diversificados canais de comunicação. Neste sentido, ao passo que nossa pesquisa avança, com ela avançam os olhares para as idiossincrasias dos videogames. Uma das indagações centrais, que salienta as idiossincrasias do jogo, lidou com a realização da figura narrativa nos videogames, a análise revelou mudanças na forma em que tal figura se apresenta. Deste modo, para fundamentar e abordar de forma consistente a categoria de narração e assim lidar com um método adequado à realização da categoria nos videogames, foram utilizados como lentes analíticas Gérard Genette (1995), Mieke Bal (2017) e Jonne Arjoranta (2017), cujas contribuições permitem reconhecer e examinar a categoria por meio dos conceitos de focalização e perspectiva narrativa.

A pesquisa considera em concomitância, uma análise de elementos composicionais da granularidade, e seu efeito substancial para a estruturação do universo diegético, a forma como a agência dramática e ondulações se fazem presentes e de extrema importância para a composição dos jogos narrativos, bem como consideraremos a multissensorialidade como elemento fundante de significação narrativa, e, por fim, observamos como o campo imersivo se materializa nessas narrativas, para tanto, partimos da perspectiva de autores como Janet Murray (2016), Jonne Arjoranta (2017) e Bundgaard (2010) para a fundamentações dos tópicos. É justo mencionar que outros autores se farão importantes para a composição do trabalho, embora não ressaltados neste momento.

Sendo assim, o desenvolvimento do estudo foi configurado na seguinte sequência: o primeiro capítulo, está destinado ao foco na teoria da narrativa de forma minuciosa, indagando a seguinte questão: o que é narrativa? Isto para que, ainda que de forma aporética, fosse possível traçar parâmetros da narrativa e descrever a realização destas categorias nos jogos narrativos.

Já no segundo capítulo, as discussões foram instigadas por meio de efeitos e sentidos produzidos por elementos de instância narrativa imbricados aos videogames.

No terceiro capítulo, as análises foram centralizadas em discutir a aplicação dos seguintes conceitos e as relevâncias que estes possuem à narrativa no contexto dos videogames: granularidade; multissensorialidade; agência dramática; imersão. O objetivo foi centrado em destacar as condições que estes conceitos multissemióticos aplicam ao nível de realização da fábula em trama – conceitos mais discutidos mais à frente.

Por fim, as reflexões que integram a parte final foram centradas no carácter do jogo narrativo como forma emergente e formadora de novos interatores do texto narrativo em suas proporções contemporâneas, e, como estas novas experiências geram impactos massivos nas relações sujeito e obra.

Considerando este prisma, nosso trabalho se estabilizará como uma espécie de funil seguindo um conteúdo mais amplo e aplicável à todas narrativas até chegar em formas idiossincráticas e específicas do jogo narrativo.

Por fim, o comprometimento com a matriz científica e justificativa deste trabalho visa contribuir com a fundamentação crítica dos estudos dos jogos narrativos e sua consolidação como arte.

2. Estruturas Da Narrativa Nos Videogames

Para que o presente trabalho possa sanar as inquietações acerca da possibilidade em reconhecer os videogames como objetos narrativos, o percurso que fora tomado para pavimentar o atual capítulo buscou definir e tornar paralelos aos videogames componentes que atestem um objeto como narrativo.

A primeira grande diferenciação que costumam pôr em xeque para desagregar o caráter narrativo dos videogames é o conceito de que a narrativa é passiva enquanto o jogo não o é. Tal afirmação se estabelece como equívoco já que a narrativa jamais foi ou será objeto de passividade com o qual o sujeito não interage. Cria-se uma película fina e que pode deixar turva as percepções de um leitor desavisado por meio da ideia de que seu contato com uma narrativa não é interativo, isto é, ignora-se o fato de que toda fonte enunciativa sofre a mesma violentação e possessividade por parte daquele que com o enunciado interage.

Isto é, a pesquisa foi fundamentada em aceptivas fundamentadas em considerações de que a narrativa por necessidade instintiva da comunicação narrativa precisa, para não dizer “ser consumida”, de uma interação com público como canal transmissivo de sentidos. A ideia é que sem interação a narrativa não se realiza em um nível funcional: toda narrativa pressupõe um agente, bem como todo videogame só é realizável pela agência.

Outra argumentação, que permeia os níveis básicos de entendimento dos videogames como naturalmente material lúdico e não narrativo, reside numa forçosa análise de que há ausência do carácter descritivo verbal nos videogames. Ignoremos totalmente o carácter tipológico e a teoria dos gêneros para discutir a cristalizada visão do texto narrativo.

O silogismo incutido no pensamento leva a acreditar que se possível só é considerar como objeto narrativo aqueles que são capazes de realizar descrição diegética por meio do verbal, velando, portanto, a arte de narrar apenas ao que é literatura. Contudo, a visão apresentada por este trabalho foi fundada na ideia de que a voz narrativa, aquela que descreve, tem práticas manifestativa atravessada múltiplos canais de comunicação. A centralidade do pensamento está em tratar a voz narrativa enquanto “uma função e não uma pessoa, que se expressa na linguagem ou nas imagens que constituem o texto” (Bal, 2021, p. 37). Isto é, é preciso compreender que a descrição narrativa não ocorre somente por meio de uma pessoa e principalmente – fato importantíssimo para este trabalho – não ocorre somente por meio de elementos verbais. A posição que este trabalho adota entra em convergência com noção de que

o cinema – principalmente o cinema sem som – é um formato de construção narrativa, sendo o carácter descritivo da narrativa intermediado por outro canal que não o verbal.

Outro questionamento, que converge com a ideia da ausência descritiva verbal narrativa, é fundado em uma suposta falta de capacidade dos videogames em ter uma voz narrativa. O que a presente pesquisa revelou foi que o videogame redimensiona as categorias tradicionais, como uma forma “de um impulso pela produção de maior aproximação do conjunto autor/conteúdo/forma/leitor com o nítido desejo de que estes elementos se confundam” (Aranha, 2006, p. 41). O argumento é que ainda que tais categorias sejam reconfiguradas e introduzidas com formas que pareçam distantes da sua forma tradicional, estas categorias continuam a desempenhar papel fundado nos conceitos originais para a sustentação formal da narrativa, embora em alguns casos as reorganizações impliquem na aplicação de recursos multissemióticos, a função dada a forma é similar ou idêntica à que anteriormente foi atribuída a um nome diferente de categoria. Isto é, o trabalho irá propor a presença de um narrador nos videogames, que se apresenta com formas diferentes do que normalmente são conhecidas para as narrativas tradicionais.

De modo proveitoso é possível ponderar que os videogames utilizam recursos não verbais e verbais em seu ato de enunciação sónica, isto porque a atualização constante dos quadros descreve, segundo a segundo, o universo diegético, fazendo com que os jogos, de um modo geral, possam com precisão narrar o cair das folhas durante o outono, ou nascimento de frutas durante a primavera, fazendo valer por narração a utilização de seus recursos auditivos e visuais, características estas intrincadas às narrativas do jogo.

Não precisamos nos distanciar do molde clássico introduzido pelos romances que, começam a ser difundidos com identidade de gênero literário a partir do XVII para vermos que certas narrativas conseguem formular uma espécie de esfera que sustente determinado efeito semiótico idiossincrático, tão firmemente, a ponto de ser gerido de modo inesperado.

É o caso, por exemplo, do capítulo LV “O velho diálogo de Adão e Eva” de *Memórias Póstumas De Brás Cubas* de Machado De Assis (1881). As páginas que fazem parte da composição do capítulo, introduzem um “narrar” – ainda que este trecho se aproxime do ato puramente mimético como pensado por Platão, nos interessa trata-lo como parte das memórias narradas por Brás Cubas, ou seja, ainda que a ação seja assumida pelas personagens, tal ato só é possível porque Cubas o narra – diferente do que se é esperado tanto para época de publicação da obra quanto para os dias atuais.

A estranheza que se apresenta no capítulo intermediada pelo “ato narrativo” é introduzida e finalizada por apenas pontuações como “?, !” e alguns pontos “.”, isto porque tais recursos parecem sinalizar a frequência rítmica e de fôlego de Virgília e Bras Cubas, nos mostrando que a possibilidade de narrar não é, unicamente, intermediada pela palavra desde muito tempo.

Ainda que a discussão central do trabalho não seja pautada unicamente em uma limitação do que é ou não uma narrativa, é importante, para que possamos definir o objeto de pesquisa como narrativa, continuar com reflexões que dialoguem com identificação estrutural de uma narrativa. É válido mencionar que não se trata de uma argumentação em virtude de um aceitar tudo, mas compreender quais características – intrínsecas ou atribuídas – são capazes de dotar um objeto de propriedades narrativas artística.

De acordo com Jonathan Culler (1999) o estudo voltado para a identificação e categorização dos elementos estruturais da narrativa devem ser tensionados em uma “tentativa de explicar os efeitos literários através da descrição das convenções e operações de leitura que os tornam possíveis” (Culler, 1999, p. 72). A centralidade de uma pesquisa voltada ao entendimento da narrativa deve se em componentes que são essenciais às estruturas e composições que tornam uma obra funcional e inteligível.

Ainda que as perspectivas de Culler (1999) apontem para uma descrição da arte da literatura, é possível aplicar a ideia de que um estudo da narrativa se propõe a observar as estruturas e as diversas maneiras que estas são ordenadas para performar efeitos múltiplos em uma determinada obra, “a teoria da narrativa poderia, então, ser concebida como uma tentativa de explicar detalhadamente, tornar explícita, essa competência narrativa” (Culler, 1999, p. 85).

Neste contexto, o recorte epistemológico visou tratar a narrativa como organização formal – estética e poética – de uma determinada sequência de eventos conectados por relações de causalidade. A narrativa constitui um sistema enunciativo que opera a construção de sentido por meio de uma diegese – um mundo possível no qual personagens, espaço e tempo são articulados por um discurso. Logo, narrativa é “a sucessão de acontecimentos, reais ou fictícios, que constituem o objeto desses discursos, e as suas diversas relações de encadeamento, de oposição, de repetição, etc.” (Genette, 1995, p. 24)

Em uma perspectiva generalizada, podemos inferir que o objeto é narrativo quando seu manifesto se dá a partir de um movimento dialógico coordenado por uma voz que fala, enquanto uma – ou mais – a escuta, na qual os signos são propostos em função de uma

composição simbólica capaz de sustentar um ciclo de eventos causais em uma determinada cronologia.

Tal organização simbólica funciona como motriz da construção de uma imagem mental narrativa, desembocando, portanto, em uma espécie de aura que fica involucra à totalidade composicional responsável por gerir múltiplos efeitos semióticos – em alguns casos sinestésicos/multissensoriais – de forma idiossincrática, contudo, limitada na relação que se estabelece entre sujeito e objeto. Portanto, análises foram sustentadas em um reconhecimento dos efeitos estruturantes da narrativa do jogo, questionando-os em seus aspectos formais e características enquanto elementos inscritos na narrativa, e, suas efetivas proposições multissemióticas.

O objetivo em dissecar o termo “narrativa” é fundado em de identificar padrões característicos das narrativas para que assim seja possível encontrar nos videogames as mesmas categorias. Isto é, ao tomar a narrativa como originalmente objeto da literatura, ou pelo menos, originalmente atrelada à palavra como suporte de sua existência certos padrões se inscrevem para a composição do texto narrativo, o objetivo é revelar que estes padrões também se inscrevem nos videogames. Contudo, não é incomum que estas relações, por mais semelhantes que sejam, ocorram em maneiras distintas entre os tipos de manifesto da narrativa – literatura x videogames –, em verdade, o que a pesquisa revelou é que não temos o apagamento de categorias, mas a reinvenção das maneiras pelas quais essas categorias se apresentam.

Logo, as identificações acerca das estruturas narrativas que foram feitas, em virtude da identificação destas mesmas categorias nos videogames, estão organizadas em torno de convenções perspectivadas em características imanentistas que se inscrevem de modo material em obras fundadas em narrativas, portanto, é importante, desde já, atribuir peso semântico que o conceito “estrutura” tem para o trabalho.

A acepção que termo tem para o trabalho está centralizada em um conjunto de formas que operam o funcionamento de uma obra e que este conjunto deve ser reconhecido com “capacidade de integração dinâmica de materiais diversos, todos eles correlacionados” (Reis; Lopes, 1988, p. 35), isto é, compreender que estas formas possuem funções específicas que operam os elementos resultante na obra.

Insistiremos na compreensão do escopo que irá orientar o movimento analítico deste trabalho, pois, este será fundamental para alçar o objetivo central: o reconhecimento das estruturas narrativas no contexto dos videogames. As investigações serão focadas nas estruturas, usando como método a observação dos sistemas que são integrados numa forma,

considerando que estes “elementos participam num processo de construção interativa e ganham um lugar e um peso específico no conjunto” (Reis; Lopes, 1988, p.35).

Em suma, o método é baseado numa busca por investigar as (rec)ocorrências de formas e funções presentes em uma narrativa. Tais princípios investigativos são essenciais para o reconhecimento e análise profunda e interna da organização que como um todo configura as possibilidades da obra em produzir, por meio de seus múltiplos signos, efeitos multissemióticos, isto porque:

Estrutura designa o conjunto de relações entre os elementos constitutivos do sistema, ou seja, a rede de dependências e implicações mútuas que um elemento mantém com todos os outros. (Reis; Lopes, 1988, p.35)

Tal acepção metodológica, assenta de forma implícita, que para uma precisão anatômica do diagnóstico, a avaliação de *extensus corpora* da narrativa se faz necessária. Logo, o presente trabalho é, fundamentalmente, orientado na observação do comportamento interno das estruturas que operam o jogo narrativo que estiver em foco, buscando comparar o maior número possível de (rec)ocorrências sistêmicas, ao descrever as unidades e as relações existentes que operam tal obra.

O estudo proposto por este trabalho foi centralizado, portanto, em reconhecer as estruturas da narrativa nos videogames. Sendo assim, é possível considerar que recursos simbólicos – em certo nível até imagéticos – são frutíferos na construção narrativa. Mas para que dada forma desempenhe uma função semiótica efetiva, o processo de produção exige esforço sobre as fontes de existência da narrativa: fábula, trama, mídia e suporte.

2. 1 Fábula, trama, mídia e suporte

Fenômeno eminentemente difusor de dinamicidade criativa ou histórica no qual transita o cerne semântico da narrativa, e, portanto, peça principal para a emersão da obra, a fábula, como teorizada por Boris Tomachevski (1976), é elemento essencial para que possamos nos debruçar cientificamente nos estudos teóricos da narrativa. Nesta perspectiva o objeto se sustenta no que o formalista traz como exigências para seu acontecimento: tempo e causalidade.

Chama-se fábula o conjunto de acontecimentos ligados entre si que nos são comunicados no decorrer da obra. Ela pode ser exposta de uma maneira pragmática, de acordo com a ordem natural, a saber, a ordem cronológica e causal dos acontecimentos, independentemente da maneira pela qual estão dispostos e introduzidos na obra.” (Tomachevski, 1976, p. 173).

É no núcleo da fábula que plasma o devir narrativo, já que esta incide formas estruturantes, transporta sequência de eventos e ações que compõem progressivamente a estória/história que porta, possibilita que se manifestem elementos como personagens, espaço

e etc. Estes elementos ao tomarem forma se concretizam em trama; resultado da extração textual – verbalizada ou não – da fábula, composição sistêmica com a qual o sujeito se relaciona e interage, sendo o construto, portanto, atrelado a um suporte e mídia em virtude de sua característica interacional. Arnaldo Franco Junior (2019), seguindo a teoria de Tomachevski (1976), traz a ideia de que a trama da narrativa releva especificidades do texto narrativo para o qual olhamos.

A trama de uma narrativa revela, ao ser identificada, o trabalho de criação do escritor, as escolhas textuais que ele fez para contar desta ou daquela maneira, criando este ou aquele efeito, afirmando um determinado conjunto de sentidos possíveis para a interpretação da história por meio da organização das palavras sob a forma de texto. (Franco Junior, 2019 p.38)

Em um processo comparativo, poderíamos relacionar a fábula e trama narrativa aos termos que desde antes o período helênico se colocam como dicotômicos, caos e cosmos. Para boa composição do exemplo façamos uma a seguinte digressão: mentalize duas imagens, cujo, a que chamaremos de imagem A, traz a figura de um copo d'água cheio, e, a que chamaremos de imagem B, traz a figura de um copo d'água derramado.

Fica fácil deduzir que a imagem B é a posteriori a imagem A, visto que na primeira imagem temos um estado no qual o sistema está isolado, e, portanto, restringido de uma evolução, sugerindo um estado primário e anterior à criação que em potencial reside na imagem, logo, sendo uma composição sem incidência cosmológica, enquanto na segunda temos uma desestabilidade complexa das moléculas que antes estavam organizadas no copo, proporcionando um estado cósmico a partir de uma série de possibilidades oferecidas na inércia caótica do copo.

Sendo assim, o que fica dito é que, o caos é relacionado às possibilidades de vir a ser do objeto, caos este que após as intervenções do cosmos é estimulado a se reorganizar em acordo com as condições que lhe foram aplicadas. Neste sentido, podemos aplicar o mesmo princípio para entender a dicotômica relação que se estabelece na possibilidade de manipulação da fábula a título de tornar a trama narrativa dotada de efeitos e sentidos singulares.

Em suma, temos uma base estável como fonte primordial do devir da narrativa – fábula = estado de caos –, que ao ser manipulado sofre reorganização de suas moléculas até se tornar texto narrativo – trama = estado de cosmos. Cada narrativa que é extraída de um cerne semântico proporcionado pela fábula toma forma única, ainda que similar, única.

O fato é que talvez seja imprevisível prever o que poderá surgir após a criação de uma fábula, a depender somente da força caótica que será investida ao cerne semântico viabilizador da narrativa. É na relação da força caótica com a fábula que se estabilizam e se organizam as potencialidades criativas, temporais, espaciais, dos personagens, estrutura narrativa, de ação e

etc. Podemos comparar de certo modo, a relação entre os conceitos como uma espécie de gestante da estória/história. A desenvoltura da fábula, fundamentalmente, estará atrelada a uma perspectiva específica, como poderemos ver mais à frente, tal perspectiva nos leva a versões desta fábula, também é fato que a fábula só pode ser considerada a partir do que o texto nos oferece².

Outro ponto é que a herança do cerne semântico dificilmente se perderá. Em alguns casos, há alterações mais incisivas, mas, sempre haverá correlações de todos os textos que descende de uma espécie de “fábula progenitora”, ou de modo simplificado, uma “fábula mãe”. Culler (1999) traz a ideia de que identificamos na fábula uma estória a ser contada e que o texto – este sim atrelado a uma mídia – assume estrutura única.

Engendrado “o que acontece”, somos capazes de pensar no resto do material verbal como sendo a maneira de retratar o que ocorre” (Culler, 1999, p. 87), ainda que partindo de uma percepção verbalizada para o ser da obra, não podemos desconsiderar que uma fábula pode vir a ser de maneira não verbalizada e, a partir daí, as formas materiais que sobressairão da narrativa, atravessadas por múltiplos canais de realização que vão para além do verbal, servirão com maneira de retratar o que o ocorre de maneira formal e estruturada.

Partindo do conceito elaborado de fábula e trama, não podemos deixar de questionar em como o engenheiro de mundos de Lévy (1999) utiliza a atual capacidade de transitar por entre mídias e suportes, para a construção narrativa. O exímio exemplo de interação narrativa transmidiática, de *Enter the Matrix* (Irmãos Wachowski, 2003) e *Martrix Reload* (Irmãos Wachowski, 2003), ou seja, de narrativas que se completam com formas midiáticas diferentes, é uma das possibilidades das novas formas de composição narrativa.

O avanço tecnológico inevitavelmente traz novos suportes e formas de realização midiática para a narrativa. Estas têm suas tramas manifestas não somente por meio da verbalização, mas, também, por meio da não verbalização ou de forma múltipla³; ao se apropriarem profundamente das ferramentas disponíveis e pertinentes à realização da narrativa, cuja tecnologia oferece, se manifestam de maneiras multissemióticas e multisensoriais.

As intenções incutidas em nossas reflexões exigem considerarmos as maneiras pelas quais as possibilidades são ampliadas e/ou modificadas, dando relevância na construção dos

²Enquanto interatores, em relação à obra, ficamos à mercê da totalidade para podermos mensurar a fábula. Portanto, dependemos do texto e da compreensão de seus processos progressivos e discursivos inseridos através de causalidades e tempo para organizar uma fábula.

³Evidentemente, efeitos verbais e não verbais já eram evocados antes mesmo da tecnologia como a conhecemos hoje ser ao menos sonhada, entretanto, “ela” traz novas possibilidades para o narrar, é a este ponto ao qual encaminhamos nossas discussões.

sistemas operacionais da narrativa à gama de recursos tecnológicos que possibilitam o emergir de efeitos multissemióticos e multisensoriais disponibilizados através da mídia jogo e sua relação como parte da técnica da narrativa no contexto dos videogames.

Há uma série de elementos que nos ajudam definir o que é narrativa. A classificação de Ryan (2005) pode nos ajudar a discernir melhor quais são alguns desses elementos fundamentais que concernem as concepções narrativas que funcionam como pilares e vigas estruturantes para a desenvoltura e progressão narrativa. Observemos a tripartição de Ryan (2005) a qual traz princípios elementais que sustentam a tipologia narrativa:

1. *A imagem mental do universo diegético.* Aqui são estabelecidas algumas fundações essenciais para a imagem mental, partindo do pressuposto de que tal imagem é sustentada por um “mundo populado e com agentes individuais e objetos”⁴ (Ryan, 2005, p. 06, tradução nossa) como: personagens e espaços com os quais interagimos enquanto interatores. Naturalmente, elementos de *granularidade*⁵ atualizam constantemente esta imagem.
2. *A sucessividade dos eventos.* É através deste nível que as coisas se desenvolvem, e se modificam de seu estado inicial, ainda que a narrativa se inicie *in media res*, como é o caso de *Call Of Duty Black OPS* (Treyarch, 2010), haverá forças que se manifestarão para tonar instável a imagem mental como inicialmente apresentada, “este mundo deve passar por mudanças de estado não totalmente previsíveis que são causadas por eventos”⁶ (Ryan, 2005, p. 06, tradução nossa), o qual será perturbado e modificado com os impactos que o avanço destes eventos causaram na diegese. Sentimos neste estágio a dimensão temporal.
3. *A dimensão mental e causal.* Neste nível torna-se possível o acesso à psique das personagens envolvidas na narrativa. Bem próximo de preencher respostas as questões pragmáticas motivadoras da personagem, é a “conexão coerente dos eventos dados”⁷ (Ryan, 2005, p. 06, tradução nossa) que torna este nível é responsável por diversas possibilidades interpretativas por meio de uma profundidade psíquica, contudo, há evidente falta de confiabilidade nas

⁴Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: “a world populated with individuated agents (characters) and objects”

⁵Discutiremos mais sobre o termo e sua aplicabilidade nos videogames no capítulo três (03) deste trabalho.

⁶Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: “This world must undergo not fully predictable changes of state that are caused by non-habitual physical events”

⁷Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: “This network of connections gives events coherence”

informações disponibilizadas por este nível, mas que garantem uma coerência à sequência de eventos apresentados.

Seguindo os dados parâmetros, é possível notar que o conceito de narrativa organizado neste trabalho exigiu que os objetos dialogassem amplamente com as especificidades levantadas até então para que possam ser narrativos. Neste sentido, para definir os parâmetros de narrativa e atestar sua presença nos videogames a próxima subsecção foi dedicada a pensar o que o presente trabalho considerou como: modos de narrar.

2. 1. 1 Modos De Narrar

Os recursos estruturais que orbitam a narrativa ao serem dissecados revelam que a narrativa não tão incomum ao videogame quanto se é possível argumentar, contudo, a pretensão desta secção é tornar ainda mais concisas e fundamentadas noções que cerceiem os videogames como material primariamente narrativos e não lúdicos. Dito isso, algumas considerações começam a se tornar mais pertinentes. Foram tensionados até então alguns elementos que se fazem essenciais ao texto narrativo, contudo, as discussões até este ponto não dão conta de fundamentar por completo a ideia de que o objeto de pesquisa deste trabalho é essencialmente narrativo. Portanto, para firmar de vez as vias pelas quais este trabalho irá circular proponho algumas últimas reflexões acerca da temática.

A proposição de uma narrativa para além de sua forma verbal implica em fragmentação, redução e/ou reinvenção de alguns elementos da forma literária da narrativa, por exemplo, em alguns casos – a maioria – a ostensiva postura do narrador⁸ se apresenta em um padrão muito mais submisso do que de costume nas narrativas tradicionais nos formatos midiáticos tecnológicos como o jogo narrativo.

Um exercício para retenção cognitiva do que concerne uma narrativa de forma abrangente, é considerar que ao emanar um potencial semântico um objeto torna-se passível de ser narrativo, “mas essa ampliação deve passar por uma limitação semântica, do contrário todos os textos de todas as mídias se tornariam narrativas”⁹ (Ryan, 2005, p.4, tradução nossa), por exemplo, como previamente mencionado, a narrativa é dependente de sua fábula, visto que pretendemos contar uma estória/história ao narrar alguma coisa, a ausência deste aspecto

⁸Como veremos a seguir, a presença do narrador continua, o que é modificado é a forma como esta figura se apresenta modificando parte de sua função, daí a perda dessa posição ostensiva.

⁹Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: “but this broadening should be compensated by a semantic narrowing down, otherwise all texts of all media will end up as narratives.”

acarreta em um objeto não narrativo – claramente não só este elemento é que torna um objeto narrativo ou não, contudo, este é um dos mais pertinentes exemplos para usar neste trabalho, visto que a discussão já foi amplamente difundida de modo a sustentar o exemplo.

É preciso um certo rigor em relação à existência de elementos essenciais que tornem um objeto narrativo, do contrário, qualquer sonata construída sem qualquer intuito de representar efetivamente uma imagem narrativa, por exemplo, seria tão narrativa quanto um romance. Se faz necessário, portanto, o emprego de limites às definições que dão parâmetros à narrativa e que estes sejam observáveis nas saliências da obra. Tais aspectos é que tornam possível uma aceção formal de uma obra e que seja capaz de discernir de forma objetiva e científica se há ou não narratividade no objeto.

De maneira inevitável o humano torna praticamente tudo passível de possuir narrativa – criamos apólogos, fábulas, contos de fadas entre outras formas narrativas e fantasiosas para narrar o inarrável –, atrelamos fantasias a objetos inanimados, damos vozes a esquilos, pássaros, em suma, domamos tudo o que vemos com potencial narrativo. Pois tensionemos os limites que dão narratividade a um objeto.

Um ponto de partida é considerar que “a típica construção cognitiva da narratividade pode ser uma resposta à interação com as propriedades de um objeto e estímulos que se originam no contato com o real”¹⁰ (Ryan, 2005, p.7, nossa tradução). É inegável que constantemente utilizamos nosso contato com o real para criar o que quer que seja, o velcro é um ótimo exemplo, observamos a natureza – carrapichos – e a copiamos, o gênero musical *rock industrial*, que surge nos anos finais do século XX – *Marilyn Manson, Rammstein* – é composto através de sons que simulam objetos de fábricas¹¹. Com a narrativa não é diferente, “as vezes a vida fornece a matéria-prima adequada, as vezes não, e as vezes as matérias são criadas na imaginação”¹² (Ryan, 2005, p.7). As potencialidades operatórias que surgem por meio do conceito indicam que partirmos de nossas subjetividades para fundamentar nossas narrativas, criar mundos e suas possibilidades – ainda que tais manifestações atravessem a realidade como a conhecemos.

O ato narrativo se apropria de um esforço cognitivo capaz de gerar uma imagem mental inserida em uma temporalidade e causalidade sólidas. É coerente não ignorarmos o fato de que

¹⁰Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: cognitive construct typical of narrativity can be a response to affordances and stimuli that originate within the world.

¹¹A música *Sonne* da banda *Rammstein* é um ótimo exemplo, já que une elementos sonoros e visuais para formar um efeito multissemiótico industrial. ver: <https://www.youtube.com/watch?v=StZcUAPRRac>

¹²Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: Sometimes life provides adequate raw materials, sometimes it does not, and sometimes the materials are created by the imagination.

a narrativa é inerente ao *ser*, que sua presença vai desde registros em agendas ao ato de dirigir ao trabalho e imaginar qualquer coisa composta por causalidade e cronologia que for pertinente à mente. Mas não podemos deixar de considerar o narrar inerente ao *ser* de forma diferente ao narrar gerido pelo *ente*. Este exige um esforço, por exemplo, no uso das três definições de Ryan (2005), enquanto aquele ocorre de forma casual por meio dos múltiplos processos interpelativos do *ente* devida sua presença no mundo.

Nossos movimentos analíticos se direcionam, portanto, para a observação das estruturas narrativas e em como estas são operadas em objetos verdadeiramente capazes de permitir, em sua interação com o *ente*, um toque no sensível, capaz de nutrir não apenas uma carência catártica, mas também capaz de evocar os mais complexos signos que uma obra possa evocar.

Outro argumento que ajudará a subsidiar a imagem que o trabalho usa para caracterizar narrativa vem vinculado às concepções de Ryan (2005) que irão permitir, finalmente, a entrada para a análise de construtos narrativos dos videogames:

1. Nesta concepção reconhecemos as narrativas como *externas ou internas*. No primeiro caso, é considerado como objeto narrativo, aquilo que é, fundamentalmente, construído por signos materializados, utilizando sempre formas que possibilitem a interação com o mundo desse objeto “os significados da narrativa são codificados em signos materiais”¹³ (Ryan, 2005, p. 11, tradução nossa). Em outra mão, temos uma forma abstrata, que segue um fluxo de consciência do sujeito que a produz, se encontra num estado mental, portanto, não materializado já que “isto não envolve a textualização”¹⁴ (Ryan, 2005, p. 11, tradução nossa), enxotando quaisquer mecanismos que permitam isto, os objetos que se encaixam no segundo plano, são aquelas estórias/histórias que comumente contamos para nós mesmos, a textualização neste caso é apenas mental, portanto, sem materialidade concreta. O primeiro movimento tem como intuito expor o conceito de que a narrativa não depende de sua materialização para existir, já que ela pode simplesmente flutuar na mente de quem a compõe.
2. A segunda ideia consiste no fato de que a narrativa pode *ser gerida ou não pela figura narrativa*. Caso a narrativa seja apresentada por uma figura

¹³Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: narrative meaning is encoded in material signs.

¹⁴ Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: it is does not involve a textualisation.

explícita que ocupa os encargos de narrador, teremos uma narrativa que é composta por uma comunicação narrativa e que em certa medida é dominada pelo interlocutor (narrador) dessa comunicação, garantindo que sua perspectiva prevaleça na forma em que a trama se desenvolve envolvendo o uso da linguagem para ser desenvolvida “assim como a definição indica a narrativa diegética pressupõe a linguagem, sendo oral ou escrita”¹⁵ (Ryan, 2005, p. 11, tradução nossa). Já a segunda proposta, na qual a figura do narrador não é mais explícita, mas tomada por mecanismos como, por exemplo, a luz no teatro, a câmera no cinema, e a câmera nos videogames. “Uma narração mimética é um ato de demonstração”¹⁶ (Ryan, 2005, p. 11, tradução nossa), tornando a função de narrar muito mais passiva em relação ao desenvolvimento da narrativa, no sentido de que esta forma agora funciona como uma lente para observarmos os eventos dispostos em um determinado universo e uma determinada ordem cronológica. A segunda concepção, sobre como os eventos serão expostos em uma narrativa, lida diretamente com a performance das personagens para a progressão narrativa ao invés de ser intermediada por um guia¹⁷. O principal ponto, nesta concepção, é que existem várias formas para a transmissão de uma narrativa, algumas delas envolvem um narrador, outras não e outras subvertem o funcionamento da categoria de comunicação narrativa.

3. A terceira concepção, é descrita por Ryan (2005) enviesada pela capacidade da narrativa ser *autônoma ou ilustrativa*. No primeiro modo as estruturas são totalmente fieis à própria narrativa que está sendo apresentada, fazendo com que não seja necessário recuperarmos um “quadro lógico” em outra narrativa para fundamentarmos tal estória, “isto significa que a lógica envolvida na estória deve ser resgatada no próprio texto”¹⁸ (Ryan, 2005, p. 11, tradução nossa), daí a ideia de ser uma narrativa autônoma. É o caso, por exemplo, de *The Last of Us* (NaughtDog, 2014), já que a narrativa não depende de uma predecessora para que possamos compreender, por exemplo, a disposição da granularidade do jogo narrativo. No segundo modo, temos uma dependência

¹⁵Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: As the definition indicates diegetic narration presupposes language, either oral or written.

¹⁶Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: A mimetic narration is an act of showing.

¹⁷Como perceptível na descrição da concepção, não acreditamos num apagamento da figura do narrador, veremos a seguir que, ao menos nos jogos narrativos, a comunicação narrativa ainda se faz presente, e que a forma assume novas funções. Iremos difundir, amplamente, nossas considerações no decorrer do capítulo.

¹⁸ this means that the logical armature of the story must be retrievable from the text.

de uma outra narrativa já existente para a criação de uma nova, isto é “o texto reconta e completa uma história, fiando-se nos conhecimentos prévios da trama por parte do receptor”¹⁹ (Ryan, 2005, p. 11), é o que ocorre, por exemplo, com *The Last of Us part 1* (2022), que seria uma espécie de *remake* da primeira forma do jogo, em que houve necessidade do primeiro para pudesse ser feita uma edição definitiva e mais completa do jogo narrativo. É justo mencionar que, em um meio termo, entre ambas as formas existiria uma terceira que traz algo baseado em uma fábula já existente, mas o desenvolvimento da trama ocorre de forma parcialmente ou totalmente alterada, gerando, por exemplo, obras que fazem releituras dos *mythos* da antiguidade clássica como a franquia *God Of War* (Santa Monica Studios, 2005). O intuito deste conceito é expor que não necessariamente precisaremos criar uma nova fábula para observação da obra enquanto objeto narratológico, suas condições de ser narrativo já permitem tal ato sobre o objeto.

4. A quarta concepção que Ryan (2005) atrela aos estudos narratológicos, refere-se à ideia de que podemos interagir com uma obra narrativa de forma *receptiva*²⁰ ou *participativa*; se o caso for de um objeto mediado por uma instância receptiva, nossa função diante da obra é tomada por a de um observador da progressão narrativa, a interação com a narrativa não chega à diegese de fato “apenas recebe o relato de uma ação narrativa, imaginando-se como uma testemunha externa”²¹ (Ryan, 2005, p. 12, tradução nossa), artes como literatura, pintura e escultura tendem a proporcionar narrativas (verbais ou não) com esta característica. Em contramão, a condição participativa permite a acessibilidade ao universo proposto pela narrativa ao que temos chamado de *agente*, fazendo com que seja possível agir de forma ativa e “física” na diegese já que seu “enredo não é completamente pré-escrito”²²

¹⁹Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: The text retells and completes a story, relying on the receiver's previous knowledge of the plot.

²⁰Compreendemos bem o princípio de que uma obra é por essência interativa, portanto, nenhum objeto considerado no ambiente artístico espera que seu observador seja passivo, contudo, é fato que essa interatividade é menor ou maior de acordo com a proposta do objeto com o qual lidamos, ora, seria impossível que por meio da proposta original, por exemplo, de Dom Casmurro pudéssemos agir no nível diegético da trama e evitar e/ou modificar algum dos eventos, nossa função interativa é para além do nível diegético e ficcional da obra neste caso. Contudo, existem diversas obras de diversas artes que permitem uma interação mais concreta e direta com o objeto artístico, é nesta nuance que Ryan opera o termo.

²¹Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: receives the account of a narrative action, imagining himself as an external witness.

²²Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: the plot is not completely pre-scripted.

(Ryan, 2005, p. 12, tradução nossa) cabendo ao *agente* definir os rumos que aquela narrativa irá tomar, artes como, teatro e videogames proporcionam tal possibilidade. Contudo, é justo afirmar que na maioria dos casos há uma certa limitação nas possibilidades participativas, já que uma liberdade extrema poderia vir a prejudicar completamente a progressão narrativa, por exemplo, em *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016) se deixarmos todos os membros da equipe morrer em combate retornaremos em um ponto específico para que a narrativa possa voltar a ter sua progressão não comprometida, diversos recursos, sendo o citado um deles, são usados para que possamos chegar a um fim do que seria o objetivo central do jogo narrativo.

5. Na quinta concepção, Ryan (2005) observa que a narrativa pode ser *determinada ou indeterminada*; a forma determinada é aquela que possui uma ampla definição sobre como e porque as coisas ocorrem no nível diegético, “o texto especifica um número suficiente de pontos na trajetória narrativa para projetar um roteiro razoavelmente definido”²³ (Ryan, 2005, p. 12, tradução nossa), portanto, haverá uma forma regular e preocupada com preenchimento de todas as lacunas da narrativa, como no caso de *Chrono Trigger* (Square Enix, 1995), desde o início ao fim, somos apresentados a uma série de fatores, capazes de direcionar ao possível entendimento completo das motivações proposta pelas personagens envolvidas na trama narrativa. Já no caso indeterminado, a proposta é que a narrativa não seja totalmente contada por meio da ação, ou por um objeto que revele as peripécias da trama ou algo do tipo, “apenas um ou dois pontos são especificados, e cabe ao intérprete imaginar uma (ou mais) das curvas virtuais que atravessam essas coordenadas”²⁴ (Ryan, 2005, p. 12, tradução nossa) de narrativa irá propor uma dinâmica similar ao quebra-cabeças para a apresentação total dos eventos causais e cronológicos da narrativa, lidamos, portanto, com pequenos fragmentos que nos ajudam a entender a narrativa com a qual estamos interagindo. *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) é um ótimo exemplo da proposta, visto que descobrimos informações sobre o mundo e que cooperam

²³Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: the text specifies a sufficient number of points on the narrative trajectory to project a reasonably definite script

²⁴Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: only one or two points are specified, and it is up to the interpreter to imagine one (or more) of the virtual curves that traverse these coordinates.

com nosso entendimento da narrativa, por exemplo, através de itens, de estátuas, personagens, e uma série de coisas que podem ser achadas ou não para a complementação do quebra-cabeças, o reconhecimento dessas peças está, no caso, pautado numa habilidade investigativa do *agente*, em outras situações pode estar atrelado a um nível de erudição, enfim, cada objeto composto por condições indeterminadas irá exigir do interator uma habilidade específica para a compreensão total de sua proposta. O movimento conceitual propõe que não é a quantidade de informação que torna um objeto passível de ser narrativo ou não, de ser considerado por uma perspectiva narratológica ou não, mas sim a forma com que manipula a trama tornando-a inteligível e essencialmente narrativa.

6. Por fim, as duas últimas definições, lidam com a capacidade da narrativa ser *literal* ou *metafórica*. Na primeira concepção temos uma narrativa que é pautada em eventos históricos, aqueles que podem ser comprovados como parte integral do registro de acontecimentos de eventos que cercam a humanidade, como a história do Brasil, ou a história do Paraná, estas narrativas contam “stórias” com “Hi”, as análises e estudos acerca delas serão pautadas, em suma maioria, em uma ciência distinta da observação estética e ou poética de uma determinada narrativa. Em contrapartida, a narrativa metafórica é aquela que ocorre de forma ficcional, é claro que esta, poderia, por exemplo, contar a história do Brasil, contudo, seu comprometimento com os acontecimentos como realmente aconteceram não é condição para seu surgimento, neste caso são contadas “stória” com “E”, que pertencem a um campo ficcional, ainda que pautados em acontecimentos históricos e reais, seu compromisso reside em um nível artístico, buscando atingir substancialmente elementos emotivos e sensitivos naquele que interage com a obra. Neste caso, há uma manipulação intensa da trama e nos sistemas que a operam, no intuito de configurar efeitos (multi)semióticos, dando grande, se não maior, relevância a estes elementos e como eles agem por meio da narrativa do que de fato ao conteúdo narrativo. Aos estudos da narrativa ficcional o que importa são os textos que transitam em um universo metafórico, já que é por meio de sua imagem cognitiva que podemos fazer as mais diversificadas análises e reconhecimento das formas e funções da narrativa.

Os conceitos levantados até o momento mostram que a narrativa terá adequações de acordo com as proporções oferecidas pela mídia qual a obra é proposta. A relação simbiótica, mídia e narrativa, atribuem características específicas às possibilidades de acontecimento das tramas narrativas.

É indispensável que as análises das estruturas narrativas, principalmente, quando direcionadas às mídias que abrem possibilidades para uma “reinvenção” da narrativa, sejam pautadas em abordagens que considerem quais implicações e parâmetros serão substancialmente ligados a obra devido à sua realização midiática. Esses modificadores operacionais, comumente, são sinônimos de uma reconfiguração das categorias que operam a narrativa. Nesta perspectiva a tarefa de discutir o que é uma mídia surge de forma essencial ao trabalho.

Ryan (2005) considera que abordagem de uma mídia ocorre, geralmente, com base em três perspectivas centrais: a semiótica, material tecnológico e cultural.

No primeiro caso, considera-se o valor de signo de uma determinada mídia. A abordagem semiótica irá considerar como os múltiplos recursos – verbais, visuais, sonoros, entre outros – que garantem ao artefato narrativo características formais de significados e valores são incutidas na mídia. Esta abordagem considera a análise deve ser fundada em reconhecer “o potencial e as limitações narrativas de um determinado tipo de signo” (Ryan, 2005, p. 14, tradução nossa)²⁵ em uma relação condicional com a mídia que carrega a narrativa.

Os recursos materiais e tecnológicos são parte integrante e garantia de possibilidades semiológicas de uma determinada mídia. A abordagem como proposta por Ryan (2005), é voltada não para um olhar aos suportes capazes de ampliar a capacidade narrativa de um determinado objeto, mas substancialmente a como este suporte permite a (re)invenção de uma mídia enquanto portadora de narratividade.

“Na categoria de som, por exemplo, a diversidade é criada por vários instrumentos musicais desenvolvidos pelas eras, mas nenhum deles aumentou significativamente o limite potencial de narratividade da música” (Ryan, 2005, p. 14, tradução nossa)²⁶, logo o estudo é pautado em observar a relevância dos sistemas operacionais da narrativa que determinada forma midiática traz como substancial ao ato de narrar. Assim, tais sistemas, devem ser construídos de

²⁵ Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: In its narratological application, the semiotic approach investigates the narrative potential and limitations of a given type of signs.

²⁶ Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: In the sound category, for instance, diversity is created by the various musical instruments developed through the ages, but none of them has significantly increased the limited narrative potential of music.

materiais e tecnologias que foram e são fundamentais na consolidação de *status* de objeto narrativo das obras que a mídia porta.

A forma como os recursos materiais digitais vêm sendo utilizados no atual contexto global, mostra que as mídias e os suportes trançam caminho não apenas para um refinamento dos efeitos semióticos, mas também há um atravessamento e uma reorganização das possibilidades que geram as “novas mídias”.

Por fim, a abordagem cultural busca lidar com os impactos sociais causados pelas mídias, principalmente nas mídias de massa, já que estas têm demasia influência no comportamento e interações sociais como um todo, “por exemplo, o papel cultural do cinema mudou após a invenção da televisão, embora a tecnologia em si não tenha sofrido mudanças significativas” (Ryan, 2005, p. 14, tradução nossa)²⁷.

Não ignoremos como as mídias digitais tomam conta das práticas sociais de tal maneira que, nos dias atuais muitas vezes para marcar uma consulta é preciso um aplicativo que aprove a visita ao médico. Com as narrativas não é diferente, a tecnologia influencia de forma ampla em como culturalmente estas são desenvolvidas e experienciadas.

O papel da análise crítica não muda, identificar as produções e projeções de sentido que são propostas por uma narrativa de modo vinculado às possibilidades midiáticas, isto é, defini-las e experienciar em sua extremidade a ponto de extrair das estruturas da obra os sentidos por ela ecoados. Logo, reconhecer que os sistemas que operam a narrativa foram, são e serão reinventados, foi base central para o escopo de abordagem da narrativa no contexto dos videogames.

Por fim, agora que apresentada a perspectiva pela qual este trabalho fora orientado, nos aprofundemos na realização das seguintes categorias narrativas no contexto dos videogames: comunicação narrativa, personagens, espaço e tempo.

2.2 A operação das estruturas composicionais do jogo narrativo

A primeira estrutura e forma de operação da narrativa que salientaremos no contexto dos videogames, é de comunicação narrativa. Tomemos como ponto de partida o conceito como apresentado por Carlos Reis e Ana Cristina Lopes (1988) que indicam a ocorrência da

²⁷ Citação original do texto de Marie-Laure Ryan: For instance, the cultural role of the cinema shifted after the invention of television, though the technology itself did not undergo significant changes.

comunicação narrativa sob circunstâncias e condições presididas pela comunicação comum de um modo geral, visto que:

Quando o destinatário é um ser humano [...], estamos [...] em presença de um processo de significação, já que o sinal não se limita a funcionar como simples estímulo, mas solicita uma resposta interpretativa no destinatário (1975, p. 19 apud Reis, Lopes, 1988, p. 20).

Logo, podemos inferir que em essência a comunicação narrativa reside nas próprias (re)configurações básicas da comunicação geral: para seu acontecimento sempre haverá um enunciador, voz que fala, narrador que dialoga, e, portanto, em relação interacional com alguém que se posiciona como ouvinte, aquele que comumente chamamos de interlocutor, e, os estudos da narrativa de narratário.

As dimensões desta forma exigem considerar que estas vozes não são pertencentes a um discurso real. A comunicação ocorre unicamente dentro do universo diegético – a voz do narrador não se confunde com a do autor, bem como a figura do leitor semiótico/narratário não se confunde com a do leitor real –, nos atentemos à algumas classificações pertinentes à figura do narratário.

A função exercida por esta parte da forma pode ser por meio de maneira explícita ou implícita: a primeira ocorre quando o narrador se dirige diretamente a essa entidade. Como no caso de *Drácula* de Bram Stoker (1897) em que Jonatham Haker, ao narrar sua história parece estar se dirigindo a um leitor específico.

A segunda possibilidade é como no caso que ocorre em *Madame Bovary* de Gustave Flaubert (1856). O narrador não se dirige diretamente a alguém, a evidência de que ocorre um diálogo fica muito mais a um nível perceptível do leitor do que explícita de fato no texto, fazendo da figura do narratário algo menos visível do que no caso anterior.

Assim ocorre a manifestação da comunicação narrativa, deixando evidente que o “narrador modaliza um universo diegético e transmite um certo conhecimento ao narratário” (Reis, Lopes, 1988, p. 21), em um sentido semiológico, a comunicação narrativa atravessa o manifesto de uma simples conversa sobre um determinado assunto, é por meio dela que temos o manifesto do material, já lapidado, da arte da palavra. Narrar é um ato que exige, sem exceções, a presença de ambos os elementos citados acima, o que em concomitância concretiza uma manifestação comunicativa diegética. Contudo, o que realmente foi relevante para esta pesquisa foi as formas que esta categoria encontra para se estabelecer nos videogames.

Foi especulado que a maneira pela qual tal forma é operada nos videogames ocorre por intermédio de uma prática subversiva – *total* e *parcial* – da relação apresentada no conceito desenvolvido por Reis e Lopes (1988). A ideia é que neste caso o narrador passa a exercer uma

função muito mais passiva do que a de costume na narrativa literária, enquanto, o narratário passa a ser, naturalmente, muito mais ativo. A figura deste último agora é tomada pelo *agente dramático*, aquele que move a personagem e a leva ao seu destino, enquanto, aquele comumente é tomado por um mecanismo novo, contudo, com função igual e/ou similar à da comunicação narrativa literária – discutiremos a operação desta forma em um outro momento deste mesmo trabalho, devidas as dimensões que tal conceito toma priorizaremos seu desenvolvimento em capítulo específico –, a fundamentação da ideia é que por meio desta entidade, que toma a posição de narrador nos videogames, torna-se possível o contato entre sujeito e narrativa.

De princípio, é importante sabermos que a figura do narrador, caso manifesto na diegese, sempre compartilhará posição com a câmera²⁸. Os videogames encontram a sua matéria prima no foco da câmera que é capaz de dar luz à determinada diegese, isto é, ao iluminar ela é capaz de narrar, de contar e de registrar uma temporalidade. Ao tensionar as potencialidades da câmera sua função se aproxima ou é similar aos papéis cumpridos pelo narrador. O que foi possível identificar é que nos videogames primeiro nível narrativo sempre é intermediado pela câmera. Como já mencionado, este trabalho tem como parte de sua composição um capítulo inteiro centralizado em discutir as propriedades narrativas da câmera, foquemos de agora em diante unicamente na realização da comunicação narrativa no contexto dos videogames.

As análises levantaram duas categorias com duas subsecções cada, relativizando o papel da categoria em seus níveis semiológicos e de função em virtude da progressão narrativa.

Na primeira categoria, a figura do narrador se apresenta como uma *entidade visível* ou *resultado infundido*. Daí, a propósito, é que surge a condição para que haja de forma explícita a figura de um narrador, o qual compartilha espaço com a câmera no papel enunciativo. Mais precisamente, isto ocorre em duas formas possíveis: a) existe uma figura que toma postura de narrador no decorrer da narrativa seja materializada em um personagem e/ou voz; b) há uma miscelânea entre as figuras narrador e narratário registrada pela câmera. Observemos:

- a) A primeira, como previamente mencionado, acontece em situações nas quais o narrador é quem aponta para o tempo, espaço ao qual a câmera materializa, na

²⁸Como será amplamente difundido a câmera funciona como narrador nos videogames, possuindo função similar no cinema ou da luz no teatro. O fato é que, por meio do mecanismo em questão podemos acompanhar o desenvolvimento de uma ficção. É pela captura da câmera que conseguimos interagir de forma dinâmica com o universo diegético de um videogame: se a função do narrador é contar uma narrativa e apresentar um mundo junto às suas formas de funcionamento, notavelmente, essa função é atribuída à *câmera* no jogo narrativo. Contudo, tal noção será amplamente difundida no decorrer do trabalho, por agora, foquemos na disposição do narratário, ou melhor, do *agente*, qual toma maior relevância na categoria quando relacionada ao videogame.

maioria dos casos deste tipo de forma é possível notar um narrador de postura intradiegética e relação homodiegética com a história narrada, isto é, cria-se uma segunda narrativa no decurso de uma narrativa primária já que o primeiro nível é proposto pela própria câmera. O padrão “a” pode ser observado no objeto *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013), já que a progressão nesta narrativa não é mais dependente de uma forma unilateral²⁹. Isto porque a atividade verbal e não verbal de comunicar uma série de acontecimentos causais inscritos em uma temporalidade, em *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013), está em primazia compartilhada entre a agência sobre a personagem central da narrativa e entidade narrativa – este último se manifesta na voz *personagem*, esta além de exercer função de contar a narrativa e faz uma espécie de quebra de paredes entre personagem x narrador. Deste modo, a ação diegética se estabelece em um segundo nível narrativo, a voz que narra não se reconhece como parte integrante da história que conta, acredita estar fora da diegese, quando na verdade o primeiro nível é materializado pela câmera, isto substancialmente ocasiona no que temos chamado de *comunicação com narrador visível*. Toda a história é narrada por uma voz. Durante a narrativa de *The Stanley Parable* (Galactic Café, 2013) não é incomum a quebra da parede que – cuja narrativa em seus moldes clássicos é tão apegada –, separa narrador de personagem, sendo que esta voz *personagem* mantém evidenciado nos momentos em que as ações da *personagem central* não são condizentes com seu ato narrativo dizendo coisas como “seríamos muito mais felizes se nós só... parássemos”. Um aspecto muito curioso que a situação em foco ocasiona, está na maneira pela qual a comunicação se estabelece, isto porque ao conjurar uma espécie de segundo nível diegético, o ato enunciativo secundário mostra que há uma partilha do poder em “ações-chaves” de modo inevitável entre o agente dramático e narrador, e, que a comunicação narrativa dos videogames não pode mais ser com base na dinâmica de “monólogo-espectado”. Outro interessante efeito levantado pelo objeto que estamos usando para subsidiar o conceito, é o fato de que ele parece satirizar a relação como as narrativas tradicionais estabelecem o padrão da comunicação narrativa, principalmente, quando o narrador mostra suas frustrações sem entender porque a personagem, simplesmente, não obedece a seus comandos, provando que a comunicação narrativa, em virtude do

²⁹Quando digo “unilateral” me refiro a ideia de que a figura do narratário de um modo geral é passiva, ela comumente não responde, e, quando responde toma posse do ato de narrar, torna-se narrador, no decorrer dos estudos propostos por este trabalho nota-se que nos videogames que há um equilíbrio das forças nesta forma de narrar, e, quando o equilíbrio é suprimido, o que fica em destaque é o *agente* – narratário –, não o inverso como normalmente ocorre em narrativas tradicionais.

desenvolvimento da narração dos videogames, está em uma situação de partilha e não na dominância da voz. Logo, podemos perceber que a estabilidade progressiva da narrativa não é mais mensurada, fundamentalmente, a partir de apenas uma das personagens das quais sustentam o discurso narrativo.

Figura 1: Ué? SOU EU?!



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em jogo, versão Playstation5.

- b) O padrão “b” pode ser observado em um segundo objeto *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018). Neste caso, a obra apresenta uma assimilação entre as figuras do narrador e do *agente dramático* por meio da captura de quadros da *câmera*, gerando o que temos chamado de “*narrador agente*”, ou “*comunicação homogênea*”, isto porque consideramos a infusão da *agente* e *câmera* neste caso. Aqui a sequencialidade dos atos é produzida pelo agente, bem como no primeiro caso, contudo, sem que haja uma figura que oriente ou julgue a forma como é desenvolvida a narrativa, ou seja, não temos mais uma personagem que narra um segundo nível diegético, mas um modelo pautado em uma espécie de consciência das personagens para que o próximo momento possa ser narrado. O modelo de oferta opcionais para o desenvolvimento da narrativa e de escolha dessas mesmas possibilidades pelo *agente*, o posiciona como uma espécie de compositor da informação narrativa do jogo, sem que haja uma figura capaz de intervir na coautoria que se estabelece diretamente entre *câmera x agente*, esta é a principal idiossincrasia do tipo de *comunicação* em foco. A captura de quadro a seguir, retirada de um capítulo, “*Inimigo Público*” do jogo *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), mostrará o resultado da infusão entre o narrar da *câmera* e o *agenciamento* de “Connor”, personagem que materializa o interator na diegese, enquanto o narrador oferece as possibilidades de progressão por meio das opções “X” e “O”.

Figura 2: Quadro de resultados do Capítulo “INIMIGO PÚBLICO”.



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=IwZoV4c7aoM> frame captado aos 21:26.

Neste primeiro caso, seja no tipo “a” ou “b” é válido notar que há pontos comuns e de convergência entre as formas que são pontos de diferenciação deste para o segundo caso. Em termos de nível operacional do sistema é perceptível que quando introduzida pelo *narrador agente*, bem como pelo *narrador visível*, a forma como a informação narrativa nos é apresentada parece tensionar a presença – ainda que suposta e/ou invisível – dessa figura narradora dos moldes clássicos.

O efeito de progressão introduzido por meio da comunicação narrativa, nestes casos, é atrelado às condições fornecidas ou pela *figura visível* ou pela que *resulta da infusão* do narrador ao *agente*, o que revela que ao invés de um monólogo “espectado”, temos um diálogo interativo. Consequentemente, esse poder partilhado, tira peso significativo da força mecânica emprestada à personagem. Em certa medida, pode ser considerado desnecessário um agir mecânico sobre a personagem, no caso em foco, a agência parece estar muito mais atrelada à uma espécie de consciência da personagem do que de fato um “agir fisiologicamente”.

A *figura 1* mostra bem este efeito produzido na comunicação, já que ela é um resultado de um “exorcismo” do *agente* da personagem, resultado este da escolha de caminhos pela qual Stanley foi agenciado. Observe, o problema geral para o narrador neste caso não é não se mover, mas optar por não se mover, escolher não escolher, ou seja, resultado do esvaecimento da consciência.

Por fim, a segunda modalidade que identificamos de *comunicação narrativa* no contexto dos videogames, traz uma subversão total dos papéis do narrador e narratário – em relação ao conceito levantado por Reis e Lopes (1988) do acontecimento no texto literário. A comunicação narrativa ocorre na relação que se estabelece entre *agência dramática* e a *câmera*, contudo, diferentemente, do tipo “b” do primeiro caso, a comunicação não é resultado da infusão entre *câmera* e *agente*, não sentimos a presença seja direta – tipo “a” – ou indireta de uma figura nos moldes clássico, o que fica é que a forma como a informação é transmitida se estabelece na relação entre *agente x personagem* registrada pela *câmera*.

É importante considerar que, devidas condições sob as quais a comunicação se estabelece, haverá um papel centralizado no *agente* no que concerne a transmissão da informação, enquanto, a *câmera* cumpre com o papel de materializar a diegese e registrar a interação da personagem com esta diegese. Consideramos, neste sentido, o manifesto de duas maneiras para a comunicação: a) a *câmera* serve para acompanhar um personagem ao qual é

controlado pelo *agente dramático* que empresta somente sua força mecânica; b) a câmera serve para acompanhar uma personagem ao qual é controlada pelo *agente dramático* que empresta força mecânica e vontade. Observemos:

- a) Ao observarmos o objeto *The Last Of Us* (Naughty Dog, 2013), percebemos que a ocorrência da comunicação narrativa se dá por meio da relação que se estabelece entre a *câmera* e *poder de agência*. Aquela narra os acontecimentos por meio de observação de um tempo específico, de personagens específicas em um espaço específico, enquanto este, que hora aponta para onde a *câmera* deve ter seu foco e hora é apontado pela própria *câmera*, é quem age e desenvolve aquilo que a *câmera* quer contar. Desta maneira, a *comunicação narrativa* é realizada, principalmente, na relação dinâmica entre ato performático desempenhado pelo *agente*, ligado a um registro da *câmera* que pode introduzir de maneira simétrica importantes com as *cut-scenes*³⁰. Em termos de significação desta categoria, a principal idiosincrasia dessa modalidade se instaura no fato de que; o agente apenas empresta sua força mecânica/física às personagens, agindo de maneira performática – seguindo um *script* – sobre as personagens da narrativa. Não é o *agente* quem escolhe o caminho ou o motivo para isso, mas sim a personagem ao qual o *agente* empresta forças, gerando o temos chamado de *comunicação fechada*, já que nela a progressão é tal como um roteiro pré-definido pela própria personagem, e, portanto, não possibilitando que o *agente* cause ondulações diegéticas da forma como preferir.

³⁰Um tipo de vídeo “pré-renderizado” em espaço diferente daquele com o qual o jogador tem contato, ou “renderizado” em tempo real no mesmo espaço com o qual o jogador tem contato, contudo, em ambas situações o poder de agência é reduzido a *nulo* ou *quase nulo*. Sendo assim as “*cut scenes*” são usadas para servir três funções: para explicar a história ou eventos que acontecem no jogo, iniciar a transição da história ou jogabilidade, ou mostrar consequências das ações do jogador” (GLASSNER, 2004, p.285).

Figura 3: Joel confrontando os Contrabandistas.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor no jogo *The Last Of Us* versão Playstation 5.

- b) Por fim, a observação do objeto *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) salienta uma outra forma pela qual a realização da *comunicação narrativa* nos jogos é gerida. Neste caso, temos situação muito similar a anterior, contudo, a comunicação narrativa permite que haja uma liberdade na escolha dos caminhos e atos – como veremos na próxima secção, isto é um efeito ocasionado pelo *tipo de personagem*, mas que reverbera na *comunicação narrativa*. Por exemplo, se cumprirmos ou não o objetivo central, a escolha de executar ou não uma missão secundária, cujo resultados de tal ato podem vir a afetar o desenvolvimento como um todo da progressão narrativa. Seja no fato de termos algum equipamento útil para a progressão de forma mais “tranquila” ou até mesmo na possibilidade de se aliar à alguma personagem que contribua com os conhecimentos do mundo ou lute ao nosso lado, são todas informações que serão ou não registradas pela *câmera* apenas através da vontade *agencial*. Estes elementos, possibilitados pela maneira como o sistema é operado, causam uma espécie de liberdade na produção informativa. Tal configuração faz insurgir um sentido atrelado à modalidade do jogo, que temos chamado de *comunicação aberta*, visto que aqui não apenas emprestamos força à personagem como também imputamos nossas vontades nela. O tipo “b” da segunda categoria, geralmente, está vinculado à jogos específicos, que chamamos de jogo de “mundo aberto”³¹, neste tipo de jogo nossas escolhas também desempenham uma função performática as quais infligem resultados na forma como a

³¹ Tais jogos possibilitam ao agente dramático escolher quais caminhos tomar, como os tomar, o que fazer e como fazer; o princípio de livre arbítrio é amplamente aplicado neste tipo de jogo, similar aos jogos que vimos na primeira categoria, nossas ações possuem reflexos que causam impactos no universo diegético que nos levam a fins específicos, *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) é um exemplo, seus atos levam a finais distintos.

comunicação narrativa deverá prosseguir. Em termos práticos, podemos notar a dicotomia entre os tipos da segunda categoria na capacidade ou não do *agente dramático* em poder de causar ondulações³² subjetivas na desenvoltura da narrativa. No quadro a seguir, poderemos ver, por meio da seta verde e da amarela, que existem duas possibilidades em compor a informação narrativa do jogo, não necessariamente precisamos seguir uma ou outra, ou podemos seguir ambas, a única condição para a construção da informação neste caso é aquilo que o *agente* pretende ou não fazer.

Figura 4: Mapa Elden Ring, passagem por Stormveil Castle, caminho A e caminho B.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor no jogo Elden Ring, versão computador.

É inevitável que a narrativa, tanto em seus parâmetros convencionais quanto em sua relação com a tecnologia, apresente uma forma de comunicação da informação. É justamente através desse mecanismo que podemos interagir com o universo diegético, seja como entidades observadoras, seja como uma espécie de entidade possensora.

Neste segundo caso, a comunicação narrativa assume o papel de um “sopro vital”, unindo-se à câmera que ilumina o espaço, o tempo, os personagens e todos os elementos do campo diegético. Assim, a *câmera* e *agencia* não apenas representam o mundo e as ações nele contidas, mas participam ativamente de sua construção e animação.

A tecnologia, nesse contexto, não apenas permite a interação direta com a diegese, mas também transforma os modos de funcionamento narrativo. Mais do que isso, ela inova a forma de construção dos signos e evoca múltiplas semiologias, que coexistem de maneira adjacente aos sistemas operacionais que sustentam a obra.

³²As vezes que me referir à ondulação estarei atribuindo valor semântico de: ato ou fortemente atrelado a subjetividade do agente dramático ou pré-definido pelo *script* do jogo, que tem efetivo poder de causar ramificações (orientar o caminho) da progressão narrativa; ato que materializa a ação dentro do universo diegético implicando em resultados no decurso narrativo.

Uma válida reflexão, e, que pode ajudar na abstração conceitual da comunicação narrativa como está proposta no trabalho, é a de que a diferença central entre a primeira e a segunda categoria está no fato de que naquela – principalmente no tipo b – a agência mecânica sobre a personagem entra quase que em segundo plano, poderia ser simplesmente descartada em troca de uma escolha de ações quais a própria personagem poderia tomar de forma scriptada, enquanto, na segunda, a comunicação depende da agência mecânica sobre a personagem para o desenvolvimento narrativo, seria impossível ou prejudicial à narrativa a ausência dessa mecânica no videogame pautado nessas circunstâncias.

Em síntese, as análises realizadas apontam que a comunicação narrativa nos videogames é presidida pela interação entre *câmera*, *agente* e *personagem*, cada qual desempenhando funções específicas dentro da dinâmica de transmissão informativa, moldando as possibilidades de experiência narrativa.

2.2.1 Personagem

Não é incomum que as acepções acerca da personagem sejam com base no conceito de que a personagem é um suporte do desenvolvimento da ação, contudo, é preciso considerar que “a personagem evidencia a sua relevância em relatos de diversa inserção sociocultural e de variados suportes expressivos” (Reis, Lopes, 1988, p. 215), logo, tratá-la como mero suporte pelo qual um conteúdo é transmitido e sem considerar as significações que nela são ecoadas é desconsiderar boa parte dos efeitos de significado produzidos por uma narrativa. Surge, assim, uma questão central para a definição da categoria, a saber: a caracterização da personagem.

Começamos a responder à pergunta intermediados pelas características físicas e como elas podem ser atribuídas a um personagem. Em narrativas que são desenvolvidas unicamente por meio de um construto de signos verbais, sendo que por meio destes são caracterizadas as idiossincrasias de significados e valores do ente-fictício, inevitavelmente, temos a descrição por meio da palavra escrita e/ou oralizada. Mas ainda nos encontramos em um nível insatisfatório de aceção da categoria, isto porque desde o drama clássico das tragédias helênicas até às possibilidades advindas da tecnologia – recursos audiovisuais, modelagem, entre outros –, a construção da imagem simbólica que compõe a personagem ocorre por signos verbalizados e não verbalizados. Embora os recursos visuais – características fisionômicas, vestimentas, formas, entre outros – não sejam capazes de definir uma personagem, já que ela é:

Manifestada sob a espécie de um conjunto descontínuo de marcas, a personagem é uma unidade difusa de significação, construída progressivamente pela narrativa [...]. Uma personagem é, pois, o suporte das redundâncias e das transformações semânticas

da narrativa, é constituída pela soma das informações facultadas sobre o que ela é e sobre o que ela faz" (Hamon, 1983, apud Reis; Lopes, 1988, p. 216)

Neste sentido, é possível considerar que a personagem atravessa suas condições físicas, torna-se/é a encanação das unidades significativas da própria narrativa, sendo ela quem preside a ação na qual se estabelecem de modo material as significações incutidas no discurso que a sustenta, sendo ela, também, quem dá dinamicidade ao tema proposto por este discurso.

Portanto, a personagem é um signo complexo da narrativa, sujeita, diegeticamente, às estruturas "que determinam a sua funcionalidade e peso específico na economia do relato" (Reis; Lopes, 1988, p. 217), portanto, é composição dos meandros que integra, bem como essencialmente é integrada por ele.

Duas perspectivas são comumente adotadas para a observação à função da personagem em uma narrativa. A primeira divide as personagens de uma narrativa em protagonista e secundária, cabendo àquela papel central para o desenvolvimento e constituição da narrativa, sendo que é sobre ela que recai o foco do ato narrativo, ou seja, a trama narrativa gira em torno dos acontecimentos que cercam esta personagem, podendo, claramente, haver mais de uma personagem principal, enquanto, as outras são todas aquelas personagens das quais estão em uma relação de codependência com a central/principal, seu papel é atuar em função de alguma proposta a favor ou contrária à personagem principal.

Por conseguinte, temos as definições de personagem plana e redonda. O conceito de personagem plana lida com as personagens tipo e estereotipadas, as tipos são personagens caracterizadas por uma condição social que perpetua seu comportamento, e, quando este comportamento se baseia demasiadamente em um tom "melodramático" advindo da classe social ocupada pela personagem, esta torna-se uma personagem estereotipada.

Por fim, temos a personagem em condições de redonda, estas apresentam um grau de densidade psicológica que atravessam características compostas por intermédio da imagem visual da personagem. Isto é, a personagem não é condicionada a determinantes previsíveis, a construção desta personagem é justificada de maneira ideológica, que, portanto, preenche de sentido as contradições, complexidades, da personagem. É válido ressaltar que as condições apresentadas como plana e redonda podem agir em uma mesma personagem.

Outra válida característica da categoria de personagem é sua intrincada presença em todos os casos uma manifestação narrativa, pois esta categoria, assim como as demais, age como elemento de sustentabilidade diegética, uma vez que é por meio dela em conjunção com outras categorias que temos a realização de um "princípio de causalidade e inscrevendo-se numa certa cronologia" (Tomachevski, 1976, p. 173). Isto é, ainda que se escolha a abstração

da fala da personagem ao contar algo e deste modo nos aproximemos da narrativa pura de Platão, ou que seja atribuído caráter prosopopeico a alguma entidade não humana (rios, florestas, amor, paz), a estrutura do gênero exigirá que se tenha uma espécie de figura que funcione como personagem da narrativa contada. Por fim, a personagem se revela como “signo, ao mesmo tempo que se sublinha implicitamente o teor dinâmico que de um ponto de vista modal preside a narrativa” (Reis; Lopes, 1988, p. 216).

Agora que difundidas as dimensões dessa categoria observemos sua presença na narrativa contextualizada nos videogames. As análises aplicadas no objeto de estudo deste trabalho mostram que as definições já estabelecidas pelo estudo da narrativa são insuficientes para as discussões de modo contextualizado ao videogame. Por esta razão, inicialmente o pensamento será tensionado na divisão da categoria de personagens da narrativa no contexto dos videogames de três maneiras: a) personagem-proposta (P.P), b) personagem-pré-proposta (P.P.P) e c) personagem moldada (P.M).

No primeiro caso, a personagem é introduzida por um princípio teleológico interno da própria narrativa, bem como o tipo a) apresentará características definidas – aspectos fisionômicos, comportamentais, motivacionais, e tudo que possa servir como modo de significação da personagem –, o papel do agente, mediante a esta condição, é, geralmente, seguir uma ordem específica de eventos causais que se desenrolam de forma pré-determinada. Com esta modalidade de personagem, comumente, estará atrelada uma grande limitação na proporção de ondulações – subjetivas – que o agente pode causar no nível diegético da narrativa.

Por exemplo, ainda que haja uma série de possibilidades para desenrolar uma determinada cena, durante a ação da narrativa, o agente é obrigado a chegar neste momento após uma série de sequências baseadas no processo interpelativo que a própria personagem sofreu, sendo as possíveis reações, portanto, condizentes com subjetividade incutida na personagem, e não imposta pelo agente.

Diferentemente dos outros tipos de personagens, a personagem proposta carrega consigo uma necessidade de que o decurso da ação narrativa seja controlado substancialmente por ela, mantendo uma progressão arraigada aos seus próprios interesses. Portanto, nos casos de ocorrência do tipo, há um domínio exercido sobre a ação narrativa para que esta se apresente de maneira específica e fora das condições subjetivas do agente. Em virtude da circunstância que o tipo carrega é inevitável, por exemplo, que se chegue do ponto A ao C sem que passemos pelo B.

Tomemos *Mortal Kombat 1* (NetherRealm, 2023) como objeto de análise para exemplificar o conceito. Durante a desenvoltura da narrativa o agente desempenha, ao agir sobre a personagem, uma condicionada e inevitável passagem sequencial, qual o leve a um fim profético, tomemos o exemplo a seguir. Logo no início do primeiro capítulo o agente deve agir por meio de Kung Lao, para partir do que seria um ponto inicial (A) da narrativa, e chegar ao treinamento de Liu Kang (C), contudo, inevitavelmente, é preciso derrotar os membros do clã Lin Kuei (B), Bi-Han e Kuai-Liang, não podemos simplesmente ignorar ou passarmos direto para o próximo estágio³³. Isto porque, atrelada à personagem proposta sempre haverá uma espécie de determinismo que ordenará o desenvolvimento da narrativa.

Não podemos deixar de considerar que o tipo de personagem ocorre em *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015), jogo este que proporciona diversas possibilidades de resultado em sua progressão, ou seja, podemos experienciar uma progressão que vai do ponto A ao C ou do A ao C2³⁴ – $A + B = C$ ou $A + B2 = C2$. Torna-se necessária a apresentação do exemplo anteriormente mencionado, para dar subsídio a qualquer dúvida acerca do fato de que a determinante do tipo não é fundada em poder ou não escolher o que a personagem fará. Evidentemente, uma realização ou outra da categoria será mais suscetível a um determinismo, veremos que os tipos podem sugerir de modo mais fluído uma operação do sistema que leve à progressão totalmente “scriptada”, ou com maior liberdade, dando a sensação de que o próprio agente é quem escreve este *script*, mas a real diferença entre as categorias reside em outra substância.

Ainda que haja uma certa liberdade em vaguear por algumas partes do mapa, não se pode evitar uma sequência específica determinante à progressão narrativa ao assumirmos a pele do Carniceiro de Blaviken, temos que passar de capítulo a capítulo, de ato em ato, para que se tenha um fim específico, não podemos fugir de um script que proporcionará as possibilidades de progressão, além de estarmos presos às possibilidades que são condizentes com virtudes essenciais da personagem, as reações aos eventos causais não são reflexos do agente, mas sim reflexos que seriam plausíveis por meio da identidade que a personagem proposta possui.

³³ O link a seguir traz de forma visual o exemplo mencionado, o início do exemplo é em 16:45 minutos e o término aos 36:30: <https://youtu.be/ugwWZUajT10>. O vídeo fora upado no canal do autor do trabalho para garantir que o exemplo fosse acesso sempre que necessário, contudo, a seguir fica disponível com melhor qualidade o link para o vídeo original: <https://www.youtube.com/watch?v=IAbKHShpaoE&t=8886s>.

³⁴ O link a seguir traz exemplo material do argumento mencionado: <https://youtu.be/rP5VhVdvtwM>. O vídeo fora upado no canal do autor do trabalho para garantir que o exemplo fosse acessado sempre que necessário, contudo, a seguir fica disponível com melhor qualidade o link para o vídeo original: <https://www.youtube.com/watch?v=C6EdCjL6u3w>.

No segundo caso, a personagem-pré-proposta, possui efeito muito similar à personagem proposta. A maior diferença aqui é, a possibilidade de alteração dos aspectos fisionômicos da personagem – podemos escolher cabelos, sexo, cor de pele, lábios, formato do olho, peso, idade, dentre tantas outras características que sejam ao nosso gosto.

O tipo b) traz em suas estruturas uma aparente sensação de liberdade, isto porque o agente consegue desempenhar neste tipo uma limitada modulação da personagem. Neste caso, uma falsa sensação de que há uma permissão maior sobre o controle de ondulações subjetivas – aplicadas pelo próprio agente – causadas na diegese seja possível.

Contudo, apesar das aparências, conforme interagirmos com narrativas que propõem este tipo de personagem, o que fica em verdade é que as condições pré-scriptais continuam a se instaurar como cruciais para o desenvolvimento da progressão narrativa, limitando, por exemplo, as escolhas do agente na medida do desempenho performático que este tem sobre o *script*. O fato é que, embora se tenha um poder criativo em cima de aspectos físicos da personagem, e, até mesmo poder de escolha acerca dos caminhos por ela trilhados, o agente ainda se vê preso num *script* que exige um processo específico que ordenará as possibilidades de progressão. Não se pode, sob estas circunstâncias, por exemplo, pular do ponto A ao C, C2 ou qualquer que seja o número de possibilidades que a narrativa oferece – sendo esses efetivamente menores do que no tipo moldada –, o que fica dito é que, embora se tenha a sensação de que o agente impõe sua subjetividade à obra, há um padrão determinante a ser seguido atrelado ao tipo de personagem que como consequência impõe subjetividades da personagem sobre o agente.

Stardew Valley (ConcernedApe, 2016) possui mecânicas que agem sobre o desenvolvimento narrativo do jogo que dialogam com o argumento anteriormente proposto, uma vez que a narrativa apresenta liberdade nas escolhas que irão reger o desenvolvimento da fazenda herdada do avô pela personagem pré-proposta, contudo, submetendo-a um certo *script* para que determinadas possibilidades sejam liberadas ao jogador. Por exemplo, para que seja alcançado o “final da perfeição” no jogo existem condições como: melhoria de ferramentas para descobrir novos locais; entrega de presentes aos cidadãos da Vila Pelicanos para ter acesso a itens novos, locais, e conhecimento de mundo; dentre tantas outras situações, que ficam condicionadas ao agir sobre o *script* do agente por intermédio da personagem.

Por fim, no terceiro tipo, a personagem moldada, se apresenta de forma totalmente distinta das anteriores. O primeiro ponto que devemos observar é que neste tipo os aspectos

comportamentais, motivacionais, fisionômicos, funções, enfim, detalhes em geral que definem o que a personagem é, são atributos definidos pelo próprio *agente*.

Assim como nos outros casos é por intermédio dela que há incidência do agente sobre a progressão narrativa, sendo essa “incidência” é imperativa pelo agente, dando a sensação de que o próprio *agente* é quem interage com a obra, sem que as perspectivas da personagem interfiram na relação com a diegese; o agente é quem decide qual o melhor caminho e hora para o seguir, sendo a personagem, por meio destas condições, um avatar do agente na diegese. Uma dúvida que pode surgir é: “se é possível no jogo, então é parte de um *script*”. Não há dúvidas de que esta afirmação seja real, contudo, as possibilidades que o *tipo* em pauta evoca são tão abrangentes que consideram os mínimos detalhes que poderiam ser escolhidos pelo *agente*, dando uma potência muito mais substancial às subjetividades do agente do que os tipos anteriores.

O tipo personagem moldada evoca condição nula ou quase nula como elementos fundantes para a progressão do decurso narrativo ao materializar o agente, vejamos as características de ambas.

Na condição quase nula teremos alguns artefatos que são considerados como “*key itens*”, as implicações que esta condição impõe ao poder de agencia subjetiva residem no fato de que a progressão do decurso narrativo é determinada por uma espécie de chave, no entanto, diferentemente do que vemos nas outras categorias, em que é preciso a tomada de caminhos orientados por questões subjetivas empregadas pela personagem para que a progressão ocorra, no tipo em pauta tal chave é alcançável desde o primeiro momento de contato do *agente* com a diegese, respeitando, portanto, a subjetividade exercida por meio do avatar.

Elden Ring (FromSoftware, 2022) dialoga bem com a mecânica do tipo em pauta, já que a narrativa propõe que devemos ir em direção à alguns itens que servirão para abrir portas específicas à passagem em rumo ao desafio final, contudo, não há um *script* que deve ser seguido para alcançar essas chaves, podemos, desde o princípio, seguir em direção à estes itens escolhendo a ordem que queremos para tanto e por formas diferentes, o ponto é que não precisamos seguir uma sequência pré-definida nesta situação para chegarmos ao fim da narrativa, existe um número de possibilidades que são objetivadas pelo próprio agente para que se chegue ao final da narrativa, claro que há linhas de finais mais específicas que exigem maiores interações com a diegese, mas não necessariamente precisamos obedecê-las – como é o caso atrelado aos tipos de personagens anteriormente discutidos.

Outro exemplo claro, e, talvez, com maior emprego da subjetividade intermediada pelo avatar, está em *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023). Isto porque a narrativa permite que o agente escolha, claro dentro de um paradoxal infinito finito de possibilidades, qualquer reação ou forma de solução para uma mesma situação na progressão do decurso narrativo. No quadro³⁵ a seguir, temos um ótimo exemplo das inúmeras possibilidades que *Baldur's Gate 3* (Larian Studios, 2023) apresenta. No exemplo, o agente opta por salvar o líder druida Halsin na Vila Goblin, implicando num confronto direto com os raptadores, as abordagens para o conflito são múltiplas, sendo uma delas – importante frisar a ideia de que esta foi escolhida pelo agente – com base numa distração criada pelo bardo – classe opcional – de sua equipe, que faz uma apresentação reunindo o maior número de inimigos possível ao seu redor, gerando deste modo a possibilidade do agente aplicar líquido inflamável em todas as personagens inimigas ao redor e assim as explodir, facilitando, portanto, que as personagens que interpretam a vontade direta do agente alcancem o objetivo, contudo, esta é apenas uma das inúmeras possibilidades de abordagem da situação, sendo inclusa entre elas: se aliar aos goblins ou simplesmente ignorar os eventos e seguir para o próximo ato entre tantas outras.

Figura 5: “Se o senhor deixar essa granada cair, o senhor vai explodir o turno inteiro”.



Fonte: Captura de quadros feita em Shorts de Youtube no canal: RedTree.

O fato é que as perguntas como: quando? Como? Quem? Por que? Onde? Entre tantas outras são preenchidas por respostas que passam pelo crivo subjetivo do agente. Isto é, por meio das personagens-moldadas a forma pela qual o decurso narrativo será desenvolvido é em demasia compartilhado com o agente, possibilitando uma espécie de (co)autoria da narrativa.

Outras condições – aliás, possíveis em *Baldur's Gates 3* – que personagem-moldada pode evoca são as de não exigir condição alguma, tributação, entre outros para que possamos

³⁵ O link a seguir traz exemplo material do argumento mencionado: https://youtube.com/shorts/7_0ikSBtmHM?feature=share. O vídeo fora upado no canal do autor do trabalho para que o exemplo fosse acesso sempre que necessário, contudo, a seguir fica disponível link para o vídeo original:: https://www.youtube.com/shorts/KEW_gXiGCGE.

ir ao objetivo final, daí a seu status de “condição nula”. Neste caso, como o próprio nome sugere, não há exigências alguma entre o objetivo e *agente* – materializado pela personagem –, sejam elas inseridas por meio de uma subjetividade das personagens – condições abandonadas nas categorias de realização da personagem anteriores – ou por condição da própria narrativa para que ela tenha seu progresso, desde o primeiro momento de contato do *agente* com a diegese, ele pode realizar atos que terminem a narrativa.

*Grand Theft Auto 5 Online*³⁶ (Rockstar, 2013) é um ótimo exemplo disso, o jogo oferece uma dinâmica de *Role Play*, na qual o próprio agente cria uma espécie de narrativa para seu personagem, é o agente quem decide quais são os objetivos finais da personagem, há uma ausência total de *key itens* e *scripts* pré-definidos, tudo o que acontece e que conte uma espécie de estória por meio da interação do agente com a diegese é fruto das próprias ações que se materializam por intermédio da personagem.

Perceba, diferentemente das categorias anteriores a de personagem moldada é menos exigente em relação ao seguimento de um *script*, a liberdade de ir e vir aonde e quando quiser é direito do agente desde o início ao fim do jogo narrativo.

As implicações que decorrem das três possibilidades de realização da categoria de personagens da narrativa no contexto dos videogames, evocam circunstâncias diferentes nas formas de se lidar com o poder interativo exercido pelo agente sobre a diegese. Os dados apontam que o tipo de personagem não só influencia na proporção de ondulação ocasionada de forma subjetiva pelo agente, bem como indicam que a disposição de eventos que proporcionam progressão narrativa estará atrelada, em certa medida, ao poder que o agente tem sobre a personagem pela qual interage com a diegese.

Neste sentido, é possível pensar no seguinte diagrama em relação a influência de personagem na progressão³⁷:

³⁶É interessante notar que no exemplo a seguir, a narrativa é circunstancialmente proposta pelo próprio *agente*, o nível de coautoria só se instala de fato, como iremos desenvolver no próximo capítulo, consideramos a câmera como instância narrativa, mas em termos de ação diegética, *script* ou qualquer outra coisa que possa demarca uma estória já escrita na qual o agente interage com as possibilidades por ela oferecida, não se inscrevem neste exemplo, este se não é o maior é um dos maiores exemplos de liberdade introduzidos pela personagem-moldada.

³⁷ Uma importante observação deve ser levantada neste ponto da dissertação, como vimos anteriormente é possível que qualquer personagem possa evocar “N” caminhos para “N fins”, não é o tipo de personagem que define isso. Diante disso a dúvida do “por que abordar um tipo de personagem e sua relação com tipos de progressão” pode surgir. A resposta que temos é que, não necessariamente, será a tipologia da personagem que definirá as condições de progressão narrativa, mas, sem dúvidas, há uma espécie de padrão de habitual, de recorrência entre os tipos de personagens e as condições pelas quais a progressão narrativa se apresentará. Dividimos e separamos em espécie de caixa apenas em função de uma taxionomia dos termos, e, facilitando, portanto, o entendimento desses objetos. A realidade é muito mais complexa e abrangente, não se limitando a condições fixas das mesclas. As possibilidades para a análise científica são múltiplas, assim como Saussure compreendeu que para a análise estrutural da linguagem era preciso distinguir a *langue* de *parole* compreendemos que nossa análise age em um nível estrutural

P.P=A. $\xrightarrow{\text{B.} \quad \text{C.}}$ Fim

P.P.P= A. $\begin{matrix} \xrightarrow{\text{B1.}} \\ \xrightarrow{\text{B2.}} \\ \xrightarrow{\text{B3.}} \end{matrix}$ Fimⁿ

P.M=A. $\begin{matrix} \text{B.} \text{-----} \\ \text{C.} \text{-----} \\ \text{D.} \text{-----} \end{matrix}$ Fimⁿ

Nesta perspectiva, é possível observar que P.P tem condições atrativas para representar uma linha única de possibilidade à progressão narrativa, isto é, o resultado da relação que se instaura na combinação dos objetos personagem e ação, sugere, naturalmente, a progressão baseada na sucessão de eventos relacionados a uma necessidade da personagem, viabilizando uma forma linear e que parta da subjetividade da personagem para a progressão narrativa, digamos que os desejos, vontades, razões, toda a construção ideológica da personagem funciona como uma espécie de fio de Ariadne que pode ou não viabilizar múltiplos caminhos.

No segundo caso, a P.P.P mostra possibilidade de A+B1, A+B2 e A+B3 para chegar ao Fimⁿ – não se limitando a três possibilidades, a quantidade de caminhos foi apenas uma suposição, podendo variar em mais de duas, três, quatro, cinco combinações, enfim, as possibilidades são infinitas e só podem ser mensuradas a posteriori da publicação da obra –, há uma certa liberdade, contudo, ainda controlada por um *pré-script* que limita as combinações ao fim.

Por último, em P.M, optamos, justamente, pela linha pontilhada, porque este tipo de personagem proporciona uma ampla gama de possibilidades para avançar dentro de uma ampla gama de caminhos que surgem a partir da forma como o agente interage com a diegese por meio da personagem, levando-a através das combinações ao Fimⁿ. Perceba que do ponto A podemos ir ao B, C ou D, não há uma rigidez em relação a sucessão de eventos, diferentemente do que ocorre nas outras formas da categoria.

Do diagrama, o primeiro destaque é de que: P.P.P e P.M parecem ser iguais à primeira vista, contudo, com um pouco de esforço é notável que a diferença não reside em poder ou não ter uma escolha de caminhos, mas uma escolha de quais eventos o agente quer participar ou

analítico, e, portanto, propício à nossa pauta. O real acontecimento pode ou não seguir os padrões mencionados, mas sempre com iguais estruturas.

não, P.M possibilita isso, enquanto P.P.P é condicionado à participação de uma sequência de eventos para que se chegue ao fim.

Por exemplo, como vimos anteriormente, na figura 4, ao chegarmos em Stomviel Castle em *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) temos dois possíveis caminhos, um por dentro do castelo e outro contornando as bordas do castelo evitando o desafio, ambos caminhos levarão à progressão narrativa não há necessariamente um mandamento do que se deve ou não fazer, tal decisão fica a critério do agente. Em jogos em que o tipo de personagem é P.P.P comumente teremos possibilidades em reagir a um evento, contudo, dificilmente podemos evita-lo ou simplesmente contorna-lo se quisermos dar continuação a progressão narrativa. Outro ponto de destaque que os diferenciam está no fato de que as possíveis reações são com base numa subjetividade da personagem em P.P.P e não do agente, diferentemente do que ocorre em P.M.

Depois, P.P pode ter múltiplos caminhos, B1, B2, B3 ao Fimⁿ, mas quase sempre teremos um roteiro que deverá ser seguido por esta personagem, roteiro este condicionado às subjetividades da própria personagem. Por fim, a maior diferença entre P.P e P.P.P está no fato de que P.P.P mascara o envolvimento da personagem com um *script*, contudo, o mantém.

À medida que avançamos nas implicações da personagem no jogo narrativo fica perceptível que as potencialidades da categoria são múltiplas. Mas até então, nosso foco foi em personagens jogáveis, porém, não poderíamos deixar de expor papel das personagens que, bem como nos moldes tradicionais da narrativa, agem em função de um papel secundário interagindo com agente central da obra.

O jogo narrativo, comumente, apresenta uma série de outros personagens – não apenas os principais – aos quais são chamados de *Non Playble Characters (NPCs)* que em uma tradução direta seria “personagens não jogáveis”. Tal manifesto da categoria apresenta relevância à progressão narrativa como a dos personagens (principais) agenciados, contudo, sua relevância se encontra substancialmente diferente.

Os *NPCs* comumente desempenham funções como a de oferecer um caminho para o avanço da narrativa, seja por meio de itens, proposta de atividades, revelando informações entre uma infinidade de possibilidades que ficam apenas ao critério de quem desenvolve o jogo. A questão é que os *NPCs*, diferentemente das personagens agenciáveis, são controlados por uma série de códigos que dão a eles comportamentos, reações, condições entre outras características comportamentais e físicas. Suas respostas, atitudes, e etc. serão sempre programadas para ser de uma forma específica mensurando sua relação com a personagem agenciada, alguns *NPCs* são mais previsíveis e dificilmente mudam sua personalidade ou função durante o decurso

narrativo, contudo, existem outras de densidade mais profunda e que vão mudando a forma como interagem com a personagem agenciada de acordo com o vínculo que é estabelecido entre elas.

Isso é visível em jogos como *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) em que criamos vínculos com os *NPCs* por meio de oferecimento de prendas, estes vínculos possuem como resultado uma série de benefícios de acordo com o aumento do nível de amizade, bem como o desbloqueio de novos diálogos e gerar novos conhecimentos acerca da diegese, isto porque estes *NPCs* podem revelar segredos e *lore*³⁸ da própria narrativa.

O que fica após a análise da categoria narrativa no contexto dos videogames, mostra que há uma estreita relação da forma de progressão narrativa com o tipo de personagem disposta pela obra, a personagem continua com seu papel de presidir ação narrativa, se não ainda mais relevante agora, ao menos mais evidente. Outra abstração permitida pelo movimento é pautada na ideia de que o efeito de sentido produzido pela categoria sofrerá variações de acordo com o tipo de personagem que a obra propõe. Os significados produzidos por meio das personagens não residem apenas nas interações delas com a diegese, mas também em sua tipologia, visto que o atravessamento de filtros pelo agente, em maior ou menor medida, influenciarão na construção de seus significados.

2.2.2 *Espaço*

Termo que essencialmente é tomado como local, ambiente, zona, recinto em que a narrativa ocorre, e, portanto, crucial para que uma fábula possa ser manifesta e tomada pela trama. De modo geral, cumpre com o papel de sustentar a manifestação das demais categorias no decurso narrativo. Contudo, seu papel, já amplamente difundido nos estudos da narrativa, vai muito além de ser uma manifestação do local em que as coisas acontecem já que “em muitos casos, no entanto, o espaço é tematizado: isto torna-o um objeto de apresentação em si” (Bal, 2017, p. 127, tradução nossa)³⁹, apropriando-se de um valor sógnico por meio de sua relação com a obra.

³⁸ Etimologicamente a palavra descende do germânico e estimasse que fora trazida ao inglês em 1150, uma tradução direta para a língua portuguesa seria algo equivalente à ideia de “folclore”, nos jogos as ideias se assemelham também, já que nos referimos a *lore* quando falando sobre um conhecimento diegético do universo sobre qual investigamos ou buscamos conhecer mais a fundo.

³⁹ Citação original do texto de Mieke Bal: In many cases, however, space is thematized: it becomes an object of presentation itself.

Em primeira estância o espaço é parte integrante de um domínio físico da narrativa, podendo ser manifesto de maneira psíquica ou social, podendo ser materializado por uma figura diegética ou extradiegética, funcionando como “cenário ao desenrolar da ação e à movimentação das personagens” (Reis; Lopes, 1988, p. 204).

Tradicionalmente a narrativa depende de elementos estéticos-verbais para o sustento da categoria. Ainda que no teatro, em que os espaços são comumente imaginários, há uma evidente aparição desta dependência, ou seja, parte de um arranjo entre o espaço cênico e dramático ocorre em concomitância com a fala que o estabiliza, portanto, no mínimo, o espaço do drama é codependente de um movimento da linguagem de forma estética.

Neste sentido, a narrativa como tradicionalmente apresentada trata o espaço por meio de um jogo entre a percepção da personagem e da interação do sujeito com a obra. De acordo com Mieke Bal (2017) há três principais sentidos – da personagem – que são estimulados para a percepção do espaço: visão, audição e tato. Por meio do uso desses três sentidos, dois tipos de relações entre espaço e personagem se manifestam: “primeiro, o espaço no qual a personagem está situada, ou não está precisamente situado, pode ser considerado como um *frame*⁴⁰. Por segundo, a forma na qual o espaço é preenchido pode ser indicativo” (Bal, 2017, p. 125, tradução nossa)⁴¹. Naturalmente, os pontos destacados pela autora trazem para o espaço noções que atravessam a simplicidade da materialização física, o tornam elemento difusor de significado, e, é foi sobre este viés que tensionamos as noções espaciais e a implicação da tecnologia em operar a categoria, isto é, a transformação e (re)invenção de novas formas: cada vez mais interativo, o espaço agora é ambiente de transição agencial.

Logo, durante esta secção foram levantadas hipóteses acerca da forma de apresentação da categoria nos jogos narrativos, pensando em como os espaços representados nos videogames continuam sendo estabelecidos por conceitos tradicionais em união com a renovação que a tecnologia traz nas práticas de operação da forma, permitindo que haja, como veremos, uma experiência direta do agente com o ambiente.

Tomemos de modo gradual as novas operações do sistema espacial. A primeira situação que gostaríamos de levantar é muito similar às situações que ocorrem no campo da literatura, já que experienciamos o espaço por meio de uma percepção diretamente ligada a uma

⁴⁰ O termo, atualmente, designa um quadro de vídeo, também conhecido como *frames* de vídeo ou *frames* por segundo, sendo a constante inscrição de quadros em cada uma das imagens fixas de um produto audiovisual. Muito provavelmente Mieke Bal (1997) o utiliza de modo geral para toda e qualquer narrativa, ainda que não necessariamente seja reproduzida por vídeo.

⁴¹ Citação original do texto de Mieke Bal: First, the space in which the character is situated, or is precisely not situated, is regarded as the *frame*. Second, the way in which that space is filled can also be indicated.

personagem proposta, e, portanto, o significando por meio de uma percepção diretamente ligada a personagem. Geralmente, neste tipo de situação, as sensações auditivas, táteis e de visão serão introduzidas pela própria personagem, ou seja, carregadas de um peso subjetivo da personagem. Podemos observar o exímio exemplo da obra *Red Dead Redemption 2* (RDR2) (Rockstar, 2018).

Neste jogo narrativo, acompanhamos os acontecimentos *in media res* da vida de Arthur Morgan, membro chave da gangue Van der Linde. Durante a errância pelo amplo mundo de RDR2, é possível encontrar um cadáver desmembrado e exposto como se fosse um troféu, próximo à cidade de Valentine. Quando se depara com o cadáver, Arthur, tem suas próprias reações diante do espaço no qual está inserido, ou seja, o princípio levantado por Mieke Bal (2017) de que a percepção da personagem contribui para a compreensão deste *frame*, e, de seus indicativos, permanecem nos videogames por meio do tipo de personagem que nele se enquadra, já que a interação da personagem x espaço gere sentimento induzido pela própria personagem em seu contato com a diegese.

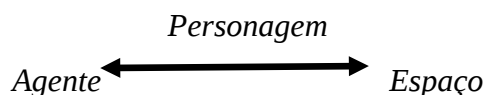
A disposição dos objetos e contextos também devem ser considerados na identificação semiótica que este espaço poderá gerar. Contudo, a forma como o sistema espacial é operado pela personagem proposta revela que a interação indireta do agente com o espaço faz com que os signos se ordenem de maneira específica – direcionada – diante do decurso narrativo.

Figura 6: Primeiro contato com o Serial Killer



Fonte: Captura feita pelo autor no jogo Red Dead Redemption 2, versão Playstation5.

Somos levados a interagir com o espaço por meio de uma percepção introjetada por Arthur Morgan, as sensações e pensamentos que surgem nessa interação são contaminadas por uma relação indireta que o agente, intermediado pelo personagem, tem com o espaço, formando, por exemplo, o seguinte diagrama:



Neste sentido consideramos que a recepção espacial é atravessada pela subjetividade do ente-fictício.

Já no segundo caso identificado, temos uma operação muito idiossincrática dos videogames na categoria espacial. As dimensões oferecidas por este modo estarão manifestas por conta da relação que se estabelece entre personagem moldada – em menor grau com a pré-proposta também – x espaço.

Neste caso, temos a possibilidade de experienciar diretamente a materialidade produzida pelo espaço sem que a intervenção da percepção da personagem geste efeitos de significado por intermédio dos signos espaciais, isto ocorre, principalmente, devido a possibilidade tipológica de personagens como as compreendemos na secção anterior. Se considerarmos que “na estória, onde o espaço é conectado com os personagens que vivem nele, o aspecto primário de espaço é a forma como os personagens introduzem seus sentidos para sustentá-lo” (Bal, 1997, p. 125)⁴², perceberemos que a possibilidade de criar uma personagem, que de fato materialize nossas próprias perspectivas – condição atrelada principalmente à personagem moldada, mas em certa medida aparecendo em personagens pré-propostas –, torna possível a experiência direta não orientada por uma perspectiva alheia, isto é, um encurtamento na relação entre o signo espacial e agente surge. A experienciação da categoria direta e com ausência de perspectivas proposta por um filtro de observação do ente-ficcional, já que agora quem ouve, quem vê, e, quem sente/toca⁴³ é diretamente o agente dramático.

O padrão é observável, por exemplo, em *Terraria* (Re-Logic, 2011). Após rompermos o primeiro selo de Coração de Carmesim uma mensagem aparece na tela do agente: “você sente um calafrio terrível no corpo inteiro”, o sintagma nominal gera um efeito que possibilita que o espaço seja percebido diretamente pelo agente.

⁴²Citação original do texto de Mieke Bal: In the story, where space is connected to the characters that live it, the primary aspect of space is the way characters bring their senses to bear on it

⁴³Outra importante observação, e, que talvez facilite o entendimento da dicotomia que se forma, é que consideramos o toque interativo por meio da personagem no ambiente diegético, nesta situação, como ato direto do *agente*. O que é proposto como diferencial, enquanto fundador de efeito semiológico, é que este toque, como estamos sugerindo-o, é feito por uma personagem que introjeta diretamente a perspectiva do *agente*. Fugindo um pouco do jogo narrativo, podemos partir para o *RP Live Action*, modalidade de jogo que ocorre na vida real. Durante os períodos de jogatina cada jogador deve performar uma personagem, ou seja, quem perspectiva do ambiente é diretamente o *agente* que está em performance, não uma perspectiva gerada pela personagem que reconhece o ambiente e interage com ele, que acaba contaminando, por conseguinte, a perspectiva do jogador e torna a interação com espaço indireta, pelo contrário, esta forma de experienciar o espaço sugere a possibilidade do agente interagir diretamente com o espaço. Consideramos que o caso em foco traz igual ou semelhante proposta.

Figura 7: Rompimento do primeiro selo de Coração de Carmesim



Fonte: Captura feita pelo autor no jogo *Terraria*, versão computador.

Diferente da perspectiva anteriormente apresentada, esta sugere um ligamento direto do agente com o espaço diatéctico. Logo, como a personagem é condicionada a um olhar não intermediado por sua subjetividade, mas diretamente ligado à subjetividade do agente – dotando a personagem de uma subjetividade pessoal e não pré-programada –, isto é, as sensações constituídas pela relação espaço x personagem não passam por um crivo introduzido por perspectivas culturais carregadas de experiências próprias da personagem, tais sensações são fundadas diretamente na subjetividade do agente, formando, por exemplo, o seguinte diagrama:



Nesta possibilidade é possível notar que a recepção espacial não é atravessada pela personagem, mas diretamente unida à sensibilidade do agente. Continuemos tomando nota do espaço nos videogames, mas considerando outras formas de entrada.

2.2.3 Ambientação do toque audiovisual e a cartografia como espaço.

Como levantado anteriormente as fundações do espaço são afetadas pela tecnologia aplicada a narrativa no contexto dos videogames. Neste sentido, outro tensionamento que este trabalho se preocupou em fazer foi pautado em enxergar o espaço para além de sua relação com o agente. Em meio as análises foram possíveis identificações de elementos espaço-significativo intermediados pela realização do ambiente sonoro. Isto é, as sonoridades produzidas fundam signos que se relacionam diretamente com o espaço e ajudam no decurso narrativo.

Embora o sistema em foco não se faça como modelo essencial, padrão, ou crucial em um jogo narrativo – como o poder de agência sobre o jogo, já que por essência todo jogo necessita de participantes que cumpram um objetivo durante a interação com o jogo –, a

proposital operação da categoria pode vir a ser um elemento que auxilia na enunciação narrativa. Podemos, por exemplo, ter um jogo que não possua sons intradieгéticos, ou qualquer som, em verdade, é possível tomar o som em geral como ferramenta acessória da categoria espacial, contudo, tratemos apenas daqueles que se preocupam em dar à categoria um verdadeiro poder semiótico.

O movimento analítico lidou com questões voltadas a compreender a ambientação sonora como fator crucial para que a narrativa pudesse tomar os rumos que toma, isto é, foram observados os elementos que tornam determinado signo sonoro-espacial parte da fábula de um jogo e que transcendem uma conjuração da trama para realizar um modo de contar a estória narrativa.

Os sons intradieгéticos, como o próprio nome sugere, ocorrem no nível dieгético da narrativa. Em termos de função estética notamos que o elemento contribui como uma entrada para a imersão do agente, isto porque tais manifestos sonoros são fruto da interação das personagens com o universo ficcional – o tilintar de espadas, som da chuva, passos, voz das personagens, entre tantas outras possibilidades. Contudo, a postura que adotamos para identificação funcional de tal manifesto sonoro neste trabalho foi orientada a percebê-lo como fonte de produção narrativa, isto porque tomamos a ambientação sonora como capaz de agir sobre as condições culturais e espaciais nas quais as personagens estão inseridas, portanto, a consideramos como forma de construção sígnica nos videogames.

Tomemos como exemplo *The last of Us* (Naughty Dog, 2013). Nesta narrativa o mundo fora tomado por uma espécie fúngica, o Cordyceps. Em resumo a contaminação fúngica garante ao parasita controle mental e físico de corpos humanos. Ao ser infectado um humano passa por mutações que possuem quatro estágios: corredor, perseguidor, estalador e baiacus/trôpegos.

A terceira evolução, o estalador⁴⁴, é completamente tomada por fungos e mofos que cobrem o rosto e o cérebro do hospedeiro – principais zonas de infecção do cordyceps. Devida às condições do contaminado, ele se torna cego, contudo, extremamente sensível ao som. Este é um claro exemplo no qual é possível enxergar um construto sígnico sonoro que resulta em um elemento composicional não só de sentido, mas de espacialidade como fonte do decurso narrativo.

⁴⁴ O link a seguir traz de forma visual o exemplo mencionado <https://youtu.be/di3-SCPPwjQ>. O vídeo fora upado no canal do autor do trabalho para que o exemplo fosse acessado sempre que necessário, contudo, a seguir fica disponível com melhor qualidade o link para o vídeo original: <https://www.youtube.com/watch?v=fXrKVgTj66Q>.

Pensemos em *Senhor do Aneis* (Tolkien, 1954). a Montanha da Perdição ou Orodruin localizada no centro de Mordor não é apenas um local, ela é parte da construção narrativa, não é apenas um vulcão qualquer, mas trata-se do vulcão capaz de destruir o Um Anel. Isto é, os ruídos grotescos das tropas do senhor do escuro de orcs e uruks-hai, controladas pelos Nazgûl montados em seus pássaros negros – uma espécie menor de dragão –, permeiam o ambiente e fazem parte da construção simbólica do medo, do comportamento, da perspectiva, da estratégia, entre outros signos que são intrincados no comportamento dos pequenos hobbits que seguem em direção da montanha. A interação espacial x personagens constrói narrativamente o comportamento desta segunda categoria atravessado não apenas por tato ou visão, mas também pela audição.

Com a tecnologia a operação da ambientação sonora como signo fundante da narrativa toma proporções multissemiológicas que garantem maior intensidade e efetividade. O som torna-se muito mais do que uma reação entre personagem agenciada e espaço, vai além de criar uma atmosfera – seja qual for possível por meio do som –, torna-se elemento substancial para a progressão narrativa de maneira material. Toma proporção determinante do avançar do herói ou o findar da narrativa, isto porque movimentos ou barulhos menos cautelosos chamam a atenção dos estaladores. Logo, a interação entre espaço e seu acessório – som intradieético – é parte essencial para que a narrativa seja contada, neste caso a ambientação sonora não é apenas para o preenchimento espacial, mas também da conta de preencher culturalmente o espaço das personagens. Se retomarmos o exemplo de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) é possível notar que a dimensão espaço-sonora é tomada de um lado um ser adaptado a um estilo de caçada procurando manter sua colmeia, enquanto do outro por um sobrevivente se relacionando, cautelosamente, com o espaço no qual está inserido.

Por conseguinte, temos os sons que agem fora do campo diegético, ou de maneira simplificada sons extradiegéticos. Em primeira estância, é preciso julgar que estes sons dialogam unicamente com a construção atmosférica ambiental, diferentemente, do modo anterior. É neste nível que se encontram as trilhas sonoras de um determinado jogo narrativo, sons aqueles com os quais as personagens não interagem.

No contexto narrativo dos videogames é comum que as unidades significativas sejam construídas de modo multissemiótico. Isto, naturalmente, propõe acima de tudo, possibilidades idiossincráticas. Uma das possibilidades é construir a floresta de significados de uma narrativa a partir de sons que sejam exteriores à diegese.

Tomemos por exemplo a trilha sonora⁴⁵ de *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), nesta diegese, o som que extrapola o espaço de ação, intensifica o sentimento desafiador de brandir o ferrão pelas ruínas de Hollownest, instigando e tensionando uma vasta gama de sensações durante a exploração dos múltiplos biomas e arriscados encontros durante a jornada do pequeno cavaleiro.

A sonata *The Grimm Troupe*, configura o mais claro exemplo da dimensão que queremos propor aos sons extradiegéticos. Durante a batalha contra Grimm parte da textura da sonata – forma como diferentes camadas sonoras de uma música se combinam e se inter-relacionam – parece ser composta no ritmo dos passos cerimoniais entre o cavaleiro vazio e o líder trupe vermelha. Isto é, o desempenho harmônico depende não somente da escolha de acordes, tonalidade e pulsa e repulsa entre estes que impactam nas linhas musicais que se sobrepõem resultando na textura puramente musical, mas é notável um atravessamento da sonata por um campo multissemiótico – instaurado na relação espaço x ação x sonata – que preenche a composição sonora por intermédio da precisão incansável resultante da dança entre o vazio e o rubro.

Hornet parece desempenhar igual função durante o encontro inesperado com a filha do antigo senhor do Ninho Profundo, isto porque a composição de progressão harmônica acelerada da sonata parece ser afetada pela a batalha. Quase como se houvesse uma convergência entre ocorrência da ação espacial e a sonata que agem – de maneira simbiótica uma sobre a outra – como uma espécie de complemento multissemiótico e intensificador da sensação desafiante.

Outro exímio exemplo, está em *Celeste* (Extremely Ok Games, 2018). O videogame em questão naturalmente é constitutivo de um espaço sógnico, não atoa o título do game é referente a exatamente ao local em que narrativa acontece. Cada capítulo é montado com um espaço no qual Madeline – protagonista – parece dialogar com suas próprias dificuldades emotivas. Observemos o capítulo de número 7: O cume.

Neste capítulo, todas as dificuldades que Madeline enfrentou voltam, contudo, elas não são mais amarras que impendem o objetivo da protagonista, isto porque Madeline se reconciliou com a parte dela que fazia estes sentimentos serem aflorados, qual conhecemos por Badeline – antagonista na maior parte da narrativa –, aliás, Badeline só surge por causa dos

⁴⁵ Como o assunto abordado exige uma necessidade experiencial do som para que nossas discussões façam sentido, o link a seguir leva à página oficial de vendas de *Hollow Knight*, nela é possível experienciar as sonatas Hornet e *The Grimm Troupe*, ambas são músicas de encontros em que batalhas mais longas e difíceis ocorrem: https://store.steampowered.com/app/367520/Hollow_Knight/

efeitos que a montanha Celeste tem sobre aqueles que decidem a escalar, aparentemente a montanha é capaz de materializar emoções que ganham força de acordo com a intensidade que incidem em seus portadores.

Isto “culmina” na trilha Reach For The Summit⁴⁶ composta por uma linguagem retórica fundada em mi menor que representa um tensionamento da ascensão e resolução parcial do conflito de Madeline, isto é, a sonata parece dialogar com espaço ao mostrar em sua tessitura de tons agudos uma convergência com o local no qual a protagonista está, bem como age como lembrete de que Madeline possui forças suficientes para enfrentar o auge de seu desafio. O tensionamento entre ambiente e som está no fato de que a trilha dialoga com o resgate de mecânicas e espacialidades já introduzidas em outros capítulos em conjunção com outras faixas também já utilizadas. A peça musical parece criar um sentimento de recapitulação do caminho percorrido até ali, sentimentos estes que são suprimidos por Reach For The Summit e a subida final da protagonista. Isto é, a trilha não é apenas pano de fundo, mas parte fundamental da narração ao reforçar emoções, mecânicas e estado psicológico de Madeline.

O tecido composicional – que articula ambiente, sonoridade, técnica narrativa – constitui uma identidade estética singular para a obra, sustentando sua densidade atmosférica a partir dos enfrentamentos emocionais e físicos vivenciados por Madeline em sua escalada. A expressão afetiva da música mostra uma união entre as angústias e frustrações juntas a vontade de ser maior inspiradas pelo cume da montanha Celeste, o que pode ser traduzido no fato de que a jornada de autoconhecimento de Madeline não apaga as dificuldades, mas a ensina lutar contra elas, exercendo, portanto, uma função narrativa de recapitulação, clímax e de conclusão.

Esta sensação de liberdade é traduzida na composição melódica de Reach For The Summit que parece instigar o agente a chegar no cume. Os picos agudos traduzidos em notas altas da trilha parecem servir de estimulante no desejo de ver o topo da montanha Celeste. Em um nível estético é possível considerar que a trilha que tesse o capítulo seja resultado infuso do decurso narrativo até o momento, ou seja, a união entre espaço e composição sonora extradiegética fazem parte da construção narrativa, estes elementos se entrelaçam como parte do contar da estória de modo que a dissolução dos elementos seria prejudicial à composição final da obra.

Logo, não só elementos diegéticos são contribuintes na construção narrativa e sónica dos espaços em cena, mas os elementos que tensionam o nível extradiegético contribuem na solidificação desta categoria: fruto do caótico, voraz, belo, sublime, amor, ódio, e tantas outras

⁴⁶ Link para a sonata: <https://youtu.be/GvrmejOwJEw>

infinitas sensações, o espaço é elevado ao ser produto da relação de sua camada interna e externa, sendo o resultado, naturalmente, intensificador da cena.

Neste contexto, o que fica das análises é que ambientação sonora não é apenas instrumento de granularidade e/ou adjetiva do espaço, mas que a introdução de elementos que dotem de profundidade sua relação simbiótica com espaço a tornam parte essencial do signo e do decurso narrativo registrado pela câmera.

Outra abordagem que é pertinente para compreensão do espaço na narrativa contextualizada nos videogames é a cartografia. Façamos uma breve reflexão acerca da cartografia e sua funcionalidade para compreender a função do sistema no jogo.

A ciência cartográfica é pautada na busca de técnicas e estudos que possibilitem o desenvolvimento da reprodução das diversas superfícies terrestres e do espaço geográfico de forma reduzida e proporcional. Seu objetivo consiste em buscar por uma representação bidimensional ou tridimensional que seja visualmente ou tatilmente agradável, compreensível e funcional, sendo o resultado capaz de moldar a percepção do ambiente de forma social, econômica, histórica, ambiental e/ou cultural, ao fornecer, portanto, não apenas maneiras de se localizar, mas também formas de imersão no jogo narrativo. Observemos algumas das construções de sentidos produzidas pela aplicação de técnicas cartográficas na narrativa dos videogames.

A exploração dos espaços propostos por uma narrativa no contexto dos videogames, podem – e comumente são – ocorrer por meio de um mapa, que traça, de maneira dinâmica, as proporções espaciais de um determinado jogo. As narrativas que optam por unir a exploração do espaço a um mapa escolhem não só fornecer uma espécie de guia para o próximo objetivo, mas em concomitância abrem espaço para uma outra forma de interagir com o universo proposto dotando de estratégia e dinamicidade as relações interativas que o agente terá ao agir sobre o espaço.

Em alguns jogos nos é proposto, como atividade secundária, a chegada em pontos específicos que fornecem descoberta de uma porção do mapa, atividade esta que é capaz de causar um sentimento de curiosidade influenciando o agente a guiar atenção para tal objetivo, já que essa descoberta releva pontos de interesse que enriquecem a *lore* do jogo, bem como ajudam em objetivos principais e secundários. Neste sentido, a cartografia passa a ser um operador essencial do percurso narrativo, isto é, a forma como analisamos o recurso trouxe a noção de que a função estabelecida para a forma atravessa o conceito de “ponto referencial” e torna-se parte essencial para uma experiencição completa da narrativa.

Ainda que pautados numa sugestão receptiva, é possível identificar que a união de uma região e ambientação atmosférica à um referencial geográfico reduzido, proporcional e funcional, torna a determinada narrativa uma experiência muito mais dinâmica e fluida, instigando o agente a se conectar com o mundo ao seu redor por meio das sugestões fornecidas pelo mapa. Um exemplo claro do espaço nas dimensões fomentada até o momento é: *Elden Ring* (FromSoftware, 2022).

Durante os eventos que se passam nas Terras Intermédias de *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), somos convidados a desvendar os segredos de uma terra tomada por um cenário caótico e trazer novamente a ordem ao local amaldiçoado pelos próprios deuses que já governaram ali um dia. Para desempenhar tal papel, o agente é materializado na narrativa por meio de um Maculado que é trazido de volta à vida pela Grande Têrvore. O contato com a obra, efetivamente, ocorre por meio da personagem moldada intermediada pela câmera em terceira pessoa, esta possibilita uma visão panorâmica de uma proporção do terreno no qual o agente é materializado, contudo, perspectivar a vastidão e complexidade dos terrenos de *Elden Ring* (FromSoftware, 2022) somente pelo campo de visão no qual o agente se encontra, coloca um limitador à potencialidade dinâmica de interação com a narrativa fundada geolocalização do agente. Observemos a imagem a seguir:

Figura 8: Perdido em Limgrave.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor no jogo *Elden Ring*, versão computador.

A visão espacial do agente mostra que a introdução da cartografia possa servir como um modo de ampliação dos códigos formais e estruturais que articulam significados espaços

narrativos, isto porque parcela da experiência do que a narrativa pode oferecer fica ligada a segredos que só se revelam por meio da decodificação espacial. Neste sentido, a cartografia passar a ser parte integral do desenvolvimento narrativo – ajuda a construir, por exemplo, uma sequência narrativa escolhida para ser contada pelo agente que decide este ou aquele caminho por meio da interação com o mapa – cuja ausência ou o não uso torna-se prejudicial ao conteúdo do jogo narrativo.

As funções da forma vão desde fornecer uma ampla e geral perspectiva do local no qual o agente se encontra, até o viabilizar de uma melhor dinâmica com as formas pelas quais o agente pretende que a narrativa se desenvolva, isto é, a cartografia oferece ao agente auxílio no poder de definir quais caminhos seguir primeiro de forma relativa aos seus próprios pontos de interesse, como, por exemplo, encontrar locais que guardam segredos importantes para a construção e progressão narrativa, entre outros.

Por fim, por meio dessa perspectiva, a cartografia toma função não apenas como geo-localizadora, mas como elemento responsável por auxiliar a construir e organizar a progressão narrativa no que diz respeito à categoria espacial. Sustentamos que tal condição não fica apenas atrelada às condições de visibilidade e projeção do que o agente pretende fazer, mas por fornecer a possibilidade do agente em ter contato com locais que possuem pequenos fragmentos que contribuem com o quadro contextual narrativo em termos de diegese, ao fornecer, por exemplo, o contato com ruínas e/ou estátuas escondidas que sejam objetos de historicidade diegética, ou itens igualmente escondidos, personagens e afins que como pequenas peças de um quebra-cabeças constituem a fábula do jogo narrativo.

Para ilustrar de maneira clara e contextualizada imagetivamente nossos argumentos observemos a próxima figura. Esta é a representação cartográfica da figura 8, na qual a visão do agente é muito limitada, sendo quase impossível se localizar, traçar uma rota específica de exploração, e assim descobrir locais que contam a história de *Elden Ring* (FromSoftware, 2022). Essa relação espacial é alterada no momento em que o agente escolhe interagir com o mapa, percebendo em qual relevo geográfico se encontra, sua posição neste relevo, para qual caminho ir, possíveis pontos aos quais não visitou, enfim, são inúmeras possibilidades de se relacionar de maneira espacial por meio deste elemento cartográfico.

Figura 9: Localizado em Limgrave



Fonte: Captura de quadro feita pelo jogador no jogo *Elden Ring*, versão computador.

Quanto mais avançamos, mais percebemos que o fazer narrativo dos videogames não reside apenas nos recursos textuais e de vídeo, mas em diversas outras ferramentas que operam esses recursos centrais, e, tornam o objeto narrado dinâmico, dotado de extrema interação diegética, e acima de tudo, tecnológico. Para finalizar o nosso reconhecimento do espaço enquanto fundador de signo narrativo tratemos do menu.

2.2.4 Menu como ambiente interativo

A categoria espacial do jogo narrativo é capaz de apresentar, como já observado, diversas idiossincrasias. Das possibilidades já citadas percebemos que há múltiplas formas de operação do signo espacial por meio de um videogame. A última abordagem que gostaríamos de tratar em relação ao espaço é dedicada a estudar o menu de inventário do videogame.

Ao tensionarmos o espaço de armazenamento fora possível notar que o menu transpassa a ideia de um local no qual podemos alterar os itens que serão utilizados no decurso narrativo, isto é, foi possível reconhecer a capacidade desta parte da categoria em gerir parte da estória contada.

Nele podemos lidar com diversas questões que interferem diretamente na progressão narrativa uma vez que por meio deste é possível a gestão de recursos que serão efetivamente usados no decorrer do jogo narrativo. Em *Tactics Ogre: Reborn* (SquareEnix, 2022), jogo no qual acompanhamos o protagonista Denam, sua irmã Catiua e seu amigo Vyce que lutam contra a opressão em seu país natal, uma das dinâmicas do jogo envolve a formação de diversas alianças importantes e recrutamento de membros para a resistência.

O papel do agente neste jogo é administrar as equipes que enfrentarão as batalhas no decorrer da narrativa, neste sentido, podemos ter uma ampla noção das potencialidades operatórias do menu enquanto parte de construção narrativa relacionada à categoria espacial. Nota-se que a função do menu no jogo em questão, é uma forma pela qual podemos distribuir os recursos levantados ao passo que avançamos na narrativa do jogo. Nele é possível fazer melhorias em cada uma das personagens que nos acompanham que são aplicadas no campo de batalha, mostrando que o menu é parte crucial para o avanço narrativo.

As funções espaciais que circundam o menu evocam diversas possibilidades que influenciam no desempenho performático do agente – logo, na forma como a narrativa é contada –: local para troca de equipamentos que favorecem o desempenho da personagem em batalha; troca e adição à capacidade de conjuração de magias; gestão de habilidades passivas que favorecem o desempenho; o preparo de itens de cura; troca de classes/profissão; entre outros. Observemos a figura a seguir:

Figura 10: Gerenciando Olivya, a Clériga.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Tactics Ogre: Reborn*, versão computador.

Por meio de Olivya é possível escolher contar como uma batalha foi vencida ou pedida. Por exemplo, uma mecânica básica e quase que universal em jogos de fantasia é que magias de cura infligem dano a criaturas morto-vivas, em *Tactics Ogre: Reborn* (SquareEnix, 2022) isto não é diferente. Ao usarmos a clériga em uma batalha na qual os inimigos são do tipo morto-vivo, escolhemos contar parte da narrativa por meio dos rituais sagrados conjurados pela clériga durante a batalha e a magias, função, posicionamento inicial, que fazem parte desse contar, são decididos no menu de gerenciamento.

De modo geral, é no menu que podemos lidar com a situação atual da equipe que comandamos durante o jogo narrativo, como mencionado anteriormente, parte da dinâmica narrativa do jogo é lidar com este gerenciamento de recursos e personagens, saber em qual batalha determinados personagens serão úteis, bem como posicionar a equipe é essencial para

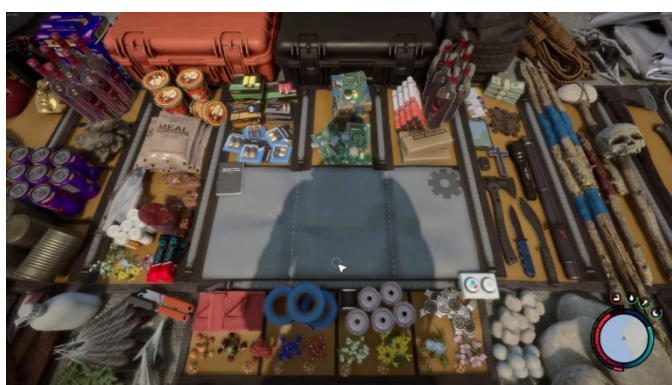
alcançar o objetivo final da narrativa, o de depor os déspotas que comandam atualmente o país, logo o menu exerce função inestimável no intuito de operar a ação no espaço diegético.

Em alguns casos, além do menu influenciar na forma como a narrativa é contada a função em destaque pode priorizar aspectos de imersão narrativa. Um exemplo, da maneira que queremos evocar, para o menu e sua produção de efeito de sentido, é o de *Sons Of The Forest* (Endnight Games, 2023), jogo no qual o agente é inserido na trama diegeticamente por meio de um mercenário contratado para investigar o desaparecimento de Edward Puffton, Barbara Puffton e Virginia Puffton, cujo último paradeiro foi em uma ilha pertencente às indústrias farmacêuticas Sahara.

No decorrer do jogo enfrentamos diversos inimigos originalmente humanos, porém, agora mutados por artefatos místicos que a Sahara vem usando para fazer experimentos. Aqui o menu não tem diferença de muitos outros jogos, usamos ele para interagir com itens que vamos achando no decorrer de nosso caminho e que vão, deste modo, “abrindo portas” para o avanço narrativo.

Entretanto, o principal ponto que destacamos do menu em *Sons Of The Forest* (Endnight Games, 2023), é que este é capaz de gerir uma interação constitutiva de um signo narrativo na obra por intermédio do espaço. Isto porque ao acessarmos o menu de inventário não há um congelamento temporal no espaço diegético ao redor do agente, o ato de abrir o inventário deve ser minuciosamente cauteloso, já que deste modo o agente ficará em extrema debilidade para reagir a ataques inimigos, o que parece sugerir não apenas níveis imersivos ao afetar o comportamento do agente no decurso narrativo, mas também influencia na forma com a narrativa é contada.

Figura 11: Vasculhando o inventário na floresta.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Sons Of The Forest*, versão computador.

O jogo gere um elemento imersivo e narrativo intermediado pelo menu ao colocar o agente em uma situação na qual é preciso lutar contra o tempo que o deixa cada vez mais com

sede, fome e sono, isto é, o agente é levado considerar qual o melhor local e situação para interagir com o menu, contando, portanto, desta ou daquela maneira a narrativa.

É interessante como a tecnologia modifica completamente as possibilidades de uma categoria narrativa. O que anteriormente só era possível de ser imaginado por meio da descrição de um personagem, ou que exigia um esforço mental capaz de criar uma imagem que só podia ser materializada na palavra, agora toma forma materialmente visível e tocável na narrativa contextualizada nos videogames. Além de termos a possibilidade de uma percepção visual destes espaços, percebemos por meio de análises que a interação com as diversas mecânicas que operam o sistema desta categoria são elementos influentes na forma como a narrativa será desenvolvida.

2.2.5 *Tempo e narrativa*

As complexidades que cercam essa categoria perpassam o nível diegético de uma obra, visto que a concepção de tempo é algo que ainda não – e talvez nunca seja – foi domado pelo homem. Baseamos a noção de tempo naquilo que é possível ser compreendido pela humanidade, ora o que é o tempo se não uma maneira de contar a finitude das coisas a partir de uma perspectiva elaborada sobre circunstâncias condicionadas a uma relação antropológica entre estar e não estar presente naquilo que conhecemos como existência. Diferentemente do movimento analítico feito nas outras categorias, iniciemos as discussões por intermédio de reflexões filosóficas na busca de pungir o conceito de tempo a título de torna-lo menos abstrato e aperfeiçoar a capacidade analítica da categoria.

Antes da “decepação” de *Urano*, o mito grego, nos conta sobre como as condições da vida eram diferentes, sendo a Terra subjugada pelo os Céus; *Gaia*, dominada por *Urano*, não era capaz de se expandir e ter seu crescimento como deveria de ser, a realidade se propunha, nesta época, de forma diferente. *Urano* obrigava seus filhos com *Gaia*, a viverem dentro de sua mãe, o parto era para dentro de *Gaia* e isso junto ao fato de ser prisão de sua prole, lhe causava imensa dor e angústia. O ato de revolta feito por *Kronos* é o que liberta *Gaia*, permitindo que ela se torne espaço, arcádia progenitora e sustentadora da vida que ao deixar de ser coberta por *Urano* se materializa em solo no qual vivemos hoje. É *Kronos* que nos fornece a condição material para a vida finita, fazendo com que o espaço seja redigido pelo tempo. Não podemos deixar de conciliar essa pequena introdução, proposta pelo *mythos*, com o eterno desejo do *Ente* em desnudar o pensamento complexo acerca do tempo, sendo as reflexões acerca da

problemática recorrentes desde a mais pueril idade da humanidade. Somos resultado do ato de *Kronos*, mas o que realmente nos ensina o *mythos*?

Uma das formas de pensar o *mythos* é por meio da relação dicotômica do *eterno*, aquilo que surge antes de *Kronos*, com o *temporal*, aquilo que surge a posteriori ao ato “*Kronológico*”. As acepções por si só geram uma espécie de antagonismo em suas condições de existência. A título de simplificar a relação, há espaço para compararmos a proposta por meio do *mythos* com os pensamentos desenvolvidos por Platão. Ao direcionarmos o olhar ao *mito da caverna*, encontraremos amparo na relação pelo mundo das ideias com o mundo físico, a título de tornar compreensível a proposta inicial.

O *mito da caverna*, alega que, o *Ente* que consegue romper os grilhões que o prendem na caverna e atravessa-la, encontrará, fora dela, um local em que as coisas permanecem em um estado de perfeição, portanto, imutáveis e em condição de *Eterno*. De forma diferente, aqueles que permanecem acorrentados na caverna, e, portanto, jamais capazes de se encontrarem no mundo ideal, convivem com os manifestos que ocorrem na caverna, em condição de sombra, que sofrem diversas mutações, que existem em condições fugazes, e, portanto, *temporais*. Logo, podemos considerar a essência unificadora e purificadora das coisas, aquilo que reside no ideal, como forma eterna, e, aquilo que é material e físico como temporal, sujeito ao fim e que, portanto, está em condição de passageiro, não permanece.

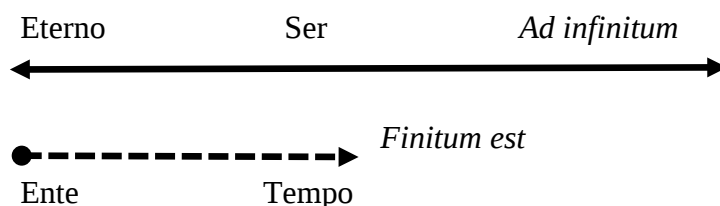
Dada essa mutua percepção da existência temporal, notaremos que há dois mundos: o fugidio, finito, mutável e imperfeito, o físico; e o duradouro, que fica, que permanece, imutável e perfeito, o das ideias. Ao aplicarmos tal condição em uma análise antropológica, perceberemos que nossa condição física nos torna capazes de mensurar facilmente a *temporalidade*, condição essa a de *Ente*. Em outra mão a ideia de “homem” enquanto instituição, é fragmento do mundo das ideias, e nos possibilita a lidar com a *eternidade* do *Ser*.

Portanto, naturalmente, somos capazes de nos relacionar com a *temporalidade* – condição física intrincada ao corpo – e por meio dela – ainda que de forma incomensurável – com a *eternidade*. A relação dicotômica gera uma codependência para existência de ambas concepções. Se o tempo é condição daquele que é *Ente*, e, portanto, dotado de validade, só o notamos verdadeiramente por intermédio da finitude das coisas, o que sugere o tempo como subordinado à sua relação com o eterno. A dúvida que surge é O que somos? Temporais? Eternos? O caminho que escolhemos é fundamentado em considerações pautadas na percepção de que o homem seja resultado do mútuo processo da relação do físico e metafísico, do temporal e eterno, o que nos torna produto de uma paradoxal eternidade durável.

Outra abstração e que contribui, ainda que de forma aporética, fora levantada em outrora pelo discípulo de Platão, Aristóteles. Este propõe a ideia da *inteligência primordial* como força matriz, responsável por conceber o homem e redigir seu funcionamento. Dividi-lo-emos *Ser* e *Ente* a partir dessa concepção, termos que possibilitarão, uma melhor compreensão do tempo e sucessivamente a eternidade; *Ser* é ideia, o funcionamento representado pela eternidade, ao pensarmos no homem, veremos diversos mecanismos em funcionamento que o qualificam como tal, por exemplo, há uma condição inata ao homem que o permite produzir linguagem, e, por meio dela, tornar signo as coisas presentes no mundo físico e metafísico, estes são alguns dos padrões que usamos para a definição eterna de homem; enquanto o *Ente* existe na temporalidade, e, portanto se transforma e deteriora no atravessar de sua finitude, sendo a realização da ideia de *Ser*, o sujeito.

Por exemplo, se a linguagem é condição inata, suas formas de acontecimentos são variadas e intercambiadas por diversos elementos que contribuem com sua materialização, logo, o *Ente* é aquele que sofre múltiplos processos e que o condiciona e tem fim. Deste movimento, podemos considerar a hipótese de que há uma relação de dependência entre *Ser*, símbolo idealizado, e, *Ente*, manifesto do material, que condiciona a existência do *Ente*, na mesma medida em que torna o *Ser* depende do manifesto temporal do *Ente* para ser eterno.

Ainda que substancialmente conectados, os termos se revelam como dicotomias, que agem sobre a fundamentação dos processos analíticos que pretendemos evidenciar como motriz aos estudos propostos em relação à categoria temporal em nosso trabalho. Veja bem, se considerarmos que a existência do eterno e do tempo são definidas não só pelo que são, mas também na afirmação do que não são por meio da relação antagônica que criam, assim como ocorre com os pontos cardiais – só existe norte porque existe o sul, eu só posso medir um pelo outro –, perceberemos que ao contrastarmos o eterno e o tempo, podemos traçar duas linhas imaginárias que ilustra as proporções de forma gráfica, sendo aquele representado por linhas contínuas que seguem a qualquer direção, e, linhas pontilhadas que seguem de um ponto referencial a um fim inevitável e somente para frente deste.



A condição de eterno age sobre a instituição do *Ser*, ainda que em um dado momento, assim como tudo, deixe de existir nada poderá alterar as formas de funcionamento dessa

instituição, enquanto o *Ente*, este sim, finito e marcado em uma temporalidade caminha em direção ao seu fim.

Após esse percurso que termina na infinita aporética da questão “o que é o tempo?”, ainda que sobre circunstâncias de dúvidas podemos começar a direcionar nosso olhar ao objeto central de estudo de nosso trabalho, a narrativa, e suas próprias relações com o tempo, que neste caso, sem dúvida alguma, é submetida à condição temporal da autoria.

2.2.5.1 *Tempo narrativo*

É na composição artística que o homem se aproxima da inteligência primordial que rege o *Ser*, já que por meio dela é capaz de manipular o tempo e os objetos nele inseridos. Talvez, por coincidência, o melhor local para observarmos o desejo do homem em compreender o tempo e manipulá-lo seja por meio de obras fundamentadas na tipologia narrativa.

Gerrard Genette (1995) afirmou que a narrativa é duas vezes temporal, visto que ela tem um tempo para aquilo que se conta e tempo daquilo que se narra. Na primeira condição, o tempo se relaciona de maneira cronológica com a narrativa, busca atrela-la a uma condição advinda dos acontecimentos narrados, podendo vir a ser manifesto de maneira intimista, e, portanto, psíquica, dando origem ao tempo psicológico. Já no segundo caso, a temporalidade é retrato da ação narrativa, fundamentalmente atrelado à maneira pela qual a trama é proposta, em termos genetianos, podemos considerar que este é o local no qual o tempo da trama está inserido, relativo ao movimento anacrônico, durativo e de frequência da obra.

Contudo, para compreendermos a manifestação dessas formas pertencentes à categoria temporal nos videogames, precisamos enxergar o que tempo da narrativa é mais do que uma simples forma de intercambiar condições à existência das personagens, dos eventos, do foco, espaço e do próprio tempo, portanto, considerar que, fundamentalmente, o tempo é signo levantado por intermédio da relação biforme ao ser aplicado na diegese.

Genette (1995), conceitua que “o texto narrativo, como qualquer outro texto, não tem outra temporalidade senão aquela que toma metonimicamente de empréstimo à sua própria literatura” (Genette, 1995, p. 33), neste sentido, a temporalidade diegética é tomada por uma espécie de substituição simbólica do tempo humano, é inevitável que a ideia de temporalidade como um todo não seja aplicada à diegese, contudo, com movimentos que somente a ficção permite o *Ente* experienciar. Ora, se os elementos de granularidade de determinada narrativa, apresentam, por exemplo, a existência de personagens vinculados a uma condição existencial

de eternidade, as ações e agências destes se manifestam no movimento que são marcados por uma temporalidade diegética. É inevitável que a articulação narrativa manifeste o tempo do *Ente*, e que, portanto, seja mensurada a partir de uma prática que torne inteligível a experiência temporal da personagem para o próprio *Ente*. Logo, sempre nos é possível mensurar a manifestação temporal em uma narrativa, já que nossas limitações humanas nos impedem de ir além daquilo que está em nossa capacidade de compreensão.

É inevitável, como temos observado, que as formas pelas quais são operadas as categorias do jogo sejam manifestas de maneira muito particular. Abordar a perspectiva temporal da narração e sua relação com o tempo diegético revela que a organização temporal é mantida nos videogames não apenas pela fala, mas numa relação que se estabelece junto ao recurso visual fornecido pela câmera.

Se pensarmos, por exemplo, no movimento de analepse que ocorre no início de *The Last Of Us* (Naughty Dog, 2013), veremos que os eventos retomados dificilmente são contados em diálogos. Ainda que haja movimentos ao passado que se estabeleçam por meio de diálogos entre as personagens, e, que voltem a dia no qual o surto tomou conta do universo diegético, perceberemos que detalhes do dia em questão e, portanto, que perspectivem diretamente os ocorridos com Joel, Sarah e Tommy não são contados com tanta fidelidade como é no que parece ser um sonho de Joel.

É interessante compreender que a percepção de uma “movimentação onírica” surge de forma sugestiva com relação a cena na qual Sarah se encontra morta nos braços de Joel que está junto à Tommy, a qual é encerrada com Joel acordando assustado, em sua cama, com um *time skip*⁴⁷ de vinte anos, quase como se fosse uma lembrança fantasma, resultante de uma experiência traumática que leva Joel a um luto melancólico até então não superado.

⁴⁷*Time skip* é um termo usado para se referir à movimentação em direção ao futuro, que ignora o tempo diegético levado em direção ao salto. Geralmente junto ao *time skip*, a obra traz movimentações analéptica, escolhe-se, portanto, quais eventos mais importantes devem ser contados, atribuindo uma relação do presente ao tempo passado.

Figura 12: Time skip: Pós-surto de Joel.



Fonte: Captura feita pelo autor em *The Last Of Us: Remake*, versão Playstation 5.

A câmera, neste caso, serve como principal movimentadora temporal, ela retrata um passado que nos métodos tradicionais da narrativa seria subjugado pela palavra escrita, mas que agora pode ser representado na captura de quadros.

A arte da narrativa passa a marcar sua temporalidade para além da estética verbal, concretizando-se, portanto, na captura imagética. Esta torna o tempo significativo por meio das relações entre as personagens e os espaços temporais por elas ocupados. Seja na movimentação anacrônica ou na simultaneidade, a principal marca da dinamicidade temporal, e, elemento autossustentável capaz de materializar as marcas temporais, reside no registro da câmera. Ela esvai o discurso verbalizado e integra a temporalidade ao discurso não verbalizado – não completamente, existem diversos casos em que o tempo é marcado por meio de uma verbalização, contudo, a proporção passa ser muito maior de maneira não verbalizada.

Consideramos que no caso do jogo narrativo o tempo da história é marcado pela dinamicidade oferecida pela *câmera*, que é “quem” ou “o que” gere o tempo do discurso. O tempo é essencialmente condicional para a gestão narrativa: um fato só pode vir a ser narrado por meio de sua inscrição em determinada cronologia, a trama organiza a temporalidade da fábula de maneira sistêmica, ajustando uma sequencialidade medida por tempo da ação interna. Quando atrelada ao jogo, a narrativa, não se faz diferente, neste sentido, é em essência posta em uma temporalidade para que possa vir a ser. O que há de diferente é a aplicação de recursos tecnológicos que permitem que o tempo se instaure de maneiras circunstancialmente distintas das empregadas em outras formas de acontecimento da narrativa.

Consideramos com vetor semântico da temporalidade o resultado da interação da categoria com o recurso primordial para a arte dos videogames, a captura imagética, ou seja, a relação que se estabelece entre tempo e câmera. De nossas inferências, o que ficou, em principal

aparência, é que são os recursos oferecidos pela câmera que, no ato de captura do quadro dotado de narratividade, oferecem as principais substâncias temporais do jogo. Se podemos mensurar as consagradas codificações genéticas do tempo do discurso – ordem, velocidade e frequência – nos videogames, é porque a câmera é capaz de gerir os efeitos que produzem circunstâncias adequadas para tal manifesto.

Outra consequência da temporalidade narrativa no contexto dos videogames, está no fato de que o tempo converge com o espaço, já que ambos são regidos pela simultaneamente câmera, ou seja, a captura da câmera não consegue desassociar o espaço do tempo ou o tempo do espaço, ambos são acorrentados pela câmera, e, naturalmente a experiência espacial acarreta numa experiência temporal do jogo. Alguns jogos exemplificam bem esta condição, o já mencionado *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) traz cândidos exemplos, já que o jogo é dependente da relação do tempo pelo qual o jogador deve se organizar e priorizar seus objetivos para cada dia passado no espaço diegético, sendo essa relação possível somente pela captura feita pela câmera e ação por parte do agente.

Isto é, o tempo é manifesto na constante ação visível e progressiva qual exige uma constante atualização de quadros instantâneos como elemento central para tornar inteligível a sucessão de fatos que a obra evoca ao agente.

2.2.5.2 *Signo Temporal*

É inevitável que as relações temporais, tanto na narrativa tradicional quanto nos jogos narrativos, estabeleçam signos capazes de suscitar múltiplas manifestações semióticas. A forma como o tempo é estruturado em uma narrativa determina o tipo de significação que ele pode produzir. Como afirmam Reis e Lopes (1988), o tempo narrativo pode ser elevado a uma instância simbólica, especialmente quando se associa a eventos da narrativa que o transcende enquanto mero marcador cronológico.

Em ambientes digitais esse processo se torna ainda mais complexo. A narrativa no contexto dos videogames não é diferente, sendo capaz de trabalhar com múltiplos significados temporais, sendo os aparatos tecnológicos constituintes da narrativa capazes de criar novas possibilidades de construção de sentido. Neste contexto, o tempo assume, para além de sua função de ordenação dos eventos, um papel imersivo e de participação ativa na significação e construção narrativa.

Assim, o tempo nos jogos narrativos não se limita a indicar datas, horários ou períodos: ele se converte em um componente que preside e organiza a forma como a narrativa

circunstancialmente ocorre, dialoga com estruturas simbólicas da obra, condiciona a experiência do jogador, e, amplia o campo de sentidos produzidos pela narrativa.

Zelda Majora's Mask (Nintendo EAD, 2000) é capaz de dar as proporções semânticas, pragmáticas e, portanto, semiológicas ao tempo narrativo nas circunstâncias das quais viemos discutindo até o momento. A narrativa gira em torno de uma dimensão diferente da qual estamos acostumados nas aventuras de Link, desta vez atravessamos de Hyrule para Termina, reino que possui a Clock Town, cidade central do reino. Somos levados por esse caminho entre os reinos pelo SkullKid – personagem que usa uma máscara dotada de poderes malignos que o controla, e, carrega o título do jogo a Majora's Mask –, isto porque em uma das errâncias de Link, ele é surpreendido e atacado por SkullKid, que rouba a Ocarina Do Tempo do herói.

Em busca de recuperar o objeto, Link, segue SkullKid. Após uma perseguição, e, em meio ao confronto, Link acaba amaldiçoado e se transforma em um Deku Scrub. Agora em forma de Deku Link, e, insistindo em recuperar o objeto, o herói continua a perseguir o pequeno ladrão. Durante o caminho, Link, chega em um local que parece ser um tipo de subsolo de uma cidade, ali encontra um vendedor de máscaras que promete livrá-lo de sua maldição caso o seja capaz de devolver a máscara amaldiçoada que também foi roubada por SkullKid, a Majora's Mask, impondo-lhe o prazo de setenta e duas horas, e, para tanto o ensina como chegar à cidade.

Finalmente, após sair do que seria os esgotos de Clock Town, Link se depara com duas situações impressionantes, a primeira é que a lua parece estar cada vez mais próxima da terra e a segunda é que ninguém se preocupa com nada além de um festival que ocorrerá em setenta e duas horas. Conforme conversa e ajuda os cidadãos da cidade, Link, percebe que todos foram amaldiçoados por SkullKid, e, portanto, ninguém percebe a situação e tenta impedi-lo.

Depois de muito esforço Link consegue encontrar SkullKid no alto da torre do relógio no centro da cidade, torre essa que só será aberta quando o festival tiver início, ao término de setenta e duas horas. Ao finalmente conseguir confrontar SkullKid, Link percebe que quem está controlando a lua em direção a terra é o próprio SkullKid, e que não conseguiria derrotá-lo naquele momento, mas ainda assim, investe forças em desequilibrar SkullKid e recuperar sua Ocarina, o que acaba dando certo.

Ao recuperar o objeto e diante do iminente impacto da lua com a terra, Link se lembra de uma canção há muito ensinada pela princesa Zelda, a canção do tempo, já que ela era capaz de avançar ou voltar no tempo, geralmente, de acordo com as necessidades para a solução de um perigo no qual o usuário da ocarina e conhecedor da canção está inserido. Nisto, Link é levado ao passado, em setenta e duas horas atrás, percebe que a situação de Termina é a mesma,

mas, contudo, agora Link está em posse de sua mágica ocarina, ao encontrar novamente o vendedor de máscaras, este vê que Link recuperou seu pertence, e, presume que ele confrontou SkullKid e conseguiu recuperar a Majora's mask, e, sem pensar o ensina a canção da cura, que permite Link remover a maldição que o transformou em Deku Scrub, transformando-a em uma máscara que agora o ajudará no decorrer das próximas repetidas setenta e duas horas em busca de salvar Termina, terra em que se encontra Clock Town.

Ainda que este seja apenas uma espécie de prologo da narrativa, o tempo na obra claramente se mostra com símbolo capaz de transpassar a tradicional característica marcadora de passagem dos dias, ele age significativamente sobre as possibilidades do herói em salvar ou não o universo, o tempo torna-se símbolo de esperança ou do iminente fim, torna-se princípio vital e instante da morte, o final do tempo não é exatamente o final da narrativa, a não ser que o agente se contente com o fim apocalíptico promovido por SkullKid. O herói é jogado repetidamente nas as mesmas setenta e duas horas para que encontre recursos suficientes para enfrentar SkullKid e dar clímax e desfecho ao decurso narrativo

A cada renovação do ciclo, há uma corrida não só contra o iminente impacto da lua, mas também, na busca de recursos que vão possibilitar Link a impedir o vilão. Diretamente relacionado com as possibilidades do que pode ser ou não feito a cada setenta e duas horas, o tempo, é o que redige por meio de erros e acertos de Link o futuro de Termina. Não atoa o último confronto entre Link e SkullKid, é exatamente no ponto em que de fato se inicia o jogo narrativo, na torre do relógio. Contrastando, como os ponteiros de um relógio, o começo do dia junto a postura inicial do herói, desqualificado para o combate, e, portanto, iniciando embaixo da torre do relógio, ao auge do dia, o elevando à máxima tensão, aos últimos minutos onde tudo acaba, ao mais alto possível em que a hora pode ser encontrada, marca da subida esforçada enfrentada pelo herói, juntamente, ao esforço contínuo e imparável dos ponteiros em marcar o tempo, no alto da torre do relógio.

O tempo, assim como nas demais narrativas que se preocupam em torna-lo simbólico, não é só um reagente que junto ao espaço permite que a ação ocorra, ele também é sinônimo de significado, sentido, semântico: todo o contexto para o desenvolvimento da narrativa gira em torno dele, são estas setenta e duas horas (cerca de 56 minutos em tempo humano), e, seu ciclo de recontagem e recomeço que permitem Link transitar entre pântanos, montanhas, oceanos e cânions recolhendo recursos mágicos que fortalecem e permitem o herói ir preparado ao seu confronto final.

Nessa perspectiva, o tempo não é apenas vivido pelo personagem, mas também moldado pela ação do agente. As mecânicas de atraso, repetição e reinício criam um tempo de “ensaios” narrativos, em que o fracasso e a tentativa sucessiva assumem papel estrutural na história. Assim, nos jogos narrativos a temporalidade opera como mediadora entre forma, agência e significado, e exige uma leitura semiótica que considere tanto o fluxo temporal quanto a distribuição das escolhas interativas.

3. Da difusão informacional narrativa

O ato de narrar mistura-se, naturalmente, a um desempenho informativo. As obras que têm suas formalidades adequadas à tipologia narrativa carregam um punhado de sentidos que, verbalizados ou não, são informativos. Em termos reducionistas, não é impossível afirmar que a narrativa surja, configurada por uma realidade própria, apenas para que possa transmitir informações.

A proliferação dessas informações ocorre em variados graus, “segundo um outro ponto de vista” (Genette, 1995, p. 160) fornecendo ao interator da obra mais ou menos detalhes, de forma indireta ou vice-versa. Também é fatídico que a narrativa seja apresentada de maneira filtrada por aquele que nos versa em seus acontecimentos. Como já teorizado por Genette (1995), tais elementos configuram a perspectiva e focalização que juntas a uma distância, modalizam a informação narrativa.

Para bem fundamentar a forma como a disseminação da informação foi enxergada neste trabalho, observemos os dois tensionamentos a seguir: no primeiro caso a acepção adotada para este trabalho considera que, em uma narrativa, uma voz conta aquilo que passa na ação diegética, detalha e pormenoriza – em maior ou menor grau, como veremos a seguir – os acontecimentos, narra a partir de uma perspectiva fundada na posição que ocupa na estória contada, faz com que a própria subjetividade se entrelace a imagem simbólica que surge do ato enunciativo – verbal ou não –; em outra mão é possível que as informações narrativas sejam introduzidas pela personagem em cena e não por intromissão de uma voz, neste caso a informação não é filtrada pela voz, apresenta-se e desenvolve-se diretamente a partir da fonte que apresenta os acontecimentos narrativos, isto é, são as próprias personagens que expõem a ação, de maneira a incutir suas perspectivas e subjetividades nas imagens que se formam no decorrer da cena.

A experiencição informativa da narrativa, fundamentalmente, instala uma distância entre objeto narrado e narração. À medida em que as distâncias entre objeto narrado e ato narrativo são dilatadas, naturalmente, as formas com a informação narrativa é experienciada toma padrões distintos. Outra noção fundamental é que o conceito não deve ser entendido apenas como uma forma física de se reduzir ou incrementar a distância entre narrador e objeto narrado, as circunstâncias que são impelidas à ausência ou a postura que o narrador adota são capazes de fundar múltiplos significados em uma obra. Isto é, a forma como os sentidos relacionados a aspectos morais, ideológicos, condições temporais, psíquicas, entre várias outras condições, são energizados pelo ponto de difusão informativa. Tensionemos um pouco mais,

por meio das três modalidades de distância apresentadas por Genette (1995), as noções que cerceiam tal a acepção adotada a título de esclarecer sua função semiótica na narrativa.

A primeira é por meio do “discurso narrativizado” no qual a voz que narra toma conta da construção simbólica da narrativa. Nesta modalidade, ao invés de ter-se uma reprodução do diálogo, temos uma descrição do que se suponha tê-lo sido, configurando deste modo “um discurso *“narrativizado”*, isto é, tratado como um acontecimento entre outros, e como tal assumido pelo próprio narrador” (Genette, 1995, p. 168, grifo do autor).

As condições exigidas pela postura do discurso “narrativizado”, naturalmente, fazem com que o ato enunciativo se aproxime em muito do que Platão chamou de “narrativa pura”. A característica que se sobressai nesta modalidade, é a de que o objeto narrado é filtrado por uma tentativa em abdicar da imposição de subjetividades durante o ato enunciativo, quase que sobre circunstâncias de um relatório objetivo, formando uma maior distância entre narração e objeto narrado. Sucessivamente, a empregabilidade do “discurso narrativizado” implica em uma redução da tradução emotiva⁴⁸ da narrativa como um todo, não só das personagens, mas de toda a imagem sígnica transparecida numa abdicação da pormenorização em virtude de uma “purificação narrativa”.

A segunda forma é a do “discurso transposto”. Neste, a voz do narrador ou age de maneira “pronunciativa”, na qual o ato de enunciação tem referência em uma ação física na diegese, ou “interior”, na qual o ato sugere uma ação mental, psíquica, também diegética, mas material somente nos pensamentos da personagem sobre qual tal discurso se sustenta. Nesta distância o diálogo entre personagens também ocorre, embora com menor frequência e/ou com finalidades de sustentar a enunciação da voz.

Uma interessante característica da maneira “discursiva transposta”, está no fato de que ela tende a fazer uma integralização da ação diegética ao discurso narrativo. É comum ao narrador que adota tal posição uma certa vertigem em relação à ação diegética, fazendo com que seu ato enunciativo seja dotado de exaustiva característica emotiva, o que por sua vez causa conturbação na veracidade e sentimento de fidelidade sobre aquilo que se diz do objeto narrado, já que o narrador “não se contenta com transpor as falas em proposições subordinadas, mas que as condena, as integra no seu próprio discurso, e, logo as interpreta no seu próprio estilo” (Genette, 1995, p. 170).

⁴⁸Opto pelo neologismo em função de traduzir uma percepção própria de que: a enunciação transfigurada, típica da arte narrativa, origina-se em emoções e motivações que articulam as possibilidades gravadas na narrativa.

Por fim, o “discurso relatado”. Desta distância o narrador cede espaço do ato enunciativo ao próprio personagem, qual traz materialidade à cena não por meio do relato, mas na (re)produção cênica por meio de sua ação no tempo e espaço diegético. Tal dinâmica permite a ausência da figura intermediadora do narrador, o que faz com que a personagem ocupe, portanto, posição primeira na produção enunciativa. Há uma notável emancipação da figura narrativa no ato enunciativo, o foco maior, e, em alguns casos – drama – unicamente, é no diálogo ou monólogo. Talvez o seu principal ponto de diferenciação resida no fato de que o ato enunciativo é expositivo e não descritivo. Esta seria a forma mais próxima entre objeto narrado e narração, se aproximando do conceito platônico de mimeses.

Tais concepções discorrem sobre como a informação narrativa é afetada pela posição escolhida/infligida ao narrador. Como de costume e ao que se dispôs analisar o presente trabalho, não pudemos ignorar a ocorrência da categoria narrativa e seu manifesto nos videogames.

3.1 Digressão: a câmera como narrador

Como observado anteriormente, a noção de distância narrativa se instala na relação entre objeto narrado e ato narrativo, cuja evidência é marcada pelo discurso narrativo e sua relação com a personagem, relação esta que permite a transmissão informacional narrativa. Ao transpormos esta lógica para os videogames, foi possível considerar que a distância se manifesta na relação entre personagem e câmera. Contudo, antes de expor tal relação, é inevitável que se estabeleça um conceito já recorrente na produção intelectual, porém não discutido até o momento: a câmera como narrador. Tal conceito foi crucial para a manutenção dos argumentos pertinentes ao capítulo, isto porque as dimensões esclarecidas nas análises que se seguirão contribuirão amplamente para o entendimento da postura e função ocupada pela câmera no jogo narrativo e sucessivamente a distância do jogo narrativo.

Ao articular a dimensão narrativa, diferentemente do que acontece no ato puramente mimético do drama como proposto por Platão, os videogames são orientados por uma instância caracterizada pela câmera. O que fora percebido é que esta age como ponto difusor da materialidade diegética – temporal e espacial – e estabelece dinâmicas de distanciamento entre objeto de narração e ato enunciativo.

Um olhar mais tradicionalista poderia entender que a câmera não seja mais do que o incidir da luz sobre o espaço de ação diegética, considerando-a como elemento incapaz de narrar uma sequência causal cronologicamente inscrita em um determinado espaço. Essa visão

se apoia, equivocadamente, na ideia de “discurso relatado” ao afirmar que a informação narrativa, assim como no tradicional caso mimético, é transmitida pelas personagens. Nesta lógica, os marcadores temporais seriam apontados unicamente pelas ações das personagens, cabendo a elas, por meio de atos enunciativos – verbais ou não verbais –, conduzir o público na (re)construção mental do espaço performativo. No entanto, a perspectiva adotada neste trabalho se afasta dessa abordagem. Aqui, a câmera é concebida não como uma presença neutra, mas como uma instância narrativa, dotada de função enunciativa, capaz de organizar e significar o espaço, tempo, relações interativas entre as personagens e diegese, entre outros aspectos que são trazidos à luz, cruciais à narrativa. Isto é, a convergência da narrativa com a tecnologia trouxe um novo modo de narrar que não pode ser negado em virtude de uma cristalização tradicionalista do acontecimento narrativo.

Trata-se de perceber na câmera a função de detalhar e expor de modo condicionado: aquilo que é visto e experienciado pelas personagens de uma narrativa; o tempo; o espaço; a materialidade diegética pertinente e constituinte dos signos de uma obra. O articulador tecnológico do discurso narrativo – verbal e não verbal – não se comporta em virtude secundária da ação dos personagens. Nestas condições a câmera toma função central no ato narrativo.

A forma de difusão narrativa negocia constantemente com o agente ao construir um ponto de vista híbrido fundado em sua direção autoral e poder de agência. O articulador estabelece distância entre personagem e espectador-agente, contribui para a regulação da experiência narrativa ao aproximar o jogador da diegese ou ao enfatizar a posição de observador do agente. Como veremos nas análises a seguir, a câmera não é ferramenta articulada por uma instância narrativa ou funcionária do “discurso relatado”.

Ao propor seu ato narrativo, a câmera – articuladora tecnológica discursiva –, se desprende da tradicional condição verbal, que outrora foi ocupada pelo narrador, para difundir as informações narrativas de modo essencialmente imagético-sonoro – suas características também passam a ser multissensoriais, mas abordaremos mais do conceito em outro momento do trabalho.

Para fundamentar melhor o conceito proposto, observemos a seguinte passagem acerca do narrador: “entidade fictícia a quem, no cenário da ficção, cabe a tarefa de enunciar o discurso” (Reis; Lopes, 1988, p. 61). De um modo geral, ao tomar para si o papel de enunciar o discurso a voz que narra materializa o universo diegético permitindo que seja possível pelo narratário decodificar elementos integrantes da narrativa como: personagens; ações;

temporalidade; espaço; sequência lógica; entre outros. Isto é, ao narrador é atribuída a função de orquestrar o testemunho atravessado pela postura e relação que ocupa em frente à narrativa.

Ao tensionarmos quem ou o que cumpre com este papel na narrativa dos videogames percebemos que a câmera é quem ou o que se ocupa dessas funções ao permitir interação diegética para o agente. Em resumo, é por meio dela que experienciamos uma sequência causal inscrita em determinada cronologia vivida pelas personagens que a narrativa buscar expor.

Uma noção que talvez sirva de argumento contrário à proposta levantada por este trabalho, ainda que já difundida nesta produção intelectual como não sendo a única forma de narrar, é considerar que apenas no discurso verbal a narrativa encontra sua realização, tendo-o como forma única de sustento aos parâmetros narrativos já apresentados. Contudo, observemos o quadro a seguir como fonte argumentativa do ideal que fora proposto para este trabalho.

Figura 13: Conte-me uma estória.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Stardew Valley*, versão computador.

A figura 13, ainda que seja um quadro isolado de uma narrativa já desenvolvida, não parece faltar com a enunciação de uma situação causal inscrita em uma temporalidade. Essa situação encontra sua realização não em uma verbalização discursiva, mas no discurso não verbalizado introjetado pela câmera – elemento cuja ausência ocasionaria a inexistência do objeto narrado.

O que notamos é que nos jogos narrativos o discurso não é fundamentalmente transmitido por palavras escritas ou por uma voz narrativa como nos modelos clássicos, mas por uma instância que se apropria do imagético-sonoro e assume a função de narrador: a câmera. As dinâmicas que introduzem a câmera como narrador surgem originalmente no cinema,

fazendo com que a articuladora tecnológica do discurso assumira papel narrativo por meio de técnicas entremeadas aos recursos visuais e sonoros que é capaz de evocar. Para articular o ato audiovisual opera recursos discursivos como: organização de planos; cortes; enquadramentos; movimentos, entre outros. Da mesma forma, nos videogames, a câmera não apenas registra a ação, mas a produz narrativamente ao selecionar o que o agente vê, de que ângulo vê, quando vê, porque vê, ou seja, fundamenta com sentidos, razões, funções de maneira formal o ato enunciativo.

Em nossas análises percebemos que o comportamento narrativo da câmera pode ser dividido em duas posturas: observadora e/ou participante. No primeiro caso seu comportamento é objetivo, geralmente nestas circunstâncias a câmera será submetida à uma postura designada pelo agente, o que torna o ato de coautoria já tão difundido nos games studies mais visível, no sentido de que o foco descritivo da câmera será orientado pelo agente. Já na participante a câmera tem comportamento subjetivo, ao descentralizar o papel coautoral e impelir com maior poder sua subjetividade. Neste caso os efeitos emersos da obra acontecem de modo mais proposto do que moldados pelo próprio agente. O tensionamento feito revelou que das funções mencionadas é possível notar que a câmera não é apenas um objeto secundário de transmissão narrativa, uma ferramenta usada por personagens ou voz. Isto é, ao possibilitar a movimentação livre pelo espaço diegético ou ao seguir de perto o avatar do agente, a câmera articula as funções de narrador e de focalizador, determinando não só o que se narra, mas como se percebe e se experiencia o mundo narrativo.

Marie-Laure Ryan (2001) traz uma contribuição decisiva ao discutir os chamados textos de “hipermedialidade”, nos quais o discurso é construído de modo multimodal, envolvendo imagem, som, texto e interatividade. Neste sentido a interatividade redefine a posição do leitor/agente que passa a ocorrer, simultaneamente, por meio de diversos canais receptores – sentidos humanos – e produtores – aparatos digitais-tecnológicos imbuídos na obra – da narrativa. Neste sentido, o papel da câmera torna-se o ponto de mediação entre o universo ficcional e a experiência do jogador, oferecendo não apenas uma janela para o mundo, mas também um canal para a ação e agência dramática.

Por fim, Henry Jenkins (2004) reforça a noção de que a narrativa nos jogos é muitas vezes espacializada: os ambientes contam histórias por meio de sua organização, objetos e atmosferas. A câmera, ao guiar o olhar do jogador por esses espaços, cumpre o papel narrativo de revelar, sugerir e articular os elementos diegéticos, ou seja, a figura 13 não só é narrativa da ação da personagem, mas narra uma condição temporal, um horário, os itens que esta

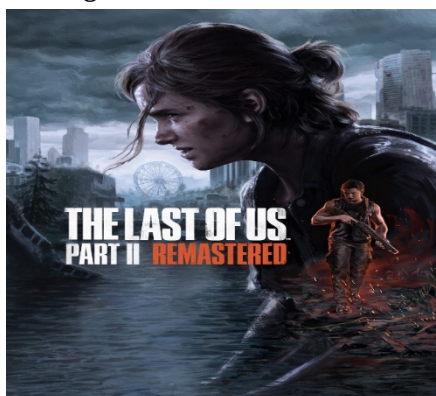
personagem carrega, parte da vida financeira, espaço, enfim, o ato narrativo dos videogames se encontra entremeado ao que a câmera possibilita ver. Assim, o ato de narrar não se realiza apenas em torno da ação das personagens, mas também no modo como o espaço é ideologicamente explorado.

Logo, compreendemos que a câmera nos videogames não é apenas uma ferramenta técnica, mas uma instância narrativa ativa. Ela assume as funções tradicionalmente atribuídas ao narrador literário – como a orquestração do discurso, do espaço, do tempo, do foco, entre outros – ao mesmo tempo em que desempenha novas funções vinculadas à interatividade e à experiência sensorial do agente. Trata-se, portanto, de uma figura que articula o discurso por meio da tecnologia digital: inaugura uma forma específica de contar histórias no campo da narrativa digital interativa.

Neste sentido, o ato enunciativo da câmera nos videogames manifesta-se em diferentes camadas interpretativas, revelando sua complexidade como instância narrativa. Primeiramente, sua atuação ocorre de forma pragmática, já que cada posicionamento ou movimento da câmera está vinculado a relações sociais e decisões narrativas internas ao mundo diegético. O discurso narrativo não apenas relata ações, mas institui uma “configuração” que dá sentido à experiência temporal vivida – o que, nos videogames, é intensificado pela agência e pela forma como a câmera organiza os eventos segundo intencionalidades dramáticas da obra.

Na dimensão pragmática, a câmera organiza o modo como o jogador presencia os acontecimentos, não apenas no sentido de mostrar, mas de posicionar subjetivamente o jogador dentro da narrativa. Um exemplo claro disso é *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Ao mudar a perspectiva de Ellie para Abby, o jogo desloca a câmera e, com ela, a empatia do jogador, reconfigurando totalmente a carga afetiva da narrativa. Isto é, o ato enunciativo dota de significado as situações sociais em que as personagens estão envolvidas, faz considerar o contexto geral das relações entre os sujeitos diegéticos o que promove uma leitura ativa e ética do conflito apresentado.

Figura 14: Contraste: Ellie x Abby

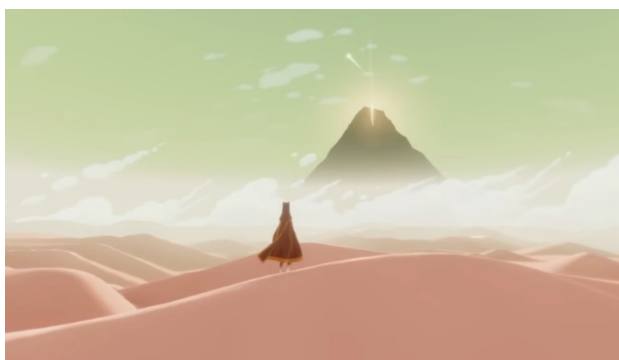


Fonte: Banner promocional encontrado na página oficial de vendas do jogo, https://store.steampowered.com/app/2531310/The_Last_of_Us_Parte_II_Remastered/

Em segundo lugar, a câmera opera de maneira semiótica, funcionando como sistema produtor e articulador de signos visuais, sonoros e espaciais. A partir da perspectiva triádica de Charles Sanders Peirce (1995), esses signos podem ser entendidos como ícones (formas visuais), índices (relações causais ou espaciais) e símbolos (elementos codificados como textos, ícones ou padrões recorrentes), compondo uma complexa rede de significações que guia a leitura do jogador.

Na perspectiva semiótica, a câmera não apenas mostra, mas organiza signos visuais e sonoros que estruturam a leitura da narrativa. Em *Journey* (Thatgamecompany, 2012), por exemplo, a câmera se afasta ou se aproxima automaticamente do personagem em momentos específicos. Essa manipulação não é neutra: quando a câmera se eleva em *plongée*, *contra-plongée*, traça o plano geral, inter cruzando a vastidão do deserto ou a imponente da montanha de modo contrastado com a personagem os signos da narrativa se elevam a uma experiência do sublime remetendo a temas como solidão, transcendência e espiritualidade, senso de dever, atravessamento cultural e histórico, entre outras. Esses gestos visuais são ícones e índices que comunicam significados sem palavras.

Figura 15: Contemple.



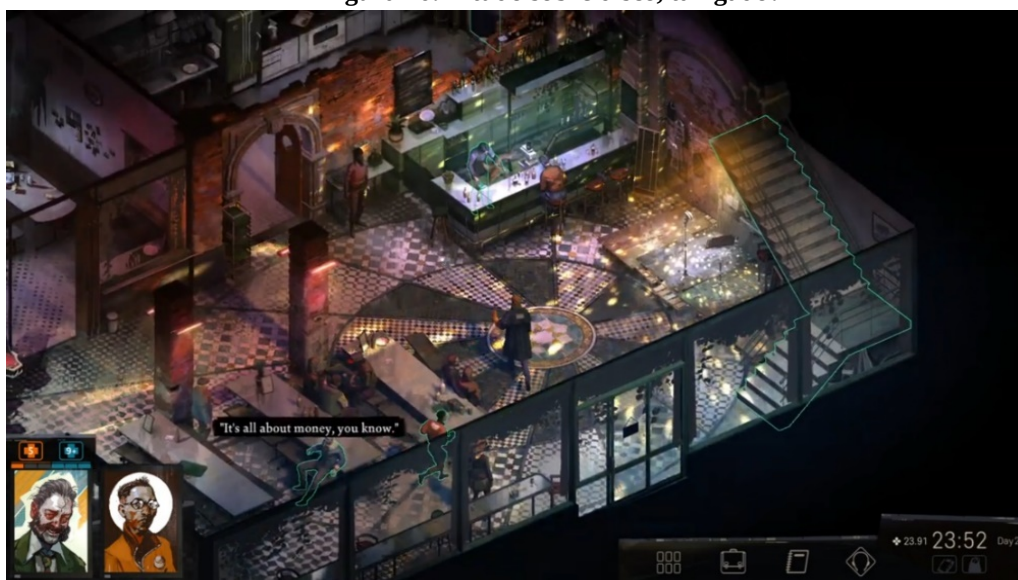
Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Journey*, versão *Playstation 5*.

Por fim, os aspectos semânticos da câmera surgem sobretudo quando ela incorpora elementos de linguagem verbal ou de sistemas simbólicos internos ao jogo – como inscrições, falas diegéticas, nomes, ou textos integrados à ambientação. É possível observar que na narrativa digital, a linguagem verbal muitas vezes se mistura à representação sensório-imagética, formando o que se pode chamar de “ambientes semióticos mistos” nos quais a

significação não depende de um único canal expressivo, portanto, dependentes de elementos semânticos múltiplos para a combinação e produção de múltiplos registros.

Mesmo que a câmera opere predominantemente no nível imagético-sonoro, ela também ativa a dimensão semântica da narrativa, especialmente quando integra linguagem verbal ou sistemas simbólicos de forma significativa. Em *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019), por exemplo, a câmera isométrica – a ideia desta posição da câmera é difundida mais à frente nesta produção intelectual – acompanha os deslocamentos do detetive, mas a força narrativa está em como ela posiciona o corpo e os espaços diante dos múltiplos textos: falas, pensamentos, ícones ideológicos, nomes de ruas, cartazes e inscrições. A câmera, nesse sentido, intermedia entre o verbal e o visual, projetando um universo simbólico altamente textualizado em que a enunciação se dá em múltiplas camadas de linguagem.

Figura 16: É tudo sobre disco, tá ligado?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Disco Elysium*, versão computador.

Dessa forma, a câmera deixa de ser uma simples ferramenta de visualização e torna-se uma instância enunciativa plena, capaz de estruturar a experiência narrativa do agente a partir de signos, ações e sentidos distribuídos ao longo da obra.

Consequentemente, como pudemos perceber as idiossincrasias da câmera se inscrevem em seu ato narrativo, já que para que os conceitos acima citados possam surgir eles dependem de elementos como a angulação, a perspectiva, filtro qual registra imagem – desde a paleta de cores, até mesmo na forma pela qual a imagem será materializada, mais ou menos cartoonizada, mais ou menos realística e assim por diante –, entre tantas outras formas.

Ao passo em que o conceito é desenvolvido teoricamente, mais evidente fica que a comunicação narrativa se constrói de maneira distinta no jogo narrativo. Troca-se a palavra que

narra, pelo quadro que narra. A câmera age como um enunciador capaz de emitir uma infinita diversidade de informações acerca da diegese que se dispõe a expor, enquanto, o agente toma conta da ação por meio da materialização de seu avatar e interage com a narrativa.

Outro argumento que ajuda a sustentar a noção da câmera como narrador é que o percurso metalinguístico – já que a entidade, câmera/narrador/luz, que administra o ato de contar a história é em última instância movimentado pelo autor –, mais propriamente metanarrativo, é tomado por uma entidade narrativa que o organiza internamente – com base nos recursos que possui, sendo assim é possível pressupor que algumas das condições de influência organizacional e transmissivas da narrativa têm base na ideia de que a entidade é atravessada por múltiplos processos que lhe garantem tal identidade.

Consideremos refletir acerca de três características, que ao serem atribuídas ao narrador são pertinentes às condições já descritas da entidade narrativa, aliás, escolhemos tais características com base em ponto ressaltados por Reis e Lopes (1988), evidentemente, há outras, mas para corroborar com o quadro que queremos formar acerca da câmera enquanto narradora, usaremos estas características citadas pelos autores, já que estes possuem demasiado peso nos estudos da narrativa, sendo elas: a) atitudes ideológicas, b) éticas e c) culturais (Reis; Lopes. 1988, p. 62).

Pensemos inicialmente acerca do aspecto a). Inevitavelmente a câmera é ideológica, a forma pela qual ela escolhe registrar a ação no espaço e tempo diegético é carregado em demasia de um porquê que é gerido no intuito de significar uma escolha por meio da abdicação de tantas outras. Por exemplo, talvez em uma fase larval dos videogames, não houvesse real escolha na forma gráfica assumida pela câmera, contudo, no contexto atual, escolher entre uma resolução pixelada⁴⁹ ou realística é uma escolha ideológica. Claramente, a posição adotada neste trabalho é entrincheirada na noção de que se é construída ideologicamente a escolha pela qual a imagem será renderizada⁵⁰ no intuito de criar signos, signos estes que se convertem em ideologias.

O verbete “ideologia” como abordado em qualquer dicionário: geralmente, se apresentará com uma organização fundamentada em ideias determinadas por um grupo social, caracterizada em interesses próprios, que refletem em conduta, pensamentos, preferências entre outros.

⁴⁹ A pixel art é um estilo de arte digital que cria imagens manipulando pixels individuais. Originou-se nos primórdios dos videogames devido às limitações de hardware.

⁵⁰ Termo brasileiro para ideia de qual forma final é assumida pela resolução gráfica de um determinado jogo.

Neste sentido, é inevitável que a escolha, por uma ou outra forma pela qual a câmera apresentará a diegese, seja ideológica, visto que optar por uma forma é abdicar das outras, sendo este “optar” implicado diretamente na experiência interativa do agente dramático.

Alguns dos exemplos mais claros dessa dimensão ideológica da câmera são manifestos em jogos narrativos nos quais o próprio agente pode decidir a distância entre a lente narrativa e os olhos da personagem como em *Red Dead Redemption II* (Rockstar, 2018) – mais à frente neste mesmo capítulo discutiremos como a “distância física” da câmera gera sentidos –, logo optar por uma ou outra nos parece ser uma forma de adesão ideológica. Outra representação ideológica da câmera está em decidir por qual filtro a câmera será orientada como no caso de *Ghost Of Tsushima* (Sucker Punch, 2020) em que é possível optar pela câmera com cores preta e branca no intuito de remontar a tradição do cinema *Kendô Bushido* japonês, consagrada por filmes como *Os Sete Samurais* (1954) e *Sanjuro* (1962) de Akira Kurosawa. Marcando, portanto, uma escolha ideológica possibilitada pela câmera e optada pelo agente.

Tais escolhas evidenciam que a câmera não é um instrumento neutro: ela constrói sentidos ao selecionar modos específicos de mostrar, orientar e significar a narrativa. Ao optar por uma forma de experienciar a informação narrativa – seja ela mais próxima ou não, com estéticas únicas ou introduzidas pelo agente, tornando o ato narrativo mais ou menos intimista – a câmera e o agente colaboram na produção de uma ideológica da obra, onde cada enquadramento comunica não apenas uma informação, mas uma posição simbólica diante do mundo narrativo.

Outro aspecto que pode ser tomado com fenômeno ideológico intermediado pela câmera, é projetado nas construções formadas diretamente pela diegese. Neste sentido, a ideologia reside nas construções de significado que surgem por meio da internamente na narrativa e narradas pela câmera que ao narrar salienta as relações de poder, comportamentos, crenças, valores, entre outros aspectos, que ao serem parte dos signos compositores de uma determinada obra, se inscrevem como fenômenos ideológicos da narrativa. Logo, a focalização da câmera é capaz de trazer à luz um conjunto de ideias ou uma visão de mundo socialmente construída na diegese narrativa, ou seja, formada dentro de um determinado contexto histórico, político e cultural, com o objetivo de legitimar certos valores, práticas ou relações de poder em uma sociedade.

O segundo aspecto levantado por Reis e Lopes (1988) como característica do narrador, lida com a capacidade da entidade em transmitir aspectos éticos por meio de seu ato enunciativo. Ao considerar que o processo de assujeitamento é condição da existência, e, que

ao Ser – ainda que Ser-ficcional – o processo de interpelação é o que constrói a identidade do sujeito, torna-se possível notar que as marcas deste processo são salientadas no conjunto ético adotado pelo próprio sujeito. Logo, é uma possibilidade considerar, naturalmente, que a voz do narrador será carregada de uma perspectiva ética intrincada ao seu ato enunciativo.

Ao olhar para uma definição do verbete “ética”, de um modo geral, as definições irão, em diversos dicionários, convergir no sentido de que a ética é uma reunião de normas e juízo de valor, organizados socialmente ou individualmente por meio dos quais o sujeito interage com o mundo ao seu redor.

Portanto, normalmente, o narrador expõe isto no ato enunciativo verbal, transmitindo juízo de valor em sua fala, entretanto, no jogo narrativo, a câmera o faz na exposição imagética-sonora. Ao assumir uma postura narrativa, a câmera, é ética ao escolher quais os atos da personagem passarão por seu filtro, quais falas, quais comportamentos terão destaques, ao favorecer ou não por meio de ângulo, definir paleta de cores que simbolicamente contrastam cena e/ou personagem, ao interagir dinamicamente com aspectos de profundidade, bem como com sons intradieéticos ou extradiegéticos, entre outros fatores.

Um exemplo eloquente do papel da câmera na construção de uma experiência ética ocorre em *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). No momento decisivo da narrativa, Joel é confrontado com um dilema moral: permitir que Ellie, com quem estabeleceu uma relação simbólica de pai e filha, seja sacrificada para possivelmente salvar a humanidade, ou intervir matando para preservar o vínculo pessoal e manter o *status quo* de sua relação. Essa escolha, contudo, não é oferecida ao jogador como uma decisão aberta, ao contrário, a câmera, em conjunção com a mecânica do jogo, obriga o agente a agir conforme a vontade de Joel. Ao posicionar-se de forma próxima, dramática e intensamente subjetiva, a câmera não apenas narra o ato, mas o enuncia como inevitável para Joel, intensificando os sentimentos de transgressões ou justificações éticas.

Dessa maneira, a sintaxe narrativa é organizada de modo a desafiar convenções éticas universais – como o valor de não matar – e tensionar as convicções do agente o impelindo a executar uma ação moralmente ambígua. O envolvimento emocional gerado por esse direcionamento não só compromete o agente com a narrativa, como também o obriga a refletir sobre os limites éticos de suas ações no jogo. Assim, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) evidencia como a câmera, ao atuar como narrador imagético-sonoro, participa ativamente da inscrição de valores éticos na experiência do jogo narrativo.

Por essência, ao lidar com aspectos de interação entre sujeitos, monstros, alienígenas, ou quaisquer espécies que seja, o jogo evoca aspectos éticos que se configuram por meio das condições de existência nas quais estes mesmos sujeitos estão inseridos.

É, portanto, inevitável que se manifeste uma dimensão ética na forma como a câmera participa da narrativa. A seleção do que é priorizado em cena – seja nas cut-scenes ou nas sequências controladas diretamente pelo agente – revela um posicionamento valorativo, pois a câmera não apenas mostra, mas interpreta e direciona o olhar sobre o mundo diegético. Nesse sentido, o gesto narrativo da câmera atua como um manifesto ético, inscrito tanto na escolha do enquadramento quanto na ênfase de determinadas interações, expressões ou ações das personagens.

Assim, o ato de narrar pela câmera não se restringe à exposição dos eventos, mas opera como mediação entre moral e ética: de um lado, revela os valores que movem a personagem (seus códigos morais); de outro, propõe ao jogador uma avaliação ética desses valores, ativando uma reflexão sobre as implicações das ações dentro da diegese. A câmera, portanto, não apenas registra, mas julga, tensiona e posiciona o olhar do jogador em relação àquilo que é vivido dentro do jogo narrativo.

No terceiro relevo característico da instância narrativa, destacamos o seu acontecimento cultural. Ao adotarmos a perspectiva bakhtiniana do ato discursivo, segundo a qual “todo enunciado é produzido por um sujeito histórico em um contexto social concreto” (Bakhtin, 1976), compreendemos que a voz narrativa é sempre atravessada por estas marcas culturais. Essa voz, mesmo na ficção, carrega de ideologias situadas em uma condição histórica organizada de modo social disseminando culturalmente valores empregados na diegese, isto é, uma vez que toda narrativa nasce de, e para, uma experiência humana era nunca será esvaída de uma manifestação cultural própria e/ou cristalizante de sua época. Assim, ainda que as tramas sejam fictícias, os mundos narrativos que elas constroem são impregnados por referências culturais que modulam a conduta das personagens, os cenários e os conflitos.

Seguindo o padrão anteriormente usado, uma definição breve e prática dicionarizada⁵¹ do verbete possui os seguintes aspectos: A “cultura” é um construto atrelado a um conjunto de estruturas sociais que caracterizam uma determinada sociedade por meio de seus aspectos

⁵¹ Mantivemos o padrão para as três características, pois uma análise profunda dos verbetes precisaria de um esforço e tempo do qual o trabalho não se dispõe e tem para discutir. O propósito de mencionar as características de modo dicionarizado é apenas para mostrar que, mesmo em um fragmento pequeno da ideia, é possível notar que ela participa da construção narrativa em um jogo e que esta participação só é possível por intermédio da câmera, a qual, por meio de seus modos operacionais, preenche a narrativa com os conceitos mencionados.

artísticos, científico e afins, podendo ser de forma “*macro*” como no caso da cultura brasileira, ou “*micro*” como o hip-hop no sul brasileiro.

Em convergência com a definição compreendemos que a câmera, em seu papel enunciativo, não falha em registrar toda a cultura diegética que se dispõe a expor. Isto porque, por meio dela, podemos experienciar a diversidade cultural no registro de quadros, que possibilita, por exemplo, compreender como uma determinada sociedade vive, como as interações se dão e porque acontecem de tal maneira.

Um exemplo eloquente dessa dimensão cultural da narrativa aparece em *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), especificamente na Vila dos Louva-a-Deus. Esse povoado é construído com base em um código cultural de honra e disciplina guerreira, no qual o combate não é mero embate físico, mas ritual de reconhecimento social. Narrativamente, essa marca cultural se manifesta na maneira como os habitantes interagem com o protagonista: se o jogador os enfrenta e os vence, passa a ser respeitado por eles que partir disso se recusam a atacá-lo. A câmera reforça essa dinâmica ao se posicionar com solenidade nos duelos, ampliando a aura cerimonial do combate. Assim, o jogo constrói uma diegese que comunica, valores culturais internos àquela sociedade ficcional, demonstrando que até mesmo mundos fantásticos são articulados por vozes culturais complexas.

Enfim, as possibilidades de registros culturais são infinitas, a bastar apenas naquilo que a câmera conta sobre a diegese que escolheu narrar. Isto é, cabe à câmera revelar as formas de interações culturais ao narrar. Talvez uma leitura mais conservadora alegue que os vínculos culturais sugeridos em um videogame estejam distantes de valores concretos da realidade. No entanto, tal posição se enfraquece diante do entendimento de que toda narrativa artística – justamente por ser dotada de sensibilidade poética – constitui-se como construção ficcional e formal. Como afirma Umberto Eco (1994), “a ficção é uma forma de verdade”, no sentido em que a linguagem literária e artística não representa o mundo de forma direta, mas o reorganiza em uma chave simbólica e interpretativa.

Negar aos videogames o estatuto de discurso cultural por sua natureza ficcional seria, portanto, ignorar o caráter constitutivo da ficção em toda forma de arte narrativa. Wolfgang Iser (1976) reforça esse pensamento ao afirmar que a ficção não deve ser entendida como oposição à realidade, mas como um processo que permite a reelaboração do real pela imaginação e pela linguagem, abrindo espaço para novos modos de experimentar o mundo.

Marie-Laure Ryan (2001), ao tratar da narrativa em mídias digitais, argumenta que os mundos ficcionais interativos não apenas reproduzem estruturas narrativas complexas – no

sentido de que há um princípio forma que organiza a narrativa –, mas também criam possibilidades singulares de imersão, agência e construção de sentido, articulando, assim, conteúdos culturais com experiências estéticas.

Portanto, toda manifestação narrativa, mesmo quando operando no plano do imaginário, veicula valores, tensões e estruturas simbólicas profundamente enraizadas em contextos históricos e sociais específicos. Negar esse potencial aos videogames seria negligenciar a função epistemológica e estética da ficção como mediadora da experiência humana.

Para encerrar esta parte argumentativa, note bem os quadros a seguir, extraídos do capítulo Um Novo Lar de *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018).

Figura 17: “Um novo lar para Kara”



Fonte: Captura de quadros feita pelo autor em *Detroit: Become Human*, versão Playstation 5.

Como já discutido, o ato narrativo faz com que valores ideológicos, culturais e éticos sejam intrincados à narrativa, todos estes juntos, ainda que circunstancialmente introduzidos de maneiras diferentes, constroem uma espécie de significado geral da obra. A construção de cada um dos valores acerca destes signos que a obra levanta ocorre por meio do que a câmera nos permite ver e reconhecer, interagir e observar no processo dinâmico e (co)composicional da narrativa. *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) traz clareza aos papéis que viemos fomentando como parte do processo narrativo da câmera.

Em termos de diegese da obra em discussão é possível notar com clareza o desempenho funcional para os conceitos ideológicos e éticos da narrativa exercidos pela câmera. O quadro à direita⁵² mostra um posicionamento tomado pela presidente eleita do Estados Unidos, o qual revela uma grande satisfação com a empresa Cyberlife, a qual é responsável pela criação e desenvolvimento dos andróides, atribuindo à empresa o aumento da

⁵² A seguir link com vídeo da cena em foco completa, uso-o com intuito de melhor contextualizar a cena e tornar o exemplo o mais claro possível: <https://youtu.be/7U1T5qjENJs>. O link anterior leva a um vídeo upado, como exemplo e para que fosse acessado sempre que necessário, no canal do autor, contudo, a fonte original e com melhor qualidade gráfica e áudio está no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=jTxSB4YkL0>.

economia americana. Destas afirmações uma série de divergências entre determinadas partes da população começam a surgir, isto porque a economia crescente é resultado da não necessidade de pagamento de uma mão de obra contínua à funcionários humanos, já que em tese o empresário pagaria apenas uma vez pelo androide que exerce a mesma função com maior custo benefício. Voltando à cena contextualizada, é possível afirmar que, ainda que seja uma dinâmica opcional, a forma como a câmera se comporta após a decisão do agente em interagir com o aparelho televisivo funciona como ponto difusor de ideologia e ética do mundo narrado. Isto é, ainda que de forma neutra apresente como as forças que compõem a conceituação dos termos em destaque no mundo narrado, ao registrar a interação de Kara, androide doméstico, com o dispositivo televisivo, a câmera não direciona centralidade ao televisor sem um objetivo. Certos valores ideológicos sobre os quais a população converge ou diverge de forma idealizada por aspectos políticos, econômicos, convenções sociais entre outros fatores que influenciam no posicionamento de todos envolvidos no campo diegético são relevados, ainda que minimamente por se tratar do início da narrativa, nesta cena.

O que fica é que a câmera contribui ativamente para o surgimento e amplificação de conflitos ao escolher enquadrar e destacar as observações do jornal acerca do discurso presidencial. Esse enquadramento não é neutro: ele carrega uma pragmática que revela dimensões políticas, sociais e econômicas, as quais só se tornam compreensíveis por estarem ancoradas no contexto histórico em que a narrativa está inserida. Assim, a câmera não apenas mostra as complexidades adotadas com o uso da tecnologia de inteligência artificial no contexto da narrativa, mas participa da construção atmosférica involucra na problemática abordada.

Ao destacar o posicionamento da presidente, a narrativa estabelece um eixo de tensão ética e ideológica: as cenas projetadas não funcionam apenas como conteúdo expositivo e de preenchimento espacial de baixo ou não significado – como uma mesa no centro de uma sala, apesar de possuir seu significado este é baixo ou de pouca relevância –, mas são fonte de um discurso performativo que interpela os personagens e o próprio jogador. Esse discurso, portanto, mobiliza comportamentos e posicionamentos narrativos a favor ou contra o poder instituído, e a câmera, ao dar visibilidade e centralidade a esse momento, transforma a fala presidencial em um ponto de articulação ético e ideológica da diegese.

Desse modo, a fala presidencial torna-se constitutiva de múltiplas condutas possíveis no jogo – e é por meio do olhar da câmera que esse processo se concretiza. Tal como apontado anteriormente, a câmera funciona aqui como instância narrativa ética e ideológica, pois não

apenas acompanha os acontecimentos, mas participa da construção de valores, práticas e relações de poder que refletem o imaginário social da obra.

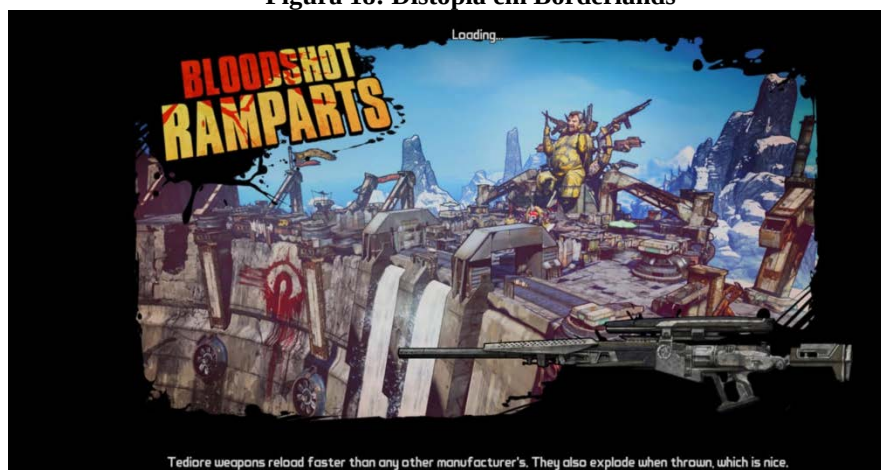
No quadro à esquerda, temos uma construção ética e ideológica da personagem Todd, representada visualmente pelos desenhos feitos por sua filha, Alice. A imagem revela com clareza que para Todd é natural subjugar aqueles que considera inferiores – neste caso, os andróides –, tornando possível pressupor que seus parâmetros éticos são moldados por uma cultura opressiva, na qual o domínio pela força é a base do comportamento.

A câmera revela que Kara precisa de reparos em decorrência da violência exercida por Todd, o que implica que, mesmo desprovido de empatia por ela, ele ainda a vê como um objeto funcional, necessário à manutenção de sua rotina. Ou seja, ela é valiosa apenas enquanto útil. Nesse contexto, a câmera não apenas registra a cena, mas enuncia os valores éticos do personagem, expondo sua total falta de alteridade em relação ao outro.

Todd ignora os sentimentos de sua filha em suas ações, revelando uma visão de mundo em que tudo e todos ao seu redor são reduzidos a objetos – sejam máquinas, sejam pessoas. Sua conduta mostra como as determinações simbólicas que estruturam sua subjetividade são construídas a partir da violência, da objetificação e do ódio. O recurso visual se torna, assim, uma ferramenta para inscrever na narrativa as contradições morais do sujeito e da sociedade que o constitui.

Por fim, observemos o quadro a seguir, extraído de *Borderlands 2* (GearBox, 2012).

Figura 18: Distopia em Borderlands



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Borderlands 2*, versão computador.

A sociedade distópica representada em *Borderlands 2*⁵³ (GearBox, 2012) é uma fusão híbrida entre os imaginários cyberpunk e steampunk⁵⁴ possuindo seus próprios traços culturais marcantes. Um dos elementos centrais dessa cultura é o culto às armas, como se observa na figura 18, que mostra uma estátua de Marcus – o principal comerciante de armamentos do planeta Pandora – posicionada em destaque em um dos mapas do jogo. Para os bandidos e saqueadores que habitam esse mundo, Marcus é mais do que um vendedor: ele é venerado como uma figura divina, um símbolo da sobrevivência e da ordem através da força.

Essa representação revela como, no universo de *Borderlands 2* (GearBox, 2012), o armamento não é apenas um instrumento de combate, mas um signo cultural e religioso. O culto às armas surge como resposta à lógica distópica de Pandora, onde a brutalidade e a autodefesa são necessidades cotidianas. A violência se torna, portanto, naturalizada e a posse de armas sacralizada – reflexo direto de um sistema social em que sobreviver exige transformar o conflito em norma.

3.1.1 Da distância da câmera

Por fim, agora que bem tensionado o argumento da câmera como instância narrativa, tratemos do conceito de distância aplicado aos videogames. Caso o caminho que tivesse sido optado para esta produção fosse considerado apenas na tripartição genetiana, acabaríamos identificando a narrativa do jogo com uma distância primordialmente “relatada”. Contudo, não podemos ignorar a sequência de argumentos fomentada até agora, e, categorizar o jogo narrativo como um “ato puramente mimético”.

Portanto, propomos a seguinte reflexão: é possível considerar que a relação estabelecida entre câmera narrativa e objeto narrado prioriza uma descrição profunda da cena, isto é, a câmera nunca falha ou deixa de pormenorizar qualquer dos elementos que estejam

⁵³ A seguir link com vídeo usado com intuito de melhor contextualizar o universo narrativo em foco e tornar o exemplo o mais claro possível: <https://youtu.be/OIGFk-POYVo>. O link anterior leva a um vídeo upado, como exemplo e para que fosse acessado sempre que necessário, no canal do autor, contudo, a fonte original e com melhor qualidade gráfica e áudio está no link a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=sXEVVOLwqPc>.

⁵⁴ Ambos os termos são usados para refletir sobre sociedades profundamente moldadas pelo uso da tecnologia. O termo steampunk se inspira em máquinas a vapor e se vale do imaginário do final do século XVIII e, sobretudo, do século XIX – roupas, máquinas, comportamentos, entre outros –, enquanto o cyberpunk projeta tecnologias futuristas — como inteligência artificial, viagens espaciais e realidade virtual — em cenários distópicos. Em ambos os casos, é essencial que a narrativa revele uma desigualdade social marcada pela relação entre humanidade e máquina, onde o avanço tecnológico resulta no enriquecimento de uma minoria detentora dos meios de produção, ao passo que grande parte da população é empurrada para a marginalização, sobrevivendo às custas de um “progresso” que não a inclui.

presentes em seu foco, trocando a palavra, que antes dava as posições de discurso transposto, narrativizado e relatado, pelo vídeo e ao discurso descrito.

A câmera cumpre com seu papel de relatar as circunstâncias sobre as quais a ação narrativa ocorre, entretanto, a movimentação da ação é conduzida pelas próprias personagens – o ato narrativo não se intromete no que as personagens fazem, fizeram ou irão fazer, mas sim os descreve e enfatiza sentidos descritos por meio de ângulos e recursos. Neste sentido, ao articular seu ato narrativo, a câmera baseia-se em relatar e enfatizar as ações das personagens.

Tomemos *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017) de exemplo, ao materializar *Hollow Nest* a câmera preenche as dimensões espaciais, sonoras, temporais, personagens por meio de uma descrição e favorecimento – intermediado por recursos audiovisuais e angulares – das complexidades dramáticas presentes na narrativa. Isto é, o ato descritivo também é construtor de sentido, exerce função sígnica nas relações desenvolvidas diegeticamente pelas personagens. Sem os conflitos gerados pela presença do Rei Pálido não teríamos ao menos a fábula, contudo, sem o posicionamento, paleta de cores, aspectos sonoros, entre outras funções adotadas pela câmera ao descrever a diegese a realização narrativa no contexto dos videogames não poderia ser o que é. A distância descritiva é, essencialmente, simbiótica, codependente, e fundamental para a realização da narrativa do jogo.

O que fica dito é que a distância na narrativa do jogo é fruto da ambígua relação de aproximação e desvanecer da câmera, da necessidade condicionada pela narrativa em fazer com que as personagens tomem conta da ação, mas sem que o papel da câmera em montar e organizar de diferentes formas a diegese seja apagado. Há, portanto, um favorecimento do diálogo das personagens e de suas próprias características – diferentemente do que acontece em narrativas tradicionais nas quais as características geralmente são apontadas pelo próprio narrador e desenvolvidas nas ações das personagens – no decurso da narrativa sem que se perca a condição descritiva da distância que provém da capacidade da instância narrativa em observar e pormenorizar as múltiplas operações que compõem a narrativa no contexto dos videogames.

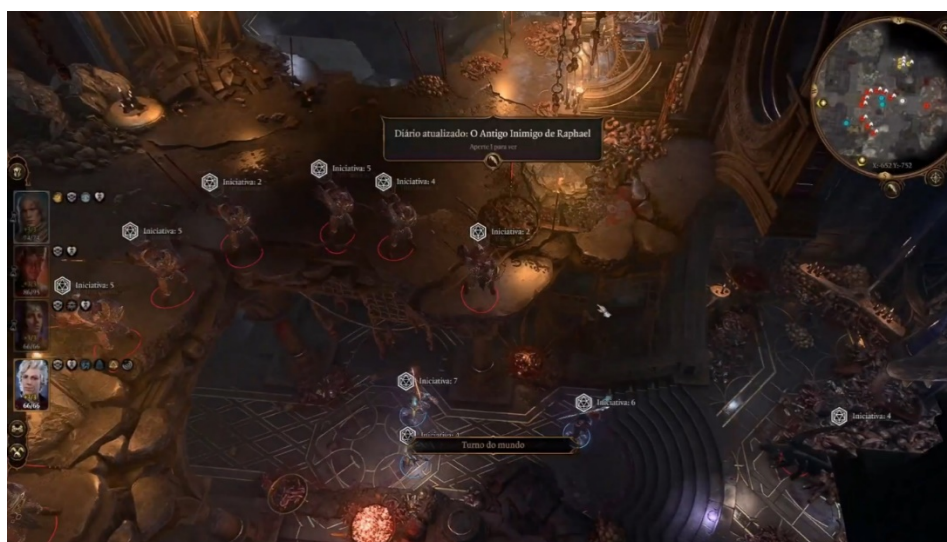
Por fim, outra dinâmica que altera a forma de experienciar a informação narrativa e que, portanto, podemos atrelar às condições de distância⁵⁵, é relacionada às posições físicas – damos a ideia de “físico” porque o conceito é baseado em uma distância espacial e angular

⁵⁵ Não se trata de uma outra versão de distância com a mesma função do discurso descrito, este é outro aspecto da distância, pouco se relaciona com o conceito anteriormente exposto. Talvez uma ideia de dicotomia se aplique aqui no sentido de que as próximas distâncias que serão discutidas servem para compreendermos uma relação física entre narrador e objeto narrado e algumas das implicações que isto traz, contudo, tais implicações são circunstancialmente diferentes da análise feita para o conceito de discurso descrito.

assumida pela câmera – específicas assumidas pela câmera. Consideraremos quatro distâncias marcadas na forma como a câmera se posiciona para enunciar o jogo:

No primeiro caso temos a câmera de visão isométrica. Sobre estas condições temos uma visão baseada em um formato cilíndrico ortogonal, na qual projeta figuras 3D sobre um ângulo que alterna entre trinta e cento e vinte graus. Tal postura faz com que uma, inevitável, dinâmica estratégica seja implementada no processo de interatividade do agente com a obra. Perceba, no quadro a seguir, extraído de *Baldur's Gate III* (Larian, 2024), a forma como a câmera se posiciona, prioriza uma percepção espacial omnidirecional – de todas as direções a partir da centralização na personagem –, isto possibilita que abordagens diferentes possam surgir de acordo com a estratégia adotada pelo jogador.

Figura 19: 10 x 4? Isto é injusto!



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Baldur's Gate 3*, versão computador.

Podemos notar na figura 19 que há diversas formas de abordagem para a situação, seja por cima, por baixo, enfim, as condições são inúmeras, a bastar apenas pela criatividade e disponibilidade de recursos que o agente possui. Neste sentido, a distância atua como um moderador estratégico que habilita uma série de possibilidades de interação diegética.

No segundo caso, podemos compilar duas possibilidades de distância física da câmera, a qual podemos chamar a primeira de “over the shoulder” – ou no português brasileiro, “acima dos ombros” – e a segunda de câmera em terceira pessoa. Consideramos ambas de igual modo, pois, as mudanças que envolvem o uso das possibilidades são mínimas para que necessariamente as consideremos como diferentes. Neste sentido, ambas as possibilidades lidam com uma espécie de priorização da relação personagem x espaço, no intuito de criar uma relação simbiótica entre as categorias. Ao serem tensionadas, as categorias fomentam uma

espécie de atmosfera registrada pelo olho que narra, por exemplo, não à toa que *It Takes Two* (Hazelight, 2021) é experienciado pela câmera em terceira pessoa.

Como uma das principais propostas da narrativa é explorar o espaço em função de mecânicas de jogo, a escolha por uma câmera que traz uma relação de proximidade entre espaço e personagem parece ser perfeita para criar unidades sógnicas interativas. Tal composição se mostra tão importante no contexto do jogo, a ponto de tornar o espaço não só local em que a narrativa tem seu desenvolvimento, mas também, parte dinâmica da progressão narrativa sob comando de agência. Isto é, o espaço não é apenas local de desenvolvimento da ação, mas portador de elementos integrados que participam ativamente da progressão narrativa.

Figura 20: Ta vendo aí?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *It Takes Two*, versão computador.

Já a câmera em primeira *pessoa*, busca uma dinâmica de proporcionar densidade no ato produzido pela personagem/agente. Nesta distância física a câmera materializa o agente na diegese, por meio do olhar direto da personagem. Tal possibilidade de experienciação narrativa lida com uma intensificação da agência, já que a dinâmica se dispõe em colocar na balança o peso das ações tomadas pelo agente.

Tomemos *Sons Of The Forest* (Endnight, 2024) como exemplo. A brutalidade e o horror presentes no jogo se intensificam na proximidade que se tem em relação aos inimigos no decorrer da narrativa. O agente é forçado a encarar face a face uma série de inimigos selvagens e demoníacos tomados por uma espécie de poder extraterrestre. A situação na qual o agente é posto pela câmera, estimula com maior intensidade os sentimentos provocados pelo videogame.

O efeito é uma intensificação do envolvimento afetivo, pois a *câmera* mobiliza a agência de forma corporal, associando a percepção espacial do agente à anatomia da personagem. Essa fusão contribui para uma humanização da personagem e provoca um

apagamento parcial da interface tecnológica, aproximando a experiência do jogador da vivência real e emocional.

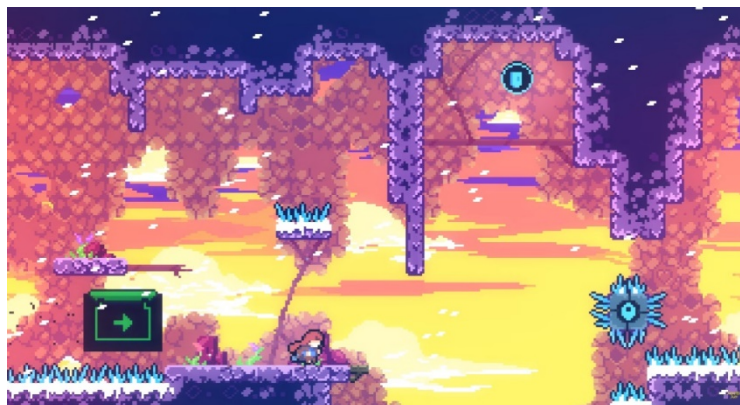
Figura 21: Tem algo ali!?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Sons Of The Forest*, versão computador.

Por fim temos a câmera em sua distância física 2D ou 2.5D, neste caso, apesar de termos uma proximidade com a câmera isométrica, anteriormente citada em efeito de sentido, o distanciamento se revela na forma como ela se dispõe. Naturalmente, como o próprio nome da câmera sugere, a dimensão espacial é experienciada em duas dimensões, para frente e para trás, para cima e para baixo, caso o tipo seja de 2.5 D as possibilidades direcionais continuam as mesmas, contudo, os objetos dispostos no espaço são de modo tridimensional. Nestas condições o jogo narrativo coloca o agente em uma posição em que cada movimento importa, um simples erro e é preciso retornar ao ponto de iniciação, neste sentido a distância física em foco se mostra um difusor estratégico, feito para que o agente possa montar a partir do que é visto uma rota que irá garantir o avanço do decurso narrativo.

Figura 22: Quanto mais você morre, mais você está aprendendo.



Fonte: Captura de quadro feita em *Celeste*, versão Playstation 5.

Finalmente, podemos concluir que esta última função da câmera é apenas uma dentre tantas outras. As capacidades que se revelam por meio da instância narrativa materializada nos videogames, como vimos, é capaz de levantar subjetividades – fomentar e construir sentidos, sentimentos, ideologias, entre outros – através do que escolhe revelar por meio de seu olho mecânico. A câmera em seu ato narrativo atravessa o verbalizado, oferece uma ampla dinâmica às possibilidades de apresentação da situação narrativa, (re)edifica as formas pelas quais se dão as relações entre narrador e as demais categorias. Contudo, ainda restam outros conceitos que devem ser destacados, vejamos um pouco mais estas idiossincrasias a título de desmistificá-las.

3.2 Câmera em perspectiva e focalização

Ao tomarmos perspectiva narrativa como outra forma pela qual há uma “regulação da informação, que procede da escolha (ou não) de um “*ponto de vista*” restritivo” (Genette, 1995, p. 187, grifo do autor), torna-se, portanto, plausível considerar que o conceito é fundamental para a construção identitária do narrador.

Contudo, como a própria passagem retirada do texto de Genette (1995) sugere, a perspectiva não é o ponto de vista, ainda que este seja precedente para a insurgência da perspectiva. Tensionemos, portanto, o conceito a título de esclarecê-lo

Entendemos a perspectiva como a forma pela qual a percepção da informação é baseada. Para que a percepção possa ser identificada é preciso recorrer à relação entre narrador e personagem, qual revelará, de acordo com Genette (1995) uma das seguintes formas⁵⁶: a) o narrador sabe mais do que a personagem sobre a qual aquele narra; b) o narrador sabe aquilo que a personagem sabe, como se a posição daquele fosse junta a deste; c) o narrador sabe menos do que a personagem sabe, este esconde seus planos, vontades, motivações e cabe àquele apenas relatar como uma espécie de acompanhante deste.

As sugestões operatórias pela qual a percepção se apresentará, formam o que podemos considerar como: quadro focal. Chamado de Focalização por Genette (1995), o sistema opera por meio da identificação comportamental da fonte de informação pela qual a narrativa é composta, isto porque “sempre que eventos são apresentados, isto ocorre por meio de um certo ponto vista”⁵⁷ (Bal, 2017, p. 132), portanto, devemos considerar que diversos fatores como

⁵⁶Não sendo impossível a alternância entre as formas em uma mesma narrativa, como já mencionado anteriormente neste trabalho, separamos e analisamos os sistemas operacionais de uma narrativa apenas para o desenvolvimento da crítica, a complexidade adotada por uma obra em sua totalidade pode ser muito maior do que o uso de apenas um destes sistemas.

⁵⁷Citação original de Mieke Bal: Whenever events are presented, it is from within a certain vision.

distância, conhecimentos, comportamento psicológico e como se dá o acesso – ou não acesso – às condições psíquicas das personagens são constituintes da posição sobre a qual o narrador focaliza determinada narrativa

Bal (2017), considera que a focalização ocorre na relação entre a visão e o que é visto, neste sentido a matéria da focalização surge por meio d“o ponto do qual os elementos são vistos”⁵⁸ (Bal, 2017, p. 135).

Genette (1995) propõe três tipos de focalização:

1. A primeira, chamada de focalização zero, acontece quando o narrador possui demasiado conhecimento acerca do tempo e espaço sobre o qual a diegese narrativa ocorre, ele domina passado, presente e futuro sendo capaz de acessar amplamente as subjetividades das personagens;
2. A segunda, chamada de focalização interna, acontece quando os conhecimentos do narrador são iguais aos das personagens, contudo, com a ausência de uma descrição dos pensamentos da personagem o que é traduzido em uma posição de sujeito gramatical de terceira pessoa. A forma operacional da focalização interna não traz um narrador com acesso às condições internas das personagens para descrevê-las. Seu potencial narrativo é fundado no fato de que a própria personagem é quem descreve as situações que sua percepção traz a luz. Não podemos deixar de considerar que ela ocorre em três maneira distintas fixa, variável ou múltipla, quando fixa é perspectivada por apenas uma personagem, variável sofre alterações da fonte de ponto focal, enquanto a múltipla traz alterações e múltiplas perspectivas de um mesmo evento;
3. A proposta de Genette (1995) aponta que a focalização externa ocorre por meio de uma relação na qual o narrador sabe menos do que as personagens dizem, não temos acesso de modo interno às razões, sentimentos ou qualquer subjetividade que motive a personagem em sua jornada.

Naturalmente, por meio das definições oferecidas, podemos considerar a focalização como uma regulação da informação diegética o qual é determinado por uma voz que consolida o conceito. É por meio da focalização que uma “*quantidade* de informação veiculada (eventos, personagens espaços etc.), atinge a sua *qualidade*, por traduzir certa posição afetiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação” (Reis; Lopes, 1988, p. 247 grifo dos autores).

⁵⁸ Citação original de Mieke Bal: is the point from which the elements are viewed.

É fundamental para a compreensão do conceito no contexto dos videogames a análise acerca do papel do agente e da câmera na estabilidade da focalização. À vista disso, pensemos nas três condições de articulação de focalização e as formas que estas são operadas pelo videogame.

Arjoranta (2017) considera que jogos nos quais é possível performar uma agência de estratégia em tempo real (RTS), é possível a identificação de uma focalização pautada no conceito zero. Neste sentido, consideramos que jogos de estratégia em tempo real possam evocar a condição de focalização zero, entretanto, não pelo fato do agente pode ter conhecimento de todo o mapa ao desmistificar a névoa de batalha – conceito que originalmente tem o nome de “*fog*”, normalmente, envolve a ideia de ter partes do mapa às quais não se tem tropas aliadas e, portanto, torna-se impossível enxergar o que acontece neste local, conceito muito importante para jogos de RTS –, ou ao enviar tropas para que possam iluminar tais áreas, mas na possibilidade oferecida, ao agente, pela câmera, em agir sobre qualquer domínio nos quais suas tropas estão. Observemos a figura 23.

Figura 23: Consigo ver e administrar tudo.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Age of Empires II*, versão computador.

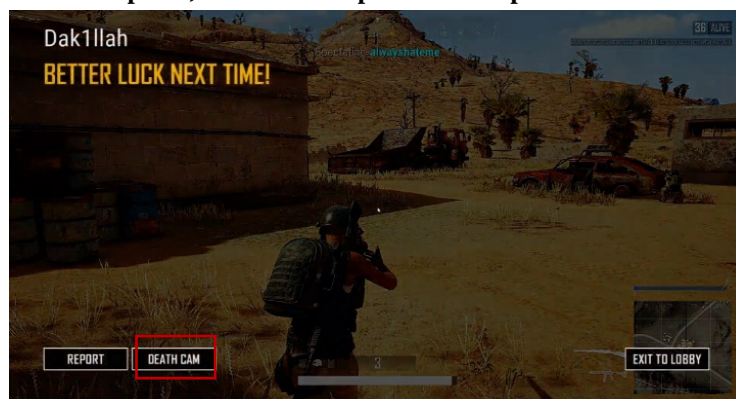
Age of Empires II (World's Edge, 2019) traz como proposta a guerra entre impérios, para o início de cada partida o agente deve escolher uma civilização específica, o objetivo é evoluir ao máximo esta civilização e derrotar civilizações inimigas que estejam na mesma partida. Em um determinado momento, após evoluir a civilização escolhida, torna-se possível aprender uma técnica chamada “*Research Spies*” o que revela todas as posições inimigas e permite uma estratégia mais adequada para subjugar-los. O que queremos evidenciar é que o papel onisciente não é atribuído ao poder ou não usar uma técnica de “*Research Spies*”, mas

no fato de poder controlar toda uma sociedade e definir se este recurso é pertinente ou não, em escolher quais tropas farão trabalhos rurais ou militares, o quanto será investido em pesquisas que forneçam armamentos novos, qualidade e etc., e, assim, por meio da descrição da câmera e do agir do agente é que se forma a focalização zero no contexto dos videogames.

Logo, uma relação de maior conhecimento acerca do passado, aquilo que as tropas eram, do presente, aquilo que as tropas são, e do futuro, aquilo que as tropas serão, se estabelece na relação entre agente – personagens – câmera.

Outra forma pela qual identificamos a presença da focalização zero no jogo acontece por meio da mecânica conhecida por câmera da morte – originalmente conhecida pelo termo inglês “*death cam*” –, normalmente, presente em jogos competitivos, como *Players Unknown Battleground* (PUBG) (Krafton, 2017), jogo em que somos colocados em um campo de batalha, a fim de eliminar nossos adversários até que reste apenas o vencedor. O papel “zero” da death cam, como o nome propriamente nos sugere, começa no momento em que a personagem sobre qual o agente desempenha sua performance morre, já que é neste momento em que se tem acesso à ferramenta que permite a observação da própria morte, revelando circunstâncias como “qual foi o agente que lhe matou”, “com qual arma”, “como ele fez isto”, entre outros. Neste sentido, o poder instituído à câmera pela condição de focalização zero está a partir de um acesso integral ao tempo-espaço passado, presente, futuro, por fim, após o *agente* se decidir por satisfeito em observar inúmeras vezes sua própria morte, a câmera da morte nos possibilita acessar câmera de qualquer outro player dentro da mesma partida que você está, assim, sem o poder de agência mas com acesso integral à todos os acontecimentos da partida você pode acompanhar os jogadores de um campo de visão de fora do deles, prevenindo possíveis encontros e situações. Isto é, a death cam nos proporciona o poder de onisciência.

Figura 24: Posso ver o passo, entender completamente o presente e dimensionar o futuro



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *PUBG*, versão computador.

Antes de cingirmos olhar às outras categorias de focalização, é importante compreendermos que, os exemplos que trouxemos para representação performática da

focalização zero, são pautados em jogos de baixa incidência narrativa, ou seja, possuem uma narrativa central que embasa o jogo, no caso de *Age of Empires* (Forgotten Empires, 2019) a luta entre povos de diferentes culturas e etnias pela conquista territorial, e no caso de *PUBG* a luta de mercenários em uma terra desolada por ataques nucleares em busca da sobrevivência, mas isto é pouco desenvolvido, bem como pouco relevante para o jogo como um todo. Neste sentido, consideramos que os jogos de *focalização zero* em suma maioria possuam uma espécie de “narrativa performática” que é contada a cada começo de batalha que, consecutivamente, conta uma nova história com novos personagens que não possui relação com a anterior. Ainda que o fim seja o mesmo em ambos os jogos, a inevitável vitória e soberania de um dos agentes envolvidos, as formas que levarão ao pódio são diferentes, e, portanto, contam uma nova narrativa a cada recomeço de partida.

A focalização externa talvez seja o tipo mais recorrente da narrativa do jogo, isto porque, como observado anteriormente, ao ser atrelada à estas condições, a instância narrativa é detentora de menor conhecimento do que a própria personagem sobre qual o ato enunciativo configura e desenvolve a narrativa, padrão este o de maior incidência na narrativa do jogo. Por exemplo, em *Batman Arkham Knight* (Rocksteady, 2015), nos só tomamos conhecimento dos recursos que o protagonista possui no decurso narrativo, quando estes se fazem necessário para um avanço, ou seja, é possível notar que conforme a narrativa se desenvolve o protagonista traz informações que tinha conhecimento, mas que não haviam sido reveladas até o momento. A figura a seguir, de número 22, ilustra uma situação inicial e de bom exemplo para sustentar nosso argumento, isto porque está é a primeira aparição do Bat-móvel, veículo usado pelo homem-morcego, só ocorre após um chamado remoto feito pelo herói em um momento de necessidade de locomoção. Perceba a personagem tinha ciência de que poderia usar o veículo assim que necessário, já a câmera e sucessivamente o agente não a tinham.

Figura 25: B-Man e seu B-móvel



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Batman: Arkham Knight*, versão computador.

Tal focalização se manifesta nos jogos quais proporcionam um sentimento de que as ações são tomadas por uma personagem sobre qual desempenhamos uma performance e não uma materialização direta do agente, levando a considerar a ação em terceira pessoa: “ele viu”, “ele pegou”, “ele fez”. Jogos como os da franquia *God Of War* (Santa Monica, 2005) exemplificam bem a situação, já que durante as narrativas os atos são tomados por Kratos, as sanções são recebidas por Kratos que sempre se coloca como aquele quem fez, quem viu e etc., dando a sensação de que a personagem tem motivações e movimentações próprias, e, não de ser controlado por um agente.

Isto é, temos um peso desproporcional na balança informativa, cujo relação coloca personagem – geralmente proposta, em alguns casos pré-proposta – com maior conhecimento que a câmera e agente. Neste sentido, o conceito da focalização se aplica de forma multissemiótica sendo igualmente nutrido pelas categorias de agência, personagem e câmera.

Por fim, a focalização interna ocorre nos jogos em que geralmente temos uma personagem moldada, isto porque neste tipo de focalização a informação narrativa acontece de igual modo à quantidade de informação que a própria personagem possui. Como exposto no primeiro capítulo, a personagem moldada é construída com parâmetros no que o agente tem de opção para esta personagem e como aplica estes parâmetros, neste sentido, a personagem torna-se um meio de materialização do agente na diegese.

Neste sentido, é possível experienciar a narrativa de um modo mais direto nos videogames, em contraposição da focalização externa, nestas condições a ação é tomada em primeira pessoa: “eu vi”, “eu peguei”, “eu fiz”, são circunstâncias que se inscrevem no decurso narrativo. É exatamente neste ponto em que reside o conceito de focalização interna presente nos videogames, isto porque, as condições aplicadas na relação que se estabelece entre personagem e agente tornam a experiência informativa com base naquilo que o agente tem de conhecimento. Assim como nas outras formas de realização do foco, é necessário compreender que o conceito exige um exercício da câmera com personagem e agente.

A experiência apresentada em *Baldur's Gate 3* é capaz de ilustrar bem a focalização interna. A criação de personagem personalizada permite que o agente não só defina suas preferências para a performance em batalha, mas o permite adotar um histórico que lhe proporcionará determinadas perícias cuja influência será visível na interação com a diegese.

Figura 26: Este... sou eu?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Baldur's Gate 3*, versão computador.

Intermediadas por estas condições as informações narrativas são projetadas por meio da orientação temos chamado de “agência direta”, sendo que esta circunstância implica diretamente na proporção de conhecimentos que se é possível ter acerca da diegese os condicionando a ser de igual modo ao agente e seu avatar, cujo aquele é materializado neste pelo ato de captura e descrição da câmera.

Sendo assim, em uma rápida comparação é possível notar que diferentemente dos métodos tradicionais a percepção da informação não ocorre apenas fundada em uma fonte sobre a qual toda a informação narrativa é difundida.

Isto porque a principal mudança que ocorre na categoria da narrativa nos videogames é que, os pesos promotores do surgimento da focalização são igualmente divididos entre a relação que câmera, agente e personagem possuem umas com as outras. Sem a *câmera* a personagem não pode ser manifesta, e, sem a interação do agente com o *tipo de personagem* não se é possível dimensionar de modo concreto qual focalização temos na narrativa.

Neste sentido, a focalização muda de acordo com a forma como se é possível experienciar a interação com a obra que é registrada pela câmera. A partir das interações da tríade câmera x agente x personagem é que emerge a focalização nos videogames, sendo tal interação principal elemento para o último conceito que será avaliado acerca do narrador e seu manifesto nos videogames: a voz. Ou como temos chamado sua ocorrência nos videogames: a visão.

3.2.1 Da voz à visão

Fruto da concretude enunciativa produzida por uma instância narrativa a voz é o canal pelo qual a narrativa é contada. As características e trejeitos atribuídos a esta categoria a preenchem, já que questões como as que cerceiam o processo enunciativo e o ato concreto de enunciação são consideradas na identificação da voz. Isto é, questões que busquem identificar aquilo que respeita “à maneira como se encontra implicada na narrativa a narração” (Genette, apud Reis; Lopes, 1988, p. 141) são fundamentais para a caracterização da categoria.

A presença, observável por meio do enunciado narrativo, revela não só a estória contada – o que ou quem –, mas, também, carrega marcas das idiossincrasias – posicionamentos idealizados, subjetivos, estimulados por um referencial pragmático, entre outras particularidades que criam uma espécie de vínculo entre narração e objetado narrado, ainda que este vínculo seja fundado em uma distância fundada apenas no relato objetivo da estória contada – no comportamento da voz.

Em acordo com Reis e Lopes (1988) consideramos três fundamentais princípios para a caracterização da voz: temporalidade “em que decorre a narração, relativamente àquele em que ocorre a história” (Reis; Lopes, 1988, p. 141), nível de narração “em que se situam os intervenientes no processo narrativo e aquilo sobre o que este versa” (Reis; Lopes, 1988, p.141) e a “pessoa responsável pela narração” (Reis; Lopes, 1988, p. 141). Neste sentido, inevitavelmente as mudanças sofridas por estas categorias, já discutidas neste trabalho, afetam na realização da categoria da voz.

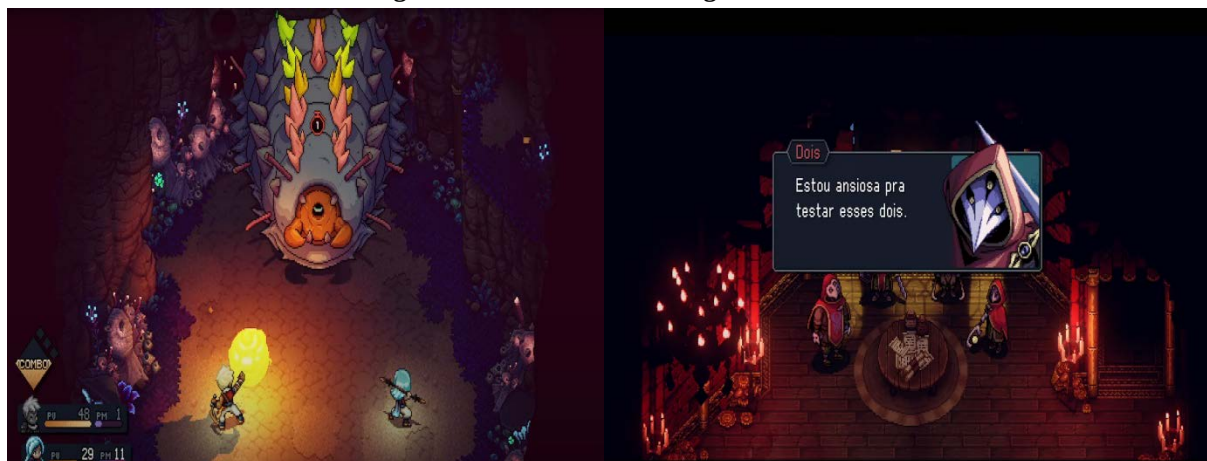
Uma das principais mudanças que percebemos na elaboração deste trabalho é que aparentemente a categoria espacial entra em segundo plano na narrativa literária. Contudo, ao considerarmos as mutações da narrativa intermediadas pela tecnologia, torna-se notável que uma narrativa sem espacialidade detalhada é uma possibilidade nula para estes tipos de narrativa. Basta pensar que a agência – fenômeno intrincado à narrativa no contexto dos videogames e que será difundido no próximo capítulo desta produção – sobre uma determinada obra exigirá uma espacialidade – ainda que seja um espaço vazio, um espaço branco, “vácuo”, perceba, a ausência dessa espacialidade, o vácuo, inviabilizaria qualquer agenciamento da narrativa, nestes termos não teríamos a narrativa no contexto do videogames, até seria possível que houvesse uma narrativa, mas não atrelada a um videogame.

Se antes poderíamos falar “que as determinações temporais da instância narrativa sejam manifestamente mais importantes que as suas determinações espaciais” (Genette, 1995, p. 215), na atual conjuntura torna-se impossível a sobrepujança de uma pela outra. Isto porque, como vimos nos capítulos anteriores, o manifesto da instância narrativa no contexto dos

videogames é diferente dos modelos clássicos. Podemos falar nestas condições em uma troca, da voz pela visão.

Em alguns casos a capacidade representativa da voz, elemento crucial à focalização, é tida como avessa ou pouco utilizada na narrativa do jogo, tais análises abordam os videogames sobre as medidas do que a categoria era para literatura, e, deste modo, ignoram a capacidade descritiva da câmera como viemos fomentando até este ponto do trabalho. Isto é, se a “voz tem que ver com um processo e com as circunstâncias em que ele se desenrola” (Reis; Lopes, 1988, p. 141, grifos dos autores), sendo este processo o da enunciação e como já observado a câmera não falha em cumprir com este ato enunciativo. Portanto, a visão ao representar em seu ato enunciativo marcas que sejam referenciadas em ordem temporal, material, ideológica, entre outras, age de igual modo à capacidade da voz, embora suas condições de enunciação sejam estabelecidas na descrição imagem-sonora. Tensionemos o quadro a seguir a título de esclarecer o que é a visão e como ela assume o papel da voz:

Figura 27: Zale e Valere vs Agentes do Flashmancer.



Fonte: Captura feita pelo autor em *Sea Of Stars* versão Playstation5.

No caso em foco, temos um exímio exemplo do que considerariamos a voz da narrativa no contexto dos videogames, ou seja, a visão, observemos. Tomemos nota das imagens para compreendermos melhor o exemplo: o jogo *Sea Of Stars* (Sabotage Studio, 2023) traz a narrativa de dois irmãos, Zale e Valere, que fazem parte de um antigo grupo, porém em decadência, conhecido como “Guerreiros do Solstício”, estes são conhecidos por controlarem a magia do Eclipse, sendo a manipulação dessa magia a única forma de destruir o que são conhecidos na série por “Residentes”, monstros de uma outra dimensão criados por um alquimista divino chamado Aephurul ou Flashmancer. Deste modo o objetivo dos jovens é o de enfrentar e destruir Aephurul, que pretende consumir todas as múltiplas realidades existentes com base no fracasso dos dois últimos guerreiros do solstício. No início da jornada, enquanto os guerreiros enfrentam seu primeiro grande desafio temos uma cena que ocorre supostamente

em concomitância aos enfrentamentos dos jovens guerreiros, é neste momento em que somos apresentados aos Agentes de Flashmancer (Um, Dois, Três e Quatro) cuja primeira aparição revela que há um plano sendo articulado, e, que tudo segue as previsões que direcionam à concretização deste plano.

O que interessa para as discussões intelectuais deste trabalho é que, naturalmente, o tempo e espaço apresentados pela trama narrativa sugere a sucessão de cenas formando uma linha temporal que vai do ponto $A \rightarrow B$ – ainda que as questões da ordem e as anacrônicas que a envolvem sejam mais complexas que isto, usemos este exemplo para facilitar o entendimento –, contudo, o ato enunciativo da câmera faz com que seja possível perceber que as cenas ocorrem com simultaneidade, não que isto não seja possível na literatura por meio da introdução de textos como “naquele mesmo momento” “enquanto acontecia aquilo” entre outras formas que possam evocar a ideia, contudo, a câmera possibilita que isso seja percebido de modo síncrono. Isto é, a ação simultânea é percebida sem que seja preciso uma manipulação anacrônica do tempo intermediada pela palavra, formando, por exemplo, um efeito que possibilita a cena A e A², seguindo o seguinte esquema: $A \leftrightarrow A^2$. O resultado da dinâmica empregada pela visão da câmera dá a sensação de fluidez à narrativa, a isentando de um sentimento de pausa da ação em um núcleo em detrimento do outro.

De modo geral, jogos de massive multiplayer online (MMO) – *Ragnarok* (Gravity Corp. 2000), *World of Warcraft* (Blizzard, 2005), ou de jogadores cooperativo limitados – *Terraria* (Re-logic, 2011), *Split Fiction* (Hazelight, 2025) –, podem facilitar muito o conceito de visão, isto porque nestes jogos teremos dois ou mais agentes agindo simultaneamente sobre uma mesma diegese. Não é preciso uma pausa do que acontece na narrativa para que a trama desenlace a progressão. O contar ocorre simultaneamente dentro do mesmo universo: a narrativa sobre quem derrotou quem, de qual modo, ou como algo foi descoberto, quando e por quem são questões que não precisam de uma pausa temporal em virtude de esclarecer, por meio de retomada, aquilo que aconteceu.

Por fim, nestes termos, a visão diegética é condicionada à uma “quantidade de informação veiculada (eventos, personagens espaços etc.) (Reis; Lopes, 1988, p. 247 grifo dos autores) e uma “qualidade, por traduzir certa posição afetiva, ideológica, moral e ética em relação a essa informação” (Reis; Lopes, 1988, p. 247 grifo dos autores). Logo, é possível reconhecer o papel fundado em condições de instância narrativa da câmera. O que fica da análise é que, embora a narrativa ainda possua suas formas estruturares, estas são

circunstancialmente modificadas pela tecnologia, fazendo com que estas formas se apropriem das condições oferecidas para que possam tornar a narrativa inteligível.

4. Alquimia Narrativa: Das Idiosincrasias Do Jogo

Como já percebemos nas discussões até o momento, desde modelos de visualização tridimensional e interativos a condições específicas para a narração, a narrativa tem suas categorias (re)inventadas, (re)organizadas e (re)significadas no contexto dos videogames. Neste sentido, gostaríamos de tratar de algumas últimas particularidades deste modo de narrar.

A primeira diligência do capítulo é fundada com intenção de identificar e teorizar o modo pelo qual a granularidade se estabelece nos videogames. Sendo assim, tomemos nota das dimensões atribuídas ao conceito. Como define Bundgaard (2010, p. 26) “granularidade e densidade capturam a finesa/grosseria de uma descrição e a riqueza dos elementos mencionados nela”⁵⁹. Trata-se de um nível de detalhamento capaz de organizar as formas de funcionamento de um determinado objeto e/ou situação em uma diegese. Há na granularidade níveis variacionais que em acordo com as perspectivas de Bundgaard (2010) devem ser consideradas das seguintes formas:

1. No primeiro nível a granularidade apresenta as formas como o protagonista interage com o mundo – apesar de Bundgaard (2010) ter pensado apenas na perspectiva do protagonista como forma de atualização da granularidade, não seria impossível pensar na atualização com base em outras personagens, tanto neste quanto nos outros dois níveis que veremos – “no sentido de exibir as experiências do protagonista”⁶⁰ (2010, p. 12);
2. No segundo nível devemos considerar como tais experiências afetam a relação do protagonista com o mundo, já que neste nível se inscreve “a importância que o protagonista atribui às suas experiências”⁶¹ (2010, p. 12);
3. Por fim, este nível de granularidade irá lidar com questões de percepção interna da realidade pelo protagonista “de um modo mais geral irá exibir a vida interna, mais pessoal do indivíduo ficcional”⁶² (2010, p. 12).

É possível notar que os níveis de granularidade adotados por uma narrativa não apenas tornam mais ornamentado em detalhes o mundo diegético – seja ao leitor ou jogador –, mas também adicionam profundidade às personagens integradas neste mundo, complexificam, de

⁵⁹ Citação do texto original de Bundgaard: Granularity and density capture the fineness/coarseness of a description and its richness with respect to elements mentioned within it.

⁶⁰ Citação do texto original de Bundgaard: firstly, in the sense of displaying the protagonist’s experiences.

⁶¹ Citação do texto original de Bundgaard: the importance the protagonist assigns to his experiences.

⁶² Citação do texto original de Bundgaard: in the more general sense of displaying the inner life, the very personality of the fictional individual

maneira concomitante, os sentidos das interações entre as personagens e as ações por estas projetadas em objetos, situações e etc., portanto, garante fundamento à ação adotada para o desenvolvimento do decurso narrativo.

Convém, notar que a granularidade é elemento crucial como prática estabilizadora de possibilidades da obra, sua notável presença se inscreve – com maior ou menor detalhamento – por meio do nível de detalhamento adotado pela narrativa. Trata-se de um manifesto enriquecedor da composição diegética.

Por exemplo, a granularidade dará uma maior ou menor fundamentação de elementos que estabeleçam os “porquês” da presença ou funcionamento de algo interno na narrativa, portanto, garantindo uma fundamentação lógica desses elementos. Trata-se de um preenchimento das relações e funções que se estabelecem entre personagens e recursos que dimensionam os parâmetros de possibilidade da diegese. Logo, moldando a percepção e as múltiplas – porém limitadas – possibilidades de interações das personagens.

Para tornar prática a noção teórica apresentada tomemos como exemplo *Dom Casmurro* (Machado De Assis, 1899). No capítulo LXII “Uma ponta de Iago” é possível identificar vestígios de granularidade na narração feita por Bento Santiago, isto porque, enquanto enamorado por Maria Capitolina, o jovem narrador nutre um comportamento demasiadamente enciumado. Aqui importa, em termos de granularidade, que: o capítulo torna possível, por meio de detalhes, traçar a personalidade do protagonista. Ao mencionar que havia internamente na personagem “um sentimento cruel e desconhecido, o puro ciúme” (Assis, 2008, p. 143) o narrador funda por meio de detalhes a possível dedução de que a personagem não respeita e confia em sua amada. Logo, à medida na qual vão sendo apresentadas algumas das características de Santiago, inevitavelmente, é preparado um terreno para que o leitor possa reconhecer comportamentos possessivos, de ciúme, de desconfiança, entre outros. Isto é, o comportamento da personagem é fundamentado, garantindo que seja construído de modo lógico um quadro da personagem preenchido de detalhes, e, não simplesmente apresentado sem que uma densidade psíquica e referenciada na narrativa dê base a isto.

A acepção atrelada a esta produção considera que a granularidade seja um método de justificativa para as possibilidades sobre as quais determinada narrativa é operada, sendo capaz tanto de auxiliar na restrição quanto na expansão das unidades e graus atribuídos às relações e possibilidades durante a ação de uma obra. Transpondo esta noção a um exemplo derivado do contexto narrativo nos videogames analisemos *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018), tomemos nota e contextualização da narrativa antes operar o exemplo junta à acepção. O videogame conta

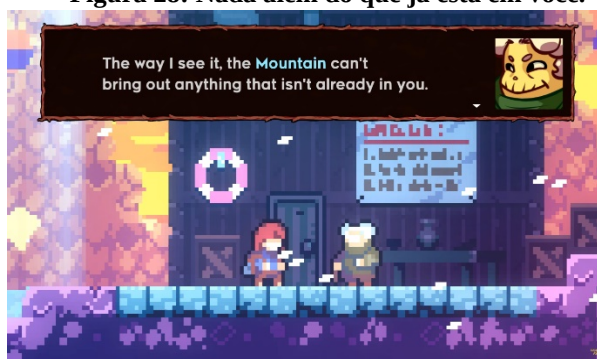
a estória de Madeline que exausta, depressiva, amedrontada e ansiosa, entre outras condições psíquicas consideradas negativas, as quais surgem devida às práticas sociais sobre as quais sua vida é submetida, decide subir a montanha Celeste⁶³ em busca de reflexão sobre sua existência. Ao longo do caminho diversos desafios que testam e elevam a resiliência, persistência e capacidade de superação da protagonista surgem, tais obstáculos criam não apenas uma metáfora para os enfrentamentos da protagonista, mas instaura no agente uma mesma necessidade ao testar e elevar os atributos anteriormente mencionados por meio de ásperos obstáculos. A narrativa é constituída de oito capítulos principais que exigem diferentes habilidades da personagem agenciada como pulo, esquiva, precisão e ritmo.

Logo de início é possível notar que as regiões pertencentes ao domínio da montanha são partes distintas de todo o restante do mundo – como já discutido na categoria espacial aqui temos um espaço significativo e não apenas um local para tornar possível que algo seja narrado, isto é, a espacialidade faz parte da narrativa, sem ela seria impossível contar o que é contado. Seja por ser possível agarrar-se verticalmente em uma parede ou por poder usar um rápido pulo duplo, torna-se claro que não é só seu nome que eleva a montanha a uma condição mística, divina e/ou sublime, diversas. Não é incomum que a montanha materialize realidades baseadas em uma subjetividade fundadas naqueles que a escalam – como é o que ocorre no capítulo dois e seis do videogame, aliás, no decurso narrativo fica claro que a montanha é capaz de liberar e materializar profundos pensamentos de seus alpinistas.

Diante do segundo capítulo, conforme Madeline avança por Old Site, parte do caminho ao cume, a personagem se encontra imersa em uma dimensão onírica. Ao passo que Madeline avança na fantasiosa subida por Old Site nos é oferecido uma espécie de prelúdio do que Madeline irá enfrentar em sua jornada de autoconhecimento e construção identitária. É nesta parte do videogame que é introduzida Badeline, uma versão alternativa de Madeline, sendo ela uma personificação de todas as angústias de Madeline, reflexo de suas melancolias e raivas internalizadas. É a partir desta contextualização que poderemos notar a granularidade agir sobre o videogame, observemos a figura a seguir e tensionemos a noção.

⁶³Aqui pode ocorrer uma engraçada confusão, já que o título do jogo é o mesmo dado à montanha que Madeline pretende subir, por isto nos casos em que o nome aparecer em *itálico* teremos referências ao título e nos que aparecerem sem nenhuma marcação nos referimos ao ambiente físico da narrativa.

Figura 28: Nada além do que já está em você.



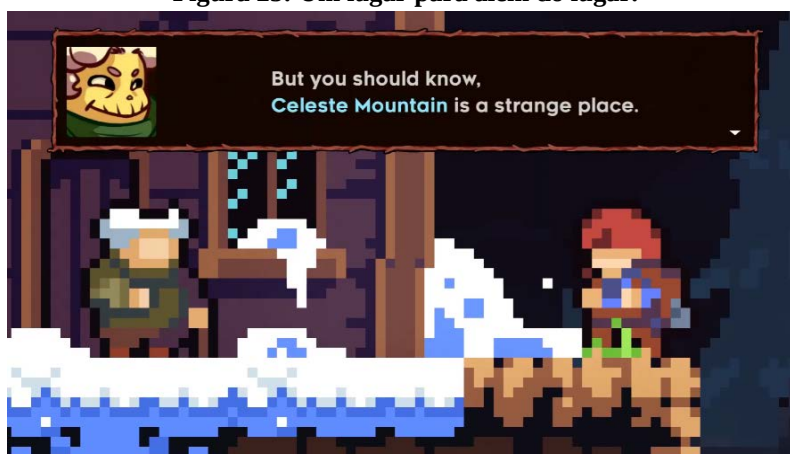
Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Celeste*, versão *Playstation 5*

A figura 28 não deixa de nutrir os “porquês” comportamentais de Badeline em face à protagonista, isto é, há justificativas com base em uma estrutura lógica e articulada internamente pela obra. Badeline é um espelho que reflete a forma retraída dos comportamentos de Madeline, esta noção não é apenas detalhada pelo anseio da protagonista, mas também pelas possibilidades do espaço. Badeline só é possível, e, só tem a forma que tem porque Madeline projeta ela por meio de sentimentos obscuros em acordo com sua própria existência com o auxílio de Celeste.

É possível notar que o preenchimento espacial, comportamental das personagens e as relações destas com as possibilidades, encontram justificativa em cada novo trecho da montanha. Ao escalar, Madeline, revela camadas emocionais, lida com metáforas de seus sentimentos negativos e desafios infernos materializados em obstáculos para obter uma superação. Não só a montanha é capaz de preencher os significados da narrativa, mas Madeline exala igualmente uma espécie de conteúdo referencial, tornando densos os níveis de detalhes que fundamentam a obra.

Se no contexto teórico de Bundgaard (2010), podemos considerar que a concentração de granularidade é emitida por meio da riqueza de descrição ligada às particularidades adotadas pelas personagens diante do contexto narrativo ao qual são inseridas.

Figura 25: Um lugar para além do lugar.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Celeste*, versão *Playstation 5*

Em *Celeste* (Maddy Makes Games, 2018), tal riqueza, se estabelece por meio da descrição da montanha e da protagonista que a todo tempo modificam as formas como o agente interage com a diegese. A narrativa não deixa de constantemente lembrar que as possibilidades desempenhadas por Madeline pertencem, de certo modo, às proporções que são oferecidas pela relação da protagonista com a montanha. As profundidades de sentido preenchidas preparam o agente para situações em que, por exemplo, um pulo duplo ou até mesmo triplo – referenciados de sentido no próprio jogo – são possíveis, ou o fato de que a morte e as possíveis reencarnações de Madeline fazem parte do que a montanha oferece, em verdade, como é lembrado pelo próprio game, a morte é uma aliada de Madeline – “quanto mais você morre, mais você aprende” (Maddy Makes Games, 2018) –, fazendo parte do processo de aprendizagem e dos cuidados que devem ser tomados no decurso da escalada, mostrando de forma simbiótica que as dificuldades da protagonista exigem complexidade e precisão ao serem enfrentadas, mas que não são impossíveis de serem superadas mediante ao esforço resiliente no qual cada *frame*⁶⁴ importa, exigindo a adoção de um comportamento cirúrgico em virtude do avanço em cada capítulo.

A questão é que, devido as circunstâncias atribuídas à montanha Celeste a obra não parece falhar em preencher os sentidos das possibilidades por ela apresentada, tudo parece se encaixar perfeitamente nas descrições feitas pelas personagens e espaço dando cordialidade ao avanço do decurso narrativo.

Esta construção teórica assenta que a granularidade se faz de extrema importância para o videogame, já que a partir de uma configuração bem detalhada é que certas possibilidades tomam proporções de sentido fundamentadas, apagando a possibilidade de que haja um vão entre lógica e obra.

De um modo geral, não é impossível considerar que a granularidade nos videogames é resultado da própria condição multissemiótica do modo de narrar, isto é, a introdução da forma ocorre por meio de recurso espaciais visuais, de vídeo textuais e/ou de ambientais sonoros. Pensemos nas situações mencionadas e suas capacidades em gerir o efeito.

No primeiro caso, os recursos visuais se inscrevem na composição cênica que a narrativa do jogo apresenta, observemos a imagem a seguir:

⁶⁴Apesar do termo já ter sido inserido anteriormente em um sentido um pouco distinto, não encontro palavra melhor para descrever a ideia de espaço no sentido de local em que o agente precisa desempenhar performance, isto porque o termo é convencionalmente usado, de um modo geral pela comunidade de jogadores, para se referir a pequenos espaços que proporcionam possibilidades de táticas únicas.

Figura 29: Isso dá certo?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Zelda Breath Of The Wild*, versão Nintendo Switch.

Em *Zelda Breath Of The Wild* (Nintendo, 2017) existe um número de possibilidades oferecidas pela Sheikah Slate em combinação com a runa estase, isto porque, como o nome da runa sugere, ela possibilita congelar determinado objeto no tempo fazendo com que seja possível que ele acumule uma grande quantidade de impulsos que o arremessará na direção do último golpe de impulso. A atualização do contrato de interação diegética que a runa traz, modifica a forma como as possibilidades de agenciamento da personagem se dão, a partir da introdução da mecânica – qual é circunstancialmente espaço visual – é possível notar um novo método de percorrer o mapa de Hyrule. Consideramos que são nestes termos que a granularidade reside, pois ela não só atualiza, mas dá subsídio às possibilidades de interação com a diegese. Neste sentido os elementos de granularidade espaço visuais manifestam uma espécie de lógica da narrativa por meio da materialidade compositora do espaço – é possível ato X porque existe o objeto/condição Y;

No que concerne os aspectos vídeo textuais de granularidade, é possível identificá-los como uma espécie de garantia verbal acerca das possibilidades que cercam determinada diegese. Tal forma de descrição não é incomum para outros modos de narrar, principalmente ao da literatura, contudo, continuemos com o foco na narrativa dos videogames. A granularidade textual nos videogames garante que não tenhamos problemas com as possibilidades optadas pelo agente durante sua performance, apontando logicamente para o que se pode e o porquê se pode fazer algo durante o ato performático por meio de um contrato verbal. A utilidade do mecanismo é de variadas funções, podendo, portanto, expor de forma verbal a funcionalidade de conjunto de habilidades, preparar terreno ao descrever desafios a serem enfrentados, os porquês de determinados de eventos acontecerem, entre tantas outras possibilidades. Vejamos o exemplo a seguir:

Figura 30: B-Tech



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Batman Arkham Knight*, versão computador.

Trata-se da “árvore de habilidades” de combate que o homem-morcego pode aprender, aprimorando seus equipamentos por meio de tecnologia das empresas Wayne. Isto é, não ficamos sem um subsídio que garanta o porquê disso, e, circunstancialmente, no caso em foco, ele ocorre por meio de uma junção de vídeo e texto.

Por fim, consideramos como parte integrante da construção de granularidade os efeitos sonoros. Como já amplamente discutido no decurso da categoria espacial, o som de forma intradieгética é uma espécie de reflexo das capacidades fisiológicas e sensoriais da própria personagem durante a interação performática do agente com a dieгese. Neste sentido é que marcamos o fenômeno da granularidade sonora, isto é, a sensação de preenchimento de sentido para que determinado som ocorra mediante ao contato performático com a dieгese. Veja o link⁶⁵ a seguir: https://youtu.be/7_80XV6j9q4.

Perceba como a ambientação sonora é sustentada pela granularidade sendo todos os sons correspondentes com seres e objetos da própria narrativa, garantindo, portanto, um sentido para tal presença materializada pela câmera.

Antes de continuar o avanço é importante ressaltar que a granularidade como estamos estruturando no contexto dos videogames, não é um mero correspondente de elementos que compõem a dieгese, mas de uma forma de descrição que garanta fundações ao bom funcionamento das possibilidades dieгéticas.

⁶⁵ O link indicado a seguir fora feito unicamente com intuito de garantir o acesso sempre que necessário para dar sustentabilidade aos argumentos deste ponto do trabalho. Neste sentido é interessante evidenciar que a origem do vídeo é em outro link, cuja imagem e áudio, e, portanto, compreensão do vídeo se encontram muito mais facilitadas, sendo o link mencionado este a seguir: <https://www.youtube.com/watch?v=SPOUrcmCUyI>.

Neste sentido um evidente apontamento pode ser levantado nesta parte do trabalho, isto porque não necessariamente a granularidade dará conta de detalhar por completo uma obra, não preenchendo, portanto, todos os porquês de funcionamento de determinada diegese. Este é um elemento aliado na construção de significados, mas, por exemplo, se observarmos *Chrono Trigger* (SquareEnix, 1999) na primeira vez que a equipe por completo morrer perceberemos que não há motivos aparente para que as personagens ressuscitem no último ponto de checagem após exaurida a barra de energia de todos os personagens, ainda que exista o item água ateniense, o qual é capaz de trazer à vida um aliado morto, resta a pergunta “quem usou o item e levou a equipe de aventureiros ao último ponto de checagem?”

Alguns jogos tentam corrigir isto com modos específicos que excluem permanentemente os dados de interação com a narrativa após a primeira morte sofrida durante o agenciamento da personagem, como o modo *Hardcore* de *Terraria* (Re-Logic, 2011), modo *Honra* de *Baldur's Gate III* (Larian Studios, 2023), *Silver Heart* em *Hollow Knight* (Team Cherry, 2017), entre outros que usam técnicas diferentes para sustentar a possibilidade de retorno ou não da personagem agenciada.

Contudo, não podemos ignorar a ideia de que, uma obra não precisa dar fundamento para tudo que acontece em seu universo. Claro que quanto mais profundamente os elementos espaço visuais, vídeo textuais ou ambientais sonoros são descritos, mais sustentada e inquestionável o resultado final de uma determinada narrativa ficará. Entretanto, a real necessidade de se explicar porque, por exemplo, o *Leaser* de *Remoção de Plagas 412* de *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) tem balas infinitas, não se faz útil ou necessário para garantir o decurso narrativo do videogame.

4.1 Multissensorialidade

O século XXI é tomado como antro da interação sinestésica. No atual contexto da humanidade é comum que as percepções iniciais dos sentidos aconteçam de maneira múltipla; temos as sensibilidades táteis, visuais e sonoras de modo igualmente estimulados por meio da tecnologia. Os atuais *gadgets* parecem usar a união entre os sentidos não de forma sobreposta umas às outras, mas de modo a causar estímulos que ocorrem de formas multilaterais e multifacetadas, possibilitando experiencias totalmente únicas ao atravessar o uso de nossos próprios recursos de sensibilidade e de experiência da vida. A tecnologia amplia as possibilidades sociointerativas, modifica a forma como naturalmente interagimos com a

natureza, isto é, não à toa podemos falar em “vida híbrida” uma vez que as tecnologias digitais já operam mudanças em nós.

O domínio sobre a máquina e agora do ambiente digital opera diversas mudanças nas mais variáveis estâncias das atividades cotidianas, a tecnologia se faz presente e necessária devida a sua virtude em facilitar nossas vidas: dirigir já não é mais o mesmo sem ser orientado pelo copiloto que conhece todas as rotas e distâncias, o acesso aos restaurantes, farmácias, mercados, entre outros estabelecimentos que de um modo geral estão, agora, na palma de nossas mãos, o fato é que a tecnologia opera em nós infinitas possibilidades.

Assim, de modo inexorável, nossos sentidos são simultaneamente solicitados durante as interações cotidianas. As formas como produzimos arte não ficam isentas das possibilidades fundadas pela tecnologia, a aplicação de variados recursos, amplia e/ou modifica não só a experiência, mas os métodos de produção. Uma das possibilidades que surgem através do diálogo da tecnologia com arte é o da experiência multissensorial. Ora, a palavra sinestesia está longe de destoar dos estudos artísticos de um modo geral, antes mesmo dos hexâmetros de Hesíodo o ritmo e a palavra se uniam na boca dos *aedos* que narravam o mito ao povo. A forma como as coisas circunstancialmente ocorre agora parecem acentuar a possibilidade multissensorial, alguns dos claros exemplos de leitura, como estamos sugerindo, estão em aplicativos e ou sites⁶⁶ interativos, a este tipo de narrativa não é incomum ambientação sonora que simule os acontecimentos diegéticos, espaços digitalizados e dinâmicos – no sentido de movimentação da cena –, entre outros aspectos que por meio da tecnologia garantem um aumento nos níveis de imersão narrativa.

A forma como a tecnologia evoca a multissensorialidade em narrativas no atual contexto vinculado aos videogames parece carregar um aparente entrelaçamento entre os componentes da obra que transfiguram as maneiras pelas quais os sentidos são difundidos. A obra multissensorial apresenta a música que também é vídeo, a imagem que também é texto, interseccionam o verbal e o não-verbal, elementos estes que exigem do sujeito tato, visão, audição como parte da experiência artística, incrementando novos níveis aos estímulos do sujeito que com a obra interage. Não se trata de uma prática excludente, ou de superação de uma forma em virtude de outra, mas de uma atualização na demanda dos sentidos de modo que no uso de um há a presença dos outros dois.

⁶⁶Aqui temos alguns exemplos da forma de leitura que estamos citando: <https://www.ppgis.ufscar.br/pt-br/producoes/portal-de-narrativas-interativas>.

Tudo ao mesmo tempo, um conjunto de sensações intermediadas pela tecnologia. Com a arte narrativa não é diferente. No contexto dos videogames a multissensorialidade pode ser encarada como um fenômeno inevitável. A interação e experiência⁶⁷ completa de um videogame exigirá alguns recursos dos sentidos naturais de um humano, já que para tanto é preciso utilizar ao menos três dos sentidos humanos: visão para decodificar a vídeo imagem; audição para decodificar os sons que compõem a obra; tato como difusor de materialização da força de *agência* no plano diegético.

4.1.1 Técnica de narração interativa

Durante o percurso analítico notamos que a multissensorialidade age não só como recurso fundante de sentido na obra, mas também é capaz de desempenhar função essencial para o decurso narrativo. Talvez este seja um exemplo da comutação metonímica e o abandono da metáfora sugerido por Jean Baudrillard (1990) aplicada à narrativa. Isto porque há um certo abandono da descrição verbal que ocorre em virtude de uma experiência contígua, na qual são aproximados interator e diegese. Um exemplo notável é *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), no qual o uso de áudio binaural provoca uma experiência auditiva que simula as vozes que atormentam a protagonista, exigindo que o jogador utilize fones de ouvido para imergir plenamente na diegese. O jogo explora o som não apenas como recurso estético, mas como componente essencial da construção psicológica da personagem, conectando, diretamente, o agente ao estado mental da personagem.

De modo distinto, *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) apresenta uma integração entre visão, tato e sonoridade por meio de um mundo aberto em que as condições climáticas, os sons da natureza e as interações físicas com o ambiente produzem uma narrativa marcada pela exploração sensorial. Já em *Journey* (Thatgamecompany, 2012), a experiência tátil e visual se fundem em uma proposta minimalista em que o silêncio e os sons suaves compõem uma linguagem emocional que substitui diálogos, intensificando a conexão afetiva entre jogador e personagem. Esses exemplos demonstram que a multissensorialidade não se limita a enriquecer a experiência estética, mas atua como ferramenta narrativa que

⁶⁷ Compreendemos que há diversas formas de se experienciar um videogame, por exemplo, não necessariamente precisaríamos da visão para jogar – como é o caso no link a seguir <https://www.youtube.com/watch?v=wry3vgWvdVU> –, contudo, no que concerne uma experiência completa daquilo que a arte dos videogames proporciona, exige um contato entre obra e determinados sentidos. Entretanto, ainda no exemplo mencionado por meio do link anterior, claramente, o jogador faz uso de sentidos de tato e áudio para tornar inteligível a obra com a qual interage.

reorganiza os modos de percepção e de construção de sentido dentro da obra. *The Dark Pictures Anthology: The Devil in Me* (Supermassive, 2022), integra a tríade de interação com a narrativa do videogame – visual, auditiva e tátil – ao utilizar um sistema de controle de batimentos cardíacos como forma para definir a sobrevivência das personagens envolvidas na narrativa. *SILENT BREATH* (Exodiac, 2024) e *A Quiet Place: The Road Ahead* (Stormind, 2024), são outros dois ótimos exemplos nos quais a narrativa tem como dependência para o avanço narrativo uma múltipla utilização de sentidos.

Os exemplos mostram que alguns videogames têm integrados à narrativa aspectos de multissensorialidade de modo a torná-los não apenas parte essencial na construção de sentido da narrativa, bem como recursos cruciais à progressão narrativa – isto porque as obras anteriormente citadas, dependem de estímulos proporcionados pela comunhão entre os sentidos para seu avanço.

Aqui existe uma linha tênue entre o que concerne à parte estrutural e a estética ao olharmos para instância da multissensorialidade de uma obra. Isto porque parece quase que natural atribuir os sentidos produzidos por tais condições a uma questão receptiva, considerando, portanto, que a tensão do efeito serve muito mais a uma satisfação imersiva do sujeito agente, do que elemento condutor da narrativa. Não discordamos completamente dessa perspectiva, é muito mais fácil de lidar com a multissensorialidade por meio de uma entrada estética, contudo, a narrativa no contexto dos videogames redimensiona essa possibilidade como método de operação do decurso narrativo, formando, portanto, uma nova categoria narrativa e com função para além do ornamental. Tomemos *Hi-Fi Rush* (Tango Gameworks, 2023) como exemplo.

A precisão orientada pelo compasso da música é necessária não só para explorar com profundidade as mecânicas interativas que a narrativa oferece, mas funciona como parte crucial ao decurso da própria narrativa, já que Chai, o protagonista, teve um Mp3 player acoplado em seu peito durante uma cirurgia de implementação de um braço robótico, mostrando que as vibrações sonoras junto ao tato e visão do protagonista serão parte da temática abordada na narrativa.

Conforme avançamos no decurso narrativo é possível, constantemente, notar uma repetição de ocorrências, estruturas, formas as quais mostram como uma interação visual, tátil e musical são essenciais para a narrativa. Chai vibra conforme a música durante, esta condição se acentua durante os *quick time events*⁶⁸ no quais o agente deve desempenhar movimentações

⁶⁸Momentos em que o *agente* deve apertar botões específico em um tempo para poder avançar na narrativa.

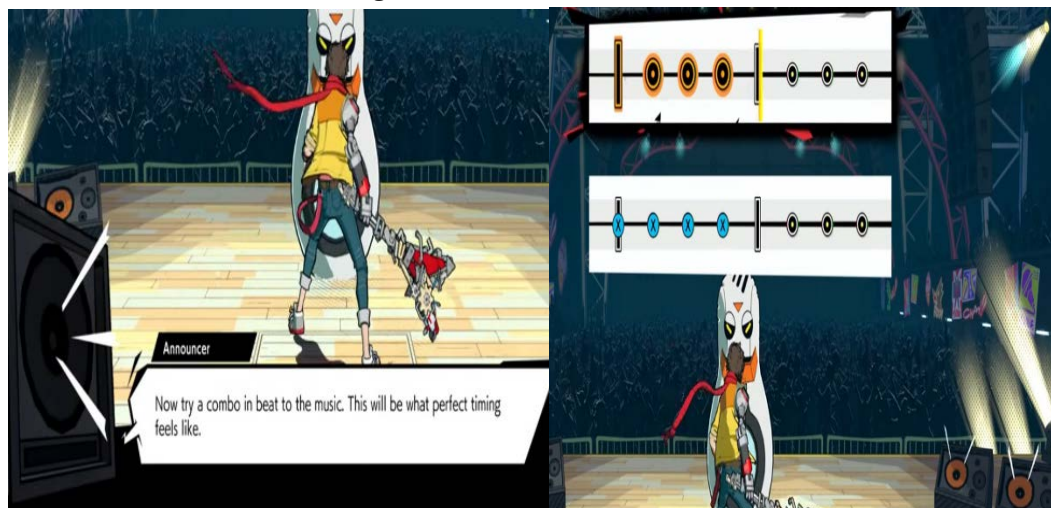
em acordo com um ritmo oferecido pelo jogo. Trata-se neste sentido, de práticas que vão além da interação baseada numa precisão entre o que é visto e escutado. Somos amplamente estimulados durante o decurso narrativo da obra a desempenhar uma cadeia rítmica adequada – traduzido em ação física – aos parâmetros sonoros da própria obra para que possamos ter o avanço da narrativa. Analise, as dimensões sonoras, táteis e visuais exercem função fundamental não só na construção de significado ao impulsionar um específico agir sobre a dimensão tátil, mas também funcionam como engrenagem – bem como as categorias: personagem, tempo, espaço e etc. – do decurso narrativo.

Em algumas ocasiões – exceto pela dos *quick time event* – o agente não é impedido de seguir seu próprio estilo de jogo e fora do ritmo proposto pela dimensão sonora, contudo, ao agir de tal maneira surge uma espécie de incomodo aos sentidos que o *Mp3* ligado ao peito do protagonista possui. Ao optar por não se orientar no ritmo, serão prejudicados e/ou excluídos alguns elementos que compõem a narrativa, o quais tornam-se, portanto, semanticamente insignificantes para a narrativa, é como se houvesse uma abdicação de parte significativa da obra, prejudicando e perturbando algo essencial daquilo que a narrativa conta e como é contada.

Nesta perspectiva, poderíamos comparar, talvez de maneira não satisfatória, mas ilustrativa, com a ideia de pegarmos um resumo de uma obra literária: caso seja um bom resumo saberemos o que a narrativa conta, quais são as personagens, entre tantos outros elementos que a compõem, contudo, em nosso ato, abdicamos da parte técnica usada pelo autor na construção da trama, excluímos completamente a possibilidade de compreender como funcionam diversas operações e sistemas que na obra estão.

A implementação de um aspecto multissensorial em *Hi-Fi Rush* (Tango Gameworks, 2023) transpassa uma necessidade básica da obra – tornar funcional a interação agente x obra –, para uma forma difusora do decurso narrativo – há um porquê de atacar baseado numa frequência rítmica, este padrão não fica sem um subsídio granular e a esmo –, já que a vida de Chai passa por peripécias após a implementação de seu novo braço junto ao *Mp3*. Acompanhar o ritmo em *Hi-fi Rush* (Tango Gamesworks, 2023) é mais do que uma simples aplicação de práticas que torne possível a interação com o videogame. Para tornar mais didática a ideia, observemos a figura a seguir:

Figura 28: olhos, ouvidos e dedos atentos.



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *HI-FI Rush*, versão computador.

No início do videogame somos instruídos a desempenhar um padrão de *agência* por meio do domínio da visão – intermediados por ela interagimos com os objetos em tela –, audição – no uso dela poderemos seguir um ritmo específico – e tato – por meio dele é possível desempenhar uma ressonância em relação à percepção dos outros dois sentidos. Mas o que nos importa mesmo é que, o uso compassado destes recursos sensoriais humanos é capaz de ecoar sentidos – subsidiados pela granularidade – que influenciam na composição e avanço do decurso narrativo. Poderíamos dizer que o ato de narrar está estreitamente vinculado à composição musical da narrativa, perder a categoria sonora seria perder parte do que a narrativa se dispõe a contar, e o reflexo disto está numa multissensorialidade – baseada na visão, audição e tato – que funciona como mecanismo de avanço narrativo.

A multissensorialidade torna-se forma de construção de sentidos e via do avanço do decurso narrativo. O já mencionado *The Last of Us* (Naughty Dog, 2022) mostra muito bem a situação com seus estaladores, ou quando em *Batman Arkham Knight* (Rocksteady, 2015) ao manter a furtividade com o cavaleiro das trevas por entre as ruas de Gotham, mas o que realmente importa é que para uma determinada via de avanço deve-se optar por uma forma de interação visual, auditiva e tátil para com a diegese, em alguns casos o uso destes sentidos se faz mais acentuados, e, portanto, substancialmente essenciais ao avanço do decurso narrativo, como é o caso de *Hi-Fi Rush* (Tango Gameswork, 2023), ou do melhor exemplo que poderíamos ter: *Guitar Hero* (Neversoft), ainda que no jogo em questão a narrativa em si fique

em segundo plano, sendo o foco substancialmente voltado para os covers executados por uma das personagens propostas escolhidas pelo agente, a multissensorialidade é elemento fundamental para que se possa chegar ao fim da narrativa.

Percebemos que a multissensorialidade sempre estará inscrita nas narrativas no contexto dos videogames, este é um reflexo das novas formas e maneiras que a tecnologia faz emergir nas narrativas. Isto é, o caráter do digital é intrincado em uma condição multissemiótica e, aparentemente, com a narrativa isto se acentua, as obras necessariamente são visuais e táteis, e, junto ao som, que parece entrar com uma forma de ornamento da obra, criam um canal de imersão, agência, e desenvolvimento do decurso narrativo de modo único.

4.2 AGÊNCIA.

Ao observarmos a forma como a narrativa tradicionalmente é experienciada, veremos que tais práticas, até os momentos finais do século XX, aconteciam de modo a posicionar o “interator”⁶⁹ a evitar que houvesse um atravessamento ostensivo por parte deste na diegese. Inegavelmente sempre nos foi permitido e em certa medida necessário que adentrássemos e observássemos plano narrativo, acatando regras, olhares, posicionamentos, por fim, nos conectando o máximo possível com o que João Adolf Hansen (2005) chamou de “posição semiótica do destinatário do texto”, postura idealizada⁷⁰ cujo interator precisa acometer enquanto se relaciona ativamente com a obra. Constantemente somos convidados pelas obras tradicionais a assumir a posição semiótica de Hansen (2005), sendo incumbida a esta posição uma espécie de postura observadora, que junto ao narrador interage com os mais diversificados universos materializados em obras.

Na posição de interator é necessário que seja adotada uma postura capaz de criar uma “enunciação que refaz imaginariamente a estrutura simbólica da enunciação do outro” (Hansen, 2005, p. 14), isto é, aplicamos uma reorganização dos signos em virtude da compreensão da obra, naturalmente, tal ato se inscreve como reflexo intrincado no sujeito que interage com a obra, sujeito este fruto de um múltiplo processo construtivo de identidade que, o identifica,

⁶⁹ Optamos por usar “interator” em lugar de termos como “leitor”, pois a ideia central está em considerar aquele que lê não apenas como uma fonte nula que interage com a obra, mas também como sensitivo e fundamental na construção de sentidos da própria obra.

⁷⁰ É interessante lidar com a ideia de que o leitor semiótico, o leitor diegético, é idealizado pelo narrador, portanto, não há um macete específico que deva ser seguido para alcançá-lo e nem mesmo consideramos que seja possível alcançá-lo, ainda que compartilhada contemporaneidade entre leitor x narrador, é esperado que haja as falhas propostas no discurso, resistências, sentidos múltiplos dentre tantos outros recursos linguísticos que investem esforços a formular o sentidos na materialidade discursiva. Daí a convicção de chama-lo de leitor idealizado, em certa medida, apenas há uma aproximação, por leitores mais ávidos, deste leitor esperado.

dimensiona, qualifica, posiciona, por fim, dá padrões ao seu agir como interator. Neste sentido, ao voltarmos nosso olhar para o atual contexto no qual a narrativa é pesquisada neste trabalho uma notável ruptura com os padrões anteriormente adotados pelo interator se revela, esta proporciona novos métodos de apropriação e reconstrução do discurso narrativo.

O caráter e estruturas que fundamentam o processo metonímico que surge da interação com determinada obra narrativa no contexto dos videogames, sofre demasiada alteração por meio do que concerne a narrativa dos videogames: sempre foi concedido ao interator da narrativa uma espécie de passe para tornar-se transeunte da diegese, permitindo-o adentrar o campo ficcional narrativo, mas sem que por vias de fato pudesse interagir diegeticamente com o universo. Todavia, tanto interator quanto obra narrativa vêm sofrendo – e isto já exposto amplamente neste trabalho – múltiplos processos de mudança, seja em comportamento daquele ou em estrutura desta.

A interação nas atuais circunstâncias envolve um processo de materialização do sujeito no universo diegético. Ao penetrar a diegese, naturalmente, nossos atos passam a ser capazes de causar ondulações no decurso narrativo, exercemos, portanto, um ato performático e “quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência” (Murray, 2003, p. 127).

Ao influenciar na progressão narrativa, enquanto agentes nos colocamos em “um mundo que é alterado dinamicamente de acordo com a nossa participação” (Murray, 2003, p. 128). O poder de agência, incumbe ao interator possibilidades que se abrem no atravessar da participação: somos capazes de moldar os rumos que uma narrativa poderá tomar, a interatividade nestas condições é mais do que um simples clicar por meio de botões do joystick ou mouse, ela é circunstancialmente necessária para que a narrativa seja contada, para que os atos sejam praticados pela personagem. Passamos de figuras transeuntes para força materializada na personagem jogável, o sentido de interatividade adquire o já mencionado novo significado, o de agência.

O princípio de agência está, circunstancialmente, ligado à capacidade em poder influenciar no ritmo e direções do desenvolvimento narrativo. O agente assume papel imprescindível sobre a progressão narrativa, este é capaz de influenciar nas maneiras, nos porquês, entre tantas outras questões que concernem ao avanço do decurso narrativo. Para a agência não basta o click, é necessário que o agir seja capaz de criar sentido para a narrativa.

Quando em *Stardew Valley* (ConcernedApe, 2016) opto por plantar determinada fruta – seja por seu valor de venda ou por poder oferecer como presente à determinado NPC –, é que

tenho a incidência da agência. O agir performático sobre a narrativa é capaz de contar desta ou daquela maneira uma mesma narrativa. Neste sentido o decurso narrativo depende das escolhas que atravessam um plantar isto ou aquilo para atingir um final da narrativa com perfeição, há um tom de escolha fundamentada em princípios subjetivos do agente que, envoltos em circunstâncias morais e psíquicas, dotam de um significado simbólico a interatividade.

Figura 29: Plantar ou não plantar – eis a questão.

Laranja	
 Suculenta, azedinha, e pulsando com um doce aroma de verão.	
Informações	
Origem	Laranjeira
Semente	Muda de laranjeira
Tempo de Crescimento	28 dias
Estação de Colheita	Verão
Energia / Saúde	38 17 53 23 68 30 98 44
Preços de Venda	
Base	Cultivador (+10%)
100 ouros	110 ouros
125 ouros	137 ouros
150 ouros	165 ouros
200 ouros	220 ouros
Preços de Venda de Artesão	
Base	Artesão (+40%)
300 ouros	420 ouros
375 ouros	525 ouros
450 ouros	630 ouros
600 ouros	840 ouros
250 ouros	350 ouros
775 ouros	1 085 ouros
Reações dos A aldeões	
Ama	Gus
Gosta	Abigail • Alex • Anão • Caroline • Clint • Demetrius • Elliott • Emily • Evelyn • Feiticeiro • George • Haley • Harvey • Jas • Jodi • Kent • Krobus • Leah • Leo • Lewis • Linus • Mamie • Maru • Pam • Penny • Pierre • Robin • Sam • Sandy • Sebastian • Shane • Vincent • Willy

Fonte: prints retirados do link a segue: <https://pt.stardewvalleywiki.com/Laranja>.

Ainda que sobre uma limitação introduzida pelo tipo de personagem e/ou do que é oferecido como possibilidade pelo próprio jogo – discutidos no II capítulo –, a agência é vinculada a uma forma de difundir o decurso narrativo, neste sentido, sendo categoria crucial para o ato de experienciação e (res)significação da narrativa – substituindo parcialmente o papel que nos moldes clássicos da narrativa era do leitor e/ou ouvinte. Construir, destruir, observar, interagir com objetos, entre tantos outros modos de experienciar o poder de agência na narrativa dos videogames, são características que fazem parte do processo metonímico de experienciação da narrativa, não atoa podemos considerar que “a navegação pelo labirinto é como sentir o terreno” (Murray, 2003, p.127).

Logo, como anteriormente mencionado, ao ser forma de materialização do sujeito no espaço e tempo diegético e permitir que este influencie no decurso narrativo, a agência não só

se estabelece com modo integralmente ligado processo de interação, bem como funda as possibilidades, de maneira vital, de reconhecimento e ressignificação s gnica de uma obra narrativa no contexto dos videogames. Vejamos alguns exemplos que fundamentem a perspectiva apresentada.

Em *Red Dead Redemption 2*, (Rockstar, 2018), ao agirmos por meio da *personagem proposta* Arthur Morgan, um sistema qualificar  nossas atitudes em boas ou ruins, por exemplo, se ajudarmos no acampamento do bando, ao trabalharmos para as delegacias locais, e/ou ajudar estranhos entre as err ncias de Arthur, este medidor se tornar  positivado, causando boas intera  es com o universo, entretanto, se praticarmos furtos, assaltados, assassinatos de civis, isto far  com que o medidor seja negativado causando intera  es menos respeitosas e ruins com os *NPCs* da narrativa.

Figura 30: Voc  foi um bom ou mal garoto?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Red Dead Redemption 2*, vers o Playstation 5

Um  timo exemplo dos reflexos resultantes do comportamento escolhido pelo agente, est  em uma miss o que acontece no come o do IV cap tulo no qual o bando procura por Angelo Bronte, uma esp cie de antagonista que impede o progresso nos objetivos da gangue. Nesta parte da narrativa, quando Dutch – l der do bando Van der Linde – encontra Arthur no local marcado ele faz uma brincadeira, caso o n vel de honra de Arthur esteja alto Dutch simular  um assaltado a Arthur com o dedo fora de seu gatilho, como se considerasse Arthur uma pessoa n o amea adora, familiar, algu m que mesmo por brincadeira jamais ficaria contra seu gatilho, entretanto, se a honra de Arthur estiver baixa o inverso acontecer .

Figura 31: Amigo ou inimigo?



Fonte: Captura de quadro feita pelo autor em *Red Dead Redemption*, versão *Playstation 5*

Portanto, é possível considerar a categoria de agência não apenas como uma forma ornamental da narrativa do videogame, mas sim categoria indissociável da estrutura narrativa, que se entremeia no processo de construção do decurso narrativo, sendo capaz de contar desta ou daquela maneira uma mesma história. E neste caso, o poder de agência traz consigo um status de coautoria ao interator, o integrando como parte crucial da narrativa.

5. Zerando o Game

O presente trabalho buscou refletir sobre os estudos da narrativa aplicados aos videogames. O objetivo foi analisar como se dão as categorias já conhecidas no estudo tradicional, bem como ocorrem as categorias que surgem a partir deste novo tipo de narrativa, sendo escolhidos uma gama de jogos que pudessem contribuir de modo imagético e teórico com nossas discussões. Em cada um dos jogos foram analisados aspectos da narrativa, buscando-se observar e expor os componentes estruturais da narrativa no contexto dos videogames, a fim de verificar não só a adaptação dos moldes antigos, mas revelar e tensionar como se dão os moldes novos da narrativa, ou seja, uma compreensão dos estudos narrativos voltada ao videogame. Nesse sentido, vimos que as condições que tornam narrativo um jogo, a aplicação do narratário, personagem, tempo, espaço, narrador e suas condições, granularidade, multissensorialidade e agência como tópicos centrais para nossas discussões.

Sendo assim, concluímos que as narrativas se adaptam à temporalidade em que se inserem, utilizam as novas técnicas que surgem junto ao avanço da tecnologia digital e, assim, adaptam a forma como contam algo novo. A relação entre narrativa e tecnologia é historicamente dinâmica, e cada transformação tecnológica produz mudanças estruturais na forma como histórias são concebidas, organizadas, transmitidas e experienciadas. Quando observamos essa relação em perspectiva, percebemos que a narrativa não é um fenômeno estático: ela se ajusta às possibilidades materiais e culturais do suporte que a carrega. É exatamente por isso que a progressão da oralidade à escrita, desta ao audiovisual e, mais recentemente, ao digital, não apenas ampliou o repertório de técnicas narrativas, mas reconfigurou a própria natureza do narrar.

A tecnologia, entendida aqui como o conjunto de dispositivos, meios e sistemas que possibilitam e moldam a expressão humana, altera a narrativa em diferentes níveis. Em primeiro lugar, modifica sua forma de produção. O suporte condiciona não só o tipo de história que pode ser contada, mas também os modos de organização interna do discurso. A escrita permitiu a extensão, a complexidade sintática e a permanência; o audiovisual introduziu uma narrativa simultaneamente imagética e sonora; e o digital instaurou a lógica da interatividade, da multilinearidade e da atualização contínua. Cada avanço, portanto, não adiciona apenas um recurso técnico, mas produz novas expectativas de leitura, novos modos de engajamento e novos pactos ficcionais.

Essas transformações atingem, como vimos nesta produção intelectual, todas as categorias. Nem mesmo a figura do narrador pode se comportar como quase sempre se comportou. Se na literatura impressa ele pode ser concebido como uma instância relativamente estável e centralizadora, nos ambientes digitais – especialmente nos videogames – ocorre uma distribuição dessa função. Sistemas tecnológicos podem assumir papéis narrativos ao modular o acesso do usuário à informação, controlar ritmos, selecionar enquadramentos e organizar percepções. Em muitos jogos, o narrador deixa de ser uma voz humana identificável e passa a operar de maneira procedural, isto é, como um conjunto de regras inscritas no código, responsável por gerar situações, respostas e variações que só se realizam na interação. O narrador torna-se, assim, parcialmente mecanizado e, em alguns casos, algorítmico.

Esse deslocamento tem consequências para a relação tradicional entre autor, obra e receptor. A tecnologia digital rompe o modelo transmissivo – em que o autor produz e o leitor apenas recebe – e instala formas de participação mais ativas, às vezes colaborativas. Henry Jenkins (2006) denomina esse fenômeno de cultura da convergência e narrativa participativa, defendendo que, em ambientes interativos, o público pode interferir na ordem dos eventos, explorar múltiplas rotas e até cocriar conteúdos. A agência do usuário não elimina o controle do sistema, mas introduz uma tridimensionalidade inédita na experiência narrativa, em que o ato de percorrer a história se torna também parte da construção do sentido.

Outra mudança significativa provocada pela tecnologia diz respeito à organização do tempo e do espaço na narrativa. A linearidade clássica – com começo, meio e fim – torna-se apenas uma entre várias possibilidades. Hipertextos, mundos abertos e estruturas não lineares permitem que a progressão narrativa seja ramificada, repetível, circular ou até mesmo divergente entre diferentes usuários. Marie-Laure Ryan (1991) descreve essa característica como a lógica dos mundos possíveis, em que a narrativa apresenta múltiplas atualizações virtuais que se tornam concretas apenas na interação. Essa flexibilidade temporal e espacial redefine não apenas o ritmo da história, mas a própria percepção de continuidade.

Além disso, as tecnologias contemporâneas ampliam de maneira radical a dimensão sensorial da narrativa. A multimodalidade – entendida como a integração de imagem, som, movimento, espacialidade e, em alguns casos, imersão VR/AR – faz com que o ato de narrar ultrapasse a linguagem verbal e se espalhe por diferentes modos semióticos. Nos videogames, por exemplo, a câmera opera como um narrador imagético-sonoro, orientando o olhar do usuário, produzindo efeitos dramáticos e modulando a experiência do mundo ficcional. Essa participação do aparato tecnológico na construção do relato desafia modelos narrativos

tradicionais e exige categorias próprias para compreender como o sentido emerge da relação entre sistema, ambiente, personagem e jogador.

Finalmente, é importante destacar que as mudanças tecnológicas não afetam apenas os meios da narrativa, mas também os modos como as sociedades compreendem e elaboram suas próprias histórias. Em um ambiente cultural marcado por telas, redes e fluxos contínuos de informação, tornam-se comuns as narrativas fragmentadas, rizomáticas ou polifônicas, nas quais múltiplas vozes e pontos de vista coexistem sem uma hierarquia rígida. A própria expectativa de verossimilhança se altera, acompanhando os avanços do realismo tecnológico – simulações físicas mais completas, inteligência artificial em personagens, mundos persistentes – que ampliam a capacidade de representação e transformam aquilo que o público considera possível dentro de um universo ficcional.

Em síntese, a narrativa sofre mudanças profundas devido à relação com a tecnologia porque esta redefine seus suportes, redistribui funções narrativas, introduz novas formas de participação, reconfigura tempo e espaço, expande a sensorialidade e modifica práticas culturais de produção e recepção. No contexto dos videogames – mas não apenas nele – a narrativa deixa de ser somente algo contado e passa a ser algo vivido, manipulado e (co)construído em constante diálogo com os sistemas técnicos que a sustentam. Essa transformação amplia o campo da narratologia e convida a pensar o narrador, o leitor e o próprio ato de narrar a partir das materialidades e das lógicas específicas da tecnologia contemporânea.

6. REFERÊNCIAS:

ARANHA, Gláucio. **Narratologia e jogos eletrônicos**. In: OSWALD, Maria Luiza M. Bastos; PEREIRA, Rita Maria Ribes (Orgs.). *Infância e juventude: narrativas contemporâneas*. Petrópolis: DP; Rio de Janeiro: Faperj, 2008, p. 31-47.

ARJORANTA, Jonne. **Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games**. 2007. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/home/gac>. Acesso em: 15 jan. 2023.

BAL, Mieke. **Narratology: Introduction to the Theory of Narrative**. 4. ed. Toronto: University of Toronto Press, 2017.

BUNDGAARD, Peer F. **Means of meaning making in literary art: focalization, mode of narration, and granularity**. 2010. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03740463.2010.482316>. Acesso em: 15 jan. 2023.

CHATMAN, Seymour. **Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film**. Ithaca: Cornell University Press, 1990.

ConcernedApe. **Stardew Valley**. 2016. Windows. Publicadora: ConcernedApe.

CULLER, Jonathan. **Teoria literária: uma introdução**. Tradução de Sandra Vasconcelos. São Paulo: Beca Produções Culturais Ltda, 1999.

ECO, Umberto. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Ana Lúcia Homem. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

Endnight Games. **Sons of the Forest**. 2023. Windows. Publicadora: Newnight.

Ensemble Studios. **Age of Empires**. 1997. Windows. Publicadora: Microsoft.

Extremely OK Games. **Celeste**. 2018. Windows/PlayStation/Switch. Publicadora: Matt Makes Games.

FromSoftware. **Elden Ring**. 2022. Windows/PlayStation/Xbox. Publicadora: Bandai Namco Entertainment.

GAUDREAULT, André; JOST, François. **El relato cinematográfico: cine y narratología**. Tradução de Rodrigo Molina-Zavalía. Barcelona: Ediciones Paidós, 1995.

Gearbox Software. **Borderlands 2**. 2012. Windows/PlayStation/Xbox. Publicadora: 2K Games.

GENETTE, Gérard. **Discurso na narrativa**. Tradução de Fernando Cabral Martins. Lisboa: Ed. Acórdia, 1995.

Hazelight Studios. **It Takes Two**. 2021. Windows/PlayStation/Xbox. Publicadora: Electronic Arts.

HANSEN, João Adolfo. **Reorientações no campo da leitura literária**. In: _____. *Cultura letrada no Brasil: objetos e práticas*. Campinas, SP: Mercado das Letras, 2005.

ISER, Wolfgang. **The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1976.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. In: WARDRIP-FRUIN, Noah; HARRIGAN, Pat (Org.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 118–130.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2006.

JOST, François. **El ojo-cámara: entre film y novela**. Tradução de María Rosa del Coto. Buenos Aires: Catálogos, 2002.

Larian Studios. **Baldur's Gate 3**. 2023. Windows/PlayStation. Publicadora: Larian Studios.
LEVY, Pierre. **O que é o virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

Naughty Dog. **The Last of Us**. 2013. PlayStation 3. Publicadora: Sony Computer Entertainment.

Naughty Dog. **The Last of Us Part I**. 2022. PlayStation 5. Publicadora: Sony Interactive Entertainment.

Naughty Dog. **The Last of Us Remastered**. 2014. PlayStation 4. Publicadora: Sony Computer Entertainment.

Nintendo EAD. **The Legend of Zelda: Majora's Mask**. 2000. Nintendo 64. Publicadora: Nintendo.

Nintendo EPD. **The Legend of Zelda: Breath of the Wild**. 2017. Nintendo Switch/Wii U. Publicadora: Nintendo.

PEIRCE, Charles Sanders. **Semiótica**. Tradução de Ivã Domingues. São Paulo: Perspectiva, 1995.

PUBG Corporation. **PlayerUnknown's Battlegrounds**. 2017. Windows/PlayStation/Xbox. Publicadora: PUBG Corporation.

Quantic Dream. **Detroit: Become Human**. 2018. PlayStation 4. Publicadora: Sony Interactive Entertainment.

REIS, Carlos; LOPES, Ana Cristina. **Dicionário de teoria da narrativa**. São Paulo: Ática, 1988.

Re-Logic. **Terraria**. 2011. Windows/PlayStation/Xbox/Switch. Publicadora: Re-Logic.

RICOEUR, Paul. **Tempo e narrativa I**. Tradução de Maria do Rosário Gregolin. Campinas: Papirus, 1997.

Rockstar North. **Grand Theft Auto V**. 2013. PlayStation/Xbox/Windows. Publicadora: Rockstar Games.

Rockstar Studios. **Red Dead Redemption 2**. 2018. PlayStation/Xbox/Windows. Publicadora: Rockstar Games.

Rocksteady Studios. **Batman: Arkham Knight**. 2015. PlayStation/Xbox/Windows. Publicadora: Warner Bros. Interactive Entertainment.

RYAN, Marie-Laure. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. **On the Theoretical Foundations of Transmedial Narratology**. In: MEISTER, Jan Christoph (Org.). *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Berlin; New York: De Gruyter, 2005.

RYAN, Marie-Laure. **Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory**. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

Sabotage Studio. **Sea of Stars**. 2023. Windows/PlayStation/Xbox/Switch. Publicadora: Sabotage Studio.

Santa Monica Studio. **God of War**. 2005. PlayStation 2. Publicadora: Sony Computer Entertainment.

Square. **Chrono Trigger**. 1995. Super Nintendo. Publicadora: Square.

Square Enix. **Final Fantasy XV**. 2016. PlayStation 4/Xbox One. Publicadora: Square Enix.

Square Enix. **Tactics Ogre: Reborn**. 2022. PlayStation/Switch/Windows. Publicadora: Square Enix.

Tango Gameworks. **Hi-Fi Rush**. 2023. Xbox Series/Windows. Publicadora: Bethesda Softworks.

Team Cherry. **Hollow Knight**. 2017. Windows/PlayStation/Switch. Publicadora: Team Cherry.

Thatgamecompany. **Journey**. 2012. PlayStation. Publicadora: Sony Computer Entertainment. ZA/UM. **Disco Elysium**. 2019. Windows/PlayStation/Xbox/Switch. Publicadora: ZA/UM.