



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
EM COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS**



SÉRGIO LUÍS CERVIÑO RIVERO GOMEZ

**CONTE-ME UMA HISTÓRIA,
MAS NÃO ME DIGA QUE VOCÊ A ESTÁ CONTANDO:
OS JOGOS DIGITAIS E UMA NOVA NARRATIVIDADE**

Salvador
2011

SÉRGIO LUÍS CERVIÑO RIVERO GOMEZ

**CONTE-ME UMA HISTÓRIA,
MAS NÃO ME DIGA QUE VOCÊ A ESTÁ CONTANDO:
OS JOGOS DIGITAIS E UMA NOVA NARRATIVIDADE**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Doutor em Comunicação (área de concentração em Cibercultura)

Orientador: Prof. Dr. Marcos Silva Palacios
Co-Orientador: Prof. Dr. Barry Atkins
(University of Wales, Newport, País de Gales)

Salvador
2011

A todas as histórias do mundo,
em sua missão de nos identificar,
individual e coletivamente,
no emaranhado da vida.

AGRADECIMENTOS

Ao Prof. Doutor Marcos da Silva Palacios, meu orientador, pela sua enorme competência acadêmica; incomensuráveis, paciência e estímulo, traduzidos num profundo sentimento de humanidade comigo durante todo o tempo de convivência e orientação desta tese;

Ao Prof. Doutor Barry Atkins, da University of Wales, Newport, School of Art, Media and Design, meu co-orientador, pela competência acadêmica e dedicação, por todo o tempo em que realizei meu estágio doutoral no País de Gales, na Grã-Bretanha (13/03/2007 a 02/04/2008);

Ao Professor David Smith, na época, *dean* da pesquisa e empreendimentos (research and enterprise), por todo o empenho em possibilitar meu ingresso e permanência acadêmica gratuitos na University of Wales, Newport, durante os 10 meses oficiais do estágio doutoral;

Ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação da UFBA, e a todos os seus professores, colegas e coordenações, pelo total apoio em todas as diligências necessárias ao bom andamento dos trabalhos desta tese, quer academicamente, quer humanisticamente, quer afetivamente, quer administrativamente;

À Escola de Arte, Mídia e Design, e à Escola de Educação, da University of Wales, Newport, e a seus corpos docentes, por toda a abertura possível para que eu pudesse freqüentar as aulas de suas graduações;

A todo corpo administrativo da University of Wales, Newport, pelos esforços em tornar minha estadia no Reino Unido a mais agradável e produtiva possíveis;

Aos meus colegas pesquisadores da University of Wales, Newport, pesquisadores do grupo *Synergy* e outros, pelos diálogos informais e tão necessários: Brigitta Zics, Alex Mayhew, Emma Westecott, James Manning, David Surman, Emily Flynn Jones,

Humphry Trevelyan, Anna Maria Williams, Julia Peck, Coral Houtman, Vanessa Dodd, Caroline Parsons, KayLynn Deveney, entre outros;

Aos pesquisadores e criadores Guto Nóbrega, Julian Raul Kücklich, Nelson Zagalo, Ron Burnett, Patrick Dugan, Chris Crawford, André Gil Mata, Paul Cairns e Stephen Bear pelos encontros e trocas de emails sempre instigantes e esclarecedores para minha pesquisa;

Aos meus colegas da graduação da University of Wales, Newport, pelas discussões intermináveis sobre narratividade em diferentes suportes: Jona Hannah, Francisco Castro, Richard Parfitt, Sam Mallet, Kirill Smolyakov, Angie Kordella, Luis Stockler, Hugo Feio, Rogério Lopes, Matt Allen, Ryan Fenton e Lucy Bevan;

À CAPES pelo financiamento da pesquisa, no exterior, bem como a presteza em resolver quaisquer questões de cunho acadêmico ou administrativo durante todos estes anos;

À Beverly Randall, Julia Peck e Stephen Bear pelos agradáveis momentos que passei em suas companhias, no dia-a-dia da vida da Grã Bretanha;

À Rita Lima, 'KK', pelos papos sobre cinema e *games* e o apoio, sempre amigo, para perseverar;

À Gina Leite e Nigel Hunter pelo apoio que a amizade proporciona na vida;

À Cristina Castro pela amizade, pelo aprendizado de trabalhar junto na dança e pela inspiração de incluí-la aqui;

A Márcio Meirelles pela forte presença, pela amizade, pelos papos e estímulos todos nesta volta de Gales;

À Ana Nossa por todo o apoio que lhe foi possível me dar;

A meu filho Francisco pelo carinho constante, paciência, pela alegria e desejo compartilhados de vivenciar os *games*.

RESUMO

Esta tese tem como objetivo apresentar e analisar a nova narrativa desenvolvida pelos jogos digitais. A partir de múltiplos usos da interatividade e recursos imersivos, que mobilizam para a análise das transformações em curso os conceitos de 'remediação' e 'convergência', esta nova forma de contar histórias recebe as influências de outras mídias, ao mesmo tempo em que, no próprio ciclo de desenvolvimento, evolução e revelação de sua linguagem, a remediação atinge, por assim, dizer, seu último estágio, aquele em que, além da tradução e do resgate, a linguagem dos jogos digitais já tende a alcançar a ruptura, e instaura uma nova forma de expressão com características próprias e definidas.

Palavras-chaves: jogos digitais; interatividade; convergência; remediação; linguagens.

ABSTRACT

The object of this thesis is to introduce and analyse new forms of narrative in computer games. Based on multiple uses of interactivity and presenting formats and characteristics that relate closely to the concepts of 'remediation' and 'convergence', this new form of storytelling is influenced by other media, at the same time that, in the cyclical development, evolution and unveiling of its language, remediation reaches, so to speak, its final stage, in which, going beyond notions of 'translation' and 'borrowing', the language of digital games reaches a point of rupture, implementing a new form of expression with its own particular characteristics.

Key words: digital games; interactivity; convergence; remediation; languages

RÉSUMÉ

Cette thèse vise à présenter et analyser un nouveau type de narration: celui qui est développé dans les jeux video. Se fondant sur l'interactivité ainsi que sur les concepts de «remédiation» et de «convergence», ce nouveau genre de narration est influencé par d'autres médias. Alors que cette «remédiation» semble, pour ainsi dire, en être à un dernier stade de son cycle de développement, d'évolution et de révélation d'un langage qui lui est propre, la langue des jeux video – au-delà de la question de sa traduction ainsi que de sauvegarde – tend vers une forme de rupture, instaurant une nouvelle forme d'expression aux caractéristiques propres et bien définies.

Mots-clés: Jeux video, interactivité, convergence; remédiation; langages.

SUMÁRIO

1 A ARQUITETURA DO CONHECIMENTO	
À GUIA DE INTRODUÇÃO	12
1.1 O DESAFIO: 'O JOGADOR NO ATO DE JOGAR'	14
1.2 A ESTRUTURA PROPOSTA.....	18
1.3 OS OBJETIVOS.....	22
1.4 DUAS TESES.....	22
1.5 A PROBLEMÁTICA.....	23
1.6 AS HIPÓTESES.....	24
1.7 A METODOLOGIA.....	24
2 A ARQUITETURA CONTROVERSA.....	31
2.1 ACADEMIA E MERCADO.....	31
2.1.1 A Academia e um novo objeto.....	32
2.1.2 O Mercado e um novo desejo.....	39
2.2 <i>NEED FOR SPEED E BIOSHOCK</i>	41
3 A ARQUITETURA MUDIÁTICA.....	46
3.1 BREVE GENEALOGIA DA COMUNICAÇÃO.....	46
3.2 A CONVERGÊNCIA EM FIDLER.....	54
3.3 A CONVERGÊNCIA EM JENKINS.....	54
3.3.1 Contação transmidiática de histórias.....	56
3.3.2 Teorias em síntese.....	62
3.4 NOVOS MEIOS? INTERATIVIDADE.....	66
3.4.1 Interatividade e Comunicação.....	69
3.5 NAVEGAÇÃO, ENGAJAMENTO, INTERAÇÃO, AGÊNCIA, PRESENÇA, IMERSÃO.....	75
3.5.1 Interação de outro jeito.....	77
3.5.2 O leitor autor?.....	79
3.5.3 Além da interação tem mais.....	80
3.5.4 Enfim, comunicação?.....	81
3.5.5 O terceiro espaço.....	82

3.5.6 Interatividade e imersão e interatividade.....	86
3.6 TUDO NUMA PRÁTICA.....	88
4 A ARQUITETURA VISÍVEL.....	92
4.1 QUE COMPUTADOR?.....	93
4.2 <i>SINGLE</i> OU <i>MULTI</i> ?.....	97
4.3 PRIMEIRA E TERCEIRA PESSOAS (<i>FPS</i> E <i>TP</i>).....	98
4.4 REMIDIAÇÃO ENTRE AS LINGUAGENS.....	104
4.4.1 <i>Reality Shows</i>.....	109
4.4.2 Algumas experiências próprias.....	111
4.4.2.1 Dança dramática.....	111
4.4.2.2 Espetáculo de Som e Luz.....	115
4.4.3 Cada um com sua própria remediação.....	118
4.4.4 A remediação no impresso.....	120
4.5 A REMIDIAÇÃO NOS JOGOS DIGITAIS.....	122
4.5.1 <i>Need for Speed</i>.....	126
4.6 A NARRATIVA EXPLORATÓRIA.....	133
4.6.1 A nova cognição.....	145
4.6.2 As micronarrativas.....	150
4.6.2.1 Micronarrativas em <i>Half Life</i> e <i>Bioshock</i>	155
4.7 NAVEGAR É PRECISO.....	160
5 CONCLUSÃO – UM PROJETO DE ARQUITETURA.....	164
5.1 UMA PARADA ANTES DE IR AO FIM... QUERIA TER.....	164
5.2 JOGOS DIGITAIS, QUALIDADE E CULTURA.....	167
5.2.1 Crise das narrativas nas artes contemporâneas.....	170
5.3 INTERATIVIDADE E IMERSÃO, UMA BOA RESPOSTA PARA A NARRATIVIDADE.....	172
5.4 NARRATIVAS PARA O FUTURO.....	174
REFERÊNCIAS.....	176

1 A ARQUITETURA DO CONHECIMENTO

Este é um universo de guerra. Guerra todo o tempo. Esta é a sua natureza. Devem haver outros universos baseados em todos os tipos de outros princípios, mas o nosso parece ser baseado na guerra e nos jogos.¹

William S. Burroughs

À GUIA DE INTRODUÇÃO

Neste capítulo introdutório exponho, sinteticamente, o percurso intelectual de construção deste trabalho e as dúvidas que me acompanharam por dois anos, de 2005 a 2007, até a constatação, durante meu estágio doutoral na University of Wales, Newport (País de Gales), de que havia uma narratividade em progresso entre os jogos digitais, levando-me à elaboração da hipótese central desta tese de que os jogos digitais, como instrumentos viáveis para contar histórias, já apresentam características próprias nesta função.

Também, aqui, busco definir os contornos da problemática, a estrutura textual proposta e construída para abordá-la, as hipóteses, os objetivos, a metodologia utilizada.

A frase de Eddie Inzauto "Conte-me uma história, mas não me diga que você a está contando"², e que dá nome a essa pesquisa, pode sugerir, pelo menos, dois significados. Ela coloca, de um lado, o desejo daquele que em contato com uma narrativa³ deseja usufruir de seu conteúdo, de uma experiência, mas sem o desejo de perceber de que maneira é construído o seu processo criativo. De outro lado, há

1 "This is a war universe. War all the time. That is its nature. There may be other universes based on all sorts of other principles, but ours seems to be based on war and games..." (tradução nossa) BURROUGHS, William S. **Book of famous quotes**: the one stop for quotation lovers. Disponível em: <<http://www.famous-quotes.com/author.php?page=1&total=35&aid=1175>>. Acesso em: 12 dez. 2010.

2 "Tell me a story but don't tell me you're telling it" (tradução nossa). INZAUTO, Eddie. Tell me a story but don't tell me you're telling it. **Gamernode**. 24 ago. 2007. Column. Disponível em: <<http://www.gamernode.com/Columns/1-Eddie-Inzauto/3880-Tell-me-a-story/index.html>>. Acesso em: 26 maio. 2008. Disponibilizo aqui e nas Referências, pois esta página não foi mais encontrada no momento do depósito da tese.

3 Segundo Jesus de Paula Assis, história "[...] é o que acontece", enquanto narração " [...] é a sequência de eventos que exhibe o que acontece". (2007, p. 39)

o desafio de quem quer contar uma história e almeja atingir o que Julio Cortázar, ao analisar o gênero textual conto, aponta como o objetivo principal do escritor. Aquilo “[...] que obriga a continuar lendo, que prende a atenção, que isola o leitor de tudo o que o rodeia, para depois [...] voltar a pô-lo em contato com o ambiente de uma maneira nova, mais profunda e mais bela.” (1993, p. 157)

Para Cortázar, atingir o leitor envolve enorme responsabilidade, pois é esse o momento em que se chega ao "elo final do processo criador, o cumprimento ou o fracasso do ciclo". Para este fim, o autor destaca a necessidade do uso de determinados meios técnicos (no caso do conto, indica a 'tensão' e a 'intensidade') a que iremos nomear de 'estratégias de escrita'. As estratégias que todo o processo criativo vai demandar para resultar num produto, o que, nesse caso, acaba por envolver valores qualitativos no ato de contar uma história. Isso porque são as estratégias concebidas e usadas, ou melhor, o modo de se contar uma história, entre outras necessidades, que define se uma história será bem ou mal sucedida na sua missão de realizar o que Cortázar chama de "sequestro momentâneo do leitor". (1993, p. 157)

Mas esta análise que poderia partir da tradição oral, das páginas de um livro ou mesmo por outros meios que usem da ação e da imagem, como o teatro e o cinema, por exemplo, ganha novos contornos sob o foco do contexto exato em que a frase de Inzauto foi proferida. Ele a utiliza, em um artigo de sua autoria, para falar de uma nova forma de contar histórias que vem sendo especialmente desenvolvida e alcançando, rapidamente, nos últimos quinze anos, enorme sofisticação. Mais especificamente, Inzauto faz elogios a *Bioshock* (2K GAMES, 2007) – um jogo digital – em um aspecto fundamental e muito caro aos chamados novos meios no qual ele se inclui: a interatividade. Isto porque *Bioshock* consegue preservar, do início ao fim do jogo, a interação entre interator⁴ e mundo ficcional e, com isso, vai equacionar uma questão que, de fato, faz com que a história vá sendo ‘contada’ sem que o leitor perceba os meios para que isso aconteça. **(ver anexo)**

4 Pretendo a partir desse momento me referir ao jogador do jogo digital como o ‘interator’, da maneira como Janet Murray (1997) usa a expressão em seu livro *Hamlet on the Holodeck: the future of narrative in cyberspace* (2001) e que traduz a relação interativa, de agente, que o leitor tem com as chamadas histórias multiformes no meio virtual. Também usarei, quando achar adequada, a expressão 'leitor', num sentido mais amplo, de quem produz sentidos, a partir de uma leitura ampla de mundo, em seu contato com várias linguagens. (FREIRE, 1999)

Não pretendo me prolongar, por agora, nessas considerações, uma vez que elas serão aprofundadas nos capítulos 2 e 4. Posso adiantar, no entanto, que a questão apontada por Inzauto sugere mais um passo na direção de uma narratividade que começa a dar sinais de transformação desde suas primeiras versões sob a forma de jogos digitais. Esta constatação, que divido com Inzauto, vem de um processo que iniciei em 2005, com esta pesquisa doutoral que se pretendia, de imediato, uma crítica à qualidade narrativa dos jogos digitais, embora reconhecendo neles um instrumento valioso para 'contar histórias'. Em 2007, com a estadia imersiva⁵ de um ano, no País de Gales (**ver anexo**), e aprofundando minha pesquisa⁶, a partir do ato de jogar⁷ fui, aos poucos, mudando minha maneira de olhar o objeto de minha pesquisa.

Em um artigo produzido, já em Gales (RIVERO, 2007), e apresentado em dois congressos, em Portugal e na Inglaterra, fiz uma crítica aos jogos digitais que, naquele momento, nomeava de 'prónarrativos', tentando encontrar uma razão para o que considerava uma baixa qualidade das narrativas presentes nos jogos digitais.⁸

1.1 O DESAFIO: 'O JOGADOR NO ATO DE JOGAR'

A estadia em Gales, que me garantiu conviver cotidianamente com pesquisadores e grupos de estudo em torno dos *games*, com a orientação quinzenal de Barry Atkins, com a troca com outros colegas de áreas afins a minha e de outros cursos, quer na graduação, quer na pósgraduação, mas sempre discutindo narratividade em suas áreas, com a vida cultural em torno das narrativas (filmes,

5 Adjetivo criado pelo orientador Prof. Dr. Marcos Palacios como síntese de minha estadia em Gales.

6 De março de 2007 a abril de 2008 morei na University of Wales, Newport, sob a orientação do Professor Doutor Barry Atkins, coordenador do curso de design em jogos de computador (*Computer Games Design*) da Universidade, na sua Escola de Arte, Mídia e Design (*Newport School of Art, Media and Design*). Atkins era também o líder do *Synergy*, um grupo de pesquisadores em jogos digitais, da própria universidade, e com o qual convivi durante o ano de 2007. Hoje o grupo está extinto. Esta estadia, denominada de Estágio Doutoral foi custeada pelo governo brasileiro através da CAPES (processo BEX 4789/06-7).

7 Conceito que poderia ser substituído pelo 'ato de ler', uma vez que os jogos digitais, como se dão, narrativamente falando, propõe normalmente, em sua jogabilidade, uma análise, uma interpretação do espaço, da ambiência em que o jogo acontece. Segundo Paulo Freire, uma concepção de mundo proveniente de uma "atividade perceptiva", portanto, leitura num sentido mais amplo, leitura além da palavra impressa. (idem)

8 Na Inglaterra foi apresentado, em inglês, na Brunel University, Londres, na *Post-Graduate Conference: Digital Games Theory and Design*, com o título 'Interactivity, immersion, narrativity', em 14/09/2007. (**ver anexo**)

peças, exposições etc), enfim, imerso no tema a que me dispus pesquisar na Universidade, acabou levando-me para uma outra prática 'encomendada' por Atkins: analisar um jogo sob os aspectos narrativos.

Até então, essa possibilidade de análise estrutural⁹ me soava um tanto estranha, como se esse tipo de análise só fosse possível de ser realizado em um texto literário ou em um filme. Essa reação me fez ver que alimentava preconceitos em relação ao objeto da pesquisa. Como analisar um jogo? Nesse aspecto, muito me ajudou a orientação de Barry Atkins, logo a partir de suas aulas na graduação em Design de Jogos de Computador¹⁰, em que conceitos literários, tais como paródia e pastiche, eram deslocados das usuais análises de textos escritos ficcionais para servir de elementos de análise em desenhos animados como *Shrek 3* e *Toy Story 2*. O uso de conceitos tradicionais, trafegando entre diferentes produtos artísticos, de certa maneira me tranquilizou no momento em que me dispus a analisar um jogo digital em sua estrutura narrativa.

Escolhi analisar a série *Half Life (HL)*¹¹. E foi quando me surpreendi, pois a percepção e análise de características estruturais ali 'herdadas' das mídias tradicionais, mostrou-me, desde o primeiro da série, *Half Life*, de 1997, até sua última versão, *Half Life 2 - Episode 2*, de 2007¹², a tendência a uma 'progressiva sofisticação narrativa'.¹³ **(ver anexo)**

Após esse estudo de caso encomendado por Atkins, fui apresentar e discutir o texto com estudantes e professores de graduação, mestrado e doutorados vários em uma apresentação realizada na própria Escola de Arte, Mídia e Design, da universidade onde residia, no primeiro encontro de um grupo transdisciplinar de

9 Percebi também, já em 2008, num questionamento que me veio no 1º Policom, na Faculdade Dois de Julho, em Salvador, que existe um certo preconceito dos Estudos Culturais em relação a análises que separem 'Forma de Conteúdo'. Nesse caso, penso que se minha tese pretende analisar estruturalmente os jogos, deveria eu realizar outra tese para dedicar-me a análise de conteúdos dos jogos digitais.

10 "Computer Games Design" (tradução nossa)

11 No artigo 'O potencial narrativo dos jogos digitais: um estudo de caso na série *Half Life*' (*The narrative potential of digital games: a case study of the Half Life series*) apresentado em palestras na University of Wales, Newport (País de Gales) para o *Performance and Screen Media Research Group (PSMG)*, em 06/03/08, e na University of Plymouth - Institute of Digital Art and Technology - School of Computing, Communications and Electronics (Inglaterra) para o *Ph.D Studies Group*, em 13/03/08.

12 Da análise, em artigo, sobre a narratividade de *HL*, destaquei alguns pontos que analiso nos próximos capítulos. O artigo original, em inglês, está na mídia em anexo.

13 O que também só vim a perceber depois do artigo pronto.

pesquisa, o *Performance and Screen Media Research Group (PSMG)*, que ajudei a fundar¹⁴ (PERFORMANCE AND SCREEN MEDIA, 2008), composto de professores de vários cursos de graduação e alunos de pós-graduação. Na semana seguinte, apresentei o mesmo texto em um encontro com Doutorandos, dessa vez na Universidade de Plymouth, no sul da Inglaterra. Tanto em uma apresentação, como na outra, obtive *feedbacks* bem interessantes, e mais, provenientes não de fontes teóricas, mas da prática dos ouvintes enquanto jogadores.

Destaco duas questões que geraram interessantes discussões em ambos os grupos e que me levaram a destacar o fator 'interação' como um divisor de águas em minha pesquisa:

- o jogador não se preocupa com a narratividade;
- o jogador quer manter-se em constante interação com o meio virtual.

Esta discussão que, pelos exemplos acima, coloca o jogador como centro de um processo lúdico, foi ampliada pela reunião que tive com um dos integrantes do grupo *Synergy*, o animador e coordenador do curso de animação da universidade, James Manning; com Guto Nóbrega, artista plástico e pesquisador brasileiro, em Plymouth; com Brigitta Zics, também pesquisadora, na época, em Plymouth, e com Vanessa Dodd, diretora de teatro e professora do curso de Escrita Criativa da minha Universidade (Drama e Rádio Drama) que, assim como Julian Kücklich, com quem troquei alguns e-mails, trouxeram-me a questão sobre a importância do jogador e suas demandas e, além disso, da importância de olhar para o jogo do lugar do jogador.

Este assunto é discutido por Barry Atkins em seu último livro (2007, p. 2), ao dizer que "precisamos tomar cuidado para focar nossa atenção na experiência de jogar, mais do que somente na experiência visual que os jogos têm a oferecer."¹⁵ Atkins imediatamente vai valorizar aquele pesquisador que joga e que, ao mesmo tempo, está engajado no exercício teórico, diferentemente do que acontecia no passado quando, segundo ele, era difícil que alguém assumisse esse papel analítico a não ser como um estranho que olha de fora. Ao avaliar introdutoriamente em seu

14 A fundação do grupo foi o resultado de muitas críticas que fiz, durante 2007, em relação à ausência de diálogo entre os diversos saberes dentro da escola de Arte, Mídia e Design, composta de tantos cursos criativos: Animação, Design Gráfico, Teatro, Cinema, TV e Vídeo, Fotografia Documental e Artística e Música Criativa. No início de 2008, Barry Atkins, em nome do *Synergy*, propôs a composição do grupo que foi aceita pelas várias direções da Escola.

15 "We need to take care, particularly, to focus our attention on the play experience, rather than only on the visual experience that games have to offer." (tradução nossa)

livro os textos que organizou, Atkins destaca que mesmo que cada colaborador ali presente com seu artigo não se identifique propriamente como jogador, "[...] seu status de jogador dos jogos sob análise está clarificado através do desenvolvimento de cada argumento." (ATKINS, 2007, p. 2)¹⁶

Todas essas observações que destacam "o jogador no ato de jogar", como elemento fundamental para qualquer análise sobre jogos digitais, faz muito sentido, pois, por exemplo, para o pesquisador conhecer os efeitos do jogo sobre o jogador ou analisar uma estrutura formal de jogo específica ou, ainda, analisar seu conteúdo, torna-se necessário também que o pesquisador assuma um papel de "cobaia" de si mesmo.¹⁷

A importância que Atkins atribui ao pesquisador que agrega qualidade em sua pesquisa quando assume o papel de jogador, amplia-se mais ainda quando somos levados a pensar na relação que se dá, de modo geral, entre jogador e jogo.

[...] Um jogo sem o jogador não é um jogo completo, mas simplesmente a reunião de componentes de jogos, grávida do potencial de vir a tornar-se um jogo [...] que resultará na emergência ou construção do que iremos nomear como o 'texto' do jogo. [...] O texto não tem vida, por si só sem o engajamento do jogador: sem o jogador um jogo é simplesmente código morto.¹⁸ (ATKINS, 2007, p. 3 e p. 6)

A percepção da importância do jogador, que na interação com o jogo cria um texto a cada partida, assim como as suas demandas em vias de ter mais 'prazer'¹⁹ na construção desse texto único fizeram-me, após a análise de *HL*, pensar em novos rumos para meu trabalho sobre narratividade nos jogos digitais. Foi depois das discussões com os dois grupos de pesquisadores que passei a entender que Atkins queria me colocar nesse papel do "pesquisador jogador" para que eu pudesse minorar minhas críticas a um meio que não parecia ser apenas 'prónarrativo', como

16 "[...] their status as players of the games under analysis is made clear through the development of each argument". (tradução nossa)

17 Essa difusão e valorização do pesquisador jogador é de suma importância para que, apesar da conotação *mainstream* dos jogos na cultura, os estudos acadêmicos aceitem os jogos digitais como objetos de pesquisa e a própria sociedade os aceitem como uma possível opção de entretenimento sério, artístico e não apenas um provável formador de *serial killers*.

18 "[...] a game without a player is not a game at all, but merely a collection of game components pregnant with the potential to be realised as a game [...] which results in the emergence or construction of what we will term the 'text' of the videogame [...] the text has no life of its own without player engagement; without the player a game is simply dead code". (tradução nossa)

19 Referindo-me a Roland Barthes (1996) e as relações que faz entre leitor e texto.

eu na época o nomeava mas, sim, significativamente potencializado em sua narratividade após dez anos no mercado de entretenimento.

O que a princípio me causou enorme satisfação, acabou por me suscitar novos desafios, pois se já sei que os jogos digitais podem contar histórias a partir de estratégias e estruturas herdadas, digamos assim, das mídias tradicionais, quero ir mais além. O que nesse rol de possibilidades estratégicas e estruturais me apareceria como algo próprio desse novo meio chamado jogo digital?

O que poderia, ainda sobre o exemplo analisado de *HL*, além da 'remediação'²⁰, me aparecer como alguma especificidade apenas encontrada na estrutura narrativa dos jogos digitais?

1.2 A ESTRUTURA PROPOSTA

Ao resgatar as discussões que meu texto suscitou, ao rever a análise sobre *HL* e as teorias de Atkins acerca dessa 'centralidade' do jogador, constatei que nos jogos digitais narrativos tudo reside mesmo na interatividade, ou seja, entre as possibilidades que um indivíduo tem de escolher, pois interatividade é opção (CRAWFORD, 2005, p. 28). Faz parte do advento computador; já diria Lev Manovich: "uma vez que um objeto é representado num computador, ele automaticamente torna-se interativo."²¹ (2001, p. 55) Esta é a marca tecnológica que busca relacionar usuário e máquina através de uma interface e que passa a orientar toda e qualquer comunicação, desde então, num ambiente virtual.

Interatividade pode significar imersão, um fator que se confunde com a própria interação (LEMOS, 2004, p. 156), pois é resultante e estimulante dela. Tamanha ligação entre interação e imersão me explica, uma vez mais, a frase de Inzauto. A manutenção da interação do jogador com o meio, sem a interrupção causada pelas *cutscenes* tradicionais²², que lançam o interator numa posição de espectador, como, por exemplo, em *Drácula* (CANAL+ MULTIMEDIA, FRANCE

20 Conceito desenvolvido por Jay David Bolter e Richard Grusin no livro *Remediation: understanding new media* (2000) que, em síntese, define que as mídias se sucedem influenciadas por outras anteriores. Analiso mais detidamente o conceito nos capítulos 3 e 4.

21 "Once an object is represented in a computer, it becomes automatically interactive." (tradução nossa)

22 As chamadas 'cenas cinemáticas' que, nos jogos digitais interrompem a interatividade para explicar a narrativa em curso. No capítulo 4 explicarei melhor o processo.

TELECOM MULTIMEDIA, 1999), impede que a imersão seja interrompida, assim como, quanto mais imersão, uma interação mais fluida pode daí se originar. Este é o desejo do jogador digital. Não ser 'despertado' de um processo imersivo, não perder o controle prazeroso, a 'agência' que o *game* lhe proporciona, ou seja, não perceber que 'uma história está sendo contada'. Nas narrativas construídas pelos jogos digitais, no texto resultante do diálogo entre jogador e jogo, como fala Atkins, a interatividade surge como o grande diferencial entre os jogos digitais e as mídias tradicionais. E, percebo que é através, e a partir dela, que está surgindo uma nova narratividade para este novo meio.

A frase de Eddie Inzauto, retirada de uma reportagem *online* sobre o *game Bioshock*, e que dá nome a esta tese, serviu-me de inspiração para toda a trajetória desta pesquisa. Ela sintetiza uma meta já alcançada pela literatura, pelo cinema, pelo teatro, linguagens que pelo seu tempo de existência, traduzido em muitos produtos, dominam a arte de contar histórias, cada uma com suas especificidades nesse ato. Por outro lado, face a uma tradição histórica muito palpável, lido com um objeto, o jogo digital, que não é tão disponível como os livros, filmes e, em menor proporção, os espetáculos teatrais o são. Desde que iniciei esta pesquisa, em 2005, já perdi a oportunidade de rever muitos jogos que me divertiram há alguns anos atrás, isto porque muitos deles tornaram-se obsoletos frente à nova tecnologia que lança constantemente, no mercado de informática, computadores mais potentes e velozes, o que significa dizer, com diferentes configurações, inclusive demandando novas placas de vídeo que não são compatíveis com determinados jogos mais antigos.²³ Raros são os jogos 'reeditados' para novas configurações. Isso torna a 'releitura' quase impossível.

Além do acesso que cada vez se torna mais difícil, aos jogos de várias épocas inviabilizando, individualmente, a construção de uma historicidade sobre o *gameplay*²⁴, o objeto jogo digital faz parte, assim como tantos outros objetos comumente chamados de 'novos meios' e que compõe, segundo Lucia Santaella, um dos 'lugares' pelos quais o leitor contemporâneo navega acostumado que é às

23 Eis também a razão, como explico no capítulo 4, porque migrei para os chamados consoles. A configuração do *hardware* se mantém básica por muito mais tempo, expandido-se apenas, quando necessário, sua capacidade de memória, o que permite 'transitar', com o mesmo computador, por várias gerações de jogos. O custo benefício na compra desses aparelhos é muito maior do que na compra de um computador de mesa, tipo PC, se o objetivo for apenas jogar *games*.

24 Termo cunhado como 'jogabilidade' e que será melhor conceituado no capítulo 3.

“[...] arquiteturas líquidas e alineares da hipermídia no ciberespaço.” (SANTAELLA, 2004, p. 18)

Esta expressão “arquitetura líquida”, ao mesmo tempo que evoca flexibilidade, fluidez e fragilidade, referindo-se também aos chamados “espaços incorpóreos da virtualidade”, (SANTAELLA, 2004, p. 19) é também largamente usada por Zygmunt Bauman quando se refere à contemporaneidade. A chamada modernidade líquida, de Bauman, é uma referência ao que ele também chama de “era do *software*” que, por exemplo, englobaria uma “descorporificação do trabalho” que “[...] anuncia a ausência de peso do capital”; uma sucessão do uso de adjetivos que denotam volatilidade e inconstância espalhadas por toda a sociedade mundial, segundo o autor. (2001, p. 140-141)

A partir deste conceito de arquitetura como construção, embora paradoxalmente volátil como algo a funcionar, não sobre a concretude, mas “[...] como promessa de se tornar real a cada ‘clique’ do *mouse*” (SANTAELLA, 2004, p. 33), resolvi nomear cada um dos cinco capítulos, abordando um tipo de construção, de arquitetura diferenciada:

a) A Arquitetura do Conhecimento, título deste capítulo introdutório, pretende resgatar os movimentos intelectivos que me levaram a definir um caminho analítico capaz de estabelecer e problematizar a temática da narratividade própria e emergente dos jogos;

b) A Arquitetura Controversa constitui o segundo capítulo, no qual detenho-me em dois focos aparentemente opostos. Ao mesmo tempo que a academia, por alguns anos, iniciou e fixou por um tempo uma discussão entre duas correntes teóricas – ludologistas e narratologistas – em busca de uma definição precisa para o jogo em sua versão digital, o mercado de *games* vem se desenvolvendo paralelamente sobre um discurso que faz tranquilo o uso do jargão narrativo para explicar os *games* e seu sucesso bilionário, como *mainstream*²⁵, entre os jogadores, apesar de ainda atrair certa desconfiança de alguns setores da sociedade.

Acredito que o desenvolvimento de mais e mais jogos tem mostrado que há uma narratividade, uma forma de contar histórias que vai lentamente se sofisticando,

25 Algo como o senso comum, da maioria. (tradução nossa)

comparativamente às mídias mais tradicionais como a literatura, o teatro, o cinema e a TV.

Assim, o segundo capítulo se propõe a apresentar, de um lado a polêmica acadêmica entre as duas correntes teóricas citadas e, do outro, o comportamento do mercado comercial de *games* que parece não se importar com essa ou aquela nomenclatura atribuída aos jogos digitais. Para exemplificar, faço uma análise de um fato que aconteceu em torno do jogo *Bioshock*, em sua primeira versão, e que envolveu, tanto interatores como o seu desenvolvedor.

c) A Arquitetura Midiática é o título do terceiro capítulo, dedicado a tecer relações entre os jogos digitais e algumas teorias de comunicação contemporâneas, que vêm traduzir a relação dos jogos digitais com o meio cultural (convergência, midiamorfose/remediação e metamídia) e as relações entre jogo digital e interator (interatividade, imersão, jogabilidade/*gameplay*, terceiro espaço, agência e engajamento).

d) A Arquitetura Visível é o título do quarto capítulo, dedicado a analisar a escolha de determinados gêneros (*FPS* e *TP*), aprofundar o conceito de remediação sobre objetos de linguagens contemporâneas (BBB, dança, espetáculos de som e luz e literatura), como também sobre os jogos digitais (cinema e teatro). A partir daí, focar a análise sobre a narratividade apontada pelos conceitos de Henry Jenkins (exploração espacial e micronarrativas), que entendo como sendo aquilo que define 'o novo' apresentado pelos *games*.

e) Um Projeto de Arquitetura, o quinto e último capítulo deste trabalho aponta para o futuro, além de refletir, de certa forma, sobre as situações dos jogos hoje, em alguns aspectos da cultura contemporânea.

Quando escolho, a partir de uma construção arquitetônica, três momentos dos jogos digitais: **Presença na Contemporaneidade, Diálogo Midiático e Narratividade**, penso que há uma relação entre eles, em forma e conteúdo, pois quero analisar o panorama dos jogos digitais hoje, sua 'chegada' e afirmação, como linguagem, sua situação na mídia e na cultura e, finalmente, sua proposta como "sistema organizado narrativamente para jogar"²⁶. (RYAN, 2006, p. 197)

Ainda fazendo referência aos capítulos que compõem o corpo deste trabalho, optei por disponibilizar documentos vários (imagens, ilustrações, vídeos,

26 "narratively organized system for playing". (tradução nossa)

referências), tais como os usuais ANEXOS, em uma mídia (Pendrive) que acompanha cada volume da tese. Divididos em arquivos, por capítulo, os examinadores, ao encontrarem no texto a citação, entre parênteses, 'vide anexo', poderão acessar informações complementares (vídeos, imagens, textos e dados) na citada mídia, nos capítulos e sub capítulos correspondentes. Para a leitura dos vídeos é necessária a instalação de *softwares* básicos como *Quick Time* e/ou *Real Player*.

1.3 OS OBJETIVOS

São os seguintes os objetivos definidos para este trabalho:

- Testar a hipótese central da tese de que os jogos digitais, como instrumentos viáveis para contar histórias, já contam com características próprias nesta função;
 - Analisar algumas especificidades narrativas presentes em alguns jogos digitais narrativos, com o intuito de mostrar as influências das mídias tradicionais, como a literatura, o cinema e o teatro sobre esse novo meio;
 - Analisar algumas especificidades presentes em alguns jogos digitais narrativos, com o intuito de demonstrar que já existe 'afirmação' do objeto, no panorama cultural, enquanto linguagem com características próprias;
 - Ampliar os estudos sobre interatividade e imersão em sua relação com as novas narrativas;
 - Contextualizar os jogos digitais narrativos na história, no panorama midiático, no mercado e na cultura, a partir de teorias específicas;
 - Ampliar a discussão sobre a narratividade presente nos jogos digitais;
 - Contribuir para ampliar a discussão acerca dos potenciais artísticos dos jogos digitais narrativos.

1.4 DUAS TESES

Este trabalho defende duas teses básicas.

A primeira é de que os jogos de computador não só podem contar histórias, como já é possível identificar a emergência de formas narrativas específicas desse tipo de produto cultural. Tais formas narrativas, superando a mera transposição ou remediação, começam a configurar um formato narrativo novo, fortemente ancorado em elementos de interatividade e imersão, altamente potencializados nesse tipo de produção, com relação a produtos culturais anteriores.

A segunda é de que o conflito entre narratologistas e ludologistas, que iremos analisar no capítulo 2, perde o sentido quando entendo que os games compreendem uma gama de tipos, com níveis diversos de narratividade, pois estamos culturalmente de frente para algo muito novo.

A partir destas duas teses, o percurso em seguida leva-me a situar os jogos digitais num panorama cultural, entre tendências midiáticas que se tangenciam e, ao mesmo tempo, explicitar características para um tipo novo e específico de narratividade emergente.

1.5 A PROBLEMÁTICA

A antiga discussão acadêmica, nos *Game Studies*, entre os chamados Ludologistas e Narratologistas, embora nunca tenha trazido um consenso, logo despertou o interesse de vários pesquisadores para o tema: se os jogos digitais contam histórias, ou melhor, prestam-se ou não como instrumentos para esse fim. Enquanto a Academia se divide, se agrupa ou mesmo cria dissidências, do lado de fora *Game Designers* (desenvolvedores) multiplicam-se na tarefa de trazer as mídias tradicionais, como a literatura, o cinema e o teatro, com seus acertos narrativos, para dialogar com os jogos digitais e suas originais atribuições, o que parece, pelos resultados, confirmar que um novo meio narrativo já surgiu forte no mercado de entretenimentos. Minha problematização parte de tal constatação empírica e trabalha a partir dela.

1.6 AS HIPÓTESES

A hipótese principal, portanto, pode ser enunciada como: “Os jogos digitais são instrumentos viáveis para contar histórias que já trazem diferenciais em relação a outras linguagens/mídias”.

Dela decorrem algumas outras hipóteses que elencamos como secundárias:

a) Determinadas especificidades de mídias tradicionais, como a literatura, o cinema e o teatro estão presentes nos chamados jogos digitais narrativos, por intermédio da remediação (BOLTER; GRUSIN, 2000);

b) Os jogos digitais narrativos já apresentam algumas características que demonstram que o meio já começa a ultrapassar a mera influência intermediária e afirmar-se como instrumento narrativo com especificidades próprias;

c) A qualidade interativa mais aprofundada, marca dos novos meios contribui, no panorama dos jogos digitais, para novas estratégias na criação de narrativas.

1.7 A METODOLOGIA

O teste da hipótese principal – **os jogos digitais têm características próprias na sua função de contar histórias** – dessa pesquisa, se dá, portanto, a partir da constatação de que no universo dos jogos digitais existe um gênero, o chamado narrativo, que guarda uma característica básica que o coloca lado a lado com outras mídias, como a literatura, o cinema e o teatro: todos são possíveis instrumentos para contar histórias. Mas os jogos digitais narrativos têm duas características: conectam “a dimensão estratégica do ‘jogar’ com a experiência imaginativa de um mundo ficcional.” (RYAN, 2006, p. 203)²⁷ Isso, aliado às próprias características de um suporte tecnológico (computador) que possibilita um tipo específico de interatividade – baseado na ação de um jogador que continuamente vem alterar todo um processo narrativo em curso – faz com que os jogos digitais instituem uma forma particular de contar histórias que não está presente em nenhum outro meio e, portanto, novíssima. Esta interatividade específica não leva apenas a

27 “by connecting the strategic dimension of gameplay to the imaginative experience of a fictional world.” (tradução nossa)

uma identificação do jogador com um personagem, mas a sua incorporação (*embodiment*), o que também vai envolver novas concepções para ação e reação, em termos comunicativos. Soma-se a isso a variedade de suportes e interfaces onde e como o jogo digital poderá ser jogado, numa infinidade de opções e modos de jogar e, finalmente, a questão semiológica que envolve muitas linguagens em gêneros diferentes bem como, muitas vezes, num mesmo jogo, o que demanda uma abordagem teórica que combine elementos de várias fontes: cinema, televisão, semiótica, teoria da performance, teoria literária, ludologia, narratologia, teoria midiática etc... Como pensar então numa metodologia específica para analisar o objeto de minha pesquisa?

[...] da mesma maneira que os videogames são um objeto de estudo interdisciplinar, a própria estrutura semiológica faz com que cada jogo, em cada gênero, seja uma experiência interativa imersiva completamente diferente, colocando em risco a possibilidade de se poder concluir qualquer análise que possa ser generalizada para o objeto como um todo. (MITSUISHI, 2006, p. 3)

Antes de mais nada, "desde que o jogo é um processo, mais do que um objeto, não pode haver jogo sem jogadores jogando."²⁸ A afirmação de Aarseth (2003, p. 2) é coerente com o que vamos desenvolvendo até aqui.

Falamos no jogador e isso, como também Atkins pontuou anteriormente, inclui o pesquisador dos *Game Studies*, situado em uma posição especial de, ao mesmo tempo ser, usuário e analista. O jogador é peça-chave, assim como aquilo que ele faz na chamada 'construção textual'. Sendo processo, conclui-se que será uma análise originada de **performance**, o que já instaura uma forma de abordagem diferente, por exemplo, do cinema e da literatura, que vão demandar do pesquisador suas habilidades analíticas apenas: ler um livro ou ver um filme não proporciona aquele *feedback* imediato que o jogo garante sobre uma performance avaliada em tempo real. (AARSETH, 2003, p. 5)

A partir de uma proposta de Lars Konzack, mas limitada por determinar em sete 'camadas'²⁹ (AARSETH, 2003, p. 3), não muito claras e abrangentes, os jogos

28 "Since a game is a process rather than an object, there can be no game without players playing." (tradução nossa)

digitais, Aarseth propõe uma divisão em três níveis compostos, segundo ele, de elementos gerais:

- O jogar (jogadores, ações, estratégias e motivos)
- Mundo do jogo (conteúdo ficcional, topologia/nível de desenho, texturas etc...)
- Estrutura do jogo (regras)

Segundo Aarseth, essas três dimensões dão conta de qualquer jogo: estão ali presentes o jogador, o controle sobre uma representação espacial (mundo do jogo) e as regras que, segundo ele, faria da 'Estrutura do jogo' o nível mais importante pois, "sem regras para estruturar as ações, exceto no mundo (virtual), nós teríamos uma brincadeira livre ou outra forma de interação, mas não "o jogar."³⁰

Este posicionamento de Aarseth, dado o seu trabalho, como pesquisador, ser totalmente voltado para 'o jogo enquanto jogo' (cerne da ludologia), é surpreendente, pois ele chega a perceber que no mundo de 'conteúdo ficcional' dos jogos digitais, não são propriamente regras que permeiam as ações dos personagens, mas, como sabemos, ações que beiram a subjetividade. Isso porque, embora inseridos em algoritmos matemáticos, o conjunto de ações dos personagens nos jogos digitais – incluindo o interator com seu avatar interagindo ou não com os *NPCs* – criam narrativas que são estruturas verossímeis à vida real, e portanto, lugar social e humano onde as regras também existem, mas para serem ou não transgredidas.

Posteriormente, Aarseth busca identificar no seu "modelo tripartite", três diferentes tipos de perspectiva de pesquisa:

- O jogar (sociológica, etnológica, psicológica etc);
- Mundo do jogo (Arte, estética, história, estudos culturais, midiáticos e econômicos);
- Estrutura do jogo (*game design*, *business*, leis, Ciência da Computação/Inteligência Artificial etc).

Apesar de não referir-se diretamente ao estudo da narratividade dos jogos digitais, o autor levanta uma hipótese, segundo a qual "há uma forte correlação entre

29 "[...] hardware, program code, functionality, gameplay, meaning, referentiality, and socio-culture." "[...] hardware, código do programa, funcionalidade, 'o jogar', significado, referencialidade e sócio-cultura." (tradução nossa)

30 "Without rules to structure actions, but with a (virtual) world, we would have free play or other forms of interaction, but not *gameplay*." (tradução nossa)

o nível dominante de um jogo e a atração que ele tem como um objeto, a ser analisado, por certas disciplinas e abordagens."³¹

Percebo que minha abordagem nesta pesquisa está mais situada, portanto, no 'Mundo do jogo'.

A metodologia de Aarseth, mais do que uma teoria, vai privilegiar o contato empírico com o 'objeto processo jogo digital', não sendo limitada, segundo ele, a nenhum resultado ou modelo teórico.

Importar e aplicar teoria de campos externos como a literatura ou a história da arte podem ser valiosos, mas nem sempre é necessário; e freqüentemente as observações críticas não teóricas podem contribuir mais para o assunto do que uma erudita discussão teórica centralizada.³² (2003, p. 8)

Parto em minha pesquisa de adequações de teorias várias, tradicionais e/ou novas, para a análise de características que configurem o novo meio dos jogos digitais como instrumento narrativo. Assim, não obrigatoriamente farei análise de caso, ou seja, detida apenas sobre jogos específicos, mas uma análise, quando necessária, sobre características estruturais centradas no 'mundo do jogo' que poderão, por exemplo, se apresentar de maneiras distintas em jogos digitais distintos. Da mesma maneira, estas mesmas características estarão sendo ilustradas, na sua essência, quando necessário, em objetos de outros meios, como o cinema, literatura, teatro, para que se possam instituir parâmetros. Tais parâmetros servirão para que se possa perceber como determinadas características, comuns aos meios, já começam a ultrapassar a mera 'remediação' e sugerem transformações nas linguagens, determinando que os jogos digitais já contribuem com especificidades suas para contar histórias de novas maneiras.

Se, por um lado, a metodologia de Aarseth possibilita que eu possa desenvolver um trabalho sobre a prática de jogar, para "descobrir partes essenciais do jogo" (2003, p. 5), ela não contempla nem descarta a narratividade. E sabemos que os jogos digitais atendem a ela e à estratégia de jogar. Nesse sentido, fui buscar

31 "there is a strong correlation between the dominant level of a game and the attraction it has as analytical object for certain disciplines and approaches." (tradução nossa)

32 "Importing and applying theories from outside fields such as literature or art history can be valuable, but not always and necessarily; and often non-theoretical, critical observations can contribute more to the field than a learned but theory-centered discussion." (tradução nossa)

uma segunda metodologia de análise, dessa vez desenvolvida por Marie-Laure Ryan, em *Avatars of story* (2006).

O que a autora chama de “a questão metodológica”³³ transita por sete quesitos que buscam preservar, de modo geral, o caráter dos jogos digitais; ou seja, como Ryan os nomeia: “[...] uma arte do compromisso entre narrativa e o jogar.”³⁴ (2006, p. 198) Como exemplo de seu método, destaco duas de suas orientações. Uma no sentido do pesquisador buscar perceber 'as manifestações da narrativa nos jogos digitais'. Entre elas, está a presença das microestórias contadas pelos *NPCs*, o equivalente às chamadas ‘micronarrativas’, um conceito cunhado por Henry Jenkins, e que destaco e analiso detidamente no capítulo 4. A outra sugestão de Ryan é que o pesquisador avalie se existem elos entre o jogar e a narrativa, procurando perceber, por exemplo, se existem conexões entre o que se ‘conta’ e os desafios que o jogador precisa ultrapassar para prosseguir no jogo. (2006, p. 200-203)

Apesar de achar procedente a metodologia proposta por Ryan, em sua segunda sugestão ela se instaura mais como instrumento para fornecer provas de que os jogos digitais podem ser considerados narrativos. Esta questão é devidamente discutida no capítulo 2 e 4, mas não me serve de metodologia para análise, uma vez que não venho, como razão desta tese, ‘provar uma narratividade’. Já a primeira sugestão, que permite, a partir da observação, determinar manifestações narrativas nos jogos, me é extremamente útil, uma vez que coaduna-se com aquilo que vivenciei em Gales, por um ano, junto aos pesquisadores do *Synergy*, e que meu orientador Barry Atkins defende como uma metodologia de abordagem do objeto jogo digital: “Eu procuro informar, mas não para validar meus argumentos, quer através de jargões tecnicamente incompreensíveis ou reflexões filosóficas que não estão firmemente ancoradas em níveis de observação. [...] ao invés de cair na armadilha de escrever abstratamente, em termos gerais e vagos, sobre o jogo de computador.”³⁵ (2003, p. 8-9)

33 “The methodological question” (tradução nossa)

34 “[...] an art of compromise between narrative and gameplay.” (tradução nossa)

35 “I seek to inform, but not to validate my arguments through either jargonistic ‘technobabble’ or philosophical musings that are not firmly anchored in observation [...] rather than fall into the trap of writing in vague and general terms about the computer game in the abstract.” (tradução nossa)

Assim, alguns elementos fundamentais emergem em termos de uma metodologia de análise adotada:

1 – Abordagem de alguns aspectos que são fundamentais no estudo das novas mídias, como exemplo, a interatividade;

2 – Trazer as teorias necessárias à uma discussão em torno dos aspectos escolhidos;

3 – Criar diálogos entre a teorização e a prática de várias linguagens midiáticas;

4 – Integrar sempre a discussão ao objeto da pesquisa: os jogos digitais.

Fazendo jus ao que Aarseth, Ryan e Atkins pontuam optei, claramente, por uma forma de abordagem a partir da **performance**, na qual o pesquisador e o interator vão necessariamente se confundir, numa espécie de exercício de ‘observação participante’. Em segundo lugar, é importante deixar claro que apesar do destaque que Aarseth e Ryan têm como balizadores, em certos aspectos, para uma analítica do “jogo jogado”, outras vozes serão necessariamente acionadas nesse processo de análise, como a de Atkins, por exemplo. Importa-me menos estabelecer uma sistemática uni-autoral de análise e mais destacar elementos narrativos, de outras linguagens, resgatados, transformados/’remidiados’ e, finalmente, emergentes como ‘próprios’ desta modalidade midiática – o jogo digital.

Além da **performance**, também traço uma metodologia construída sobre a **observação** e, conseqüentemente, sobre a **comparação**. Como exemplo, no capítulo 3, ao trazer várias teorias de comunicação com o objetivo de comparar meios e mídias. E também no capítulo 4, em que trago para a discussão sobre o formato dos *games*, e sua especificidade, outros formatos narrativos como os *Reality Shows* (*Big Brother Brasil – BBB*), os espetáculos de Som e Luz, a dança dramática e o livro imagético. Numa análise específica e, ao mesmo tempo, concomitante, com os *jogos digitais*, afinidades, diferenças, tendências gerais, marcas precisas vão aparecendo.

De todo modo, a metodologia utilizada sempre vai significar uma vivência com o objeto, seja interagindo com ele, em maior ou menor grau, como no caso dos *games*, do *BBB* e do livro, assim como projetando possibilidades de interação e

interpretação, sobre um público espectador/leitor, através de processos de criação, como no caso da dança dramática e do espetáculo de Som e Luz.³⁶

36 Faço uma análise sobre três produtos artísticos criados por mim: o espetáculo de Som e Luz, *Terreiro d'Yesu* (2009), e dois espetáculos de dança, *Aroeira* (2006) e *Habitat* (2008). Os dois últimos criados em parceria com a coreógrafa Cristina Castro, do *Núcleo Viladaça*.

2. A ARQUITETURA CONTROVERSA

Qual o nosso melhor espaço para se contar uma história? Cenas cinemáticas? Personagens? Não. É o mundo a sua volta.

Ken Levine

2.1 ACADEMIA E MERCADO

No primeiro capítulo, à guisa de introdução, fiz uma retrospectiva sobre o trajeto de uma pesquisa que se inicia sob um determinado ponto de vista e ganha novos rumos depois de um aprofundamento sobre análise específica (série *Half Life*) e um novo objeto (série *Bioshock*). Sem dúvida é fato que no universo dos *games* a rapidez com que a tecnologia se atualiza é o mesmo tempo com que as narrativas vão buscando novas formas de expressão. A análise da série *Half Life* em seu percurso de mais de dez anos, e da surpresa com o novíssimo jogo *Bioshock*, comparativamente a outros jogos, trouxeram-me novas percepções de uma narratividade presente, mas latente. Duas situações: algo despontando num processo de transformação paulatina, a cada nova versão dos jogos, pequenos traços determinando algumas características que foram me fazendo perceber que havia um processo em curso. No caso de *Half Life* e *Bioshock*, em análises mais específicas no capítulo 3, sobre determinados aspectos, a constatação de uma sofisticação conquistada sobre uma 'estratégia de escrita': as chamadas *cutscenes* que tornam-se, nestes jogos, com ênfase em *Bioshock*, segundo meu ponto de vista, partes naturalmente integrantes, tornando o jogo mais fluido em sua narratividade e possibilitando ao interator não perder a oportunidade de interação, aquilo que ele mais anseia em sua relação com os jogos digitais. Além disso, num âmbito maior, em diálogo com as teorias de Lúcia Santaella, a constatação de uma nova percepção do humano, em curso; uma forma de compor a informação, registrar individualmente e em rede, informação hipertextualizada e, portanto, muito dinâmica, que pode ser estimulada com o uso das chamadas 'micronarrativas', segundo teorias de Henry Jenkins.

Nesse novo capítulo, acho importante aprofundar um pouco mais a discussão, ao destacar que esta minha percepção da presença cabal de narratividade nos jogos não é unânime entre pesquisadores do *game studies*, isto é, alguns pesquisadores percebem elementos que sugerem que os jogos 'contam histórias', ao passo que outros pesquisadores defendem, em síntese, que a narratividade, se está presente em alguns jogos, não surge em seu 'bojo' estrutural, mas como embalagem que só serve para tornar mais sedutor o ato mesmo de jogar. Este posicionamento que ainda divide pesquisadores não surgiu do nada, ele é resultado de uma discussão entre dois grupos que se formaram na Academia, algo em torno de uma década atrás: os ludologistas e os narratologistas. Alguns textos, durante essa última década, trouxeram essa discussão se os jogos, de fato, apresentam narratividade, se funcionam como instrumentos para isso ou se tal característica é apenas um 'recurso'. Olhando para o que se seguiu durante esses anos acredito que, embora me posicione numa corrente, digamos assim, em relação à discussão, acredito que ela foi, minimamente, de todo jeito, muito positiva para atrair interesses para o objeto jogos digitais e, mais ainda, formar uma respeitabilidade da própria Academia em relação aos argumentos que foram buscados, cientificamente falando, para alicerçar as posições de cada grupo. Para mim é ponto pacífico, o que me isenta da responsabilidade de ter que aqui defender que alguns jogos digitais tenham ou não uma estrutura propícia à 'contação de histórias', que há uma narratividade presente nos jogos digitais. Isso porque percebo que há uma distância entre essa discussão que a Academia realizou por anos, e o que, na prática, observava e observo no mercado dos jogos digitais, não só entre tendências cada vez mais claras, em relação a essa narratividade presente, bem como no discurso de desenvolvedores (*game designers*) e jogadores, indicadores de consumo e, principalmente, na análise dos chamados jogos comerciais que é o foco de minha pesquisa.

2.1.1 A Academia e um novo objeto

Como norteador, escolhi partir da análise que Marie-Laure Ryan realiza em seu livro *Avatars of story*, mais especificamente no capítulo *Jogos de computador*

como narrativa.³⁷ (2006, p. 181-203) A autora consegue reunir muitas questões em torno do tema.

Inicialmente, Ryan destaca como básico que os jogos digitais são, objetiva e absolutamente, dependentes do computador como seu suporte material³⁸, mas eles se diferenciam de modo geral dos outros jogos, os chamados analógicos como, por exemplo, os jogos de tabuleiro e esportivos, porque têm a “[...] preferência por organizar o ‘jogar’ como uma manipulação de objetos concretos em um cenário concreto – em um mundo ficcional ao invés de um mero campo de jogo.”³⁹ (2006, p. 182) Assim, segundo a autora, os jogadores na maioria dos jogos manipulam avatares com características humanas, que vivenciam experiências em espaços inspirados no mundo real, natural e arquitetônico. Os jogos digitais têm todos os ingredientes das narrativas: personagens, eventos, cenários e partem de um estado inicial para chegar a um estado final, criando uma linha de tempo. Portanto, os jogos digitais trazem de novo, para além dos jogos analógicos citados anteriormente, a integração do jogo a uma narrativa e a um sistema ficcional. (RYAN, 2006, p. 182)

Segundo a autora, o mercado de *games* avaliza esta vocação, a partir das próprias embalagens de jogos que ‘vendem’ narratividades e possibilidades até além daquelas que os jogos, de fato, podem propiciar. Além disso, os próprios desenvolvedores, em entrevistas e lançamentos, usam a palavra ‘história’ como uma marca fundamental de seus produtos.

Ryan começa fazendo uma crítica genérica àqueles que fazem ou fizeram parte da Universidade de Copenhague⁴⁰, na Dinamarca, da chamada Escola Escandinava, composta por Espen Aarseth, Jesper Juul, Gonzalo Frasca, entre outros, e também de outras instituições e países como, por exemplo, Markku Eskelinen, um pesquisador independente da Finlândia.

37 “Avatars of story” e “Computer games as narrative” (tradução nossa)

38 Lev Manovich também encontra no computador, mais além ainda do que um suporte para jogos digitais, o lugar de centralidade da cultura contemporânea. (2001) Já Janet Murray percebe, antes de mais nada, o meio digital como o suporte ideal para o jogar: ele é processual (procedural), – gera comportamentos baseados em regras – e participativo (participatory) – permitindo ao jogador como criador mover as coisas em volta. Além disso, a vocação multimidiática do computador entra em sintonia com as linguagens que compõe o produto jogo digital. (2004)

39 “[...] preference for organizing play as a manipulation of concrete objects in a concrete setting – in a fictional world rather than on a mere playfield” (tradução nossa com grifo)

40 Onde quase fui desenvolver meu estágio doutoral, sob a co-orientação de Susana Pajares Tosca. Uma gravidez da referida professora impediu que ela me orientasse pelo ano de 2007, uma vez que na Dinamarca a licença-maternidade dura um ano. Foi-me então, indicado por ela, Barry Atkins, da Universidade de Gales (University of Wales – Newport). De qualquer modo, Susana me parece que trafega entre as duas correntes acadêmicas dos *games* com tranquilidade.

Por outro lado, Ryan faria parte, por proximidade de ideias, apesar de ser uma pesquisadora independente, de outro grupo capitaneado por Janet Murray que, na Universidade da Georgia, nos EUA, junto como outros pesquisadores como Henry Jenkins, Michael Mateas, entre outros, compõe o chamado Georgia Tech. Segundo Ryan, os ludologistas, como são nomeados os pesquisadores da Escola Escandinava, a partir de um artigo de Gonzalo Frasca⁴¹, não veem possibilidades de qualquer aproximação entre o jogo e a narrativa. Ryan utiliza de um interessante argumento para começar rebatendo este ponto de vista: como se as histórias sendo histórias e a ópera, sendo música, ficasse impedida de ter seu libreto narrativo. (2007, p. 13) Portanto, os ludologistas têm como maior ambição desligar os *game studies* da teoria literária e criar para eles uma disciplina autônoma. Há um conceito comum de que o que faz os jogos serem jogos e o que os diferenciam uns dos outros são um conjunto de regras e não um ‘tema’ que, porventura, os envolvam. Um tema, ou melhor, uma história, para os ludologistas, tiraria o estudo de um determinado foco, o chamado *gameplay*, “o jogar em si”, ou seja, a agência do interator, o que os ludologistas só veem como “[...] um conjunto de opções estratégicas dentro de uma extensão definida pelas regras do jogo”.⁴² (RYAN, 2006, p. 184)

Mais adiante, ao abrirem espaço teórico apenas para o chamado “estudo sociológico dos jogos” (Johan Huizinga, Roger Caillois) e, neste sentido, ao nomearem a corrente oposta de narratologistas⁴³, os ludologistas acabam, ironicamente, segundo Ryan, por trazer à discussão as teorizações da narratologia clássica. A narratologia, que se desenvolve historicamente sobre a ficção literária, define narrativa como a representação por um narrador de uma sequência de eventos ou no contar a alguém que alguma coisa aconteceu, enfim, num ato verbal de contar uma história. Esta definição acaba por excluir a possibilidade de formas miméticas de narrativa como o texto dramático e o cinema.

41 Frasca (2003) deixa claro que a expressão ‘ludologia’ não foi cunhada por ele, mas que passou a ser mais conhecida, especificamente ligada a uma corrente dos *game studies*, a partir de um outro artigo seu (1999). Segundo Janet Murray (2005), foi Frasca quem popularizou o termo fazendo conexões com o termo paralelo narratologia, em sua amplitude, em um uso interdisciplinar como também em suas conotações estruturalistas.

42 “[...] a set of strategic options within a range defined by the game rules.” (tradução nossa)

43 Frasca nomeia-os de ‘narrativistas’, mais tarde em seu artigo ‘reparador’, explicando que são aqueles que usam como base na análise das mídias interativas, as teorias narrativas e literárias, ao contrário dos narratologistas que, segundo o autor, focam na narrativa em qualquer meio, sejam filmes, literatura ou jogos digitais. (2003, p. 2)

Há portanto, acredito, pela necessidade de conquista de espaço acadêmico, sobre um objeto muito novo que é o jogo digital, aquilo que Murray chama de “empreendimento neutro no estudo dos jogos”. Uma postura “divorciada da história cultural” acaba por ensejar na autora dar à corrente dos ludologistas dois nomes que englobam uma ideologia – “o essencialismo do jogo” – e uma metodologia, já conhecida por “ludologia”, mas também nomeada por Murray de “formalismo dos jogos de computador”⁴⁴. (2005, p. 1-2)

A ideologia percebida vai determinar, segundo a autora, que os jogos digitais

[...] Ao contrário de outros objetos culturais, deveriam ser interpretados somente como membros de sua própria classe e somente em termos apenas de suas qualidades formais e abstratas que os definem. [...] Como metodologia, a FJC enfatiza as propriedades formais específicas para os *videogames* e tenta criar registros que podem ser usados para classificar e comparar instâncias específicas da forma do jogo.⁴⁵ (MURRAY, 2005, p. 2)

Como consequência de uma posição fechada e, portanto, isolada, começa a ocorrer um ciclo de análises, que repousa sobre algumas proposições muito superficiais, como em alguns exemplos: o jogo Tetris não poder ser reconhecido como uma narrativa, pois não tem personagens.⁴⁶ (FRASCA, 1999, p. 6); ou “se eu jogar uma bola para você eu não espero você deixá-la cair e esperar até que ela comece a contar histórias.” (ESKELINEN, 2001, p. 1); “[...] as dimensões do corpo de Lara Croft, já analisadas à morte por teóricos dos filmes, são irrelevantes para mim como um jogador.” (AARSETH, 2004, p. 48) (**ver anexo**); “elas [as histórias nos *games*] são completamente supérfluas como as ilustrações em um livro de histórias.” (AARSETH, 2004, p. 52); “você não pode ter narração e interatividade ao mesmo

44 Na ordem do parágrafo: “neutral enterprise of the study of games”; “divorced from cultural history”; “game essentialism”; “ludology”; “computer game formalism”. (tradução nossa)

45 “[...] unlike other cultural objects, should be interpreted only as members of their own class, and only in terms of their defining abstract formal qualities. [...] As a methodology, CGF emphasizes the formal properties unique to videogames and attempts to analyse them and to create descriptors than can be used to classify and compare specific instances of game form.” (tradução nossa)

46 Colocação contestada por Murray que considera qualquer jogo narrativo (2004, p. 2), especificamente este, por não apresentar os chamados objetivos/gols (goals), pois nada é acumulado, apenas há que se manter o fluxo das ações. Tetris representa, segundo a autora, as vidas sobrecarregadas dos americanos nos anos 90. (1997, p. 144)

tempo.”⁴⁷ (JUUL, 2001, p. 9)

Toda esta discussão que vou resgatando surge, certamente, com o livro *Cibertexto: perspectivas na literatura ergódica*⁴⁸, de Espen Aarseth, de 1997. Há neste livro uma frase que Murray, em 2005, resgata e que parece ter contribuído para cindir os *game studies*, por muito tempo, em dois lados opostos: “clamar que não há diferença entre jogos e narrativas é ignorar as qualidades essenciais de cada categoria”⁴⁹ (AARSETH, 1997, p. 5)

Neste aspecto, aliada a esta frase de Aarseth, a última questão colocada acima por Juul demonstra bem a dificuldade de se largar teorias fixadas e se pensar em novas teorizações que sejam resultado do diálogo da tradição com o tempo dos novos meios. A afirmação “você não pode ter narração e interatividade ao mesmo tempo”, de Juul, poderia ser respondida tranquilamente com o resgate das teorias do drama.

Ali, não existe conflito com a falta de uma “moldura narrativa” que situe os personagens no contexto ambiental ou lhes descreva o comportamento físico, aspecto, etc.” Aceita-se que o texto dramático puro é um “texto de transição” (CARRIÈRE, 1996), portanto, naturalmente incompleto.

É o palco que o atualiza e o concretiza, assumindo de certa forma, através dos atores e cenários, as funções que na Épica são do narrador [...] O paradoxo da literatura dramática é que ela não se contenta em ser literatura, já que sendo incompleta, exige a complementação cênica. (ROSENFELD, 1997, p. 35)

Da mesma maneira, nos jogos digitais, com ênfase nos *FPS* e *TP*, o interator manipulando seu avatar é um ‘ator’ que ‘entra no palco’, motivado por uma necessidade imediata de ‘solucionar’, e está ali interagindo, em tempo real, com os *NPCs* ou com outro interator (no caso dos jogos *multiplayer* ou em rede). Do dialogismo é que a história vai sendo contada, sem a necessidade, específica, de

47 Na ordem do parágrafo: “if I throw a ball at you I don’t expect you to drop it and wait until it starts telling stories.”; “[...] the dimensions of Lara Croft’s body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player”; “they (meu grifo) are completely superfluous, like illustrations in a storybook”; “you can’t have narration and interactivity at the same time.” (tradução nossa)

48 “Cybertext: perspectives on ergodic literature” (tradução nossa). Ergódica (de *ergon* e *hodos*; trabalho e trilha, respectivamente) como a literatura contemporânea multilinear, hipertextual. (AARSETH, 1997, p. 1)

49 “To claim that there is no difference between games and narratives is to ignore essential qualities of both categories.” (tradução nossa) Outros livros que também suscitam combustível para a discussão são os clássicos de Janet Murray (1997; 2003) e Brenda Laurel (1993).

um narrador. Ao contrário do texto dramático, que se concretiza no palco, o game já é a encenação direta, já é o palco da ação.

Tal exemplo poderia servir como mote para que Murray queira dar um ponto final ao debate que nunca existiu (**ver anexo**). Neste aspecto, o ‘ludologista’ Frasca (2003) e a ‘narratologista/narrativista’ Murray (2005) não de concordar.

A autora acrescenta, sobre a frase clássica de Aarseth, que não há porque se achar que *games* e histórias são a mesma coisa, ou que os *games* são expressões ‘menores’ de histórias. “Aqueles interessados em ambos jogos e histórias veem elementos do jogo nas histórias e elementos da história nos jogos: categorias irmãs interpenetrantes, nenhuma delas incorpora a outra completamente.”⁵⁰ (2005, p. 3)

Ryan complementa, ao defender algumas definições que são importantes para se entender que existem modos diferentes de narrativas, além de possibilidades híbridas, ao contrário do que Juul compreende.

O texto literário segue o **modo diegético** (alguém conta a alguém algo que aconteceu, normalmente no passado); o teatro e o cinema seguem o **modo mimético** (uma história sobre qualquer época, mas encenada no tempo presente); as brincadeiras infantis de faz de conta, e o teatro com a participação da audiência, seguem o **modo participativo** (uma história no tempo real, interpretando um papel cotidiano e selecionando um comportamento) e, finalmente, os chamados sistemas geradores de histórias (*Brutus*, de Selmer Bringsjord e Dave Ferucci, um programa de computador que cria histórias ficcionais sobre o tema “traição”) seguem o **modo simulado** (uma história em tempo real, designando uma máquina, o computador, por exemplo, que criará uma sequência de eventos, na base de suas regras, e ligado a um sistema).

Nesse contexto, segundo Ryan, os jogos de computador seguiriam um modo misto, híbrido de narrativa, ou seja, uma combinação dos modos participativo e simulado.

As narrativas são o uso de signos ou de um meio (nota-se aqui uma abertura em relação a qualquer meio) que vai evocar, na mente do “leitor”, imagens de um mundo concreto, desenvolvido no tempo, em parte, por causa de acontecimentos

50 “Those interested in both games and stories see game elements in stories and story elements in games: interpenetrating sibling categories, neither of which completely subsumes the other.” (tradução nossa)

casuais e, em parte, por causa das ações intencionais de individualizados agentes inteligentes (RYAN, 2008).

Em outra definição de narrativa, mais libertária, Ryan segue as ideias de David Bordwell: “a narração ocorre quando os signos são arrumados de uma maneira que inspire a construção mental de uma história e não necessariamente isto implica em um ato de fala narrativa”⁵¹ (2006, p. 185)

Finalmente:

Eu nomeio narrativa qualquer jogo que convide o jogador a se engajar no “jogo de papéis”⁵² e faz-de-conta e a realizar, como parte desse jogo de faz-de-conta, ações que provoquem metas pretendidas, como resgatar princesas e salvar a terra de alienígenas malvados, em oposição àquelas metas instituídas por convenções, como chutar uma bola numa rede ou alinhar três símbolos numa fileira.⁵³ (RYAN, 2007, p. 13)

Os conceitos apresentados são alguns entre vários que vêm se sucedendo nos meios teóricos dos chamados jogos digitais. Nesse momento em que, mais do que nunca, o mundo tem mais acesso às histórias, inicialmente pelos meios de comunicação massivos, pela TV fechada, depois pela Internet, pela proliferação de produção industrial e tecnológica que barateia os custos das máquinas e mídias de vídeos e *DVDs*, percebe-se que, de fato, uma maior aproximação entre as histórias e os jogos tem se instaurado. “A tendência hoje é separar a narrativa da linguagem e da literatura e considerá-la, ao contrário, como um modelo cognitivo com aplicabilidade transmidiática e transdisciplinar.”⁵⁴ (RYAN, 2006, p. 184) “A necessidade de aceitar os jogos como máquinas narrativas [...] reconhecendo

51 “narration occurs when signs are arranged in such a way as to inspire the mental construction of a story, and it does not necessarily imply a narratorial speech act.” (tradução nossa)

52 Uma tradução para *Roleplaying* (gepsed.ffclrp.usp.br/role-play.pdf). Em *Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil*, de Sonia Rodrigues, a autora vai definir o *Roleplaying game* como um jogo de “produzir ficção” (2004, p. 19).

53 “I would term narrative any game that invites the player to engage in role-playing and make-believe, and to perform, as part of this game of make-believe, actions that lead to practical and inherently desirable goals, like rescuing princesses and saving the earth from evil aliens, as opposed to goals made desirable by conventions, such as kicking a ball in a net or aligning three tokens in a row.” (tradução nossa)

54 “The trend today is to detach the narrative language and literature and to regard it instead as a cognitive template with transmedial and transdisciplinary applicability.” (tradução nossa)

outros modos de narração do que ‘contando a alguém que alguma coisa aconteceu.’”⁵⁵ (RYAN, 2006, p. 189)

2.1.2 O Mercado e um novo desejo

Um novo meio nunca se soma a um velho, nem deixa o velho em paz. Ele nunca cessa de oprimir os velhos meios, até que encontre para eles novas configurações e posições.

O texto de McLuhan (2006, p. 199) acima poderia referir-se à relação dos *games*⁵⁶ com outras mídias? Talvez sim, possivelmente não... Afinal, esse produto que surgiu, comercialmente falando, no ano de 1972⁵⁷, hoje movimenta em vendas, por ano, no mundo todo, cerca de 61 bilhões de dólares (onze bilhões apenas nos EUA). (PRODUÇÃO, 2010, p. 17; ESA, 2010, p. 11) Isso poderia ser a prova de sua aceitação plena, mas não é bem assim.

Há uma preocupação, bem presente, de alguns teóricos e desenvolvedores, em determinar a face cultural e contemporânea desse novo meio, uma vez que os jogos digitais sofrem o preconceito da mesma sociedade que os consome: conseguem carregar, ao mesmo tempo, a crítica canônica de serem improdutivos⁵⁸,

55 “What is needed to accept games as narrative machines [...] recognizing other modes of narration than ‘telling somebody that something happened.’” (tradução nossa)

56 A nomenclatura *videogame* abarca os jogos que funcionam nos chamados consoles (aparelhos ligados à televisão: Playstation 1, 2, 3; Xbox 360; Game Cube; Wii etc), nos consoles portáteis (aparelhos que dispõem de pequeno monitor: Gameboy, PSP, Nintendo DS etc) além dos jogos que funcionam no computador doméstico que, devidamente equipado com placa de vídeo *offboard* (independente da placa-mãe), também servem para fins de entretenimento, além de muitas outras funções. É importante destacar que os consoles também são computadores, mas concebidos para uma única função. Por outro lado, observa-se que os consoles de última geração já agregam as funções do computador doméstico (conexão com internet, teclado, mouse etc). Ver em http://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_console

57 O ano do lançamento do primeiro videogame doméstico, o *Magnavox Odyssey*, mas foi *Pong* que popularizou o *videogame* (ATARI, 1973). Ralph Baer, seu criador, é considerado por alguns o pai do *videogame*. Ver em <http://www.jesperjuul.net/thesis/> e <http://www.pong-story.com/>.

58 Para provar a capacidade produtiva dos jogos, ela relata sua experiência à frente de uma pesquisa etnográfica nomeada de URU diáspora. Depois de verem o MMOG (do jogo URU ser fechado em 2004, dez mil usuários se juntaram *online* e criaram uma outra comunidade, *There*, em que reinventaram o jogo URU em todos os seus aspectos, criando assim uma cultura híbrida. A união do grupo fez com que a própria produtora do jogo original abrisse novo site. (PEARCE, 2006)

afinal são “mero entretenimento”, e, ironicamente, de contribuírem para produzir pessoas antisociáveis entre os seus usuários.⁵⁹

Pesquisadores e desenvolvedores se estranham, pois o mercado dita, literalmente, as regras do jogo (DUGAN, 2006), mas também surgem alguns consensos como, por exemplo, entre Janet Murray, da Universidade da Geórgia, EUA, e o *Ninja Theory*, um grupo de desenvolvedores de Cambridge, na Inglaterra. Ambos, teóricos e práticos, acreditam que os jogos eletrônicos poderão, um dia, ser tão importantes como o cinema e a literatura. (MURRAY, 2003; NINJA THEORY, 2006).

O mercado, se não concorda com a máxima acima, trabalha para isso. Dados de um estudo anual da americana Associação de *Softwares* (programas digitais) de Entretenimento - ESA (*Entertainment Software Association*), de maio de 2010, apontam que em 1996 foram vendidos, apenas nos EUA, em torno de 73,3 milhões de unidades de jogos digitais (para computadores pessoais e consoles), num total de 2,6 bilhões de dólares contra, em 2009, 273,5 milhões de unidades, num total de 10,5 bilhões de dólares. O dado mundial de 60,5 bilhões de dólares, também em 2009, pode atingir a cifra de 70,1 bilhões de dólares em 2015. (PRODUÇÃO, 2010, p. 17).

É importante destacar que esse mercado sempre esteve, em sua maior parte, ascendente, de 1996 a 2008, conforme a tabela, com uma única estabilização em 2003 e 2005, quando as vendas ficaram, nos dois anos, em torno do mesmo patamar de 7,0 bilhões de dólares, depois de um 2004 com vendas em torno de 7,3 bilhões de dólares. Mas, a tabela mostra uma outra queda de 2008 para 2009, em torno de 10% (de 11,7, em 2008, para 10,5 bilhões de dólares, em 2009). Esta última queda possivelmente foi motivada pela crise econômica que atingiu os EUA nos últimos dois anos. A amostragem é importante, para o objeto específico de minha pesquisa, pois o incremento dessa economia, em 13 anos, confere com o

59 Destacamos um programa de TV e um documentário que fazem abordagens mais ou menos amplas sobre os universos do *videogames*. O programa levado ao ar pela RTP (Portugal), *Loucos por jogos*, em setembro de 2006, apresenta uma visão bastante fragmentada e negativa sobre os *games* (REPORTAGEM, 2006a, 2006b)

Por outro lado, o documentário *The battle for our minds* (A batalha por nossas mentes) (tradução nossa), de 2004, da alemã Monika Halkort, traz uma visão mais equilibrada sobre os *videogames*, apresentando depoimentos de desenvolvedores e pesquisadores, entre eles, Peter Molyneux, ao mesmo tempo em que traz histórias de jogadores que perderam suas vidas na frente de jogos *online*, como *Everquest*, ou, ainda, casos de outros jogadores que conseguiram resgatar a sociabilidade perdida. (THE, 2004)

momento em que gráfica e narrativamente os jogos sofrem um incremento significativo e em que várias empresas afirmam-se no mercado com produtos que tornam-se verdadeiras franquias em inovação tecnológica e *engine*.⁶⁰

A pesquisa ainda aponta, em 2009, que 67% das famílias americanas jogam jogos digitais, que a média de idade do jogador é de 34 anos, do comprador de jogos digitais, 40 anos, e que 60% dos interatores são homens.

Entre os jogos mais vendidos, estão os de Ação (19,5%, entre os consoles) e os de Estratégia (35,5%, entre os computadores pessoais, tipo PC e Mac)⁶¹. **(ver anexo)**

2.2 NEED FOR SPEED E BIOSHOCK

Há mesmo uma arquitetura controversa, construída sobre um objeto estudado pela Academia, em seus vários aspectos, e uma sociedade que o consome em larguíssima escala, mas ainda não o coloca no lugar já conquistado por outros meios e linguagens; muito pelo contrário.

Por outro lado, o mercado sabe dar 'nome aos bois', sem o menor conflito; fala mesmo em narrativas virtuais, histórias, fala em drama interativo, e recebe, calorosamente, de seu público consumidor, o *feedback* necessário para continuar produzindo seus produtos.

Escolhi trazer dois exemplos para discutir esta relação entre o mercado, a narratividade dos jogos e quem os consome.

Para tal, primeiramente escolhi o simulador de corrida de automóveis *Need for Speed (NFS)* (ELECTRONIC ARTS, 1994) que, neste estudo, apenas cito como exemplo fundamental, pois será de fato analisado no capítulo 4. A escolha se deve a uma crescente sofisticação do jogo, quer em sua jogabilidade, gráficos, física, como também na ênfase dada a seus aspectos narrativos. Acompanhar esta progressão em *NFS*, de um mero simulador de corrida em circuitos fechados, para ganhar as cidades entre suas relações sociais, prova realmente que, para mim,

60 "motor" (tradução nossa)

61 Os jogos de ação, principalmente a partir de 1984, iniciam a exploração espacial, em um mundo aberto, em primeira e terceira pessoas. Os jogos de estratégia, embora também possibilitem ao interator atuar em grandes espaços, seguem, de modo geral, a modalidade 'jogo de Deus' (o interator manipula um mundo). (GLENDA, 2008, p. 54 e 186)

Atraente em proporções variáveis para a mente estratégica e a imaginação, os jogos de computador são uma arte do compromisso entre narrativa e o 'jogar'. Se os designers tivessem histórias realmente fascinantes para contar, eles iriam escrever roteiros para romances e filmes mais do que para jogos. Se as regras fossem tão produtivas quanto aquelas para xadrez e Go, nós não precisaríamos da narrativa [...] No design dos jogos, o jogar e a narrativa remediavam a deficiência um do outro.⁶² (RYAN, 2006, p. 198)

Esta progressão no desenvolvimento de *NFS* não nos apontaria, igualmente, o desenvolvimento nas narrativas, entre os jogos digitais, de modo geral?

O outro jogo digital que analiso é um misto de *FPS* e *RPG*: *Bioshock* (2K GAMES, 2007), a partir do sucesso narrativo provocado entre a legião de interatores fãs do jogo, e que os levaram ao seu desenvolvedor, Ken Levine. **(ver anexo)**

A história, em síntese, se passa em 1960, e começa quando o único sobrevivente de um acidente aéreo sobre o Atlântico, Jack, encontra uma pequena ilha e entra em uma batisfera que o leva à Rapture, uma cidade submarina concebida pelo industrial milionário Andrew Ryan, personagem inspirado no *Cidadão Kane*, de Orson Welles. A partir de seu desejo de criar uma civilização perfeita, habitada por cidadãos escolhidos a dedo no mundo da superfície, Ryan financia a pesquisa genética para aperfeiçoar a 'qualidade' da população. Por uma série de motivos, as substâncias inventadas por alguns cientistas, os *plasmids* (feitos a partir do ADAM), que garantem poderes vários a quem as consomem, caem numa rede de corrupção e vício, o que leva a cidade de Rapture à total decadência e destruição. É neste cenário degradado que Jack chega e tem que lutar contra uma série de seres mutantes que povoam o que resta de Rapture. Através de personagens escondidos, que se comunicam com Jack através de um rádio de ondas curtas, e das intrigas que se desenrolam ao longo do jogo, o protagonista enfrenta muitas adversidades nos moldes de outros jogos digitais *FPS* como, por exemplo, *Half Life*.

Bioshock se destaca, antes de mais nada, pela capacidade de apresentar as poucas e chamadas cenas cinemáticas (*cutscenes*), imbricadas à interatividade. Aquelas que existem, como os momentos em que o grande vilão "Big Daddy"

62 "Appealing in variable proportions to the strategic mind and to the imagination, computer games are an art of compromise between narrative and gameplay. If designers had truly fascinating stories to tell, they would write novels and film scripts rather than games. If the rules were as productive as those of chess and Go, we would not need the narrative [...] In the design of games, gameplay and narrative remediate each other's deficiency." (tradução nossa)

aparece protegendo uma “Little Sister”⁶³, podem ou não ser assistidas pelo avatar Jack, livre para interagir o tempo todo. **(ver anexo)** Com isso, há um processo imersivo intenso, uma vez que o interator não precisa parar para ‘entender’ uma história que é

[...] reunida lentamente a partir de bits de informação espalhados pela cidade de *Rapture*. Esta informação vem na forma de sinalização aleatória e encontrada afixada em paredes, áudio e clips de vídeo curtos e, claro, o rescaldo de todas as formas de destruição estrutural e biológica. Tudo o que os jogadores veem na cidade subaquática aumenta a história formulada dentro de suas próprias mentes. [...] Finalmente, os personagens não-jogadores, encontrados em todo o ato de jogo como o próprio tecido que dá coerência a toda unidade da história. É através dos seus monólogos, diálogos, comportamentos, especialmente os seus diários abandonados que o jogador finalmente chega a compreender a cidade de *Rapture*, a sua cultura, sua política e sua manchada história.⁶⁴ (INZAUTO, 2008, p. 2)

A ausência ou quase ausência das *cutscenes* dão lugar, em *Bioshock*, ao uso mais preciso de uma ‘estratégia de escrita’, um conceito de Henry Jenkins – as micronarrativas⁶⁵ – que será analisado como recurso, em múltiplas possibilidades, no capítulo 4.

É então interessante constatar que as próprias diferenças encontradas em *Bioshock*, são o resultado de um cuidado constante do desenvolvedor, Ken Levine, com o público consumidor. Em uma entrevista, ele diz que um dos produtores do jogos refere-se a ele da seguinte forma: “você diz sim para o jogador”⁶⁶ (MINKLEY, 2007, p. 2). Segundo o próprio Levine, *Bioshock* “é um jogo que diz: “me preocupo mais com o que você quer fazer do que o que eu quero fazer como um designer. Eu

63 Um “Big Daddy” é um mutante perigosamente armado (com uma espécie de furadeira gigante em um dos braços) e vestido em uma espécie de escafandro. Ele sempre aparece protegendo uma “Little Sister”, (mutante sob a forma de menina que tem como objetivo tirar com uma grande seringa o ADAM dos cadáveres, beber e reciclar em seu corpo).

61 “[...] pieced together slowly from the bits of information scattered throughout the city of *Rapture*. This information comes in the form of random signage found posted on walls, short audio and video clips, and of course the aftermath of all manner of structural and biological destruction. Everything players see in the underwater city augments the story formulated within their own minds. [...] Finally, the non-player characters encountered throughout the game act as the very fabric that coheres entire story together. It is through their monologues, dialogues, behaviors, and especially their forsaken diaries that the player ultimately comes to understand the city of *Rapture*, its culture, its politics, and its tainted history.” (tradução nossa)

65 As *cutscenes* também são micronarrativas responsáveis por dar unidade à narrativa que se processa pela interação entre jogador e mundo virtual.

66 “you say yes to the player”. (tradução nossa)

me importo com a "experiência" dos jogadores. Como jogador, é o que eu quero."⁶⁷
(MINKLEY, 2007, p. 2)

Diferenças que estão presentes nas demandas dos jogadores pela liberdade de optar. É o que acontece na enorme variedade de armas à sua escolha e nas possibilidades de ataques conjugando combinações entre os *plasmids*, as tradicionais armas dos *FPS*, e ainda, o artifício de *hackear* eletrônicos, máquinas e armas do cenário para que funcionem em seu benefício.

Este respeito pelo desejo e pela liberdade do interator está também, claramente presente, como já observamos, na sempre opção de Levine em perpetuar a interação. A partir de um conceito de história (o que se conta) e narrativa (como o leitor entende a história), Levine afirma que este entendimento que se dá pelo leitor, sob seu único risco, é que o fez decidir, enquanto desenvolvedor, em dispor 'no mundo' a história de *Bioshock*. Assim, Levine diz que realizou isso "[...] em coisas que um jogador poderia optar ou não – ver ou não ver, ouvir ou não ouvir – em vez de 'assista a esta cena cinemática, assista a esta cena cinemática, assista a esta cena cinemática.'"⁶⁸ (ANDROVICH, 2008, p. 6) **(ver anexo)**

A dimensão que Levine dá ao mundo do jogo é bem interessante. Para ele, em *Bioshock*, o mundo é uma grande metáfora eficaz. A cidade de *Rapture* é um sonho que literalmente se rompe inundado pelas águas. Por si só, a cidade 'se conta' para o interator.

Mas, ironicamente, tamanha liberdade pretendida por seu desenvolvedor fez com que *Bioshock* decepcionasse os fãs em seu *gameplay*. Depois de muita interação, o protagonista Jack, no capítulo 11, vê-se frente a frente, e inesperadamente, com Andrew Ryan, que lhe confessa a paternidade e sua história pregressa. Neste momento, inicia-se uma *cutscene* que comanda totalmente a vontade do interator e a única opção possível para Jack é matar Ryan. *Gameplay* e narrativa se integram, ironicamente, neste momento. **(ver anexo)**

67 "It's a game that says: 'I care more about what you want to do than what I want to do as a designer. I care about the players' experience'. As a gamer, that's what I want." (tradução nossa)

68 "[...] in things that a player could either opt in or opt out – see or not see, listen or not listen to – rather than 'watch this cut scene, watch this cut scene, what this cutscene.'" (tradução nossa)

Esta mudança na história do jogo suscitou muitas reações dos interatores em relação às técnicas narrativas utilizadas por Levine, afinal, criou-se uma polaridade violenta em toda a dinâmica de um *gameplay* aparentemente livre.

Em uma de suas entrevistas, Levine defende o roteiro de *Bioshock*, e a cena criticada, a partir da ideia do “narrador incerto”⁶⁹ (THE INTERNATIONAL SOCIETY FOR THE STUDY OF NARRATIVE): o narrador a quem falta credibilidade ou compreensão da história, cujos dados são muitas vezes obscuros ou mentirosos mesmo, pois ele ‘joga’ com o interator. Sua função é provocar a quebra de expectativa no interator. (KUMAR, 2008, p. 1-2)

De todo modo, *Bioshock* consegue uma façanha: ao priorizar a interação acima da necessidade de colocar o interator a par de uma história, ao disponibilizar essa história de maneira muito fragmentada e sempre com ênfase na ação e no impacto das imagens, acaba por atrair o interesse do interator pela narrativa.

3 A ARQUITETURA MIDIÁTICA

3.1 BREVE GENEALOGIA DA COMUNICAÇÃO

Comunicação vem do latim *communicatio*. Apresenta uma raiz *munis* que significa “estar encarregado de” que, acrescido do prefixo *co*, que expressa simultaneidade, completada pela terminação *tio*, que significa atividade, quer dizer “atividade realizada conjuntamente”. (MARTINO, 2001, p. 13)

Num primeiro momento, pode-se achar que a comunicação, tal como a etimologia da palavra traduz, se faça apenas no diálogo entre duas pessoas – um emissor e um receptor que, conjuntamente, trocam idéias, informações ou mensagens. Mas também existe comunicação entre animais, existe comunicação entre máquinas, entre seres humanos e máquinas; em síntese, a comunicação “exprime a relação entre consciências.” (MARTINO, 2001, p. 15)

Na “aldeia global”, de McLuhan, o que ainda impera, mas vem se transformando⁷⁰, é a comunicação de massa, o que vai significar a presença e intervenção, não só de duas, mas de muitas 'vozes' no processo comunicacional. Portanto, o que aconteceria inicialmente entre seres humanos. bipolar, direto e imediato, extrapola o conceito básico de comunicação na direção de outras possibilidades.

Inspirado em um esquema, de três classificações, desenvolvido pelo biólogo Carl Woese, com o intuito de explicar o desenvolvimento dos seres vivos, Roger Fidler propõe uma espécie de genealogia da comunicação. O surgimento de três linguagens (linguagens falada, escrita e digital), na história da humanidade, incitou, segundo o autor, o aparecimento de formas individuais de comunicação que foram, então, ordenadas, por Fidler, em três domínios, a seguir: *Domínio de Documento*, *Domínio Interpessoal* e o *Domínio de Transmissão*, entre os chamados *Domínios*

70 Há uma tendência à comunicação customizada, aquela dirigida a cada indivíduo em suas escolhas culturais e consumistas. (MANOVICH, 2001, p. 30). Steve Johnson prevê a sofisticação dos 'agentes inteligentes' servindo e controlando nossas vidas cotidianas e consumidoras, também como um exemplo de customização. (2001, p. 127-149) Bom exemplo de customização para o consumidor é aquele apresentado no filme *Minority Report* (2002) em que sensores eletrônicos, nas ruas, lêem a íris dos transeuntes e, presumivelmente, a partir de um banco de dados, 'provocam-nos' com ofertas.

dos Meios de Comunicação.⁷¹ Fidler vai nomear esse momento de mudança, pelo surgimento de algo novo, de 'mídiamorfose': "[...] A transformação dos meios de comunicação, usualmente ocasionado pela interrelação complexa de necessidade percebidas, pressões políticas e competitivas e inovações tecnológicas e sociais."⁷² (FIDLER, 1997, p. 22-23) **(ver anexo)**

Para Fidler, o processo de mídiamorfose é menos uma teoria e mais uma forma de pensar na evolução tecnológica dos meios de comunicação. Ao mesmo tempo, com o esquema pretendido, o autor traça um panorama histórico de formas de expressão da humanidade: desde, por exemplo, o surgimento de linguagem como a dança e da música, há 30 mil anos atrás, até hoje, com os novos meios, como suportes sob a ótica absoluta da digitalização, mas apontando interrogativamente para o futuro. "Estudando o sistema de comunicação como um todo, nós veremos que os novos meios não nasceram espontânea e independentemente – eles emergiram gradualmente da metamorfose dos velhos meios."⁷³ (FIDLER, 1997, p. 23)

Meu objeto de estudo, os jogos digitais *singleplayer* (interator jogando com o computador), narrativos, *FPS* e *TP*⁷⁴, situa-se entre esses domínios dos meios de comunicação⁷⁵, e, por sua condição *singleplayer*, encaixa-se no *Domínio de Transmissão*, já que Fidler coloca os jogos *online*⁷⁶ no *Domínio Interpessoal*. O *Domínio de Transmissão*, segundo Fidler, "[...] tem sido historicamente o menos interativo e o de maior receptividade passiva [...]"⁷⁷ (FIDLER, 1997, p. 37), isto é, a

71"Document, Interpersonal, Broadcast." e "Domains of Communication Media". (tradução nossa)

72"mediamorphosis" e "[...] The transformation of communication media, usually brought about by the complex interplay of perceived needs, competitive and political pressures and social and technological innovations" (tradução nossa)

73 "By studying the communication system as a whole we will see that the new media do not arise spontaneously and independently – they emerge gradually from the metamorphosis of old media" (tradução nossa)

74Tal como os apresentei no capítulo 1 e que serão detalhados por sua escolha no capítulo 4. Nesse capítulo irei me referir aos jogos de minha escolha (*singleplayer*, narrativos, *FPS* e *TP*) com a expressão 'jogos digitais'.

75 Estou destacando na análise os domínios onde se inserem os jogos digitais: *Transmissão* e *Interpessoal*. Apesar de não abordar o *Domínio de Documento* é interessante destacar que com o advento computador, a linguagem escrita também veio a sofrer o impacto da novíssima linguagem digital, não só porque o computador e o ciberespaço surgem como novos suportes para a palavra escrita (hipertextos, *blogs*, jornais *online* etc), mas também porque os próprios jogos digitais narrativos, em seu começo, antes de virem a se tornar graficamente fortes, baseavam-se em tramas fundamentalmente desenvolvidas pelo uso da palavra escrita.

76 Em rede, pela Internet, podendo ser *singleplayer* ou *multiplayer*. (vários jogadores)

77 "[...] this has historically been the least interactive and most receptively passive [...]" (tradução nossa)

comunicação mediada se faz numa direção apenas, por meio de: músicos, atores, religiosos, jornalistas, produtores culturais, professores e também empresas, indústrias de comunicação, entre outros mediadores que controlam "a produção e a seleção do conteúdo, como também a velocidade, seqüenciamento e tempo de sua exposição". (FIDLER, 1997, p. 37) Esse conteúdo tem sua "[...] disseminação para audiências [...] isto é, indivíduo ou grupos que são escalados no papel de espectadores ou observadores."⁷⁸ (FIDLER, 1997, p. 32)

Já no *Domínio Interpessoal*, reconhecemos aquele conceito de comunicação básica, não mediada e presente, por exemplo, nas conversas, frente a frente, entre duas pessoas. Mas, aqui, amplia-se sobremaneira a capacidade comunicativa por causa do uso dos chamados mediadores tecnológicos (físicos/*hardware* e virtuais/*software*). Esses mediadores surgiram há menos de 200 anos, paralelamente ao evento eletricidade, e vieram se sofisticando em seus processos de emissão da mensagem, possibilitando a comunicação entre dois seres humanos (ou entre um ser humano e um computador), vencendo as distâncias geográfica e temporal. Como exemplos dos meios: telefone, telégrafo, rádio comunicadores e, hoje, o computador que introduz novas formas de participação e mediação como o *e-mail*, jogos *online*, *blogs*, páginas sociais (*Orkut*, *Facebook*, *Twitter* etc), *chats*, entre outros.

No *Domínio Interpessoal* existe a "[...] troca em 'mão dupla' de informação entre indivíduos ou entre indivíduos e programas de computadores agindo como representantes humanos"⁷⁹, na maioria dos exemplos apresentados pelo autor, sem a presença de controles externos as eles. (FIDLER, 1997, p. 33)

É interessante comentar, após essa definição dos *Domínios* onde os jogos digitais (transmissão/*singleplayer* ou interpessoal/*singleplayer* e *multiplayer online*) se apresentam, o porquê de Fidler encontrar no *Domínio de Transmissão* o lugar dos jogos digitais, ao mesmo tempo em que centra sua análise no advento da televisão. Esse é um dado que demonstra, pela definição do *Domínio de Transmissão* – menos interativo e mais receptivamente passivo – que os jogos

78 "[...] Involve the dissemination to audiences [...] I mean individual or groups who are cast in the role of spectators or observers." (tradução nossa)

79 "[...] two way exchanges of information between individuals or between individuals and computer programs acting as human surrogates." (tradução nossa)

digitais fossem ainda, pelo menos antes de 1997, quando o livro foi publicado, limitados, em certos aspectos⁸⁰, bem como o conceito de interatividade, para Fidler, só pudesse ser resumida à primordial eficiência de uma comunicação 'face a face'.

Ao mesmo tempo, a análise de Fidler, centrada na TV, justifica-se pelo seu foco sobre a comunicação de massa, o que pode significar não incluir os jogos digitais nesse segmento. Nesse caso, lanço uma questão: além dos dados que disponibilizei no capítulo 2, comparando unidades de jogos digitais vendidas e seus bilhões de dólares, em 13 anos; com um percentual de 67%, entre famílias americanas, que jogam *games*, os jogos digitais não seriam considerados, hoje, tamanha a sua popularidade, uma parte integrante e importante dos meios de comunicação de massa?

Mesmo com as limitações que Fidler percebe no *Domínio de Transmissão*, ele é capaz de prever, cada vez mais, uma maior aproximação entre os *Domínios*.

Desde os anos setenta, as tecnologias computacionais começaram a introduzir elementos das formas (domínios) interpessoal e documento nas mídias de transmissão eletrônicas. [...] Espera-se que todas as formas eletrônicas do *Domínio de Transmissão* tornem-se menos passivas e mais interativas com o maior desenvolvimento e aplicação da linguagem digital.⁸¹ (FIDLER, 1997, p. 40)

Mas, Fidler vai mais além. Ao prever os desdobramentos de uma 'mídiamorfose' que se dará no *Domínio de Documento* narra, ficcionalmente, o dia da vida de uma pesquisadora no ano de 2010.⁸² Hospedada num hotel totalmente digitalizado, a personagem Deborah acessa o 'teledock', uma central informatizada onde ela pode acessar e comprar produtos midiáticos: jornais, revistas e livros *online* e, ainda, TVs interativas que lhe permitem escolher e programar o que quer ver. Fazendo uso de um cartão de memória, Deborah 'compra' no 'teledock' o que lhe interessa ler naquele momento. Feitas as escolhas, insere o cartão num pequeno

80 Alguns anos antes, em 1993, com o lançamento de *Doom* (id Software), e a partir de 1996 e 1997, com o lançamento de *Quake* (id Software) e *Half Life* (VALVE), respectivamente, os jogos FPS ganham em qualidade gráfica, narratividade e tridimensionalidade.

81 "Since the 1970s, computer technologies have begun to introduce elements of the interpersonal and document forms into electronic broadcast media. [...] All electronic forms of the broadcast domain are expected to become less passive and more interactive with the further development and application of digital language." (tradução nossa)

82 Fidler cria três pequenas ficções, para os três Domínios, tendo o ano de 2010 como meta.

*tablet*⁸³ e, assim, pode abrir e arquivar os documentos adquiridos. (FIDLER, 1997, p. 220-225)

Tirando, de suas previsões, a absoluta interconectividade entre produtores de mídias (imprensa, televisões, bibliotecas etc) e a disponibilidade de muitos produtos midiáticos sob a forma digital, Fidler faz previsões acertadas, para 2010, ao destacar uma cada vez maior multimidialidade (embora ainda não realizada interinamente em muitos países), que faz uso das linguagens imagéticas, como a fotografia e o vídeo, junto ao texto. O autor também acerta ao prever o uso de aparelhos que hoje indicam claras tendências como o computador com tela sensível ao toque (está aí o sucesso do *iPhone*, da Apple Macintosh, que resgata algo esquecido) e o leitor de mídias digitais (o *e-book*, como o recente *Kindle*, da Amazon), anteriormente disponibilizadas apenas sob a forma de mídias confeccionadas com celulose. De qualquer modo, Fidler não prevê, propriamente, a transformação dos meios, confirmando que "os velhos meios nunca morrem – e eles não necessariamente devem desaparecer. O que morrem são simplesmente os instrumentos que usamos para acessar o conteúdo midiático."⁸⁴ (JENKINS, 2006b, p. 13)

Independentemente de quais meios permaneçam ou que eles mudem lenta e gradualmente, para além também das mudanças previstas nos instrumentos de acesso aos meios, o que é mas comum, Fidler ousa apostar que os conteúdos, de fato, podem apontar para transformações mais significativas.

Embora a televisão digital possa ser, de fato, mais interativa, é certo que permanecerá, essencialmente, como um meio de entretenimento passivo. (FIDLER, 1997, p. 211) [...] Outros usos para o aparelho de TV, como videogames, serviços de informação e ensino a distância vão continuar a reduzir o tempo de sessão de uma audiência passiva.⁸⁵ (FIDLER 1997, p. 259)

83 Normalmente com "touchscreen" (toque na tela), por intermédio de 'caneta' (*stylus pen*), como no *Palm*, ou os dedos, como no *iPhone*. Aqui *tablet* equivale a um computador. O que se conhece hoje como um *tablet* é uma base digital, normalmente em plástico rígido, que ligada a um computador, via *usb* (*universal serial bus* - conexão para ligar periféricos aos computadores, possibilitando troca de arquivos em boa velocidade), funciona como um papel, sendo muito usada para trabalhos gráficos, por suas vantagens ergonômicas.

84 "[...] old media never die – and they don't even necessarily fade away. What dies are simply the tools we use to access media content." (tradução nossa)

85 "Although digital television will, indeed, be more interactive, it is certain to remain an essentially passive entertainment medium. [...] Other uses for the TV set, such as video games, information services, and distance learning, will also continue to cut into passive audience viewing time." (tradução nossa)

Há, portanto, nos estudos de Fidler, algo conclusivo que reforça a idéia de uma aproximação, para o futuro, entre os conceitos de “interpessoalidade” e “interatividade”, logicamente que condicionando essa tendência às limitações de cada meio e dos instrumentos de acesso aos conteúdos. Esta meta transformadora, segundo o autor, vai se dar pelo já citado processo de mídiamorfose, que consiste em que

[...] formas estabelecidas entre os meios de comunicação *devem* mudar em resposta à emergência de um novo meio – sua outra única opção é morrer. O princípio da metamorfose, assim como outros vários princípios-chaves da 'mídiamorfose', derivam de três conceitos – coevolução, convergência e complexidade. (FIDLER, 1997, p. 23)

A **complexidade** diz respeito “[...] aos eventos que acontecem dentro de certos sistemas aparentemente caóticos.”⁸⁶ (1997, p. 28) Para Fidler, estamos experimentando o caos por conta das grandes mudanças que vêm se operando. Num sistema complexo como o da comunicação, as muitas e eficientes interações que acontecem dentro desse sistema vivo, bem como em outros mais, permitem que tais sistemas experimentem uma auto organização espontânea. Estes sistemas tornam-se adaptados, isto é, vão responder sempre aos eventos de uma maneira positiva, a seu favor, empreendedora.

A **coevolução** diz respeito ao relacionamento que se opera entre todas as formas de comunicação, dentro do que o autor chama de sistema humano de comunicação, o que faz com essas formas não possam, na cultura, existir independentemente umas das outras. Assim como nos sistemas biológicos a seleção natural seleciona, mas os traços definidores se mantêm no sistema propagando-se, pelo código genético, de uma geração a outra, na comunicação o meio de propagação são as linguagens, como já citei anteriormente, ao apresentar as três grande 'mídiamorfose' que, segundo Fidler, aconteceram movidas pelo aparecimento da linguagem falada, escrita e digital.

É importante destacar que o conceito de **coevolução** tem similaridades com aquele nomeado de **conversão**, concebido por Lev Manovich. Pensando numa cultura que se anuncia submetida ao computador (2001, p. 27), Manovich determina

86 “[...] the events that take place within certain apparently chaotic systems.” (tradução nossa)

cinco princípios característicos dos *New Media* que, segundo ele, não se encaixam, obrigatoriamente, em todas as novas mídias, mas seguem tendências gerais na contemporaneidade. São eles: *Numerical Representation* (Representação Numérica); *Modularity* (Modularidade); *Automation* (Automação); *Variability* (Variabilidade) e *Transcoding* (Conversão).

A conversão consiste na influência que um determinado universo cultural pode ter sobre os outros que compõem, junto com ele, a cultura como um todo. Assim acontece com o computador, centro da cultura digital. A camada do computador (*computer layer*) afeta a camada cultural (*cultural layer*) e vice versa. É como se acontecesse uma espécie de tradução em outro formato. (MANOVICH, 2001, p. 46-47)

Apresento alguns exemplos de coevolução/conversão como:

[...] a página impressa, cinema e a tradicional *HCI (Human Computer Interface)*⁸⁷ interagem com as interfaces dos sites da Web, CD ROMs, espaços virtuais a jogos de computador.⁸⁸ (MANOVICH, 2001, p. 47)

A enorme influência que a interface *Aqua*, lançada em abril de 2000, pela Apple Macintosh, para o sistema Mac OS X, tem sobre outros universos culturais. Como exemplo, a nova abertura e cenários do Jornal Nacional, da Rede Globo, a partir do segundo semestre de 2000, coincidentemente, em que o azul e as transparências passaram a predominar.⁸⁹

Entre os jogos digitais, alguns exemplos também nos parecem muito claros: em *Doom*, a versão filmica baseada no jogo digital da série *Doom* (com ênfase em *Doom 3* - id SOFTWARE, 2004), tanto o cartaz do filme quanto alguns de seus minutos finais reproduzem o ponto de vista do interator na perspectiva da primeira pessoa (*POV*)⁹⁰: aparecem apenas a arma e os braços que a seguram. Percebe-se aí a conversão de uma “marca” dos *games FPS* que é transposta para o cinema.

87 "[...] describes the way in which the user interacts with a computer." "[...] descreve o modo como o usuário interage com o computador" (MANOVICH, 2001, p. 69), ou seja, é a interface, o intermédio entre computador e o ser humano que opera a máquina. (tradução nossa)

88 "[...] the printed page, cinema, and traditional HCI interact in the interfaces of Web sites, CD-ROMs, virtual spaces, and computer games." (tradução nossa) O termo HCI é nomeado por Paul Dourish de *Human-Computer Interaction* (Interação Homem Computador). (DOURISH, 2004, p. 2)

89 Um estudo detalhado do desenvolvimento da marca JN, desde 1969, pode ser visto em Telehistória. (TELEHISTORIA)

90 De *point of view*/ponto de vista (tradução nossa) – câmera subjetiva – conceitos a serem melhor explicados no próximo capítulo.

Além disso, a citada sequência, rodada nas telas do cinema, reproduz com fidelidade o que acontece no monitor de um computador, no momento em que o interator 'personifica' um avatar. **(ver anexo)**

Outro exemplo de conversão está no jogo *Max Payne 2: the fall of Max Payne* (REMEDY ENTERTAINMENT/ROCKSTAR VIENNA, 2003): o cartaz do jogo reproduz imageticamente o abraço de um casal, como em tantos filmes de Hollywood e, ainda, há um texto que o cita como um "*Film Noir*".⁹¹ Já na estrutura do jogo o interator tem a opção de agir, como em todos os jogos do tipo *shooter* (tiro), ou 'assistir' a história sob a forma de uma história em quadrinhos, uma linguagem também presente em um outro jogo digital: *XIII* (UBISOFT, 2003), realmente inspirado nas histórias em quadrinhos *XIII*. **(ver anexo)**

Da influência da cultura digital para a cultura como um todo temos, segundo Oliver Grau, sobre idéias de Richard Dawkins, algo bastante abstrato: a teoria neo-Darwinista. Segundo Dawkins, similarmente ao que acontece entre os algoritmos, nosso cérebros criam uma espécie de gen chamado de "meme", uma unidade de informação cultural (unidade de memória⁹²) responsável por trocar dados culturais com outras mentes humanas. (GRAU, 2003, p. 325)

Essa teoria se aproxima do que Henry Jenkins pensa do conceito de 'convergência': "convergência não ocorre em aparelhos midiáticos, por mais sofisticados que eles tenham se tornado [...] ocorre nos cérebros dos consumidores individuais e através de suas interações sociais com outros."⁹³ (2006, p. 3)

Deixo para o fim, o terceiro conceito cunhado por Fidler, que permeia os princípios da metamorfose e mídiamorfose. Isto porque, também nomeado de **convergência**, ele faz um forte contraponto com o conceito, de mesmo nome, cunhado por Jenkins. Os dois conceitos, sob análise, vão determinar pontos de vista ao mesmo tempo similares e diferentes de perceber a forma como a cultura se expande.

91 "Filme Preto" (expressão francesa). Expressão cunhada por Nino Frank, em 1946, sobre a luminosidade e estilo dos filmes policiais, muito em moda na Hollywood dos anos 40. Geralmente sem finais otimistas ou felizes. (DIRKS)

92 "memory unit". (tradução nossa)

93 "Convergence does not occur through media appliances, however sophisticated they may become [...] occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others." (tradução nossa)

3.2 A CONVERGÊNCIA EM FIDLER

Convergência para Fidler está centrada numa espécie de catalização de tecnologias distintas num mesmo meio. Como exemplo, aquele mais comum, o autor cita o computador pessoal. Ao mesmo tempo em que ativa o conteúdo de um *CD-ROM*⁹⁴, onde textos misturam-se a imagens estáticas e em movimento, e áudio, o computador tem ainda a possibilidade de propiciar a navegação na Internet em que também coexistem linguagens em suas expressões. É o que se concebe por multimídia, isto é, "[...] todo meio em que duas ou mais formas de comunicação estão integradas."⁹⁵ (FIDLER, 1997, p. 25)

Fidler alerta para que não se produzam mal entendidos com o conceito de convergência: em equivocadas previsões de que menos formas de comunicação irão existir, que as mídias tradicionais vão desaparecer ou que há uma tendência à fusão das mídias. Convergência, como entende Fidler, "[...] é mais como um cruzamento de caminhos ou um casamento que resulta na transformação de cada entidade convergente assim como na criação de novas entidades."⁹⁶ (FIDLER, 1997, p. 27)

3.3 A CONVERGÊNCIA EM JENKINS

Por convergência, eu entendo a circulação de conteúdos através de múltiplas plataformas midiáticas, a cooperação entre múltiplas indústrias midiáticas e o comportamento migratório das audiências midiáticas que vão a quase todos os lugares em busca de todo tipo de experiências de entretenimento que elas querem.⁹⁷ (JENKINS, 2006, p. 2-3)

94 "Read only memory" ou 'lê somente memória'. (tradução nossa)

95 "[...] as any medium in which two or more forms of communication are integrated." (tradução nossa)

96 "[...] is more like a crossing of paths or marriage, which results in the transformation of each converging entity, as well as the creation of new entities." (tradução nossa)

97 "By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries and the migratory behavior of media audiences who will go almost anywhere in search of the kinds of entertainment experiences they want." (tradução nossa)

Se Fidler parece ligar convergência às linguagens que podem passar a residir num mesmo aparelho, por assim dizer, Henry Jenkins preocupa-se menos com o objeto tecnológico e suas capacidades multimidiáticas e mais com os conteúdos circulantes, seus efeitos na cultura e em quem a consome. Os dois autores se entendem em dois pontos: as velhas mídias não irão desaparecer nem buscar uma fusão.

Para Jenkins, o momento atual contemporâneo mostra que cada vez mais os aparelhos tecnológicos se sucedem, reunindo ou separando funções e linguagens; os meios continuam os mesmos em sua essência, isto é, "as tecnologias disponíveis tornam-se obsoletas e são repostas; os meios, por outro lado, desenvolvem-se. O som gravado é o meio. *CDs.*, arquivos *MP3* e gravadores de 8 pistas são tecnologias disponíveis."⁹⁸ (2006, p. 13)

É importante destacar, antes que eu prossiga, o entendimento de Jenkins em relação ao significado do que seja 'meio'. Sobre as idéias de Lisa Gitelman, Jenkins apresenta dois significados para o termo 'meio': um diz respeito à uma "tecnologia que permite comunicação", que me parece ser a definição atingida por Fidler quando fala do meio como *hardware*, o aparelho que cataliza linguagens. A outra definição de 'meio', bem mais ampla e utilizada por Jenkins, como percebo, o define como um conjunto de protocolos associados ou práticas sociais e culturais que se desenvolveram em torno de uma tecnologia: "os sistemas disponíveis são simplesmente e apenas tecnologias, os meios são também sistemas culturais."⁹⁹ (2006, p. 13-14)

Enquanto as tecnologias disponíveis se sucedem, os meios persistem como camadas dentro de um estrato maior composto de um sistema de informações, de um sistema de entretenimento, de um sistema cultural.¹⁰⁰ As velhas mídias não serão substituídas, mas se transformarão pelo aparecimento de novas tecnologias. (2006, p. 14)

98 "Delivery technologies became obsolete and get replaced; media, on the other hand, evolve. Recorded sound is the medium. CDs, MP3 files, and 8-track cassettes are delivery technologies." (tradução nossa)

99 "Delivery systems are simply and only technologies; media are also cultural systems." (tradução nossa)

100 Jenkins fala, mais do que de seu interesse pelo impacto político cultural, de seu interesse pelo impacto cultural popular. (2006, p. 12)

Assim, a previsão, de que toda uma parafernália eletrônica doméstica se sintetizaria numa 'caixa preta' é, para Jenkins¹⁰¹, uma mentira. Segundo uma pesquisa da empresa Cheskin¹⁰², de 2002, e citada pelo autor, "o que nós vemos agora é o *hardware* divergindo enquanto os conteúdos convergem."¹⁰³ (JENKINS, 2006, p. 15)

Mais do que uma simples mudança tecnológica, convergência para Jenkins é um processo e não um fim. Ela altera todas as relações existentes entre tecnologias, indústrias, mercados, gêneros e audiências. Assim, sintetizando o conceito, os novos conglomerados dos novos meios passam a não mais trabalhar sobre apenas um foco de entretenimento como, por exemplo, Hollywood o fazia com o cinema, mas essa nova ordem tem interesses sobre toda a indústria da diversão: filme, televisão, música popular, jogos digitais, web sites, brinquedos, livros, quadrinhos etc. Ao fim desse processo – um processo coletivo – segundo Jenkins (2006, p. 4), a "[...] convergência midiática atinge o modo como nós consumimos os meios."¹⁰⁴ (2006, p. 16).

3.3.1 Contação transmidiática de histórias

Entre vários aspectos do processo de convergência midiática na cultura, destaco aquela que mais me interessa: a chamada contação transmidiática de histórias.¹⁰⁵

A partir da análise da trilogia *Matrix*¹⁰⁶ (WACHOWSKI, 1999), Jenkins percebe que esse produto é "[...] entretenimento para a era da convergência midiática, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão grande que não pode ser contida dentro de um único meio."¹⁰⁷ (2006, p. 95)

101 Como o autor nomeia, é a "Falácia da Caixa Preta"/"Black Box Fallacy". (tradução nossa)

102 Empresa que pesquisa mercados consumidores, auxiliando a indústria e o comércio em inovação e alcance de sucesso. (CHESKIN)

103 "what we now are seeing is the hardware diverging while the content converges." (tradução nossa)

104 "impacts the way we consume media." (tradução nossa)

105 "Transmedia Storytelling". (tradução nossa)

106 Trilogia (1999 e dois outros em 2003) de enorme sucesso, no molde *cult* de *Blade Runner*.

107 "[...] is entertainment for the age of media convergence, integrating multiple texts to create a narrative so large that it cannot be contained within a single medium." (tradução nossa)

A narrativa a que Jenkins se refere está distribuída entre vários produtos culturais sobre outras plataformas midiáticas, além, inicialmente, daquela suporte para o filme. **(ver anexo)**

Segundo o autor, em uma história transmidiática cada novo texto contribui de maneira especial para o entendimento do todo, fazendo o que sabe fazer de melhor: do filme, a história expande-se para a televisão, romance e quadrinhos, enquanto seu mundo físico pode ser explorado¹⁰⁸ através dos jogos digitais ou experimentado numa atração temática de um parque de diversões. (JENKINS, 2006, p. 96) O importante é que cada parte seja autônoma da outra, de modo a que o entendimento e a satisfação se façam independentemente do outro meio. Assim, o acesso a um sistema que engloba determinado produto cultural pode ser realizado por qualquer um dos meios/portas disponíveis.

Trazendo esta tendência especificamente para o objeto de minha pesquisa – os jogos digitais – percebo que se, inicialmente, eu fazia uma crítica a eles pela baixa qualidade de suas narrativas¹⁰⁹, as teorias de Jenkins viriam contribuir para explicar isso a partir da análise sobre o panorama da cultura.

Os jogos digitais servem, segundo o conceito de convergência, de Jenkins, como uma parte que dá significado a um todo fragmentado, como se o todo fosse uma espécie de quebra-cabeças multimidiático ou um hipertexto¹¹⁰ com entradas variadas. Jenkins defenderia então dois propósitos: o primeiro é que os jogos extrapolam as limitações do meio fílmico ao explorar ideias que não poderiam caber, por exemplo, nas duas horas de um filme. (2006, p. 9)

nós estamos vendo a emergência de novas estruturas de histórias, que criam complexidade pela expansão de uma gama de possibilidade narrativa em vez de perseguir um simples caminho com início, meio e fim.¹¹¹ (JENKINS, 2006, p. 118-119)

108 Essa dimensão do mundo virtual a ser explorado é discutida por Jenkins em dois outros textos que farão parte da discussão que farei no capítulo 4 sobre os jogos digitais e o espaço da narrativa: (JENKINS, 2006, p. 330-363) e (JENKINS, 2004, p. 118-130)

109 Sobre este assunto, resgato que apresentei a comunicação 'Interatividade, imersão, narratividade', na Universidade do Minho, Braga (Portugal), no 5º SOPCOM/Comunicação e Cidadania (06 a 08/09/07). E na Brunel University, Londres, em 14/09/07, na *Post-Graduate conference: Digital Games Theory and Design*, a comunicação 'Interactivity, immersion, narrativity'.

110 Jenkins faz um paralelo entre os princípios da hipertextualidade e transmidialidade, a partir das ideias de Manuel Castells. (JENKINS, 2006, p. 129)

111 "we are seeing the emergence of new structures, which create complexity by expanding the range of narrative possibility rather than pursuing a single path with a beginning, middle and end." (tradução nossa)

Ao mesmo tempo, o autor assume que

[...] nós não temos ainda critérios estéticos muito bons para avaliar produtos realizados através de múltiplos meios. Tem aparecido, para os criadores de mídias, muitos exemplos distantes das histórias transmidiáticas para garantir alguma segurança do que possa constituir os melhores usos deste novo modo de contação de histórias ou para críticos e consumidores saberem como falar significativamente o que funciona ou não dentro destas franquias.¹¹² (JENKINS, 2006, p. 96-97)

Jenkins, em outros dois textos já citados e, que serão as bases para a discussão sobre narratividade nos *games*, que pretendo desenvolver no capítulo 4, traz uma questão fundamental que é a relação direta entre o espaço e a construção da narrativa nos jogos digitais. Mas o que aquelas discussões abordam sobre uma característica básica do 'suporte jogo digital', o que não exclui uma possível narratividade é, surpreendentemente, colocada nesse texto de Jenkins como se fosse uma espécie de estigma que determinasse uma expectativa do interator em relação ao próprio meio. Quando Jenkins diz que o mundo das histórias "deve ser explorado através da jogabilidade"¹¹³, me parece que o autor vê essa como a única razão dos jogos digitais existirem: eles possibilitam unicamente a exploração de espaços, como se a narratividade, no conceito de transmídia, ficasse mesmo a cargo de outros meios mais complexos, e que os jogos, então, por sua limitação, contribuiriam com uma parcela restrita, sendo 'encarregados' apenas de materializar os cenários de uma determinada história que poderiam então ser explorados pelo mecanismo de interação entre o jogador e aquele ambiente.

Meu posicionamento não é esse, como abordarei no próximo capítulo. As teorias das narrativas, muitas vezes, destacam a condição do espaço numa determinada história e o definem como "o lugar ativo, em vez de o lugar da ação. [...] O fato que 'isto está acontecendo aqui' é mais importante do que 'a maneira como está aqui.'" (BAL, 1999, p. 136)

109 "we do not yet have very good aesthetic criteria for evaluating works that play themselves out across multiple media. There have been far too few fully transmedia stories for media makers to act with any certainty about what would constitute the best uses of this new mode of storytelling, or for critics and consumers to know how to talk meaningfully about what works or doesn't work within such franchises." (tradução nossa)

113 "must be explored through game play." (tradução nossa)

Seguindo a definição de Mieke Bal, tomo como exemplo que, no suporte textual literário, o espaço pode ser, por uma opção narrativa do autor, o que o leitor deduza que seja. No suporte fílmico o espaço é o que o espectador vê, embora também possa 'desaparecer', pelo uso seletivo da câmera e por uma sobreposição dos aspectos narrativos, tal como no suporte textual literário.

Já, no teatro, há um espaço visto pelo espectador, mas que, além de limitado por suas dimensões, sofre a fixidez de uma perspectiva distante. (GRODAL, 2003, p. 138) O espectador apreende as dimensões desse espaço, mas o vê como um espaço de uso em 'jogo' contínuo com o tempo real; um 'espaço de tempo', em que o espectador acompanha o diálogo que ele faz com cenários, luzes, corpos e movimento, além da possível sobreposição de aspectos narrativo dramáticos. Ao mesmo tempo em que estes elementos poderão deslocar a atenção do espectador da dimensão espacial, também lhe recordam, com mais ênfase do que as outras linguagens citadas, que tudo se passa ali, nos limites de um espaço determinado.

Aquilo que nomeio no texto literário, no cinema e no teatro como uma sobreposição de aspectos narrativos ou narrativo dramáticos que podem deslocar a percepção do 'leitor de mídia' do espaço, é apontado por Manovich como sendo uma tendência das formas narrativas, modernas e contemporâneas, que são construídas "em torno de tensões psicológicas entre personagens e movimento no espaço psicológico."¹¹⁴ Para o autor, os jogos digitais reintroduzem antigas formas narrativas em que a trama é guiada pelo movimento da figura do herói no espaço. (2001, p. 245-246)

No suporte jogo digital¹¹⁵, é sem dúvida o espaço que o interator, antes de mais nada, vê. Entre as duas perspectivas que analiso nessa pesquisa, a *FPS* limita a visão do entorno, enquanto a perspectiva *TP* possibilita uma visão mais ampla do contexto em que se insere o avatar. Como exemplo a ser destacado, o jogo digital *Assassin's Creed*¹¹⁶ (UBISOFT MONTREAL, 2007), que tira bastante partido disso, ao possibilitar que o avatar explore e escale toda uma cidade medieval, alcançando o alto de torres que lhe garantem uma visão deslumbrante (em 360°) e, ao mesmo

114 "around psychological tensions between characters and movement in psychological space." (tradução nossa)

115 Mais uma vez aqui, como lembrete, estou focalizando as perspectivas escolhidas no objeto de minha pesquisa: *FPS* e *TP*. Mesmo que o espaço seja fundamental no suporte dos jogos, analógicos e digitais, percebo que nos jogos digitais essas perspectivas levam mais em conta essa dimensão.

116 "Crença do assassino". (tradução nossa)

tempo, necessária para que o protagonista, ampliados seus horizontes visuais, alcance determinados objetivos. **(ver anexo)**

Enquanto no suporte textual literário, e no cinema, a narratividade pode acontecer, independentemente que o espaço em que a história e os personagens se situam, seja explicitamente visualizado, no teatro o espaço é a base visível onde a ação se dá, mas nada impede que o texto dramático proporcione tamanho intimismo, como Manovich pontuou anteriormente que, por bem sucedida imersão¹¹⁷, o espectador se esqueça do espaço e se concentre no 'jogo' da relação dialógica entre personagens e suas subjetividades. No jogo digital, o espaço está intimamente ligado ao movimento do avatar manipulado pelo interator. A interação¹¹⁸ faz a diferença, pois, ao contrário do cinema, no jogo "a imagem deixa o estigma da ilusão para se tornar parte da realidade." (NÓBREGA, 2003, p. 57) "O jogo apenas se desenvolve se o jogador performatiza uma série de ações de exploração."¹¹⁹ (GRODAL, 2003, p. 149)

É, portanto, fundamental, a relação que se dá, nos jogos digitais, entre interator e espaço. É dessa exploração que a história se constrói nesse meio. E é para onde percebo que as 'estratégias de escrita' são e devem ser dirigidas.

Da mesma maneira que, segundo as teorias de Jenkins, a narratividade se amplia por várias mídias, o entendimento do todo narrativo também pode ser distribuído por elas. Na 'contação de histórias'¹²⁰, aquela que por ter se tornado hoje uma franquia cultural, já é chamada de "arte da construção do mundo", percebe-se, por exemplo, que os realizadores de filmes 'plantam' pistas que não fazem sentido até que se jogue o jogo digital. (JENKINS, 2006, p. 94)

Neste sentido, Jenkins, ainda em seu livro *Convergência da Cultura: onde colidem as velhas e as novas mídias*¹²¹ analisa, a partir de uma colocação de Neil Young, executivo da *Electronic Arts*, um elemento que vem a incitar no 'leitor de mídias' o entendimento do todo. É a chamada 'compreensão aditiva'.¹²² Young dá como exemplo um unicórnio feito pela técnica do origami, que no filme *Blade Runner* (1982), mais especificamente na cópia com as cenas descartadas da edição final

117 Termo que vai ser analisado, em breve, ainda neste capítulo.

118 Termo que vai ser analisado, em breve, ainda neste capítulo.

119 "The game only develops if the player performs a series of explorative actions." (tradução nossa)

120 "storytelling". (tradução nossa)

121 "Culture Convergence: where old and new media collide". Tradução do livro lançado no Brasil pela editora Aleph, em 2008.

122 "additive comprehension". (tradução nossa)

(*director's cut*¹²³), vem a revelar que o protagonista Deckard, interpretado pelo ator Harrison Ford, também seria um replicante.¹²⁴

Young vê aí um instrumento narrativo, sob a forma de uma peça informativa, que faz o leitor perceber o objeto analisado de outra maneira. Se essa nova informação estimula o 'leitor de mídias' a mover sua percepção por cada meio e/ou a buscar a troca de impressões com outros leitores como ele, perfazendo a convergência midiática, também percebo que essa é uma estratégia que pode atender a um meio especificamente, como aquele de minha pesquisa. Voltarei a este assunto, no capítulo 4, onde aprofundarei a análise da narratividade nos jogos digitais através do conceito de 'micronarrativas' (JENKINS, 2004, p. 125-126) que, para mim, surge como o caminho diferencial, em termos estratégicos, sobre a 'escrita' desta nova forma de contar histórias, proposta pelos jogos digitais, na contemporaneidade.

É interessante perceber que a teoria de convergência, de Jenkins, além de interligar conteúdos que, de meios diferentes, convergem para um mesmo bloco de entendimento narrativo vai, principalmente, na recepção da cultura pelo indivíduo, mostrar que os consumidores são encorajados a buscar novas informações e fazer conexões entre conteúdos midiáticos dispersos. Este rastreamento cultural em busca de significados, me faz refletir sobre uma expansão dos meios narrativos para além do ficcional.

A morte do ídolo pop Michael Jackson, em finais de Junho de 2009, imediatamente detonou um movimento da mídia para provocar um entendimento amplo da vida conturbada do músico, através da proliferação, quase imediata, de produtos midiáticos *post mortem*: Cds antológicos, DVD com o último ensaio (para o show *This is it* que se iniciaria em meados de julho) dois dias antes de sua morte, publicação autorizada de uma biografia após a sua morte, e o desenvolvimento de um roteiro de filme biográfico com o ator Johnny Deep cotado para representar Jackson.

Obviamente que a super exposição midiática de um indivíduo por toda a sua vida, como foi a do artista Michael Jackson, confere uma "confusão da existência e

123 "Cortes do Diretor". (tradução nossa)

124 Expressão usada no filme *Blade Runner* para designar uma réplica robótica de um ser humano.

de seu duplo", tal como num *reality show*¹²⁵, o chamado "acting televisual imediato": "[...] entramos na tela, na imagem virtual sem obstáculo. Entramos na vida como numa tela. Vestimos a própria vida como um conjunto digital." (BAUDRILLARD, 1997, p. 146)

A vida de Michael Jackson, um filme sobre sua vida, vídeos em *DVD* de sua performance no palco e em *clipes*, *Cds* e outras mídias que poderão aparecer (quem sabe um *game*), perfazem um momento contemporâneo em que, não só para o personagem midiático, mas também para o público consumidor da informação, parece não importar muito se ficção e realidade se bifurcam e se misturam. Aonde é documentária a informação, aonde uma biografia tem traços ficcionais, aonde um filme complementa dados factuais, tanto faz, tudo se narrativiza e "[...] é dirigido pelo desejo sob a forma de 'epistemofilia', um desejo de saber: queremos descobrir segredos, saber o final, encontrar a verdade."¹²⁶ (CULLER, 1997, p. 91)

Mas, sem dúvida, além de toda a fragmentação entre as tantas fontes dispersas de uma história que se queira reunir, "[...] há motivos fortemente econômicos por trás da contação transmidiática de histórias."¹²⁷ (JENKINS, 2006, p. 104)

Nesta longa análise que vou fazendo neste capítulo, acho importante rever os conceitos analisados, com alguns novos aportes decorrentes dessa construção textual, até então, antes de continuar.

3.3.2 Teorias em síntese

Fidler traz o conceito de 'midiamorfose'. Um conceito macro, histórico, em que três grandes gerações de linguagens, a verbal, a escrita e a digital – fundamentos do sistema de comunicação do ser humano – fizeram e fazem aparecer vários meios de expressão distribuídos em três domínios dos meios de comunicação: Documento, Interpessoal e Transmissão. Para que hajam mudanças midiáticas torna-se

125 Um "show realidade" (tradução nossa). Nos moldes do *Big Brother Brasil (BBB)*, que se iniciou em 2002, na Rede Globo de Televisão, brasileira, inspirado num modelo Holandês, criado pela empresa de entretenimento Endemol. O nome *Big Brother* faz menção ao ditador "Grande Irmão", do livro 1984, de George Orwell, que tudo vê na ficcional nação da Oceania.

126 "[...] is driven by desire in the form of epistemophilia, a desire to know: we want to discover secrets, to know the end, to find the truth." (tradução nossa)

127 "[...] there are strong economic motives behind transmedia storytelling." (tradução nossa)

necessário que os meios de expressão, dentro dos Domínios, e entre eles, se relacionem.¹²⁸ Eis então a coevolução que é similar ao conceito nomeado por Manovich de conversão (especificamente na relação que se processa entre os novos meios).

Da relação que se dá entre formas de expressão diferentes, pela coevolução/conversão, Fidler e Jenkins, e também acrescento agora, Marcos Palacios e Elias Machado, trazem o conceito de convergência.

Para Fidler, convergência parece mais restrita, pelos exemplos que ele apresenta, aos aparelhos eletrônicos e/ou midiáticos, e às linguagens que possam ali estar reunidas como, por exemplo, exemplificaria com um equipamento atual: um celular que tenha, além de seu aparato próprio de comunicação, uma câmera digital, gravador de voz, MP3, lanterna, acesso à Internet etc.

Palacios e Machado, que também nomeiam convergência de multimídia referem-se, no contexto do Jornalismo Online,

[...] à convergência dos formatos das mídias tradicionais (imagem, texto e som) na narração do fato jornalístico. A convergência torna-se possível em função do processo de digitalização da informação e sua posterior circulação e/ou disponibilização em múltiplas plataformas e suportes, numa situação de agregação e complementaridade." (PALACIOS; MACHADO, 2003, p. 3)

É interessante perceber que enquanto Fidler parece destacar o equipamento convergente (*hardware*), Palacios e Machado destacam o meio virtual convergente (*software*).

O conceito de convergência parece se expandir, para além de especificidades, na exposição de Jenkins, quando se estende pelos produtos culturais.

Bolter e Grusin (2000) vão, finalmente, resgatar o historicismo de Fidler e as especificidades de Fidler, Manovich e Palacios e Machado, situando tudo dentro do amplo contexto cultural abordado por Jenkins. Se em Jenkins, através do conceito de convergência, com foco sobre a 'contação transmidiática de histórias', é possível

128 Manovich, de certa maneira, aproxima-se da metodologia de Fidler, ao buscar uma genealogia da comunicação. O autor apresenta três outras formas culturais que, através de alguns de seus elementos, 'inspiraram' a linguagem das novas tecnologias: o cinema, a palavra impressa e a interface computador-homem (*HCI*) são responsáveis por guardar, na sua essência, uma tradição cultural até mesmo anterior a eles. (2001, p. 71)

perceber relações construídas entre produtos culturais espalhados pelo mercado de consumo, Bolter e Grusin voltam a uma especificidade, pois percebem, numa linha de tempo dos produtos midiáticos, a chamada 'remediação' que, junto com *immediacy* (urgência ou imediatismo) e *hypermediacy* (hipermidiatismo) perfazem aquilo que envolve as mídias, de modo geral. Destaco que hipermidiatismo faz par significativo com o conceito de convergência/multimedialidade de Palacios e Machado.

Remediação significaria as influências que as mídias exercem umas sobre as outras, realizando tradução, resgate e reforma (ou ruptura). O imediatismo significaria a capacidade que as mídias tem de se atualizarem, ligadas ao presente cultural. Hipermidiatismo significaria as várias linguagens que podem estar inseridas numa mesma mídia.

Um caso típico de remediação está no jogo digital *Myst*.¹²⁹ **(ver anexo)**

Em suas cinco edições (*Myst*, *Riven*, *Exile*, *Revelation* e *End of Ages*), *Myst* narra uma saga familiar, marcada pela disputa de poder entre três gerações: avô, filho e netos (Ghen é pai de Atrus que é pai de SIRRUS e Achenar), em torno de um mesmo ofício quase divino: criar mundos, e mais, mantê-los vivos e autosuficientes. O interator viaja solitariamente por várias Eras, que são criadas/escritas como livros, artefatos feitos pelos “criadores de mundos” – Ghen, Atrus, SIRRUS, Achenar e Saavedro – com papéis e tinta especiais e, sob a forma desse mesmo objeto livro, irão guardar pequeninos e engenhosos mundos construídos sobre ilhas cercadas pelo oceano. Os livros de capa dura e aparência sempre antiga, como objetos preservados da ação do tempo, são elos, os chamados *links* necessários à espécie de “teletransporte” possível entre as Eras. Em *Myst*, abre-se um livro, vê-se um pequeno monitor retangular que apresenta uma imagem em movimento de determinada Era.¹³⁰ É essa a porta de entrada para aquele mundo ou, ainda, a porta de saída do mundo presente. Vemos aí, imagetivamente concretizada, a capacidade inerente do texto literário que se

129 Em 1993, surge no mercado de *games* para computador o jogo *Myst*. Resultado da parceria entre as empresas *Cyan* e *Ubisoft Entertainment*, e desenvolvido sobre plataforma Apple Macintosh, *Myst* foi concebido inteiramente pelos irmãos americanos Robyn e Rand Miller (história, desenho e trilha sonora). Quatro anos depois a história prossegue com *Riven* seguido, em 2001, da continuação, *Myst III: Exile*, em 'visão 360º' desenvolvido agora pela *Presto Studios* e sem a presença dos Miller na sua concepção. Ainda houve um outro jogo - Uru - nos mesmos moldes, que saiu em 2003. *Revelation* (2004) e *End of Ages* (2005) dão continuidade à saga.

130 É interessante observar que a imagem sempre mostra a Era a partir de um plano aéreo, ou seja, o interator vem de um plano superior elevado e pousa na Era específica.

[...] origina da reação de um autor ao mundo e ganha o caráter de acontecimento à medida que traz uma perspectiva para o mundo presente que não está nele contida. Mesmo quando um texto literário não faz senão copiar o mundo presente, sua repetição no texto já o altera, pois repetir a realidade a partir de um ponto de vista já é excedê-la. (ISER, 1996. p.11)

A tela mental, o *espaço* do imaginário humano projetado nas páginas de um livro.¹³¹ Ao mesmo tempo que reverencia, que afirma, ou ainda, que amplifica a “função” libertária da literatura como passaporte para a imaginação, *Myst*

[...] simultaneamente remidia vários meios em vários níveis [...] combina tridimensão, gráficos estáticos com texto, vídeo digital e som para refazer a pintura ilusionista, o filme e, um tanto surpreendentemente, o livro também. Quase certamente sem a intenção consciente de seus autores, *Myst* veio a ser uma alegoria sobre a remediação do livro numa era dos gráficos digitais.¹³² (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 94)

No caso dos jogos remidiados pelo cinema, teatro e literatura, eles se imediatizam quando, por exemplo, um determinado jogo se compromete com um período cultural. Diferentemente de *Myst* que reverencia algumas ambiências mais naturais ou mais tecnológicas, *Bioshock* (UBISOFT, 2007) reverencia, cenicamente, na concepção da cidade de *Rapture*, o movimento estético *art déco*. **(ver anexo)** O hipermidiatismo dos jogos digitais está presente na gama de linguagens que normalmente os compõe (imagem, música, textos, sistema de algoritmos etc) num todo de comunicação e presente hoje na maioria dos jogos digitais.

Ao fim da análise em torno da comunicação, seja aquela que se dá entre as pessoas, seja aquela entre as linguagens, seja aquela entre os equipamentos midiáticos, vamos perceber que a palavra convergência ganha destaque. Uma palavra que também vem com outros nomes, sendo renomeada por Lucia Santaella, por exemplo, de isomorfia (2004, p. 30), pois a autora percebe, na cidade que se constrói moderna, uma vocação inequívoca para a velocidade. Ali, e hoje, a convergência é disponível para tudo que promete mais rapidez de acesso, de

131 Três obras literárias já foram lançadas paralelamente aos lançamentos de *Myst* jogo digital. O livro de *Atrus*, O livro de *T'ianna* e O livro de *D'ni*, pela editora americana *Hyperion*, num exemplo de convergência midiática, segundo Jenkins. (MILLER, 1997)

132 "[...] simultaneously remediates several media on several levels [...] combines three-dimensional, static graphics with text, digital video, and sound to refashion illusionistic painting, film, and, somewhat surprisingly, the book as well. Almost certainly without the conscious intent of its authors, *Myst* turns out to be an allegory about the remediation of the book in an age of digital graphics." (tradução nossa)

alcance, de desenvolvimento, de economia de tempo. Para essa comunicação acelerada, sem limites e cada vez mais fácil, surge uma questão: mais comunicação significa mais interatividade? E mais, o que é interatividade? Nem tudo converge para a convergência que a tecnologia pede. (BRIGGS, 2004, p. 321)

3.4 NOVOS MEIOS? INTERATIVIDADE.

Talvez seja melhor perguntar antes de mais nada: o que são as novas mídias? Tal como Lev Manovich inicia o primeiro capítulo de seu livro (2001, p. 19). A resposta a essa pergunta já, de imediato, definiria os jogos digitais como uma nova mídia, simplesmente porque os jogos digitais, como programas (*softwares*) que são, foram criados para funcionar na máquina computador (*hardware*)¹³³. Mas não é só porque o computador faz um *software* funcionar que podemos considerar todo e qualquer *software* como parte dos *New Media*. O que interessa aqui é a relação diferenciada, isto é, inteiramente nova que há entre *software* e *hardware*.

O computador não só faz o *software* funcionar, garantindo o *output* (sua relação com o meio externo à máquina) mas intervém sobre o *software*, o *input* (a relação interna da/na máquina em seu sistema informático), isto é, o computador, sob os comandos de um usuário, tem a capacidade de agir sobre um determinado *software*, de várias maneiras, por conta do uso de uma linguagem comum entre computador e *software*: a linguagem digital.

O jornal impresso revolucionou a distribuição da mídia quando foi criado; a fotografia, quando surgiu, instaurou a possibilidade de documentar uma imagem (*still*); exemplos que determinam pequenas evoluções entre tantos aspectos da comunicação cultural, segundo Manovich. Mas, o surgimento do computador e sua linguagem digital, na contemporaneidade, sugerem algo muito maior, pois amplia, potencializa, em verdade, não só a relação entre a máquina e sua função primeira, mas a comunicação em si. Sobre os textos científicos, imagéticos, jornalísticos, literários, apresentados sobre interfaces diversas: arquivos “.doc”, “.pdf”; *sites*; *blogs*, *e-mails* etc, esse meu objeto de pesquisa, as histórias, enfim, “[...] a revolução dos

133 Incluímos aqui os consoles, que também são computadores, mas cada um com diferentes sistemas operacionais.

meios do computador afeta todos os estágios da comunicação, incluindo aquisição, manipulação, armazenagem e distribuição.”¹³⁴ (MANOVICH, 2001, p. 19). O computador é, na contemporaneidade, sem dúvida, o grande mediador das novas formas de produção, distribuição e comunicação.

Mas, o mesmo Manovich, em 2005, e depois com o aprofundamento de um texto inacabado¹³⁵ e disponibilizado na NET, em 2008, vem trazer uma nova compreensão para as novas mídias. Com foco, não mais sobre o computador/*hardware*, mas sobre o programa/*software*, Manovich diz que as velhas mídias são remapeadas pelas novas mídias, originando o que ele nomeia de metamídias: “um objeto metamídia contém ambas, linguagem e metalinguagem.”¹³⁶ (2005, p. 3) Como exemplo, Manovich destaca o trabalho do pesquisador Joachim Sauter, destacando o “palco produtor interativo”, de 2002.¹³⁷ (SAUTER) Consiste em um sistema controlado por computador que, além de permitir projeções focalizadas sobre figurinos, mapeia as posições do corpo humano, sobre vários parâmetros (composição, textura, cor e luz), permitindo que atores possam controlar, com seus movimentos e gestos, a geração de imagens projetadas numa tela atrás de um palco. (MANOVICH, 2005, p. 2) **(ver anexo)** Com esse exemplo, entre outros, Manovich exemplifica o que defende como este conceito de metamídia. Diferentemente da multimídia, em que linguagens várias aparecem lado a lado (numa página na NET, imagens e vídeos, por exemplo), num objeto metamídia há o surgimento de formas midiáticas híbridas que surgem, como se houvesse um DNA resultante de diferentes mídias formando ‘novas espécies’. (MANOVICH, 2008, p. 75)

No caso de Sauter, o hibridismo citado está em utilizar-se uma tecnologia tradicional, como a projeção de imagens (advinda do cinema), mas que tem na sua concepção (imagens 3D criadas em computação gráfica), operação (sistema informatizado) e controle (em tempo real, pelo elemento humano), a promoção de resultados imediatos apresentados para uma platéia de teatro. O que seria uma simples projeção em teatro, por assim dizer, a parceria entre duas linguagens (cinema e teatro), é mais do que isso. A possibilidade de comando, pelo ator, do

134 “[...] the computer media revolution affects all stage of communication, including acquisition, manipulation, storage, and distribution.” (tradução nossa)

135 tipo “*work in progress*” (obra em processo). (tradução nossa)

136 “a meta-media object contains both language and meta-language.” (tradução nossa)

137 “Interactive Generative Stage”. (tradução nossa)

palco, coloca a linguagem imagética, não ao lado, simplesmente, mas dentro da concepção dramática do objeto, conferindo-lhe mesmo um caráter híbrido, proporcionando experimentações (metalinguagem), “[...] novas representações [...] e novos meios de navegação e trabalho.”¹³⁸ (MANOVICH, 2008, p. 91)

A partir do exposto, como multi e, mais recentemente, como metamídia, podemos, então, caracterizar meu objeto de pesquisa, os jogos digitais, como integrantes do universo das novas mídias mas, o que mais me interessa aqui, é perceber que há uma constante relação que se faz entre programa/jogo/*software*, jogador¹³⁹ e computador/*hardware*, o que se nomeia de interação.

A discussão entre ludologistas e narratologistas, e que foi apresentada no capítulo 2, engloba duas questões: a primeira contrapõe dois objetos de estudo – jogo e narrativa. E parece equacionada numa prática, presente no mercado de consumo dos games, em que a convivência entre “a dimensão estratégica do ‘jogar’ com a experiência imaginativa de um mundo ficcional” (RYAN, 2006, p. 203)¹⁴⁰ parece possível, pois gera entretenimento e potenciais nessa nova linguagem. A segunda questão tem como base a interação, pois ela permite que o interator vivencie, em tempo real, uma história que vai sendo, ao mesmo tempo, construída em consequência desse procedimento interativo.

Embora, segundo Manovich, falar em interatividade seja assunto óbvio ao se tratar do advento computador, torna-se necessário destacar aqui, no caso dos jogos digitais, que tipo de interação se realiza entre jogador e computador, afinal, o grande diferencial entre novos e tradicionais meios é que irá existir, para um conceito comum de interatividade, diferentes níveis de interação. Neste aspecto, os jogos digitais inauguram certamente um novo momento, tendo a interatividade como ‘marca’ mas, ao mesmo tempo, instituem um nível específico de interação.¹⁴¹

138 “[...] new representations [...] new ways of navigation and working.” (tradução nossa)

139 Resolvi não chamar aqui o jogador de interator pois sendo a discussão exatamente sobre interação, pode criar certa confusão na cabeça do leitor.

140 “by connecting the strategic dimension of gameplay to the imaginative experience of a fictional world.” (tradução nossa)

141 Nesse capítulo, para evitar mesmo cansaço do leitor na leitura, estarei me reportando aos jogos digitais ou *games* como aqueles específicos de minha pesquisa (*singleplayer*, *FPS* e *TP* e jogos com características narrativas). Essa escolha determina uma espécie de interação diferente, por exemplo, daquela empreendida nos jogos *multiplayer* (entre vários interatores ligados *online*). A defesa da escolha dos jogos com essas características será apresentada no capítulo 4.

3.4.1 Interatividade e Comunicação

No dicionário interatividade quer dizer: "1 - Caráter ou condição de interativo¹⁴²; 2 - Capacidade (de um equipamento, sistema de comunicação ou de computação etc) de interagir ou permitir interação." (FERREIRA, 1999, p. 1123)

Também quero saber o que significa interação:

1 - Ação que se exerce mutuamente entre duas ou mais coisas, ou duas ou mais pessoas; ação recíproca [...] 2 - *Fís.* Ação mútua entre duas partículas ou mais corpos [...] 3 - *Fís.* Força que duas partículas exercem, uma sobre a outra, quando estão suficientemente próximas. (FERREIRA, 1999, p. 1123)

Em outro dicionário destaco os significados para a palavra interativo:

1 - Um sistema de televisão ou um programa de computador interativo é aquele que permite comunicação direta entre o usuário e a máquina [...] 2 - Se você descreve um grupo de pessoas ou suas atividades como interativas, você quer dizer que as pessoas se comunicam umas com as outras. (COLLINS, 2005, p. 756)¹⁴³

As definições acima incluem, entre outras indicações, as conexões com o universo dos computadores e da comunicação. É interessante que a mesma busca, num dicionário de 1977, só encontrou para a palavra 'interagir' o seguinte verbete: "agir um com o outro." (HORNBY, 1974, p. 451)¹⁴⁴

Uma primeira definição básica, defendida por Chris Crawford, teórico e desenvolvedor de jogos digitais, entende interatividade como "um processo cíclico entre dois ou mais agentes ativos em que cada agente alternadamente ouve, pensa e fala."¹⁴⁵ (2005, p. 29) Imediatamente, Crawford explica que 'ouvir', 'pensar' e 'falar' são ações metaforicamente discriminadas na frase, pois, no caso de interação com o computador, por exemplo; como um dos possíveis agentes no processo, ele não

142 "[...] a general term that describes the potential of an entire media form." Um termo geral que descreve o potencial de uma forma midiática inteira. (tradução nossa) (KLAstrup, 2004, p. 5)

143 "interactive". "1 - An interactive computer program or television system is one which allows direct communication between the user and the machine [...] 2 - If you describe a group of people or their activities as interactive, you mean that the people communicate with each other." (tradução nossa)

144 "Interact: act on each other" (tradução nossa). Em 1977, interatividade não fazia parte do jargão cultural como faz parte hoje.

145 "A cyclic process between two or more active agents in which each agent alternately listens, thinks, and speaks." (tradução nossa)

seria capaz de estritamente realizá-las.¹⁴⁶

Escolhi esta definição, que me parece ampla, como um início de discussão sobre o tema. Fica claro, para o autor, e para mim, que interatividade não é algo peculiar dos novos nem dos meios tradicionais, mas que existe vivenciada de várias maneiras e há muitíssimo tempo: bastam dois seres em processo de comunicação para que ela possa se realizar. O que acontece é que os novos meios, especialmente os jogos digitais, têm em seu fundamento de usabilidade a interatividade, e isso acontece motivado por duas razões: primeiro porque o computador é a máquina que faz esses *softwares* – jogos digitais – funcionarem. E sabemos que por serem procedimentais e participativos¹⁴⁷ os computadores são interativos (MURRAY, 2001, p. 74). Em segundo lugar, sejam os jogos, analógicos ou digitais, são todos eles interativos em sua própria natureza. Simplesmente porque "jogar implica em interatividade. Jogar com um *game*, um brinquedo, uma pessoa, uma idéia, é 'interagir com'." (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 58)¹⁴⁸

Comparando os meios tradicionais com os novos, por exemplo, concordo com Pierre Lévy que o jogo digital “[...] é mais interativo do que a televisão, ainda que não ofereça, estritamente falando, reciprocidade ou comunicação com outra pessoa.”¹⁴⁹ (1999, p. 80)

Tanto em um caso quanto no outro, a não comunicação direta com outra pessoa não invalida o ato comunicacional entre homem e máquina. No caso da televisão e também em outros meios de comunicação de massa como o livro, o jornal e o rádio, por exemplo, a interação tem caráter 'monológico', segundo Alex

146 Segundo o autor, o computador 'ouve' através dos comandos do mouse e do teclado; 'fala' através do que expõe na tela e 'pensa' ao processar dados e realizar cálculos. Crawford afirma que escolheu usar expressões mais humanizadas, que atingem uma dimensão mais ampla, do que fazer uso de expressões do jargão informático (*input*, *output* e processos), o que reduziria o entendimento do termo.

147 Procedimentais, pois seguem regras gerais de comportamento de qualquer processo, determinadas por uma programação. Participativos, pois os computadores exibem comportamentos gerados por essas regras com que são programados, e mais, comportamentos que podem ser induzidos, dependendo das ações e reações de um outro meio que com eles interaja. Essas questões nos fazem perceber que os computadores como sistemas tecnológicos, os jogos como sistemas lúdicos e as histórias como sistemas narrativos, tendem a encontrar muitos pontos em comum, o que naturalmente contribuiu para o surgimento de uma nova forma de entretenimento cultural.

148 "Play implies interactivity: to play with a game, a toy, a person, an idea, is to interact with it." (tradução nossa)

149 É importante frisar que Pierre Lévy analisa o que chama de "*videogame* clássico", o que interpreto como a modalidade *singleplayer* (interator x computador). *Videogame* como outra denominação para jogos digitais. Os jogos digitais estariam, desta maneira, situados nesse campo de análise.

Primo, a partir das idéias de Thompson: "[...] o fluxo de comunicação dá-se em sentido único, dos produtores para um número indefinido de receptores potenciais." (PRIMO, 2007, p. 21). Thompson nomeia esse fluxo de comunicação, entre os meios de comunicação de massa e o usuário, de quase-mediada e quase-interação. O que Primo vai questionar; afinal, por si só, a comunicação existe, já que existe um fluxo sobre "a ideia de uma realização em comum" (MARTINO, 2003, p.13), cujo objetivo é difundir uma informação (tipo de comunicação ativada a qualquer momento), isto é, o rastro que uma consciência deixa sobre um suporte material de modo que uma outra consciência pode resgatar, recuperar, então simular, o estado em que se encontrava a primeira consciência. (MARTINO, 2003, p. 17)

Se existe um suporte material existe mediação, não quase-mediação; ao mesmo tempo, uma quase-interação, ou seja, uma interação pela metade soa de maneira estranha, já que sabemos que os meios de comunicação de massa "[...] extrapolam o quadro de uma relação bipolar, direta e imediata que caracteriza o tipo de comunicação do diálogo." (MARTINO, 2003, p. 12)

Mas, por outro lado, posso até entender as colocações de Thompson. A mediação e a interação, nos meios de comunicação de massa, ainda não são plenas, afinal, há um conceito básico que diz que a comunicação se dá por um diálogo entre duas consciências que decidem romper um "fundo de isolamento", destacando-se dele com "a idéia de uma realização em comum". (MARTINO, 2003, p. 13). Embora a comunicação efetivada pelos meios massivos busque a realização de algo comum e, portanto, é consequência imediata da quebra de 'isolamento'; o diálogo, se é que se pode nomear assim, ainda não se realiza em tempo real; 'respostas' podem ser dadas pelo usuário instantes ou 'tempos' depois e, portanto, é bem diferente daquele tipo de intercâmbio realizado pela interação mediada face a face.

É interessante analisar essa questão, pois em relação aos *games* a interação é sempre questionável, o que acaba por definir os jogos digitais como uma comunicação simulada.¹⁵⁰ Dou um exemplo. Entre os vários momentos do *game*

150 Lévy defende a existência da interatividade nos jogos *singleplayer*, mas propondo níveis para que ela aconteça. Face a ausência de outro ser humano na relação, Lévy coloca em um gráfico-síntese, que o que ocorre é uma simples transmissão. Sabemos que essa unilateralidade na relação homem x máquina é determinada por uma programação anterior ao ato de jogar, impondo limites recíprocos de atuação.

Half Life 2, (VALVE, 2004) há um, em especial, em que o protagonista Gordon Freeman é convocado a puxar uma alavanca para que uma máquina de teletransporte possa ser acionada e Alyx Vance, a 'mocinha' da história possa se deslocar antes de Freeman. O que parece interação, no conteúdo da história é, na verdade, um comando necessário para que o jogo prossiga. Essa é mais uma das muitas estratégias que os desenvolvedores de jogos digitais criam para simular uma comunicação espontânea entre os personagens, nesse caso, entre os *NPCs*¹⁵¹ e o avatar comandado pelo interator.

Este tipo de interação é diferente daquela existente, por exemplo, na televisão que apresenta "suas imagens imperturbavelmente na tela". Segundo Lévy (2000, p. 80), isso não se configuraria como interação; estritamente falando, pela ausência de "reciprocidade". Por outro lado, se existe interação, ou melhor, mais interação no jogo digital, ela é ainda assim uma interação limitada: reativa. Isto é, nos chamados sistemas reativos "[...] basta apresentar as mesmas variáveis, nas mesmas condições, que elas apresentarão consistentemente os mesmos resultados" (PRIMO, 2007, p. 116), ao contrário da chamada interação mútua, interpessoal, que não se pode resumir, usualmente, segundo Primo, como o "simples envio e recebimento de mensagens". Sobre as ideias de Watzlawick, Bevin e Jackson, Primo destaca a importância, sim, do "[...] aspecto relacional das interações e da contínua definição (e redefinição) das relações criadas entre os interagentes", o que significaria uma construção progressiva.

A interação que se dá nos jogos digitais está longe disso. Ela é resultado de muita objetividade: "[...] o *videogame* reage às ações do jogador, que por sua vez reage às imagens presentes." (LÉVY, 1999, p. 80) Comparados com outros meios, por exemplo, enquanto na televisão tradicional "o telespectador pula entre canais, seleciona", nos jogos digitais "o jogador age." É possível também comparar a interação reativa¹⁵² realizada nos jogos digitais com a interação mútua, portanto

151 "Non Player Characters" (tradução nossa) são os outros personagens que fazem parte da programação do jogo digital, não sendo controlados pelo interator.

152 O conceito de 'interação reativa' de Primo entra em choque com o conceito de Raymond Williams, que tem suas ideias desenvolvidas por Santaella. O autor não considera nem interação o que acontece nos jogos digitais, mas apenas reação, propriamente, entre 'interator' e computador. "Embora solicite respostas do jogador, essas respostas dadas ao jogo digital se dão sempre dentro de parâmetros que são as regras do jogo estabelecidas pelas variáveis dos programas." (SANTAELLA, 2004, p. 154)

mais desenvolvida e presente entre outros meios. Assim como o interator nos jogos digitais, o usuário do telefone, por exemplo, pode

[...] interromper uma sequência de informações e de reorientar com precisão o fluxo informacional em tempo real. A diferença é que, neste último caso, estamos em comunicação com uma pessoa e, no primeiro, com uma matriz de informações, um modelo capaz de gerar uma quantidade quase infinita de “partidas” ou de percursos diferentes (mas todos coerentes). Aqui a interatividade remete ao virtual.¹⁵³ (LÉVY, 1999, p. 80)

Um dado curioso, é que, segundo Lévy, no caso do telefone, especificamente, há uma comunicação que não se dá por representações (códigos, imagens), pois se preserva o corpo do interlocutor.

Não apenas uma imagem de seu corpo, mas sua voz, dimensão essencial de sua manifestação física. A voz de meu interlocutor está de fato presente quando a recebo pelo telefone. Não escuto uma imagem de sua voz, mas a voz em si. (1999, p. 81)

A voz que é preservada pelo telefone, ao mediar duas pessoas, vai ser preservada (*MSN, Skype, UOL Fone* etc) também por outra máquina – o computador – mas “traduzida” para a linguagem digital.

Observa-se, portanto, que o telefone preserva a fala; resgatando Fidler, a fala foi a primeira grande mediamorfose¹⁵⁴, e o computador, por outro lado, além de preservá-la em sua comunicação, também preserva a escrita e a linguagem digital – as duas mediamorfoses seguintes –, daí sua verve multimídia.

Também Lemos busca dimensionar, mais generosamente do que Lévy,

153 Ao remeter à idéia de interatividade, tal como se dá hoje nos jogos digitais, Lévy (1999, p. 80) não estaria falando de algo inexistente (como era concebido o conceito nos séculos XVIII e XIX, e também na contemporaneidade, em Baudrillard, a se tornar oposto ao real) mas sim que “[...] o virtual não é aquilo que necessita de uma existência, mas aquilo que tem o potencial ou força de desenvolver-se para uma existência real.” “[...] the virtual is not that which is deprived of existence but that which possesses the potential, or force, of developing into actual existence.” (tradução nossa) (RYAN, 2001, p. 27)

154 O conceito de mediamorfose, segundo Fidler, envolve três grandes momentos na existência da raça humana. Um processo que se iniciou, entre momentos históricos bem distantes, com a necessidade premente do homem de falar, depois de escrever e, finalmente, de sintetizar e codificar tudo na linguagem digital.

alguns níveis de interatividade¹⁵⁵. O autor cita o exemplo da TV que, na contemporaneidade, ao possibilitar ao usuário uma escolha de programação e/ou formas de apresentação da imagem (ângulos e câmera), está atingindo um “nível 4” de interatividade eletrônico-digital em substituição às interatividades social (telefonia), analógico-digital (na relação com a TV tradicional) e mecânico-analógica (por exemplo, na relação com a maçaneta de uma porta). (LEMOS, 2004, p. 110-115) A interatividade como sendo a ação de “mudar o comportamento ou o desenrolar de equipamentos e programas” está presente nessa nova forma de comunicação que interage, via interface, com a informação (conteúdo) e não mais com uma máquina ou ferramenta.

Mas embora, e cada vez mais, face aos ganhos tecnológicos, os jogos digitais proporcionem uma infinidade de possibilidades interativas, elas sempre serão limitadas a um número determinado, não atingindo o estágio de interação mútua em que cada participante carrega consigo a definição da natureza de cada relação. Fosse assim num jogo digital e o fator 'imprevisibilidade' faria parte definitivamente da comunicação. O que parece imprevisível num primeiro momento, e que pode levar, por exemplo, o interator à 'morte'¹⁵⁶, torna-se corriqueiro num próximo momento, face ao sistema reativo que repete condicionantes, como já citamos. O jogador volta a jogar sobre algo já conhecido e que, de modo geral, dependendo dos recursos de IA (inteligência artificial)¹⁵⁷, ainda limitados, costuma se repetir, com pequenas variações.

155 Usando a TV como ponto de partida, Lemos propõe níveis de interação: Interação **nível 0** (TV preto e branco com dois canais); interação **nível 1** (TV colorida com mais canais e controle remoto); interação **nível 2** (aparelhos periféricos em torno da televisão, trazendo novas e mais funções em torno da TV); interação **nível 3** ("o usuário pode interferir no conteúdo das emissões a partir de telefones, fax ou e-mail"); interação **nível 4** explicada no corpo do texto. A partir de um conceito de interatividade que me parece como aquele básico e estrutural da máquina computador, defendido por Manovich (2001, p. 55), Lemos entende que a interferência numa TV, por parte do usuário, sobre a forma de apresentação da imagem, além do *zapping* corriqueiro, é sinal de interatividade e com certo nível de sofisticação. Embora não tenha como objeto de análise os jogos digitais podemos supor que na concepção de Lemos eles alcancem níveis de interatividade acima de 4.

156 O tradicional *game over* ou mais a outras formas de recomeçar o jogo sem que fique patente uma derrota do interator. Destaque para *Prey* (Human Head Studios/versão para PC, 2006) em que o interator, quando 'morre', é deslocado para outro jogo paralelo que o lançará novamente, 'vivo', ao jogo principal. Em *Bioshock* o jogador volta vivo em uma 'câmera de recuperação', com alguma 'reserva vital', e em torno da fase em que se deu a sua 'morte'.

157 Hoje, conceitualmente mais dimensionados no que se chama usualmente de VR, "realidade virtual" ou *virtual reality*. (tradução nossa)

3.5 NAVEGAÇÃO, ENGAJAMENTO, INTERAÇÃO, AGÊNCIA, PRESENÇA, IMERSÃO...

São muitas as definições para interatividade e interação. Além de possíveis níveis¹⁵⁸, e seus correspondentes nomes, ainda existem dúvidas se, de fato, no universo dos jogos digitais, existe interação, como já sinalizei, anteriormente, a partir do posicionamento de Williams. Mas, basicamente, e torno a repetir, sabe-se que nos jogos digitais

[...] a intervenção do interator é uma exigência do sistema e sem ela não há acontecimento possível, enquanto nas narrativas, digamos assim, 'passivas', o espectador ou leitor deve deixar os eventos seguirem seu rumo predeterminado e toda ação que se requer deles está restrita apenas ao plano psicológico ou mental (interpretação, identificação com as personagens etc). (MACHADO, 2002, p. 2)

Essa intervenção do interator tem um papel fundamental, pois sabemos que "[...] sem ele a obra se reduz à mera potencialidade". (LEÃO, 2001, p. 42)

O comentário de Machado abre espaço para uma reflexão sobre a autoria.

Além de toda uma discussão que já se dá, hoje, sobre autores e produtos disponibilizados no espaço aberto da WEB, pois a facilidade com que o computador captura e transforma conteúdos digitalizados torna esses produtos alvos fáceis de plagiadores, há também uma outra questão que diz respeito ao papel do leitor, do espectador, do interator, enfim, do fruidor na sua relação com o livro, o filme, a peça de teatro, as artes plásticas, ou o jogo digital, como exemplos. Pois como coloca Machado, em relação às chamadas narrativas tradicionais ou 'passivas', não há espaço, fora do plano psicológico, para o que não se configure como interpretação ou identificação.

O leitor não usa de agência (MURRAY, 1997, p. 127), tal como usa o interator em sua relação com os jogos digitais. Ali, por meio de uma interface (uma intermediação da relação entre humano e computador ou humano e humano), que pode ser um teclado de computador, um *mouse*, um volante, um *joypad*, enfim, um comando material qualquer ligado ao *hardware* (com ou sem fio), o interator interage

158 Para Crawford, o nível de interação mais básico possível, denominado de "low-interactivity phenomenon" - fenômeno de baixa interatividade (tradução nossa), seria aquele que faz uma lâmpada se acender ao se abrir a porta de uma geladeira. (2005, p. 36-37)

com o ambiente virtual, por meio de um avatar¹⁵⁹ (entidade virtual), "[...] o embaixador supernatural da agência"¹⁶⁰ (WOLF, 2003, p. 106), agindo significativamente e vendo o resultado de suas decisões e escolhas.¹⁶¹ (CRAWFORD, 2005, p. 41)

Mesmo em relação ao interator e sua relação com os jogos digitais, seria ele apenas um mero 'reagente' às ações pré-programadas da máquina computador, uma vez que só pode ser feito "[...] o que o programa permite ou o que a máquina prevê como possibilidade de ocorrência" (MACHADO, 2002, p. 2) ou, de fato, o papel do interator, mesmo previsível, em um leque amplo de possibilidades determinadas, tende a acrescentar algo de novo na narrativa?

Essa questão suscita duas reflexões a serem aqui analisadas: primeiramente, uma análise da interação nos jogos digitais em paralelo à relação entre duas pessoas¹⁶², também chamada por Iser de interação diática e, ainda, em paralelo à relação que se dá entre texto e leitor: "sendo uma atividade guiada pelo texto, a leitura acopla o processamento do texto com o leitor; este, por sua vez, é afetado por tal processo. Gostaríamos de chamar tal relação recíproca de interação." (ISER, 1999, p. 97)

Em segundo lugar, trago ainda para análise duas teorizações afins, de Ron Burnett (2004) e Arlindo Machado (2007). Os dois autores parecem perceber, na interação realizada nos jogos digitais, alguns sinais de que a capacidade criativa do interator, junto a um menor controle dos desenvolvedores sobre o que projetam, começa a proporcionar surpresas decorrentes da interação e que rompem com uma programação anterior e determinada. Um caminho, portanto, para a interação mútua, de Primo (2007).

159 Vem da mitologia hindu, "onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. O antigo termo sânscrito *Avatara* significava, ao pé da letra, 'passagem para baixo'." (MACHADO, 2002, p. 9)

160 "supernatural ambassadors of agency". (original no plural - tradução nossa)

161 A possibilidade de escolha não é propriamente um sinal de interatividade, Uma placa de trânsito, por exemplo, traz várias setas de acessos diferentes em sua superfície e, no entanto, não exerce interação com o motorista que trafega numa estrada. Sabe-se que, interativamente falando, as escolhas surgem, principalmente nas chamadas narrativas multiformes que se constroem da escolha de opções que o interator faça. Essas escolhas, nos *games*, são normalmente relacionadas às direções para onde ir, a pegar objetos, a reagir às ações, bélicas ou não, de outros Avatares (humanos ou *NPCs* - *non player characters*) etc, enfim, a realizar ações que provoquem 'alterações', 'transformações' naquele ambiente virtual: "os ritmos da criatividade nesta área são fortemente influenciados por ação e reação, por personagens que fazem coisas ou sofrem coisas feitas a eles." "the rhythms of creativity in this area are heavily influenced by action and reaction, by characters that do things or have things done to them." (tradução nossa) (BURNETT, 2004, p. 169)

162 "face to face situation"; "situação cara a cara". (tradução nossa), segundo Iser também.

3.5.1 Interação de outro jeito

Segundo alguns estudos psicanalíticos da comunicação desenvolvidos por Ronald David Laing, e aplicados por Iser em sua teoria de efeito estético, a relação entre dois seres humanos é construída sobre um universo de 'desconhecimentos recíprocos'. Isto acontece porque

[...] no ato da percepção interpessoal as reações recíprocas não só são determinadas pelo que cada parceiro quer do outro, senão mais uma vez pela imagem que um fizera do outro para si e que portanto dirige de maneira significativa as reações de ambos os parceiros. (ISER, 1999, p. 100)

Imagem que é resultado da incapacidade que tem o ser humano de saber, precisamente, o que o outro experimenta em relação a ele. Isso faz da "[...] relação interpessoal [...] um constante balanço que fazemos a respeito dessa lacuna inerente a nossa experiência". (ISER, 1999, p. 101)

As imagens que inevitavelmente cada um cria do outro, um ser humano igual, deixam de ser, portanto, percepções puras, pois são o resultado de interpretação que surge para tentar dimensionar o que o outro é. Esse vazio significativo vai formar o que constitui fundamentalmente aquilo em que se baseiam as relações interpessoais, base essa que Laing chama de *No Thing*. *No Thing* é, portanto, o 'entre', aquilo "que para ninguém de nós é dado"; o 'nada' ou a negação da 'coisa', a 'não coisa'.¹⁶³ Isso que é chamado de "negatividade da experiência" leva a uma interpretação que gera imagens de como os parceiros experimentam a relação e estes passam a agir como se essas imagens fossem reais. Fica parecendo, então, segundo Iser, que as experiências dos parceiros são conhecidas.

Ao constatar-se que há uma carência, presente no desconhecimento do que o outro ser humano experimenta, e que tal carência é estimulante para a comunicação, Iser encontra pontos de contato entre a interação diática e a interação entre texto e leitor. O diferencial em relação à interação diática, a '*face to face situation*', não impede que, entre os dois processos de interação possam existir identificações. Assim como na interação diática, na interação entre texto e leitor há

163 O que existe "between" (entre) é "no thing". (nada ou não coisa) (tradução nossa)

também um vazio¹⁶⁴ que vai demandar um código formulado pelo leitor, pois "[...] o texto não se adapta aos leitores que o escolhem para a leitura" (ISER, 1999, p. 102). O leitor sabe que o texto nada experimenta a seu respeito, apesar de todo autor ter em mente um leitor.¹⁶⁵ O leitor faz com o texto o mesmo que faz em relação ao que desconhece no outro ser humano: usa da interpretação para criar sentidos; para realizar a comunicação.

Com essa teoria, Iser relativiza a que seria considerado, como já pontuei antes, o melhor exemplo de interação (MARTINO, 2001, p. 12). Mesmo entre seres humanos, o autor parece dizer que a possibilidade do fracasso na comunicação é iminente. A presença de um emissor e um receptor, frente a frente, não parece dar conta de que a mensagem seja emitida e captada com a exatidão que o outro ser espera e presume, pois, segundo Iser, o ser guarda do outro um padrão que o tempo todo pede novas representações, o que vão significar sempre novas projeções recíprocas. A interação diática fracassa se essas projeções não são passíveis de modificações.

Em relação ao texto, a interação fracassa se "[...] as projeções do leitor se sobrepõem ao texto sem enfrentar resistências por parte deste." (ISER, 1999, p. 103) Significa dizer que estas resistências são aquilo que de plurisignificante o texto tem como característica, o que diz respeito à "[...] relação da obra com o mundo aberta à interpretação."¹⁶⁶ (CULLER, 2000, p. 32) "[...] À medida que passa da função didática para a estética, o texto quer deixar ao leitor a iniciativa interpretativa, [...] Todo texto quer que alguém o ajude a funcionar." (ECO, 2002, p. 37)

164 O que Iser denomina de um 'vazio' a ser preenchido pelo leitor, Manovich entende como "aquela informação perdida que o usuário tem que preencher"¹⁶⁴ ("require the user to fill in missing information" - tradução nossa) e que existe não só nos novos meios. O autor dá como exemplo as elipses (omissão de elementos necessários à compreensão do sentido total de uma frase) em uma narração literária, ou ainda, alguns detalhes perdidos numa obra imagética, como a ausência de contornos, sombras etc, que demandam do leitor/espectador o uso de sua imaginação para complementar a imagem. Nos novos meios, não acontece de maneira muito diferente, pois, segundo Manovich há uma tendência de se interpretar a interação literal (apertar botões, escolher um link, mover um corpo) com a interação psicológica, presentes nos exemplos citados anteriormente, em atitudes como o preenchimento, a formação de hipóteses, a rememoração e identificação que, segundo o autor, não podem ser consideradas ações interativas.

165 Vincent Jouve (2002, p. 43-47) faz uma síntese dos chamados 'leitor implícito' (ISER), 'leitor abstrato' (LINTVELT), 'leitor modelo' (ECO) e, ainda, o narratário extradiegetico' (GENNETE) que só comprovam, para o autor, a "[...] inscrição objetiva do destinatário no próprio corpo do texto", isto é, "[...] existe em qualquer texto um papel proposto para o leitor."

166 "[...] the work's relation to the world open to interpretation." (tradução nossa)

3.5.2 O leitor autor?

A leitura da palavra escrita dialoga com o imaginário humano como nenhuma outra linguagem o faz. "O texto, estruturalmente incompleto, não pode abrir mão da contribuição do leitor" (JOUVE, 2002, p. 62). Uma mesma palavra, num determinado contexto, produz sentidos diversos em cada leitor sob a forma de imagens muito próprias (ISER, 1996, p. 32-33). Poderia-se então denominar o leitor, no encontro com um determinado texto, de co-autor, ou seja, aquele que cria de sua 'própria lavra' o que o texto vem provocar lá de seus interstícios, colaborando para o corpo simbólico do texto? E nos novos meios, leiam-se os jogos digitais, caberia a mesma propriedade? A multilinearidade proporcionada ao interator, significando a escolha por uma linearidade específica, poderia sinalizar a construção, pelo interator, de uma nova narrativa a cada 'partida'?

Segundo Alcione Araújo, "[...] a leitura é uma experiência profundamente pessoal. Resulta da permanente confrontação entre a narrativa do autor e as histórias da vivência do leitor. Com tal entendimento, pode-se deduzir que o leitor é uma espécie de co-autor da obra literária" (1994, p.131)

Já para Murray, o conceito de autoria do interator entre os jogos digitais não procede, pois

há uma distinção entre encenar um papel criativo dentro de um ambiente autoral e ser o autor do próprio ambiente [...] os interatores podem atuar dentro de possibilidades estabelecidas quando da escritura e da programação de tais meios [...] o autor procedimental não cria simplesmente um conjunto de cenas,mas um mundo de possibilidades narrativas¹⁶⁷ (1997, p. 152-153)

Por procedimental, entende-se que seja não só, trabalho do autor conceber regras para o envolvimento do interator, isto é, prever o que acontecerá a partir da ação/reação dos participantes, mas também significa determinar as propriedades dos objetos e a forma como eles se relacionam uns com os outros. (MURRAY, 1997, p. 149)

167 "There is a distinction between playing a creative role within an authored environment and having authorship of the environment itself [...] interactors can only act within the possibilities that have been established by the writing and programming [...] the procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities." (tradução nossa)

Metaforicamente, Murray entende que o interator improvisa "uma dança particular dentre as muitas danças possíveis previstas pelo autor" ; talvez ele possa ser o autor de uma "performance em particular" ou o "arquiteto de uma parte específica do mundo virtual" dentro de um sistema de história eletrônico. Segundo Murray, a confusão que atribui autoria ao interator, vem da própria crítica especializada que erroneamente não conhece "as bases procedimentais da composição eletrônica". O interator, então, para Murray, não é o autor da narrativa digital, apesar de "vivenciar a emoção de exercer o poder sobre um mundo de materiais sedutores e plásticos"; isto é denominado de agência.

3.5.3 Além da interação tem mais

O conceito de agência vai além da interatividade, pois tem seu significado somado ao prazer que a interação confere ao interator. Assim, a mera atividade como, por exemplo, a habilidade de lidar com o mouse ou *joypad*, num jogo digital, não se compara ao agenciamento possível num jogo de xadrez, por exemplo que, independentemente de suas poucas ou infrequentes ações, tem uma vasta gama de escolhas possíveis, e determinam inteiramente o curso do jogo (MURRAY, 1997, p. 128) O conceito de agência, de Murray, aproxima-se muito do conceito de *Flow*¹⁶⁸, isto é "[...] o estado em que as pessoas são tão envolvidas numa atividade que nada mais parece importar; a experiência é tão agradável que as pessoas a farão mesmo a um alto preço, pela pura razão de fazê-lo."¹⁶⁹ (CSIKSZENTMIHALYI, 1991, p. 4)

O autor faz uma relação objetiva desse conceito com as quatro classes de jogos determinadas por Caillois (1986, p. 43-64)¹⁷⁰, mas apesar de não analisar seu conceito junto aos jogos digitais, especificamente, conclui que *Flow*, ou a "experiência otimizada"¹⁷¹, "fornece um senso de descoberta, um sentimento criativo

168 fluxo, corrente, circulação (COLLINS, 1994, p. 71)

169 "[...] the state in which people are so involved in an activity that nothing else seems to matter: the experience itself is so enjoyable that people will do it even at great cost, for the sheer sake of doing it." (tradução nossa)

170 Torben Grodal não encontra relações entre as quatro classe de jogos, de Caillois, e os jogos digitais. Voltarei ao tema no capítulo 4, quando aprofundaremos a discussão na narratividade do jogos digitais. (GRODAL, 2003, p. 139-140)

171 "optimal experience". (tradução nossa)

que transporta a pessoa para dentro de uma nova realidade."¹⁷² *Flow*, portanto, faz conexões com um outro conceito que irei analisar em breve, ainda nesse capítulo: a imersão nos jogos digitais.

Ainda analisando o conceito de agência, Murray a concebe também como a própria navegação¹⁷³ do interator no espaço do jogo digital o que, segundo Nelson Zagalo, tem "[...] importância no estabelecimento emocional de um ambiente." (2007, p. 147)

3.5.4 Enfim, comunicação?

A agência traz ao interator um prazer resultado de uma interação bem sucedida. O que não quer dizer, com isso, que o interator alcance de imediato os objetivos pretendidos pelo jogo, para ele, até mesmo porque a repetição/'morte' ocasionada por uma 'má jogada', pode ser igualmente prazerosa, em função da busca renitente por um objetivo pontual. Mas, o sucesso de uma interação, está minimamente ligado a uma autonomia conquistada pelo interator num ambiente desconhecido. E que é o resultado de uma programação do *software*/jogo digital que simula liberdade de ação pelo interator, bem como é também resultado de 'estratégias de escrita' que garantem riqueza narrativa.

As teorias de Laing, já discutidas, quebram a máxima que diz que a relação entre dois seres humanos se faz 'sem perdas' na emissão e recepção. Iser vai encontrar, nessa 'necessidade de interpretar o vazio', similaridades no processo de leitura do texto escrito.

Agora, pretendo, como já havia anunciado anteriormente, questionar outra máxima que não vê ações criativas ou mesmo nomeadas de co-autorais na participação do interator em um jogo digital. O conceito de agência pode ser ampliado. Pode ser, de fato, aquele momento em que a criatividade do interator se realiza para além daquilo que o desenvolvedor de um jogo supõe controlar.

172 "provided a sense of discovery, a creative feeling of transporting the person into a new reality." (tradução nossa)

173 Segundo Nelson Zagalo, "[...] a navegabilidade define a forma como o utilizador se move no ambiente, cognitivamente, o que tem de saber e fazer para se deslocar uma vez aí dentro e comportamentalmente, como se configuram os movimentos, como se expressam e, assim, chegam ao utilizador." (2007, p. 147)

3.5.5 O terceiro espaço

A relação entre um homem e uma arma tende a transformar os dois “sujeitos” dessa relação, a partir de outras associações que o contexto provoque nesse encontro, diz Ron Burnett a partir das idéias de Latour. “Você é diferente com uma arma na mão; a arma é diferente com você a segurando. Você é outro sujeito porque você segura a arma; a arma é outro sujeito porque entrou numa relação com você.”¹⁷⁴ (BURNETT, 2004, p. 172)

Há algo inusitado que não está no objeto arma, assim como não está no sujeito que empunha a arma, mas é o resultado dessa relação nova entre as partes junto com o momento/contexto em se empunha a arma.

A partir do exemplo acima, Ron Burnett sugere algumas outras possibilidades, quer seja na comunicação verbal entre pessoas (o que os chamados intervalos ou *gaps* provocam nos interlocutores) ou ainda, em outro exemplo, como a partir de uma mesma partitura musical várias interpretações podem ser obtidas por músicos diferentes. Segundo Burnett, o uso de códigos de conduta, de linguagem, de critérios convencionados, ou seja, de limitações estabelecidas é que, no final das contas, contribuem para originar o que nomeamos de “um espaço de criatividade”, portanto, mais livre: o chamado “terceiro espaço”. (BURNETT, 2004, p. 177-178)

Em relação aos jogos digitais não é diferente.

O jogo digital é um simulador de comportamentos, ou seja,

[...] menos que contar uma história o que ele deve fundamentalmente resolver é que decisões as suas personagens (e demais objetos do cenário) devem tomar diante de cada iniciativa do interator, [...] que estratégias estão previstas para que as personagens [...] respondam inteligentemente às decisões dos jogadores. (MACHADO, 2007b, p. 155)

Essas decisões costumam seguir, como opções tecnológicas para a programação, dois padrões algorítmicos: um é a "máquina dos estados finitos" que, como o próprio nome diz, trabalha com um número finito de estados possíveis, para cada personagem, e definido pelo programador. "Numa determinada situação a personagem se vê diante de certas possibilidades de evoluir para outras situações"

174 “You are different with a gun in hand; the gun is different with you holding it. You are another subject because you hold the gun; the gun is another subject because it has entered into a relationship with you.” (tradução nossa)

como, por exemplo, entrar atirando ou sair da linha visual do interator para se esconder, como em *Wolfenstein 3D* (ID SOFTWARE, 1992). O outro são as chamadas "redes neurais" que "funcionam de forma menos determinística", como se mimetizassem "[...] algumas características da vida, notadamente o processamento paralelo do cérebro e o diálogo entre os neurônios." (MACHADO, 2007b, p. 157)

Considerando o futuro da simulação de inteligência em personagens artificiais, as redes neurais simulam uma situação de aprendizado, não apenas discernindo padrões de comportamento, mas também generalizando os resultados e aplicando-os em outras situações, afinal, "[...] inteligência é a capacidade de resolver problemas novos, com base na experiência adquirida com a resolução de problemas antigos." (MACHADO, 2007b, p. 157)

Como exemplo do uso das redes neurais em jogos digitais, destaco e analiso os jogos concebidos por Peter Molyneux: *Black & White* e *Fable: the lost chapters* (LIONHEAD STUDIOS, 2001 e 2003). Tanto em um jogo, como no outro, os personagens transformam-se, física e psicologicamente, ao longo do tempo ficcional do jogo, aprendendo de forma behaviorista, por meio de punição ou recompensa, ou por observação direta, "[...] através de um certo mimetismo com o que se passa ao redor." (MACHADO, 2007b, p. 157-158) Em termos narrativos isso vai significar um grande ganho, pois ocorre um mergulho no perfil psicológico dos personagens. Em *Fable*, esse mergulho consistirá em representar, no físico do personagem principal – que começa menino e se torna homem – com reflexos no contexto social, as consequências de seus atos, ao longo da jornada que o jogo propõe ao interator seguir. E quem realiza isso é o próprio interator, não por uma escolha racional, estética, distante e anterior, ao optar pelos bens materiais, ou por tipos físicos e traços genéticos (do avatar e de sua prole) variados num menu inicial, tal como acontece em *The Sims* (MAXIS, 2000) ou, de maneira mais superficial, como ocorre em *URU: ages beyond Myst* (CYAN WORLDS, 2003). Estas escolhas do interator se processam no decorrer do jogo, com o interator imerso na narrativa, portanto, emocionalmente envolvido, agindo/escolhendo e possivelmente supondo, de acordo com suas posições éticas, o que seus atos gerarão como consequentes transformações em seu avatar e no seu mundo mais próximo. Tal como acontece na

vida real. Como diz o próprio Peter Molyneux, no documentário *The battle for our minds*¹⁷⁵: “eu gostaria que o título do jogo fosse: *Fable*: descubra quem você realmente é. Este seria o objetivo máximo, você descobrir mais sobre si, chegando ao fim de *Fable*, do que saber mais sobre qualquer outra coisa.” **(ver anexo)**

Os dois algoritmos apresentados acima, com diferenças estruturais que irão determinar maior ou menor determinismo na composição de seus personagens mostram, de qualquer modo, a complexidade dos sistemas, o que vai “[...] inevitavelmente produzir resultados que não poderiam ser previstos até mesmo pelo designer do sistema. Um típico exemplo é um programa de xadrez que joga melhor que seu programador.”¹⁷⁶ (AARSETH, 1997, p. 27)

Os resultados poderiam ser então a relação dos personagens em sua interação com o ambiente virtual, com os outros personagens e com os interatores.

[...] Um programa que pretendesse controlar inteiramente o comportamento de todos os elementos do jogo restringiria bastante a interação com o jogador e daria como resultado apenas um filme linear, como os do cinema, pouco permeável ao agenciamento do interator. (MACHADO, 2007b, p. 159)

A construção de um jogo digital, marcado pela interação, ao contrário do cinema, compõe-se de uma combinação de controle e emergência. De um lado, o trabalho do desenvolvedor de jogos que estabelece a troca de informações entre os objetos, do outro o comportamento do ambiente e dos personagens que não estão preprogramados e por isso são chamados de 'emergentes'.

Segundo Machado, a partir das idéias de Cuzziol,

[...] O leque de comportamentos possíveis para cada personagem e para cada elemento do cenário já está codificado, mas o fenômeno da emergência faz ocorrerem comportamentos não projetados (e, portanto imprevisíveis), que são resultantes da complexidade de interações entre todos os subsistemas do programa. (MACHADO, 2007b, p. 158)

175 "A batalha para nossas cabeças". (tradução nossa) (THE, 2004)

176 "[...] inevitably produce results that could not be predicted even by the system designer. A typical example is a chess program that plays better than its programmer." (tradução nossa)

Há um espaço de criatividade, há um vazio também, o que nos jogos digitais poderá significar a conjunção dos pólos artístico e estético, misto de criação autoral e da concretização numa "consciência receptora" (ISER, 1996, p. 50-51) que demandam de um interator o preenchimento pela ação. Mais além do que a obra literária, objeto da análise de Iser, o jogo digital se realiza na sua concretização. É mesmo um espaço de criatividade. Criatividade sendo o resultado de "[...] um processo pelo qual um domínio simbólico da cultura é modificado." (CSIKSZENTMIHALYI, 1997, p. 8)

Este momento criativo é constituído do interator com sua experiência vivencial, do jogo e suas especificidades e do contexto em que o interator joga o jogo, o que nomeio de 'mundo momentâneo'. "O jogador, o jogo e o contexto de jogar proporcionam um processo de hibridização que não inclui todas as características das partes envolvidas."¹⁷⁷ (BURNETT, 2004, p. 183)

Há um terceiro espaço (ou nível), que é exatamente a mistura dessas três instâncias e que, por isso, deixa de representar, com a devida precisão, suas características individuais. Essa *hibridização* tende a originar novas possibilidades, não só nas formas de jogar, como nos resultados alcançados.

Se a interação nos jogos digitais já é de fato, hoje, algo além de uma comunicação simulada, porque não considerar o interator como uma espécie de co-autor? Uma vez que ocorre um processo de interação, não só entre leitor/interator e jogo digital, mas dentro do próprio interator. No exercício da percepção de um texto ou espaço, na busca da interpretação, não estaria o leitor/espectador/interator em constante interação com sua memória, acessando 'arquivos antigos', atualizando percepções, enfim, realizando o ato da leitura, isto é, a "[...] relação do indivíduo com ele mesmo, de seu eu com seu inconsciente"? (JOUVE, 2002, p. 52) Para acessar a memória, isto é, para "evocar o passado", torna-se necessária uma abstração da ação presente, "[...] é preciso querer sonhar" (BERGSON, 1990, p. 63-64), leia-se, imergir.

177 "The player, the game and the context of the playing provide the foundation for a process of *hybridization* that doesn't need all the characteristics of its parts." (tradução nossa)

3.5.6 Interatividade e imersão e interatividade e...

"Participação é chave"¹⁷⁸, diz Eddie Inzauto, o autor do artigo de onde tirei o título dessa pesquisa. É na interação com o meio que reside, por exemplo, a satisfação do jogador com o jogo digital, a chave para que o *game*, como meio construído sobre a interação, aconteça adequadamente. Uma participação que também é a chave para que outro processo se inicie: o processo imersivo.

Um conceito que tem tamanha relação com a interatividade, em termos de influência recíproca, que pode ser considerado mesmo como uma espécie de interação (LEMOS, 2004, p. 156). Buscando um conceito básico para imersão, vejo que é

[...] um processo, uma mudança, uma passagem de um estado mental para outro. Caracteriza-se pela diminuição da distância crítica em relação ao que é mostrado e um aumentado envolvimento emocional com o que está acontecendo.¹⁷⁹ (GRAU, 2003, p. 13)

Aqui também temos uma definição ampla para um conceito, perfeitamente aplicável na relação com qualquer meio. Imersão seria, portanto, resgatando novamente aquela expressão cunhada por Cortázar, o exato 'sequestro' do leitor, uma vez que ele estaria mentalmente distanciando-se da realidade imediata, ao mesmo tempo em que se veria mais envolvido por aquela 'nova realidade' proposta pelo texto ficcional.

Genericamente, em relação aos jogos, os teóricos Johan Huizinga e Roger Caillois não contribuem com uma definição objetiva, direta sobre as relações que se dão entre jogador, interação e imersão, que vem sob a forma de suposições.

O jogo, para Huizinga, tem em suas características básicas o que ele chama ilusão, palavra que me leva a pensar em imersão em um mundo específico. Ilusão que significa, na sua própria origem, estar 'em jogo', '*inludere*', que tem a ver com lúdico; é o jogo como um momento "[...] capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total." (HUIZINGA, 2000, p. 16) Esse sentido de ilusão pode adquirir significados mais próximos da palavra imersão quando o autor analisa os jogos de

178 "Participation is key". (tradução nossa)

179 "[...] a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening." (tradução nossa)

‘faz de conta’, as festas que acontecem com o uso de máscaras. Aqui, o jogo, na capacidade que um ser tem de “tornar-se outro”, ganha a conotação do mistério, do extraordinário, do ritual. (HUIZINGA, 2000, p. 16)

Finalmente, analisando o exercício literário, mais detidamente a poesia, Huizinga entende que, assim como no jogo, em que o ambiente é de “arrebato e entusiasmo”, na literatura “[...] a finalidade do escritor, consciente ou inconscientemente, é criar uma tensão que ‘encante’ o leitor e o mantenha enfeitado.” (2000, p. 148) Aqui, novamente, existem conexões com o que vou definindo como imersão.¹⁸⁰

Mas como os teóricos dos *games* vêem a imersão?

Murray a compara com a experiência de se estar submerso na água, assim como também faz referência ao conceito de “fluxo”, de Csikszentmihalyi, e já comparado, nesse mesmo capítulo, com o conceito de agência, analisado também por Murray. Segundo a autora, “a imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações¹⁸¹ [...] mas num meio participativo, a imersão implica aprender a nadar, a fazer as coisas que o novo ambiente torna possíveis.” (1997, p. 99) Murray faz então uma relação direta da imersão com a interação, ao afirmar que trata “[...] desse nado virtual, do prazer da imersão como uma atividade participativa.”¹⁸²

A imersão, segundo Xavier Rétaux, sobre ideias de Howard Rheingold, vai acontecer motivada por duas razões que compõe, junto com o próprio sentido de imersão, a chamada ‘teoria da imersão’: realismo e interação natural. A primeira, também nomeada de realismo técnico, “[...] é o degrau de similaridade com a

180 Caillois, menos ainda que Huizinga, não é objetivo quando relaciona jogo, interatividade e imersão. O máximo que faz é analisar o espaço cênico como momento de ‘alienação’ (*enajenación*) (tradução nossa) (1994, p. 96), bem como relacionar os rituais e o transe ocasionado. (CAILLOIS, 1994, p. 146-165) Esses dados se aproximam da idéia de imersão, tal qual os teóricos a concebem normalmente.

181 “Immersion can entail a mere flooding of the mind with sensation. [...] but in a participatory medium, immersion implies learning to swim, to do the things that the new environment makes possible.” (tradução nossa)

182 “[...] such digital swimming, about the enjoyment of immersion as a participatory activity.” (tradução nossa)

realidade que é produzida pela tecnologia.”¹⁸³ A interação natural, por outro lado, é aquela “[...] que não necessita de nenhuma aprendizagem”¹⁸⁴, aproxima-se da realidade exclusivamente em seus critérios físicos e, por isso, é mesmo considerada uma forma de realismo. (RÉTAUX, 2005, p. 326-327)

Outro conceito importante de ser apresentado é o da ‘presença’. Sobre ideias de Slater & Wilbur, Rétaux define que, enquanto a imersão pode ser nomeada como uma “tecnologia inclusiva”¹⁸⁵, uma vez que ‘cerca’ o interator, a ‘presença’ já é um momento posterior à imersão, ou seja, “[...] o resultado esperado das tecnologias imersivas.”¹⁸⁶ Espera-se, portanto, que a imersão provoque – o que é a ‘presença’ – uma sensação “[...] de ser outros ou de fazer outra coisa.”¹⁸⁷ (2005, p. 330)

Esse conceito também se aproxima do conceito de “personificação”¹⁸⁸, analisado por Paul Dourish, que trata de um “estar no mundo”¹⁸⁹ que envolve o encontro da realidade física e social na vida cotidiana, o que nos *games* se dá de outra maneira bem diferente, pois “os usuários são observadores desconectados de um mundo que eles não habitam diretamente”¹⁹⁰ enquanto “nós habitamos nossos corpos e eles, por sua vez, habitam o mundo com conexões sem costura atrás e na frente.”¹⁹¹ (2004, p. 102).

3.6 TUDO NUMA PRÁTICA

Portal (VALVE, 2007) (**vide anexo**) é um *game* de perspectiva *FPS*, mas não é um jogo tipicamente narrativo. Ele se dedica, sim, a possibilitar que o interator disponha de poucos elementos, mais fundamentais, para explorar o espaço virtual. É um jogo minimalista.

183 “[...] est le degré de similarité à la réalité de ce qui est produit par la technologie.” (tradução nossa) Essa similaridade pode ser nomeada de verossimilhança, um conceito a ser abordado no capítulo 4.

184 “[...] qui ne nécessite aucun apprentissage”. (tradução nossa)

185 “technologie inclusive”. (tradução nossa)

186 “[...] le résultat espéré des technologies immersives.” (tradução nossa)

187 “[...] d’être ailleurs ou de faire autre chose.” (tradução nossa)

188 “embodiment”. (tradução nossa)

189 “being-in-the-world”. (tradução nossa)

190 “users are disconnected observers of a world they do not inhabit directly”. (tradução nossa)

191 “we inhabit our bodies and they in turn inhabit the world, with seamless connections back and forth.” (tradução nossa)

Sabe-se que o interator inicia sua jornada numa espécie de laboratório *high tech* e que sua missão, por 19 fases, é testar equipamentos em determinadas configurações espaciais e desafios que vão mais e mais se tornando complexos. Sem maiores explicações, até mesmo porque a narratividade não é o mais importante ali, essa brevíssima 'história' pontua as ações do interator, fase a fase.

Sua navegação se configura, como em todos os jogos *FPS*, pela exploração espacial. Há uma unidade na programação visual do espaço de cada fase, em relação a todo o jogo que permite que, em pouco tempo, o interator entende visualmente o que precisa fazer para atingir os objetivos e prosseguir. Essa unidade e 'visualidade' está representada por sinais luminosos que ligam objetivos e placas de sinalização específicas (nas paredes e chão), sem nenhum texto escrito, apenas com imagens que avisam o interator dos 'perigos' a serem evitados. O jogo pode ser definido como o exemplo clássico do que essa pesquisa pretende apresentar como a essência dos jogos digitais, em outro nível diferente das outras mídias, e que Lucia Santaella vai perceber como uma espécie de vocação para um tipo de aprendizado especial que os novos meios desempenham com os interatores de modo geral:

[...] a instauração de uma outra lógica que caracteriza um pensamento hipertextual, o que pode levar à emergência de novas habilidades cognitivas, tais como a rapidez nos processamentos de informações imagéticas, disseminação mais ágil de ideias e dados, com a participação ativa no processo, interagindo com várias janelas cognitivas ao mesmo tempo [...] não existe uma preocupação com a duração da atenção dedicada às atividades. O importante é a capacidade de realizar multitarefas, fazer diferentes coisas simultaneamente. (ALVES, 2005, p. 34)

O conceito de engajamento pode ser aqui apresentado, pois diz respeito a essa relação em que o interator "[...] alcança um nível próximo da obsessividade [...] quase irracional"¹⁹² de chegar ao fim do jogo, pela realização de seus objetivos, e que mobiliza o interator totalmente. (MCMAHAN, 2003, p. 69) Neste aspecto, a divisão de *Portal* em 19 fases que vão, paulatinamente, se tornando mais difíceis, desde seu início até o final, criam para o interator uma espécie de desafio interior em chegar ao fim do jogo. O engajamento, que pode, até certo ponto, ser confundido com o conceito de presença, parece sofrer, mais do que a influência das estratégias

192 "[...] reaches a level of near-obsessiveness [...] almost irrationally." (tradução nossa)

imersivas, originárias das questões técnicas, a influência direta das estratégias narrativas e das regras do jogo propriamente dito.

Depois de exercer a navegação por 17 fases, e conhecer, na própria jogabilidade como o jogo 'se comporta'¹⁹³, chego na sua penúltima fase, a de número 18, onde meu avatar terá como objetivo final pegar um cubo que, com seu peso sobre determinado piso elevado, irá abrir e manter uma porta aberta que o levará à última fase do jogo. As maneiras para que isso aconteça são várias. De posse de uma arma (*Portal Gun*) que serve para abrir dois portais (entrada e saída) nas paredes, o interator pode atingir o cubo que está num espaço suspenso e, aparentemente inatingível, e depois carregá-lo para o lugar específico, fazendo uso da arma que também é antigravitacional (levanta objetos, os mais pesados, do chão). Esse acesso poderá se dar, ou de uma maneira rápida, mas com mais riscos, pois metralhadoras com sensores estão espalhadas pelo espaço buscando intrusos, ou de uma maneira mais demorada, em que o avatar busque desativar, com os recursos apreendidos do jogo, cada metralhadora e, assim, chegar ao cubo mais tranquilamente. O sentido de agência está presente, aqui, em todo um processo que inclui ir "[...] além da participação e da atividade"¹⁹⁴ e vivenciar a experiência, "[...] a ser saboreada por si mesma"¹⁹⁵, como prazer estético. (MURRAY, 1997, p. 128) Sabe-se ao jogar que há uma interface que funciona (a *Portal Gun* e todos os sistemas do espaço explorado) corretamente, e que contribui para levar o interator a realizar seus objetivos. A navegação permite ao interator, caminhando pelo espaço do jogo, descobrir os meios de interagir, e mais ainda, agir atingindo a agência, tal como vimos definindo. Nesse jogo, especificamente, significa perceber, através de alguns 'sinais', qual o objetivo do jogo e que caminhos devem ser escolhidos para atingir, de maneira segura, esse objetivo. Por exemplo, digamos que meu avatar resolva chegar ao cubo desejado destruindo as metralhadoras primeiro. Além das metralhadoras, que podem ser evitadas se o interator procura ficar atrás delas, existem, desde fases anteriores, e aqui numa nova composição¹⁹⁶, bolas de energia que são 'cuspidas' por uma espécie de canhão. Essas bolas ficam rebatendo na

193 No meu caso específico, como sei que *Portal* é da 'família' *Half Life*, um outro jogo que me é muito próximo, percebo que a *engine* (como uma essência, como o motor do jogo) é a mesma, o que significa, mesma *interface*, mesmos sons, física similar etc.

194 "[...] goes beyond both participation and activity." (tradução nossa)

195 "[...] to be savored for its own sake." (tradução nossa)

196 Além das bolas de energia, existem vários outros elementos, em *Portal*, que vêm da estrutura de *Half Life*. O interator veterano reconhece de imediato esses mecanismos.

parede oposta ao canhão até explodirem. Pelas práticas anteriores, sei que se abrir uma porta de entrada na parede sobre a qual a bola rebate, e uma porta de saída sobre uma das metralhadoras, essa bola irá atingir em cheio a metralhadora e destruí-la (ela cairá numa espécie de lago cheio de ácido que também devo evitar). Vou fazendo isso até ter todas as metralhadoras destruídas. Essas são algumas das ações, entre outras, que ainda preciso realizar, para alcançar o cubo.

O conceito de presença está em 'se sentir lá', imerso na ambiência do jogo. Mesmo que o *game* não atinja de todo o chamado realismo técnico, uma vez que sua estética segue a tendência estilizada da série *Half Life*, que precede e inspira esse jogo, há uma interação natural que garante uma lógica originária da física dos movimentos, uma verossimilhança à mecânica física da realidade que contribui para levar à imersão do interator. Além disso, há um cuidado com o desenvolvimento para que a interação entre interator e *game* não cesse nunca. O *loading*, tão presente nos games como forma de 'carregar' o jogo para um próximo momento (fase, percurso ou cena), ocorre exatamente entre uma fase e outra, dentro do elevador que leva o interator para outro andar superior onde o jogo continuará.

Embora esse tipo de 'narrativa multiforme' (MURRAY, 1997; 2003) possibilite, como seu próprio nome diz, por si só, uma relação hipertextual com o entorno, isto é, mesmo se "[...] não existir uma única forma de fazer evoluir os acontecimentos" (MACHADO, 2002, p. 3), normalmente o elo entre uma fase e outra tende a ser um só, isto é, no caso de *Portal*, atingir o cubo e colocá-lo sobre o piso é a única forma possível de abrir a porta e sair da fase 18 rumo à 19.

Interação e imersão são dois conceitos que chegam se confundir...

Segundo Jesus de Paula Assis, numa definição bastante feliz dos jogos digitais, "[...] só eles tem essa característica que faz com que o balanço entre as possibilidades de interação, o desenvolvimento da tensão e a experiência exploratória se torne algo imersivo." (ASSIS, 2007, p. 17)

4 A ARQUITETURA VISÍVEL

É texto tudo o que vejo
 É texto tudo o que piso
 E o que não sinto ou percebo
 também é texto, invisível.

Affonso Romano de Sant'Anna

Depois de apresentar as várias definições e graus para interatividade (e, conseqüentemente, imersão) – o que defendo como o diferencial entre os jogos digitais e outras linguagens que se lançam na tarefa de contar histórias – é importante definir, com mais clareza, o corpus que escolhi para analisar nessa pesquisa.

Se meu objeto de pesquisa fosse literário, sob a forma de um livro, por exemplo, teria um conteúdo que poderia diferenciar-se de outros em gênero poético, narrativo, dramático, incluindo, ainda aí, todos os gêneros textuais possíveis. Também pensando, além dos gêneros, no objeto livro como suporte, teria tamanho, número de páginas, cor, acabamento diferenciado, e isso não acarretaria mudanças significativas para a análise, a não ser que buscasse relacionar conteúdo e suporte (objeto livro) mas, indiscutivelmente, poderia continuar aplicando sobre eles a mesma 'maneira instrumental de ler'.

No caso dos jogos digitais, além dos gêneros que, assim como nos livros, propiciam estilos bem diferentes¹⁹⁷, os suportes aonde eles podem ser jogados também acabam por resultar em jogabilidades diferentes. Todos os suportes onde os jogos digitais são jogados, independentemente de suas configurações, são computadores, sejam os chamados consoles (os mais conhecidos no mercado dos *games* são o *XBOX 360* [Microsoft]; *Wii* e *Nintendo DS*, *Dsi* e *3DS* [Nintendo Dual Screen/Duas Telas]; *PlayStation 2*, *Play Station 3* e *PSP* [Sony]) ou os chamados

197 Os jogos, de modo geral, dividem-se nos seguintes gêneros: ação e aventura, luta, tiro, plataforma, esportes, corrida, RPGs, MMORPGs, estratégia, simuladores, música e labirinto e quebra-cabeças. (GLENDA, 2008, p. 53)

'computadores de mesa'¹⁹⁸ nas plataformas *Windows*, *Macintosh* e *Linux*, (diferentes por terem sistemas operacionais que resultam em interfaces diferentes). Além de todos serem computadores, têm interfaces diferenciadas no *hardware* e no *software*.

O *hardware* diz respeito à 'máquina' que faz o sistema funcionar¹⁹⁹; no caso dos consoles eles fazem uso de um *joypad*, volante ou arma (controladores com botões que atendem a funções diversas)²⁰⁰. Os computadores de mesa e portáteis fazem uso do teclado, mouse ou *touchpad* (só nos portáteis; um pequeno plano manipulado pelos dedos, que atua no lugar do mouse).

O *software* diz respeito, em qualquer desses computadores, console ou outros, ao próprio jogo digital que, em cada caso e gênero, tem regras e funções também diversas, embora já se perceba uma certa padronização das funções, hoje em dia, mesmo em jogos produzidos por desenvolvedores diferentes.

Minha primeira escolha diz respeito ao suporte.

4.1 QUE COMPUTADOR?

Até ir para Gales, havia escolhido como suporte os 'computadores de mesa' ou os portáteis: o comumente chamado 'PC'²⁰¹. Concordava com Barry Atkins, meu orientador lá, que também me interessava a “[...] multiplicidade de utilidades (que os consoles estão buscando emular) do computador pessoal que está sobre a

198 Os comumente chamados *desktops*. Não incluo aqui, entre os suportes, os laptops ou notebooks, os portáteis, uma vez que só mais recentemente suas configurações estão possibilitando o uso de jogos digitais. Em Gales tinha a minha disposição, cedido pela Universidade, um notebook DELL XPS muito potente e específico para jogos digitais. Não me parece que sejam encontrados no Brasil ainda. Existem ainda os microportáteis (*Asus*, *Acer*, *HP*, *Positivo* etc) que possibilitam jogar jogos digitais bem simples.

199 Hoje já é possível 'rodar' os dois sistemas operacionais, *Windows (XP, Vista)* e *Macintosh (Mac OS X)* num mesmo computador da *Apple Macintosh*.

200 O *Wii*, da *Nintendo*, inova na interface com um controlador que repete na tela da TV ou monitor (*screen*) o movimento que o interator/jogador faz na realidade do ato de jogar. É interessante observar que, por outro lado, a qualidade gráfica não é tão boa quanto nos seus concorrentes (*PlayStation 2* e *PlayStation 3* e *XBOX 360*). É como se houvesse um investimento na interatividade em detrimento da imersão.

201 "Personal Computer" (computador pessoal). Incluía aí também a plataforma *Macintosh*, da *Apple Computers*, apesar de nem todos os jogos feitos para a plataforma PC serem feitos para *Mac*. Não pensei nos jogos para *Linux* pois, de modo geral, são primários em sua criatividade e em seus gráficos. De qualquer modo, é importante destacar que *PC* é uma terminologia ligada ao sistema *Windows*, da *Microsoft*.

escrivaninha em casa e no trabalho.”²⁰² (ATKINS, 2003, p. 20) Achava interessante pensar no computador como uma máquina de trabalho e entretenimento ao mesmo tempo. Isso me leva a imaginar até que ponto a cultura digital, que alia, assim, o descompromisso do lazer com o compromisso do trabalho, sobre a mesma mesa, já começa a mudar as definições culturais em torno do próprio sentido do que seja trabalho²⁰³, da mesma maneira que já começou a fazê-lo no plano do entretenimento. (GRAU, 2003, p. 325)

O computador está, de alguma maneira, na vida de todos: ou como objeto doméstico e profissional, ou como meio de informação e comunicação ou, minimamente, como desejo de consumo.

Também, voltando a Atkins, torna-se muito interessante perceber os tantos textos que podem ser lidos digitalmente através do computador de uso pessoal, formalmente compostos como Murray afirma sobre ideias de McLuhan: “[...] os meios de comunicação do século XX são, em termos de estrutura, mais mosaicos do que lineares, se comparados com o livro impresso.”²⁰⁴ (MURRAY, 1997, p. 156). McLuhan, de certa maneira, analisava o conteúdo, prevendo a expansão do hipertexto na informação. Mosaicos, portanto, presentes na diversidade temática de uma página de jornal, na edição das cenas de um filme, no uso do controle remoto sobre a programação televisiva (MURRAY, 1997, p. 156), e parece que vem alcançar seu apogeu no advento computador que, ao fazer uso da linguagem digital, é

[...] capaz de conectar, num mesmo tecido eletrônico, a imagem, o som e a escritura, e, com isso, capaz de conectar, dentro de sua rede, o cinema, a radiotelevisão, o jornalismo, a edição, as telecomunicações [...] É o grande processador leve, móvel, maleável, inquebrantável. (SANTAELLA, 1997, p. 41)

Essa apresentação em forma de mosaico, decorrente da linguagem digital, traduz, segundo Ryan, as chamadas “habilidades caleidoscópicas”²⁰⁵ (RYAN, 2001, p. 214) que o computador tem de expor textos simultaneamente. (MURRAY, 2003, p. 155)

202 “[...] multiplicity of utility (that consoles are moving to emulate) of the personal computer that sits on desks at home and at work.” (tradução nossa)

203 A bem sucedida experiência dos escritórios da 'Google' nos Estados Unidos.

204 “[...] the communication media of the twentieth century are mosaic rather than linear in structure, as compared to the printed book.” (tradução nossa)

205 "kaleidoscopic abilities". (tradução nossa)

Outro dado que contribuía para essa minha escolha específica é que há uma relação muito íntima entre jogos eletrônicos e computadores. Praticamente, eles surgem juntos (BRIGGS, 2004, p. 291) e, a partir deste momento, percebe-se que a indústria de jogos eletrônicos, que move bilhões de dólares por ano, por conta de uma necessidade maior de alcançar mais realismo em seus gráficos, a fim de gerar mais imersão e, conseqüentemente, mais interatividade com o interator, torna-se a propulsora do progresso tecnológico que potencializa *CPU's* e placas de vídeo continuamente, além de ter estimulado no computador, por conta disso, uma mudança radical em sua interface gráfica.

Havia uma enorme diferença entre esses gráficos e as operações de um computador tradicional, que manipulavam símbolos e apresentavam seus resultados somente em filas de caracteres alfanuméricos na tela ou numa página impressa perfurada. O jogo sugeria novas formas e propostas culturais para a tecnologia digital.²⁰⁶ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 90)

Por tudo isso, o computador pessoal me parecia a opção mais, digamos assim, historicamente justificada. Mas, cheguei em Gales e percebi que nas lojas de *games*²⁰⁷ os jogos para *PC*²⁰⁸ ficavam num canto, enquanto os jogos para consoles tinham um lugar preferencial e contavam com muito mais *marketing* (por exemplo, aparelhos disponíveis para teste ao lado da porta de entrada) em sua veiculação para o público.²⁰⁹ Também, na medida em que ia conhecendo os consoles na Universidade²¹⁰, fui percebendo que o uso do *joypad*, que já acompanhava os consoles (no 'computador de mesa' há que se comprar separadamente) melhorava, e muito, a jogabilidade. Percebi nitidamente, por exemplo, jogando *Prince of Persia*:

206 "There was a vast difference between this graphic behaviour and the operations of a traditional computer, which manipulated symbols and presented its results only in rows of alphanumeric characters on the screen or on perforated printer page. The game suggested new formal and cultural purposes for digital technology. (tradução nossa)

207 Principalmente a rede *Game*, com lojas em todo o Reino Unido. (GAME)

208 Percebia que alguns jogos para plataforma Macintosh (os híbridos para PC também) estavam à venda e nenhum para Linux. Normalmente, jogos para plataforma Macintosh são vendidos apenas nas lojas da *Apple Computer* ou em seu site. (APPLE)

209 Nos EUA a venda de *games* para consoles é bem superior à venda para PCs. (ESA, 2005; 2006; 2007; 2008; 2009; 2010)

210 Um PlayStation 2 que jogava na sala de meu orientador Barry Atkins, um Nintendo DS preto que comprei e um XBOX 360 do amigo português Francisco Castro.

the sands of time (UBISOFT, 2003)²¹¹, para *PC*²¹² (joguei em um *laptop* DELL XPS), e num *PlayStation 2*, a diferença que era jogar com um *joypad* ao invés do teclado conjugado com um mouse. Nesse jogo, em especial, o uso de determinadas teclas faz com que o protagonista, príncipe, possa escalar paredes para saltar obstáculos que o *joypad* com sua ergonomia possibilita realizar de maneira bem mais simples.

Os consoles, hoje, segundo Atkins, em seu comentário sobre a 'flexibilidade' dos computadores pessoais, são computadores que se aproximam daqueles outros, 'de mesa', em suas funções. Eles já costumam vir com *HD* (Disco Rígido)²¹³ em vários tamanhos, acessam a Internet, podem ter teclados a eles acoplados e, ainda, são reprodutores de *CDs* e *DVDs*, processando os vários formatos de áudio e vídeo. E em relação aos jogos, embora as plataformas e funções mudem, os jogos são os mesmos em seu conteúdo, para essa ou aquela plataforma. Além disso, como já abordei no capítulo 1, os computadores de mesa requerem atualizações constantes com *upgrades* do *hardware*, incluindo trocas de *CPUs*, *HDs* e, principalmente, placas de vídeo, ao contrário dos consoles que se mantêm com sua configurações por muito mais tempo, mantendo-se atuais e compatíveis com o *software*, jogo digital, por vários anos.

Resolvi então abrir o leque das possibilidades de análise, incluí os consoles (*hardware*) e, ainda, percebi que trazia novos valores à minha escolha, como, por exemplo, o miniconsole *Nintendo DS* que apresenta duas telas, uma delas *touchscreen*²¹⁴, o que possibilita outras experiências no 'jogar' (*gameplay*)²¹⁵ para o jogador.

Na volta para o Brasil, trouxe comigo um *Nintendo DS* e um *XBOX 360* e, no ato mesmo de jogar, com os diferenciais que eles agregam, pude avaliar e escolher outros jogos que passaram a fazer parte do corpus da pesquisa. **(ver anexo)**

211 Adaptado para as telas de cinema em 2010. (PRINCE)

212 Faz referência ao sistema operacional Windows, da Microsoft.

213 "Hard Disc". (tradução nossa)

214 'tela tocável' (tradução nossa). Interface presente no novo *iPhone*, da *Apple Computers*, nos chamados *Palms* e monitores em que o dedo (como nos caixas eletrônicos do Banco Itaú) ou uma pequena caneta (*stylus*) ao tocar a tela, acessam as funções, sem que se faça uso de botões para tal.

215 "[...] o *gameplay* emerge das interações do jogador com o ambiente, a partir da manipulação das regras e mecânicas do jogo, pela criação de estratégias e táticas que tornam interessante e divertida a experiência de jogar." (VANNUCCHI; PRADO, 2009, p. 9)

4.2 SINGLE OU MULTI?

Além das possibilidades de escolha, entre suportes, existem jogos digitais que podem ser jogados entre o jogador/interator e a máquina (*singleplayer*²¹⁶) e/ou entre o jogador/interator e outro(s) jogador(es)/interator(es), ligados em rede, próximos (como nas *Lan Houses*) ou distantes (apenas *online*) uns dos outros. Seria a modalidade *multiplayer*.

Escolhi a modalidade *singleplayer* pois, se para a minha pesquisa o aspecto narrativo dos jogos é fundamental, percebo, na prática do jogo, que nesse modo de jogar não há perda nem no ritmo nem no desenvolvimento narrativo (mesmo com sua multilinearidade), pois a relação direta e recíproca, interator x máquina, garante a unidade narrativa original. Não é o que acontece com os chamados jogos *multiplayer* que, por conta da participação de outros interatores (essa é a sua razão de existir) têm modificadas a estrutura da narrativa original do jogo (muitas vezes concebidas originalmente como *singleplayer*). Normalmente, esta modalidade transforma a ambiência de construção/ação contínua das histórias em uma momentânea “arena de atuação”. A narrativa é seccionada, abre-se mão de algo coeso, 'amarrado', e sintetiza-se a trama (*plot*) para facilitar a interatividade entre vários jogadores. Por outro lado, abre-se uma nova possibilidade, bem mais objetiva, para o confronto em rede ou *online*.²¹⁷

Minha escolha pelos jogos *singleplayer* ocorre também porque o confronto direto, interator x máquina, tem determinado, desde que os jogos eletrônicos começaram a ser desenvolvidos, um maior desenvolvimento da chamada *Inteligência Artificial* (CRAWFORD, 2005; MANOVICH, 2001; MCCARTHY, 2004; MINSKY, 2006; SLOMAN, 2004). Os estudos da IA comportamental (MATEAS, 1997), em constante evolução, almejam um dia que o computador possa simular comportamentos humanos e alcançar a imprevisibilidade, da mesma maneira que os humanos o fazem.

216 Designação para os chamados *softwares games*. Interação entre interator (ser vivo racional) e programa instalado na máquina (computador ou console), ao contrário da nomenclatura *multiplayer* (multiinterator) que conta com a participação de vários interatores, uns contra os outros ou em grupo contra a máquina (nos dois casos, usando como *hardware* o computador ou alguns novíssimos consoles de última geração, em que todos os interatores estão conectados em rede ou *online*).

217 Mal comparando, seria a diferença percebida entre o formato novela de televisão e a minissérie televisiva. A unidade narrativa da segunda acontece exatamente por ser um formato fechado, não sujeito aos níveis de audiência almejados pelas emissoras de televisão.

A inteligência artificial dirige a evolução dos jogos eletrônicos. Esse é o grande desafio para os desenvolvedores. Como criar a perfeita ilusão de que a máquina reage racionalmente às ações dos interatores?

As duas teorias, de Ron Burnett (2004) e Arlindo Machado (2007) já discutidas no capítulo 3, apontam para, num breve futuro, uma maior 'autonomia' do computador em sua relação com o interator.

4.3 PRIMEIRA E TERCEIRA PESSOAS (*FPS* E *TP*)

Entre tantos gêneros de jogos, minha escolha por aqueles que têm perspectivas *FPS* (tiro em primeira pessoa) e *TP* (terceira pessoa)²¹⁸ deve-se, primeiramente, a uma maior e focada aproximação que esses 'pontos de vista' específicos têm com o mundo ficcional do jogo em suas possibilidades narrativas. Tanto em um como no outro, o interator manipula um avatar (individual ou em grupo de avatares) próximo a si mesmo. Na perspectiva *FPS* o interator vê-se representado, no ambiente virtual, pelos braços de um protagonista que abrirá portas, apanhará objetos e se defenderá com os próprios punhos ou armas diversas. Esses braços que aparecem na tela funcionam como uma extensão de seu próprio corpo, fora dos limites do monitor.

Na perspectiva *TP*, o interator vê, de costas, no ambiente virtual, o personagem que ele 'movimenta'²¹⁹ e que 'faz agir'. Há nos jogos que envolvem essa perspectiva, de modo geral, menos ação bélica e uma interação mais corporal, isto é, o avatar interage com o meio virtual saltando, subindo, escalando etc e, como há um corpo em constante observação e agenciamento, pelo interator, há um cuidado estético na composição dos movimentos do avatar, uma beleza plástica

218 Também podendo ser chamado de *TPS* (*Third Person Shooter*), um Terceira Pessoa com tiros.

219 Em alguns jogos o interator pode escolher entre as perspectivas *FPS* ou *TP* como, por exemplo, em *URU* (CYAN WORLDS, 2003). Em *Need for Speed* (ELECTRONIC ARTS, 1994), como em tantos jogos do tipo corrida (*racing*), o interator pode escolher entre várias perspectivas. Normalmente dentro do carro, com as mãos no volante e passando as marchas; sobre o capô do motor; com a visão da pista à frente, como se fosse o próprio carro; e, em *TP*, em duas possibilidades: carro mais próximo e carro mais afastado. É interessante observar que em cada uma dessas perspectivas o som também se modifica, em função do posicionamento escolhido.

expressada nos movimentos e desenvoltura com que o avatar se locomove.²²⁰ **(ver anexo)**

Em jogos do tipo "estratégia em tempo real"²²¹ como, por exemplo, *Age of Empires* (ENSEMBLE STUDIOS, 1997), entre tantos outros do gênero há, num determinado momento da história mundial escolhido para o jogo, uma ficcionalidade presente no embate entre povos pela ocupação de determinado espaço. Aproximaria-se, assim, este entrecruzamento, entre história e ficção, ao que Paul Ricoeur chama de 'refiguração efetiva do tempo' (1997, p. 315). É importante destacar que o tempo real aqui está conectado ao tempo ficcional.²²² (JUUL, 2005, p. 145) E, diferentemente das perspectivas *FPS* e *TP*, não há um protagonista somente, mas um grupo protagonista, um exército que luta contra outro(s).

Embora vários outros jogos tenham uma narratividade a ser destacada, o fato daqueles com as perspectivas *FPS* e *TP* aproximarem de maneira tão mais intensa, interator e mundo ficcional, através do avatar, de certa maneira reproduzem a aproximação do leitor do objeto livro. E, também, principalmente, a presença dessas perspectivas, integradas à forma como algumas histórias são construídas, subentendem, para mim, um destaque dado ao protagonismo nessas narrativas digitais, especificamente, nos moldes daquelas originárias na poesia épica, com a presença da figura do herói, como na epopéia (o Odisseu/Ulisses²²³ da *Odisséia*, de Homero, por exemplo).

[...] o acontecimento épico particular só pode ser descrito de forma poética e viva quando se concentra em um só indivíduo [...] um só indivíduo deve estar à frente dos acontecimentos e imprimí-los a sua forma, desde os seus começos até à sua conclusão. (HEGEL, 1987, p.157)

220 Isto é bem presente no *game A crença do assassino* (*Assassin's Creed* – tradução nossa) (UBISOFT MONTREAL, 2007) conforme irei analisar mais tarde.

221 Também chamados de 'jogos de Deus' por causa de uma perspectiva que garante ao interator uma ampla visão, não só do(s) Avatar(es), mas do mundo em que a ação do jogo acontece, possibilitando aproximações e distanciamentos (*zoom*). (GLENDA, 2008, p. 186)

222 Nesses tipos de jogo, *Play time* (tempo do jogo) e *Fictional time* (tempo ficcional) se equivalem, isto é, um ano pode equivaler a dois minutos na vida real do interator. Além disso, há ainda o "specific historical period" (período histórico específico) em que o jogo acontece. No caso de *Age of Empires*, em sua primeira versão (já chegou, em 2005, à terceira), jogador transita entre as Idades da pedra, pedra polida, bronze e ferro; um longo período, portanto, que começa em 6000 A.C..

223 Odisseu em grego e Ulisses em latim.

A importância do herói/avatar nos jogos digitais suscita algumas discussões entre os teóricos. Discussões que atingem a narratividade, pois giram em torno dos vários elementos que compõe o potencial narrativo de um jogo digital. Espen Aarseth, por exemplo, ao analisar a presença da heroína Lara Croft, no jogo *TP, Tomb Raider* (EIDOS INTERACTIVE, 1996), já em 12 versões, não aceita que o corpo voluptuoso da heroína possa, de alguma maneira, influenciar a jogabilidade do jogador no referido jogo. “[...] As dimensões do corpo de Lara Croft [...] são irrelevantes para mim como jogador, porque uma aparência diferente não irá me fazer jogar diferentemente.”²²⁴ (AARSETH, 2004, p. 48) **(ver anexo)**

“Mas o sistema formal de um jogo, o jogo considerado como um conjunto de regras, não é a experiência do jogo”²²⁵ (SALEN; ZIMMERMAN, 2004, p. 120-121). O chamado *gameplay* (já definido anteriormente) envolve outras questões, senão as meramente racionais e técnicas.

Esta discussão desenvolvida por Jon Dovey e Helen Kennedy (2006, p. 92-93) traz, como exemplo contrário à teorização de Aarseth, os jogos *multiplayer*, em que a escolha do avatar, por parte do interator, sempre vai significar reações diferenciadas por parte do próprio interator e dos outros jogadores reunidos *online*. Sendo o *gameplay* – o próprio ato de jogar²²⁶, mas como resultado da busca de uma maneira interessante e divertida para tal – é claro que se ele “emerge das interações do jogador com o ambiente”, qualquer estímulo poderá vir, por exemplo, de uma determinada expressividade presentes na sua história e roteiro (e isso inclui a criação de personagens que materialmente se configurarão no monitor). Estes estímulos, além das regras específicas do jogo, que orientam o interator, o ajudarão a se envolver mais (o que se traduz em mais interação e, conseqüentemente, mais imersão), a conquistar um maior entendimento do jogo em curso e a criar seu próprio estilo de jogar.

A dimensão do herói/avatar se configura, historicamente, ao coletivo de um determinado povo, como atribui a poesia épica. “[...] Todas as epopéias verdadeiramente originais nos oferecem a imagem do espírito nacional [...] O

224 “[...] the dimensions of Lara Croft body’s [...] are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not to make me play differently.” (tradução nossa)

225 “But the formal system of a game, the game considered as a set of rules, is *not* the experience of the game.” (tradução nossa)

226 Ao contrário de Assis, não vejo nenhum problema no uso da palavra genérica ‘jogabilidade’ para *gameplay*. Jogabilidade, aqui, como a maneira mesmo específica de jogar um jogo, que irá englobar o modo mais interessante e propício que o interator encontre para tal. (ASSIS, 2007, p. 19)

conjunto dos poemas épicos constitui a história universal, no que ela tem de mais belo, mais vivo e mais livre.” (HEGEL, 1987, p. 146) Ken Levine, o *game designer* de *Bioshock* (2KGAMES, 2007), grande sucesso de vendas, já resgataria, em entrevista, o perfil heróico de determinados jogos.

As estatísticas também mostram, de certa maneira, esta tendência. A costumeira pesquisa anual, *Essential Facts about the computer and videogame industry*, realizada pela ESA (*Entertainment Software Association*)²²⁷, nos Estados Unidos, coloca, em 2006, 2007, 2008 e 2009, os jogos de ação, para computadores de mesa, e estratégia, para consoles, como os mais vendidos numa lista, a seguir:

Dados da ESA	Valores de vendas nos EUA VG + CM (bilhões de \$)	Jogos mais vendidos Video Games (Consoles)	Jogos mais vendidos Computador de mesa
2006	6.46 + .97 = 7.4	Ação – 27,5% <i>Madden NFL 07</i>	Estratégia – 35,4% <i>World of Warcraft</i>
2007	8.64 + .91 = 9,5	Ação – 22,3% <i>Halo 3</i>	Estratégia – 33,9% <i>World of Warcraft</i>
2008	11 + .70 = 11.7	Ação – 20% <i>Wii Play W/Remote</i>	Estratégia – 34,6% <i>World of Warcraft</i>
2009	9,9 + .54 = 10,5	Ação – 19,5% <i>Call of Duty: modern warfare 2</i>	Estratégia – 35,5% <i>The Sims</i>

Quadro com valores de vendas e jogos mais vendidos (video games e computadores de mesa). (ESA, 2007; 2008; 2009; 2010)

Analisando os dados da ESA, nos quatro anos acima, sobre documentos publicados em 2007, 2008, 2009 e 2010, respectivamente, observa-se inicialmente o aumento de vendas, nos Estados Unidos, dos jogos digitais, nas duas versões

227 “Fatos essenciais sobre a indústria de jogos para computador e vídeo.” O título da pesquisa faz uma distinção entre os jogos para computadores de mesa e consoles (conhecidos aqui como *videogames*). Como já analisei anteriormente, tanto um quanto o outro são computadores. “Associação de Programas (*softwares*) para Entretenimento”. (tradução nossa)

(video game/console e computador de mesa), na ordem de 35%. Entre os jogos mais vendidos estão aqueles de ação e estratégia. Estes dados me são importantes pois estes são jogos *FPS* e *TP*.

Ao analisar, nominalmente, os jogos mais vendidos, observo que, em 2006, o primeiro lugar, *Madden NFL 07*, é um jogo de basquetebol, portanto, sem narratividade, diferente daquele que vou analisando²²⁸, embora *TP*. Em 2008, o console Wii, criado em 2006, prevalece como interface sobre o título do jogo *Wii Play W/Remote* que é uma reunião de pequenos jogos. O objetivo desse jogo, mais do que mostrar o potencial narrativo ou lúdico do conteúdo dos jogos em questão, é mostrar o potencial interativo do console. Não é a toa que o Wii, lançado em dezembro de 2006, já tinha vendido, até agosto de 2007, 9 milhões de unidades. Em 2009, o console *XBOX 360* ocupa o primeiro lugar com *Call of duty: modern warfare 2*, um jogo estratégico, de guerra.

Analisando, nominalmente, os jogos de estratégia, percebo que um título só (mas em diferentes versões) tem se mantido na lista dos mais vendidos, ocupando várias posições, em várias versões, num mesmo ano, como em 2009: *World of Warcraft*, um *TP* do tipo 'jogo de deus'.²²⁹

Outro dado importante é a diferença de vendas entre os jogos para computador de mesa (*PC*)²³⁰ e os chamados pela pesquisa de video games (Consoles). Nos quatro anos consecutivos as vendas de consoles foram bem maiores e sempre na casa dos bilhões de dólares contra os milhões de dólares nas vendas dos computadores de mesa. Esses dados comprovam uma tendência de consumo do mercado muito mais expressiva sobre os consoles. Acredito que provavelmente isso se deve, como já falei, à maior aproximação dos consoles, dos computadores de mesa, no que se refere à adoção de periféricos, como por exemplo, *HD* próprio, no lugar dos antigos cartões de memória; além do uso de teclado e o acesso à Internet. Um console como o *Xbox 360* (MICROSOFT, 2001), por exemplo tem, no *Live*²³¹, seu portal próprio, onde os interatores usufruem de todas as possibilidades interativas que a Internet hoje propicia.

228 Com personagens, história, confronto, situação antagônica etc... Faço essa observação, pois Janet Murray, numa afirmação bem polêmica, afirma que todo jogo é narrativo. (2004, p. 2)

229 Já explicado. (GLENDA, 2008, p. 186)

230 Outras plataformas.

231 Criado em 2002. (GLENDA, 2008, p. 42-45)

Além do ‘mercado’, que dá demonstrações rentáveis do sucesso dos jogos narrativos do tipo singleplayer *FPS* e *TP*, o que já analisei no capítulo 2 ao confrontá-lo com a Academia, como podemos avaliar essa minha escolha defendida até agora? Os jogos digitais em que um jogador só (*singleplayer*) interaje com o console (computador) em gêneros narrativos como a ação e a estratégia, com o avatar posicionado em primeira pessoa (*FPS*)²³² ou terceira pessoa (*TP*), e sob o comando do interator.

A discussão desenvolvida no capítulo 2, em que apresentei o posicionamento da Academia, dividida entre ludologistas e narratologistas, com suas opiniões girando em torno da narratividade ou não dos jogos digitais, tende a chegar a um termo muito simples quando Ryan explicita que:

Significaria que os jogos não podem sugerir histórias? Não, simplesmente significa que eles podem desenvolvê-las de um jeito parcialmente diferente dos romances, peças e filmes [...] todo meio capacitado para a narratividade apresenta suas próprias possibilidades e limitações. Porque, então, não poderiam os *video games* apresentarem seu próprio repertório de possibilidades narrativas?²³³ (2006, p. 187)

A afirmação de Ryan, de que os *games* desenvolvem-se de uma maneira ‘parcialmente diferente’ de outros meios, sugere uma ligação existente entre os jogos digitais e outras linguagens, não só, basicamente, no que pode ser expandido para além do discurso oral ou escrito, segundo os limites determinados pela narratologia mas, também indo além de outro conceito que a narratologia defende: aquilo “[...] que se compromete a contar um evento ou uma série de eventos.”²³⁴ (GENETTE, 1983, p. 25)

232 A nomenclatura *First Person Shooter*, como o próprio nome diz, relaciona o posicionamento do Avatar a um específico gênero de jogo (tiro). Embora certas bibliografias façam uma distinção entre os jogos de tiro, ação, estratégia, defendo a idéia de que os jogos de tiro mesclam esses outros gêneros numa mesma história. (GLENDAY, 2008, p. 88-89) Como exemplo, lembro da série *Half Life* em que o interator ‘vivencia’ momentos em que precisa passar por obstáculos, definindo estratégias de ação a partir da observação do espaço circundante.

233 “Would it mean that games cannot suggest stories? No, it would simply mean that they do so in a partly different mode from novels, drama, and movies. [...] every medium capable of narrativity presents its own affordances and limitations; why, then, couldn’t video games present their own repertory of narrative possibilities?” (tradução nossa)

234 “[...] that undertakes to tell of an event or a series of events.” (tradução nossa)

A relação que percebo entre os *games* com as outras linguagens, como o cinema, a literatura e o teatro baseia-se na escolha de um conteúdo a ser comunicado e na construção de uma estrutura para expressar o conteúdo escolhido.

4.4 REMIDIAÇÃO ENTRE AS LINGUAGENS

O conceito de “remediação”, que muito contribui para explicar a sucessão histórica das mídias (BOLTER; GRUSIN, 2000), também me é fundamental para a defesa que faço nessa tese.

Resgatando o apresentado e discutido no capítulo 3, já percebe-se que há entre o computador e os *games* uma relação biunívoca, uma vez que o advento do computador e os *games* sempre andaram paralelos, ‘estimulando-se’ tecnologicamente, desde a sua concepção, para uso doméstico, nos anos 70. “Tanto quando os jogos que se tornaram mais sofisticados graficamente, o computador de mesa também, o que fez com que as remediações fossem mútuas.”²³⁵ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 90)

Dessa remediação entre *hardware* e *software*, outras mais vieram, dessa vez, entre os jogos digitais e outras linguagens. Assim, Bolter e Grusin continuam sua análise relacionando TV, teatro e cinema com os *games*.

No capítulo 3 fiz uma breve análise sobre *Myst*, um jogo digital clássico que revolucionou toda uma série de jogos que viriam depois. E, por incrível que pareça, *Myst* destoaria de tudo o que viria posteriormente, pois, apesar de ser um jogo em primeira pessoa, não é um *FPS* (Jogo de Tiro em Primeira Pessoa)²³⁶, mas um *FPJ* (Jogo de Viagem em Primeira Pessoa)²³⁷, uma opção narrativa que não seria percebida, como tão específica, em nenhum outro jogo digital além daqueles que compunham a série *Myst*.

Esse diferencial surge como o responsável pelo sucesso da série que teve várias versões, até 2005, quando, aparentemente, a partir daí, buscou algumas frentes pouco criativas, ao invés de investir no lançamento de novas versões para a

235 “As games became more graphically sophisticated, the desktop computer did too, so that the remediations were at times mutual.” (tradução nossa)

236 “First Person Shooter”. (tradução nossa)

237 “First Person Journey”. (tradução nossa)

franquia: propostas de interação *online*, do tipo *multiplayer*, uma reedição de suas duas primeiras versões (*Myst* e *Riven*), por uma nova produtora, ou ainda, a possibilidade de originar um filme.²³⁸ De qualquer modo, *Myst* alcançou seu lugar de jogo *cult* exatamente por apresentar ao jogador um tipo de jogo que mais tarde seria usual e conceitualmente analisado por vários teóricos do *Game Studies*, com destaque para Henry Jenkins, com muita propriedade, como uma das marcas fundamentais dos jogos digitais hoje: a exploração da espacialidade.

Uma exploração do espaço que talvez alcance seu apogeu, hoje, no jogo *Portal* (VALVE, 2007), em que *FPS* e *FPJ* de certa forma se unem num jogo só para o prazer de jogar do interator.

Volto a *Myst*, neste momento, mas antes destaco da análise de Bolter e Grusin algumas questões. Da remediação mútua entre computador e jogos digitais, numa crescente sofisticação tecnológica, em que um ‘puxa’ o outro, os jogos digitais são “[...] disponíveis numa variedade de plataformas que estão, elas mesmas, a multiplicar artefatos remediados.”²³⁹ Isto há cerca de 30 anos. Assim, Bolter e Grusin realizam que os “[...] jogos digitais ilustram a comodificação do computador.”²⁴⁰ (2000, p. 89)

Além da remediação do *hardware* computador, existe aquela, como já explicitiei, entre os *games* e as outras linguagens (mídias); a TV, o teatro e o cinema, segundo Bolter e Grusin.

No caso da TV, essa remediação acontece, segundo os autores, porque “os video games são jogados sobre uma ‘reproposição’ de um aparelho de TV em que um controle transforma a tela num meio diferente”²⁴¹ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 91), sendo a interatividade percebida como um progresso sobre a televisão convencional.

É interessante a análise que Bolter e Grusin fazem para diferenciar basicamente a remediação da TV e do cinema sobre os jogos digitais. Segundo os autores, os jogos digitais funcionam como uma interface na relação com o computador, logo o imediatismo da experiência acontece apenas através de um

238 No site da *Cyan Worlds*, sua produtora inicial, antes da PRESTO STUDIOS e UBISOFT, podem ser acessadas algumas notícias, ainda postadas no ano de 2009.

239 “[...] delivered on a variety of platforms, which are themselves multiply remediating artifacts.” (tradução nossa)

240 “[...] digital games illustrate the commodification of the computer.” (tradução nossa)

241 “Video games are played on a repurposed television set one in which an attached control unit transforms the screen into a different medium.”(tradução nossa)

profundo conhecimento desse meio. Assim, há, segundo Bolter e Grusin, uma distinção, no foco da remediação, entre os jogos que buscam uma transparência e aqueles hipermediados, ou seja, entre aqueles cuja interface é simplificada, destacando-se os jogos com perspectiva em primeira pessoa, e alguns jogos mais complexos, não só nos recursos midiáticos utilizados, como imagem, som e dados, mas na sua instrumentalização mesmo, em que a interface se faz mais presente, por exemplo, entre tantos comandos (mouse e/ou teclado) necessários para jogar. Bolter e Grusin percebem e destacam uma relação direta entre hipermediação/TV e transparência/cinema. (2000, p. 91)

Analisando várias narrativas nos jogos digitais, Bolter e Grusin avaliam que “os jogos interativos narrativos favorecem um único jogador com o tempo e a solidão para resolver quebra-cabeças e fazer escolhas. Esses jogos mais ‘pensantes’ remidiam o cinema mais do que o vídeo.”²⁴² (2000, p. 94)

Voltando à análise do jogo digital *Myst*, percebe-se que essa ‘alegoria sobre o livro na era das imagens digitais’ como é chamada por Bolter e Grusin, e que foi analisada no capítulo 3, vai mostrar ao interator uma relação simbólica de forças entre mídias, no caso, o livro e o cinema. Como já abordei no capítulo 3, o livro surge sutilmente, em *Myst*, como o suporte, guardião do *link* entre as Eras, os mundos criados pelo cientista Ghen mas, Bolter e Grusin ainda vão sinalizar que a narrativa determina a obviedade de uma alegoria: a derrota do interator é ficar preso nas páginas de um livro, enquanto sua vitória, por ajudar Ghen a vencer os próprios filhos, é permanecer no mundo das imagens computacionais. “Negando o livro, *Myst* está afirmando o maior rival do livro no século XX: filme.”²⁴³ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 96)

Bolter e Grusin então voltam-se para analisar a remediação entre *Myst* e a linguagem do cinema e deduzem que, se os filmes *noir* destacam-se mais por sua ambiência do que pela atuação dos personagens, *Myst*, (que se identifica com essa modalidade de filmes, pois reproduz, em sua narrativa, a atmosfera detetivesca),

242 “Interactive narrative games favor a single user with the time and the solitude to solve puzzles and make choices. These more thoughtful games remediate film rather than video” (tradução nossa) Embora Bolter use a palavra filme (*film*) ao invés de cinema (*cinema*), estou usando a palavra cinema por achar que assim como a TV seja usada em sua gama de formatos genéricos, o cinema também atenda o conceito dessa maneira. Parece, pelo entendimento do texto pregresso, que o autor compara aí a linguagem do cinema com a do vídeo (na TV).

243 “In denying the book, *Myst* is also affirming the book’s great rival in the twentieth century: film.” (tradução nossa)

tem no interator “um participante ativo na cena visual”. Ao mesmo tempo, percebo, nesse sentido, diferenças entre filme e jogo digital.

No filme o detetive lança um olhar sobre algo e deduz questões que poderão ser omitidas do espectador até o desvelar da trama ou como diz David Bordwell, “[...] como pode o autor motivar uma particular falta de comunicação na narração?”²⁴⁴ (BORWELL, 1985, p. 67). Já no jogo, isso seria difícil, uma vez que o detetive em questão é o próprio interator, impossibilitado de esconder suas percepções dele mesmo, enquanto espectador que se vê a si mesmo jogando.

Bolter e Grusin também destacam algo na narratividade que, dada a aproximação/remediação com o cinema, faria o interator criar alguma espécie de expectativa. Enquanto os filmes de suspense e mistério reservam, de tempos em tempos, algumas revelações, sustos ou mesmo violência para seus personagens, o que sempre significa impacto na platéia espectadora, *Myst* quebra as expectativas do interator, pois “quando adentramos uma passagem escura na ilha de *Myst*, nós esperamos uma criatura surgir da escuridão sobre nós – mas nunca nada vem.”²⁴⁵ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 97)

Essa espécie de ‘negação da remediação’ torna-se uma marca entre os *games*, essa jovem narrativa, integrante das novas mídias, e que se pretende inovadora a partir da interatividade e da exploração espacial; sendo esta última uma característica bem específica e muito presente nessa modalidade *FPJ* que é o *game Myst*.

Mas, ainda sobre a remediação específica da linguagem fílmica sobre *Myst*, Bolter e Grusin destacam que as ações do interator perfazendo a narratividade não sofrem nenhum tipo de aprofundamento sobre o próprio mistério que cerca e que originou toda a saga da série. O interator percebe a não influência de suas ações sobre a trama quando a resolução dos quebra-cabeças ou a libertação de Ghen, como exemplos, em nada fortalecem ou aprofundam o seu entendimento. Essa constatação se aproxima da metodologia de análise proposta por Marie-Laure Ryan e apresentada no capítulo 1.

244 “[...] how is the author to motivate a particular lack of communicativeness in the narration?” (tradução nossa)

245 “When we enter a dark passage on *Myst* island, we expect a creature to come out of the darkness at us – but nothing ever comes.” (tradução nossa)

Tal remediação entre cinema e jogo digital determina, no final das contas, segundo Bolter e Grusin, que o interator, aquele que ideologicamente “[...] é solicitado a defender ou restabelecer o status quo”²⁴⁶ (2000, p. 93), não estaria em *Myst*, mas num filme sobre *Myst*. “O jogo permite satisfazer o desejo do espectador por imediatismo ao parecer que o coloca num filme. Seu senso de imediatismo vem apenas através da consciência de mediação.”²⁴⁷ (BOLTER; GRUSIN, p. 98) Tal análise me parece também presente quando, por exemplo, em alguns simuladores de corrida, como a série *Need for Speed* (ELECTRONIC ARTS, 1994) ou ainda, no FPS de terror *Condemned 2: Bloodshot* (MONOLITH PRODUCTIONS, 2008), ou em *Bioshock 2* (2K GAMES, 2010) a chuva que cai ou o sangue que espirra (motivado por ferimentos sofridos pelo interator), em cada jogo, aparecem em pingos, manchas sobre o monitor, como se houvesse a intenção de, mesmo com todo o imediatismo dos pontos de vistas, FPS ou TP, lembrar ao interator a existência da remediação do hardware (TV) através de uma divisória entre o interator e o jogo; um vidro, uma tela que funciona também como uma interface, segundo Steven Johnson, que a explica de uma maneira metafórica: “[...] uma espécie de embuste, uma paisagem falsa que passa pela coisa real [...] é uma forma que trabalha a serviço da síntese, reunindo elementos díspares num todo coeso.” (JOHNSON, 2001, p. 171)

A remediação aparece em vários outros jogos digitais e linguagens, provando a influência das várias mídias umas sobre as outras e, especificamente, do teatro, do cinema, da TV e do livro sobre os jogos digitais. O que muda é a estrutura das histórias nos jogos digitais que vem apresentar determinadas particularidades.

Arrisco dizer que as histórias nos jogos digitais são definidas por duas construções narrativas que, paralelas, inicialmente se tangenciam e depois se fundem. Há uma narrativa pré-programada mas que, sendo desconstruída, ou ainda, 'esboçada', necessita do interator/leitor como o elemento/instrumento de construção. E há uma outra narrativa que virá a se construir no ato mesmo de jogar do interator.

Estas duas narrações, se é que posso chamá-las assim, compõe a história que, em um jogo digital, não é contada, propriamente, mas está sempre 'disposta a ser vivenciada/contada' pois precisa, mais do que nunca, de um interator/leitor que a

246 “[...] is asked to defend or reestablish the status quo.” (tradução nossa)

247 “The game can only attempt to satisfy the viewer’s desire for immediacy by seeming to put her in a film. Her sense of immediacy comes only through an awareness of mediation.”(tradução nossa)

construa em duas instâncias que, interligadas, farão a obra alcançar um significado, fundamental e exclusivo, para quem joga.

Que narrativas estariam se aproximando, hoje, de alguma maneira, desta específica que os jogos digitais realizam?

Para responder esta pergunta, trago alguns exemplos, neste momento, de outros formatos narrativos, fazendo sobre eles uma análise processual e concomitante com uma análise sobre as especificidades dos jogos digitais. Minha intenção é demonstrar que, assim como os *games*, podem existir narrativas que se pretendam mais abertas, no sentido de sofrerem transformações, não totalmente planejadas, durante a performance em tempo real ou mesmo gravadas e editadas.

Divido os exemplos em duas instâncias:

- formatos narrativos que sofreram ‘remediações’ de várias fontes, como um dos modelos brasileiros dos chamados *Reality Shows*, o *Big Brother Brasil (BBB)*; o chamado espetáculo de Som e Luz, e um livro que conjuga texto, além de imagens que funcionam para além de um caráter meramente ilustrativo;

- formatos narrativos em que tanto a interação como a improvisação são possíveis durante a performance. Novamente destaco o *Big Brother Brasil (BBB)* e dois espetáculos da chamada dança dramática (performance sobre narrativa).

4.4.1 Reality Shows

Com o nome de *Big Brother Brasil (BBB)* - fazendo referência ao *Grande Irmão* do livro *1984*, de George Orwell), aqui no Brasil, foi criado pela empresa holandesa Endemol, em 1997, e é referenciado, em seu site, como um “programa não roteirizado”, entre outros apresentados.²⁴⁸

O programa, que acontece diariamente (capítulos estendidos aos domingos e terças-feiras), dura em média três meses, e consiste em reunir e isolar do mundo, numa casa cenográfica, em torno de 15 pessoas que passarão, além da convivência, por provas várias até que sobre apenas uma e que, assim, ganhará o prêmio, em dinheiro, estipulado logo no início do programa. Através de paredes

248 “Non-scripted program”. (tradução nossa)

espelhadas, tudo ou quase tudo o que acontece na casa é filmado e veiculado para o público, editado ou não, em capítulos diários, pela TV e pela Internet (em atualizações constantes).

A eliminação dos concorrentes vai sendo realizada, semanalmente, a partir de uma votação interna e/ou como resultado de pequenos joguinhos/sorteios que determinam quem vai para o 'paredão'²⁴⁹, mas a decisão de quem sai (geralmente às terças-feiras e/ou domingos) é definida pelo público telespectador através do telefone ou da Internet.

Desde o primeiro *Big Brother Brasil*, em 2002, muitas regras têm mudado, bem como percebe-se que no décimo programa, em curso, novas regras surgem, e/ou mudam, de uma semana para outra, em função mesmo do desenvolvimento constante da 'narrativa' que não segue, aparentemente, um roteiro determinado. Digo, aparentemente, porque como em muitos momentos o programa é editado, no sentido, por exemplo, de mostrar ao público telespectador uma determinada situação e/ou perfil de algum concorrente, percebe-se que, de fato, uma narrativa é organizada e cria-se um sentido específico para uma história que tende a induzir a opinião do público em seu julgamento.

Pedro Bial, o apresentador que faz a comunicação com 'a casa', proporcionando informações ao público televisivo, conseguiu sintetizar, em breve texto o programa em sua perspectiva narrativa. O fragmento abaixo, extraído de uma fala sua, para os participantes, aconteceu no momento em que ele revelava o nome de mais um concorrente eliminado, no caso, Angélica, na noite de 23 de fevereiro de 2010, indicada ao 'paredão' com dois outros participantes.

Ganhamos os proveitos e deleites dessa literatura do século XXI. Literatura que vocês escrevem e que, como boa literatura, se realiza quando encontra seus leitores; milhões e milhões de leitores. Eu sou o leitor inaugural que conversa com os personagens autores em pleno desenrolar da trama. (BBB) **(ver anexo)**

O *BBB* é um jogo²⁵⁰ e, assim como alguns jogos digitais, entre eles, *Myst*, *Bioshock* ou *Drácula*, é composto de pequenos jogos internos, nomeados de provas (no caso do *BBB*), e também, como nos jogos, avaliadas sobre um mínimo de tempo

249 Expressão cunhada por Adriano, um dos participantes da primeira edição do programa, em 2002.

250 Em entrevista, José Bonifácio de Oliveira, o Boninho, diz que o *Big Brother* não é cultura, não é um jogo de experiência científica, mas apenas um jogo cruel. (MICHAEL)

possível, e que são realizadas sobre *merchandising* dos produtos dos anunciantes/financiadores (Fiat, Knorr, Antarctica etc) do programa. Estas provas garantem mais dinamismo ao ritmo do programa, além daquele que a própria convivência forçada provoca.

Assim como nos jogos digitais, em que há uma narrativa que se molda na interação entre interator e as situações que o jogo traz com ele, no *BBB* a narrativa é criada das interações entre os participantes, no dia-a-dia da simples convivência entre pessoas num espaço fechado, mas também igualmente provocadas por um *script*, que vai sendo revelado aos poucos, com determinadas provas e exposições (dos próprios concorrentes) no decorrer do programa. Entende-se, assim, o que Bial fala ao dizer que há uma literatura feita pelos próprios participantes da casa. A diferença é que a imprevisibilidade dos próprios participantes do *BBB* instiga igual imprevisibilidade por parte da equipe que concebe as provas ao longo do programa.

Já no jogo digital, que é composto de uma programação fechada ocorre, sim, como já pontuamos, uma comunicação simulada. Num jogo *FPS*, por exemplo, a uma determinada ação, o computador 'libera' algumas possibilidades de reações por parte dos inimigos, mas sempre haverá um limite imposto pela programação do *software*, mesmo que, como analisei no capítulo 3, possam surgir algumas brechas para 'surpresas' durante o jogo. O nível de sofisticação tecnológica dos jogos já não permite que o desenvolvedor tenha um controle absoluto sobre o que irá acontecer durante o processo interativo entre jogador e máquina.

4.4.2 Algumas experiências próprias

Entre 2006 e 2009 participei de três experiências na concepção da dramaturgia de textos dramáticos: duas em dança contemporânea e outra em um espetáculo de Som e Luz.

4.4.2.1 Dança dramática

Dois espetáculos foram com a Companhia Viladança, hoje, Núcleo Viladança, da coreógrafa baiana Cristina Castro. Em *Aroeira* (2006) fui consultor de

dramaturgia, em *Habitat - Lat 13°S Long 38°31'12" O* (2008) concebi a dramaturgia junto com Cristina.

Destacaria, dos dois trabalhos realizados, mais do que os conteúdos, o método de trabalho da coreógrafa, o que considero possível de dialogar com a 'dramaturgia' dos jogos digitais.

Em breve texto publicado no Blog do Teatro Vila Velha, espaço físico do Núcleo residente Viladança, em Salvador, exponho parte do processo de construção dramática em *Habitat*.

A dramaturgia vem com uma estrutura básica, sobre temas construídos em espaços e/ou tempos, iniciando-se na generalidade focalizada na Cidade, pura e simples: de um tempo de origem (a cidade pré capitalista) para um tempo de composição (a cidade capitalista); e dali para espaços afetivos, genéricos e atemporais (a busca do poder e a solidão como resultado da conquista de poder) para, finalmente, atingir espaços físicos, específicos da Cidade do Salvador e igualmente atemporais (Feira de São Joaquim e Porto da Barra). Com isso, a dramaturgia faz um recorte de determinadas questões, mas vai pronta para acontecer, realmente, no processo dos ensaios. E, de fato, funciona assim, com seus intérpretes criando movimentos e seqüências, sob a direção de cena e movimentos de Cristina Castro, inspirados na temática de determinado bloco de cenas para, conseqüentemente, sugerirem transformações nos momentos seguintes... Assim, por exemplo, se *Habitat*, em dado momento, oscilava para um título como Cidade sem Salvação, tamanho o descrédito com que a dramaturgia olhava a cidade caminhando para um final mais cético, teve seu final modificado e acontecendo sob o sol, o sal do mar e a sensualidade das tribos dispersas que se encontram como belos índios felizes no Porto da Barra. Tudo isso porque a vitalidade dos dançarinos nas seqüências anteriores só veio demonstrar que a vida já vale pela força com que vivemos cotidianamente, seja buscando poder, 'o espaço que me cabe', seja na camaradagem com que feirantes disputam e compartilham 'o espaço que lhes cabe' na ação de mercar seus produtos. Ao fim vem a natureza para compensar tanto esforço e dedicação. (RIVERO, 2008)

Com a definição dos blocos temáticos, parte-se para a criação coletiva. Uma determinada ideia central concebida pela dramaturgia, origina algo, que revelado num movimento provocado por Cristina, junto ao elenco, será internalizado por cada bailarino que se proporá então a realizar uma seqüência de movimentos que, aos poucos, vão sendo determinados, limpos, definidos e marcados em seu tempo e interação com os outros bailarinos. A sucessão de seqüências gerará cada cena ou bloco temático.

Que ligações existem entre esse tipo de dramaturgia construída sobre o movimento dos corpos e os jogos digitais?

Há, com certeza, uma flexibilidade nas regras dos jogos digitais, uma vez que a programação do *software* cada vez mais inclui muitas reações do interator. Esta flexibilidade abre espaço para o interator criar, como analisei no capítulo 3.

Isto também virá a acontecer, de certa forma, na experiência de Cristina Castro com a dança dramática. Privilegia-se, pelo método de seu trabalho uma meta, o fim de uma cena a se alcançar. Assim, se alguns movimentos são marcados pelo tempo que a trilha sonora indica, existem instantes possíveis em que o bailarino pode improvisar, não só em movimentos não marcados anteriormente, mas também na interação com os outros bailarinos, sob a forma de diálogos que irão ilustrar o conteúdo de uma cena. De certa maneira, tanto quanto num jogo, e ainda, num jogo digital, também existem, na dramaturgia, regras, limites impostos pelos objetivos que determinada 'história' deseja atingir.

É interessante observar também que os improvisos que se dão nos primeiros espetáculos, depois da estréia, acabam por definir novas marcações que, depois de um tempo se cristalizam como se tivessem sido marcadas desde os ensaios.

Numa das cenas de *Habitat*, espetáculo que fala da cidade e suas relações sociais, procurou-se retratar a Feira de São Joaquim, espaço popular e tradicional da cidade de Salvador onde comerciantes mercam todo tipo de produtos ao ar livre.

(ver anexo)

A cena quer mostrar a relação amistosa que se dá entre os comerciantes, ao mesmo tempo o confronto social, sob a forma da violência (um tiro e um morto) e da sedução (a negritude). Ao longo da cena pequenas sequências de movimentos, compostas por dois ou três bailarinos acontecem enquanto os outros sete ou seis assistem parados, mas sempre dramaticamente personificados. Entre essas pequenas cenas ocorre a interação dos bailarinos que dialogam num diálogo nem sempre inteligível pela platéia. Percebe-se, com isso, que o movimento é o mais importante em cena, a ação teatral, seu conteúdo cênico funcionaria mais como pano de fundo ao movimento que determina, pela abstração de sua linguagem, novas possibilidades interpretativas sobre o tema, no caso, 'a cidade'. De qualquer maneira, o bailarino reconhece o espaço para uma flexibilidade em sua atuação, o que faz com que cada espetáculo seja sempre diferente do outro.

Esta cadência entre pequenos grupos que improvisam e outros que assistem, assim como a interação solta entre bailarinos, através do diálogo, trouxe um *feedback* interessante da platéia quanto à recepção, uma vez que, em alguns comentários, depois de terminado o espetáculo, teve-de dele a percepção de um grande improviso.

Em outro momento, na cena final de *Habitat*, o espaço urbano é a praia do Porto da Barra, também em Salvador. Nesta cena, ‘tribos’ de frequentadores (gays e heteros, brancos e negros, mulheres e homens) douram sob um sol cênico laranja que determina a passagem do tempo, de uma manhã até o anoitecer. Entre sequências de movimentos em duplas ou trios, também os bailarinos interagem entre si, buscando-se na ‘areia’, olhando-se e falando uns com os outros. Aqui também os improvisos advindos desde os ensaios configurou, durante toda a temporada, em novas relações surgindo, entre os personagens, em cada espetáculo apresentado.

Pensando ainda no espaço de livre interação que o ator bailarino tem disponível em cena e que, por sua vez, nos *games* o interator exercita cada vez que joga, resgato aqui um outro espetáculo de dança, anual, que assisti em setembro de 2007. *Touch Wood*, encenado na escola de dança *The Place*, em Londres. (THE PLACE) **(ver anexo)**

Definido como um “trabalho em progresso”²⁵¹ destaque, daquele dia de *Touch Wood*, dois momentos: num primeiro esquete, um coreógrafo comanda, em *off*, o movimento de bailarinos no palco, imobilizando-os ou estimulando-os, sob determinados comandos simples, a realizarem movimentos com a intenção de criar uma coreografia em tempo real. Essa cena obriga cada bailarino a estar preparado para uma espécie de improviso, apesar de cada um ter memorizado, anteriormente, percebi na época, uma sequência de movimentos relativos aos comandos efetuados pelo coreógrafo. Num último esquete, um coreógrafo entra no palco com um grupo de cinco bailarinos, um músico e, sobre a audição de uma trilha sonora, cria na hora uma coreografia. À platéia é permitido sair e entrar quando quiser. Com o tempo máximo de 40 minutos, a cada 10 minutos uma sineta toca avisando ao grupo que o tempo estava passando. Findos os 40 minutos, a coreografia então é apresentada à platéia presente.

251 “work in progress”. (tradução nossa)

Os dois esquetes mostram, diferentemente do espetáculo citado e coreografado por Cristina Castro, um espaço mais aberto de atuação, em cena, para os bailarinos.

No primeiro esquete, os bailarinos chegam no palco com possibilidades para a encenação, que é ativada pela voz do coreógrafo que, de certa forma, funciona como um regente da participação ocasional dos bailarinos em cena. No segundo esquete, coreógrafo e bailarinos entram em cena dispostos a criar, em primeira mão, uma coreografia. Possivelmente, a equipe poderia ter ensaiado esse 'improviso' anteriormente mas, de qualquer modo, há um componente criativo e ainda improvisado que fará coreógrafo, bailarinos e músico organizarem uma encenação da criação de uma coreografia juntos durante o espetáculo propriamente dito.

4.4.2.2 Espetáculo de Som e Luz²⁵²

Muito comum na Europa, em apresentações noturnas de monumentos históricos, normalmente os espetáculos de Som e Luz acontecem a partir da voz de um narrador em *off* que, junto a uma trilha sonora, sonoplastia e iluminação cênica, desenvolvidos com alta tecnologia, narra geralmente fatos históricos e descrições urbanísticas e arquitetônicas dos locais, sugerindo um documentário

No caso da Bahia, o espetáculo de nome *Terreiro d'Yesu*²⁵³ surge com um diferencial. Sua encomenda, pela Secretaria de Cultura do Estado da Bahia veio junto com um *briefing* que me solicitava a concepção mesmo de um espetáculo dramático, em que seis monumentos históricos e/ou lugares importantes da vida de Salvador fossem os personagens de uma trama que falasse de questões relativas à população moradora do Centro Histórico do Pelourinho, mais precisamente da

252 Também chamado, em inglês, de *Sound and Light*, embora a expressão francesa *Son et Lumière* também seja usada em vários países.

253 CITELUZ-TERREIRO D'YESU. Fragmento de vídeo do espetáculo *Terreiro d'Yesu*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ImrAji7lugg&feature=related>>. Acesso em: 13 nov. 2010.

EUDORADOSSA. Fragmento de vídeo do espetáculo *Terreiro d'Yesu*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=J54bXAhWOh0>>. Acesso em: 13 nov. 2010.

TERREIRO D'YESU. Fragmento de vídeo do espetáculo *Terreiro d'Yesu*. <<http://www.youtube.com/watch?v=RYWWvh4LNIe&feature=related>>. Acesso em: 13 nov. 2010.

Os arquivos presentes no *Pen Drive* anexo foram cedidos pela empresa Atelier Lumière, na pessoa de seu diretor, Fabiano Xavier, diretor geral do projeto e da pesquisa iconográfica de *Terreiro d'Yesu*.

região do Terreiro de Jesus.²⁵⁴

Assim, foi criada uma história composta de seis personagens, com a seguinte síntese retirada do roteiro original:

Terreiro d'Yesu, fábula inspirada na cultura negra, é sobre poder, Pelourinho e seus moradores, preconceitos e urbanidade. Nêgo da Carrinha, nosso herói, passa por uma pequena odisséia interior para se impor sobre poderes que não concebem inclusão nem transformação. Ao fim, a possibilidade de um outro futuro pode existir.

Terreiro d'Yesu foi construído sobre seis cenas. A alta tecnologia de som e luz influenciou a construção do roteiro que se pretendia discutir uma questão importante mas, ao mesmo tempo, entreter o público em 30 minutos com os recursos da nova linguagem. Assim, a Cena I, ao mesmo tempo, uma espécie de apresentação dos personagens e do conflito que virá, traz um espetáculo tradicional que é interrompido pelo protagonista Nêgo da Carrinha, um mercador de folhas. A Cena II sugere uma relação sexual entre o protagonista e sua namorada Valtina e anuncia a Cena III, o 'sonho revelador' do protagonista. A Cena IV é o confronto entre os personagens. A Cena V, a reação do protagonista, aliado aos 'mistérios' que atacam seus opositores. Finalmente, a Cena VI é concentrada na Fonte de Ceres, com a presença de Oxum que vem finalizar o espetáculo proclamando paz.

Procurou-se, devido ao pouco tempo de espetáculo, e ao posicionamento da platéia, em pé, alternar as cenas de muito texto com as cenas que explorassem mesmo os efeitos de som e luz, para criar dinâmica e conforto para os ouvintes. Assim, as cenas I e IV privilegiaram o texto, a trama, enquanto as restantes priorizaram a ação, traduzida na exposição da imagem, do som, dos efeitos.

Além das luzes colocadas no interior dos prédios, foram instalados vários projetores no Terreiro de Jesus que se direcionavam eletronicamente para as fachadas. Dali eram projetadas não só luzes de várias cores, luzes sob efeitos, luzes sob texturas, mas também imagens captadas por uma vasta pesquisa iconográfica

254 Catedral Basílica (Antiga Igreja dos Jesuítas), Faculdade de Medicina, Restaurante Cantina da Lua (lugar boêmio), Igreja de São Pedro dos Clérigos, Fonte e a Igreja de São Domingos. O espetáculo teve roteiro e texto concebidos por mim, direção de Fernando Guerreiro e a participação da voz de Lázaro Ramos, Jackson Costa, Margareth Menezes, entre outros. O espetáculo, gratuito, aconteceu de 9 de janeiro a 15 de fevereiro, todos os dias, em duas sessões (19 e 21h). Na revista *Luz & Cena* saiu uma matéria, sobre o espetáculo, em fevereiro de 2009, no anexo. (PALMA, 2009)

realizada especialmente para o espetáculo. O som também instalado numa estrutura estrategicamente calculada, não só próxima aos monumentos, mas também próxima do próprio Terreiro de Jesus e adjacências, tinha como objetivo espacializar o som garantindo uma perfeita recepção por parte do público presente.²⁵⁵

Se entre os jogos digitais há um determinado grau de interação, entre interator e máquina, mesmo com uma préprogramação que, face ao número de dados calculados, torna-se cada vez mais difícil de ser controlada pelo desenvolvedor, num espetáculo de Som e Luz, como *Terreiro d'Yesu*, a interação não existiria, a princípio, entre público e platéia, uma vez que, assim como nos jogos digitais, há uma programação em computador específica²⁵⁶ que garante que o espetáculo funcione automaticamente a partir de um único comando. Luzes e sons são ativados eletronicamente e o espetáculo segue seu curso, do início até o fim. O espectador atua tal qual o espectador de um filme. Por outro lado, se a interação é limitada, o processo imersivo é intenso. A tecnologia envolvida garante qualidade sonora, de projeção de imagens e efeitos, sonoros e imagéticos, que chegam a assustar a platéia. Como no sonho/pesadelo do protagonista Negô da Carrinha ao ser perseguido por sua mãe, e na cena final em que a Orixá Oxum, a um chamado do Nêgo, volta-se contra seus opositores.

Incêndios, uma trilha sonora muito bem construída e equalizada, proporcionando baixos profundos que reverberavam no chão da praça, efeitos de tempestade, imagens de um mar revolto com barcos à deriva, entre outros efeitos sonoros e imagéticos, tudo isto aliado à posição da platéia espalhada pela praça e portanto, localizada dentro do espaço da ação, não poderia deixar de fazer o público imergir na história que estava sendo contada.

Há um dado muito interessante sobre a construção do espetáculo, no que refere à atuação do diretor Fernando Guerreiro, em dois momentos chaves: um na gravação do texto, em estúdio, quando houve todo um cuidado com a colocação da voz dos atores no microfone (mais próxima, mais distante) de acordo com a projeção de voz no espaço aberto onde a história acontece. E outro, quando a programação

255 Da equipe faziam parte especialistas renomados, em som (Filipe Pires), luz (Peter Gasper), iluminação de monumentos (Fabiano Xavier e Alain Maitre), entre outros. Uma equipe multidisciplinar oriunda da literatura, do teatro, do cinema e da televisão, como resultado da própria proposta multimidiática do objeto Som e Luz.

256 Foi contratado, especialmente para essa função, Rogério Wiltgen; entre outras realizações, responsável pelos shows da apresentadora Xuxa Meneghel.

dos computadores se faz no local específico, no caso o Terreiro de Jesus, com a presença comum do Diretor e do Programador. Ali, Fernando Guerreiro fez o papel de editor, não só determinando os tempos das cenas, mais ou menos fixados pela gravação vinda do estúdio, mas escolhendo imagens, vídeos, orientando a ordenação de cada cena etc. Isto tudo, em tempo real, até cinco dias antes da estréia, ali, pelas madrugadas adentro, naquele palco a céu aberto.

Ao fazer essa análise sobre algumas experiências pessoais no campo da dramaturgia, destaco linguagens que trazem diferenciais em relação à uma dramaturgia tradicional, leia-se o teatro convencional com palco e platéia separados (não acontece no Som e Luz), a cena construída sobre uma relação dialógica, sobre o texto falado, “[...] através de colisões entre indivíduos” (ROSENFELD, 1997, p. 28) (não acontece na dança); e ainda, uma dramaturgia que surge definida anteriormente ao espetáculo (o que não acontece no *BBB* nem, em certa medida, na dança). Esses diferenciais poderiam estar ligados ao processo de remediação existente em cada experiência relatada?

4.4.3 Cada um com sua própria remediação

No caso do *BBB*, a remediação do formato da novela televisiva sobre o formato do programa é bem clara, sofrendo uma hiperampliação em seus aspectos autorais e formais. Isto porque há interatividade entre vários ‘autores’ (SOUZA, 2005), marcando claramente uma construção narrativa em processo; junta-se a isso a influência direta de quem está do lado de ‘fora da casa’, decidindo os destinos semanais de cada participante; somada ainda a uma direção que dirige, espelhada no desejo que vem do público espectador, e uma edição que recria a ‘realidade’ ali vivenciada pelos *Brothers*.

Em blog sobre o *BBB*, o jornalista Mauricio Stycer (2010) costuma falar de um certo ‘Mr. Edição’, referindo-se à maneira como a equipe de criação e produção do programa organiza, sob forma narrativa, o que acontece, factualmente, entre os participantes. A edição induz os telespectadores, naturalmente, a uma interpretação dos fatos que acontecem dentro da casa, de certa forma, ficcionalizando-os e estrategicamente construindo uma escrita própria, assim como acontece na escrita de uma narrativa literária, por exemplo.

Já nos *games* não existe uma edição, pois a ação se dá em tempo real sempre mas, por outro lado, sabe-se que há um 'roteiro subliminar' que espera pela ação do interator para que seja 'disparado'. Isto se torna ainda mais presente quando há a necessidade de se apresentar a narrativa ao interator através da ação momentânea dos *NPCs* nas cenas cinemáticas (*cutscenes*). Neste momento, o interator percebe que há um passado que dirige a trama e que o impulsiona, invariavelmente, para a frente. O grande desafio do *game designer* é conceber uma "[...] estratégia de contação de histórias [...] para diversificar o repertório de ações disponíveis para o jogador."²⁵⁷ (RYAN, 2005b, p. 9)

No caso dos espetáculos de dança, normalmente e tradicionalmente construídos sobre um diálogo entre movimento do corpo e trilha sonora (geralmente peças musicais), a presença de narratividade, dramaticidade, ainda que muito abstrata, pela própria abstração da linguagem dança; a presença do diálogo entre bailarinos e/ou a emissão de sons pelos bailarinos, individualmente, o que Rosenfeld nomeia de "interioridade dos sujeitos", uma influência da poesia lírica sobre o dramático, seriam características próprias do texto teatral. (1997, p. 28)

Já no caso dos espetáculos de Som e Luz, a remediação é variada, pois sua vocação multimidiática envolve várias linguagens direcionadas para um mesmo fim. Então, temos a linguagem dramática presente na estrutura geral do espetáculo. E, além dela: o cinema e o vídeo através das imagens projetadas nas fachadas que se tornam grandes telas de projeção fílmica; a radionovela pela importância que a voz ganha nesse tipo de drama; a pintura, não só pela iconografia envolvida, mas pelos efeitos que a luz, em seus matizes, claros e escuros, proporciona em expressividade; o teatro de sombras chinês pois, especialmente neste espetáculo, as figuras do Nêgo da Carrinha, ora criança ora homem, são representadas por silhuetas brancas projetadas nas fachadas históricas.

Ao contrário de *Terreiro d'Yesu*, que já rompe uma recente tradição, os espetáculos de Som e Luz têm narração em *off*, isto é, narram características, curiosidades dos monumentos, percursos históricos, enquanto os monumentos ou locações vão sendo destacados pelas luzes. Isto caracteriza bem o formato

257 "[...] storytelling strategy [...] to diversify the repertory os actions available to the player." (tradução nossa)

documentário no cinema, ou mesmo a narração presente em gêneros literários narrativos como o conto ou o romance.

Também quero destacar a importância da questão espacial neste tipo de espetáculo, assim como o farei, em breve, neste capítulo ainda, ao destacar o ‘espaço’ em sua relação com os *games*.

O Som e Luz é um espetáculo que exalta, naturalmente, a espacialização, pois acontece em lugares amplos que serão ocupados por um público²⁵⁸, muitas vezes em pé e, portanto, público que deve ter visão e audição privilegiados. Toda a produção envolvida deve pensar nisso, desde o roteirista ao diretor e técnicos específicos, de maneira que, tecnicamente, já na gravação em estúdio (a projeção da voz), e depois a espacialização do som, sejam as mais realistas possíveis. Além disso, o trabalho com a luz e o som também deve prever a distância, o movimento da cena, a localização do equipamento técnico (projetores, caixas e torres de som, geradores) de modo que não causem ‘ruídos’ sobre a percepção do público. Neste aspecto, em que a espacialização é ‘base e fim’ para tudo, um Som e Luz dramático, como é *Terreiro d’Yesu*, muito se aproxima dos *games*. Ali, em um determinado grau de interação muito íntimo, o público, estimulado pela ‘história’ e efeitos técnicos (volume e distribuição de som em *Surround 5.1* e forte potencial luminotécnico), tende a imergir na narrativa proposta.²⁵⁹

4.4.4 A remediação no impresso

Pensando ainda na remediação entre linguagens analiso, desta vez, o livro *A invenção de Hugo Cabret*, do escritor e ilustrador americano Brian Selznick, publicado no Brasil pela editora espanhola SM, em 2007. (THE INVENTION OF HUGO CABRET) **(ver anexo)**

Mais do que a história de um menino, na Paris de 1931, e as conexões que a trama faz, ficcionalmente, com a vida de um dos maiores cineastas do mundo,

258 Em *Terreiro d’Yesu* foi definido um ‘retângulo’ no Terreiro de Jesus em que luz e som seriam melhor captados pelo público. Vozes e luzes indicavam o lugar, minutos antes do início do espetáculo, para o público ali se concentrar.

259 O espaço também é assunto do conteúdo em *Terreiro d’Yesu*, pois o texto e roteiro buscam provocar uma reflexão sobre o lugar cidadão dos negros e da população no Terreiro de Jesus e Cidade do Salvador.

Georges Mèliés, o que importa aqui analisar é a influência gritante do cinema e das histórias em quadrinhos na concepção do livro.

Com fundo negro na maioria de suas 533 páginas, e todo ilustrado com lápis preto sobre papel, o livro alterna texto escrito e imagético com muita propriedade. As ilustrações usam, no papel impresso, do recurso do *zoom*²⁶⁰ tão comumente utilizado no cinema e vídeo.

O que seria um momento cênico, por exemplo, ilustrado na página 272 e 273, quando Isabelle, amiga fiel do protagonista Hugo, sobe num banco para abrir um forro camuflado num armário, toma ares fílmicos, a partir do momento em que o desenho seguinte, nas páginas 274 e 275 aproxima-se e mostra o objeto escondido: uma caixa trancada a chave. Nas páginas seguintes, 276, 277, 278 e 279, Isabelle busca retirar a caixa de cima de um armário e a ilustração mostra todo o seu esforço nesse sentido. As últimas ilustrações desta ‘cena’, nas páginas 280 e 281, mostram o banco partindo-se sob os pés de Isabelle. A próxima página, 282, continua a contar a história fazendo uso apenas do texto escrito.

É importante frisar que as ilustrações não são redundantes, repetindo através de sua linguagem, o que o texto escrito poderia também dizer, mas complementam, fazendo uso da força da imagem, exatamente sobre aquilo que o texto escrito não diz. A ilustração surge para contar a história e não para ilustrá-la simplesmente. Surge, sim, para “[...] ampliar o potencial significativo do texto.” (AZEVEDO, 1998, p. 107)

Voltando ao exemplo citado, a quebra do banco é representada apenas por uma ilustração. A continuação da história, a partir da ilustração, e sob a forma do texto escrito, diz o seguinte:

Isabelle guinchou e deixou a caixa cair. A menina desabou no chão. A caixa aterrisou em seus pés e se desfez em pedaços. Isabelle gritou de novo. O conteúdo da caixa voou para todos os lados. Centenas de folhas de papel de todas as formas e tamanhos se espalharam pelo chão. (SELZNICK, p. 282)

260 O livro *Zoom*, de Istvan Banyai (1995), usa do recurso do *zoom* (‘zum’ no dicionário Aurélio), no caso, de afastamento, o tempo todo, para apresentar uma narrativa apenas por imagens.

4.5 A REMIDIAÇÃO NOS JOGOS DIGITAIS

As linguagens possuem sintaxes próprias, mas podem sofrer influências das sintaxes de outras linguagens na constituição das suas próprias, ou ainda, podem buscar reunir outras sintaxes sem abrir mão de seus meios de expressão e suportes. Estas influências surgem, muitas vezes, como resultado direto das similaridades entre linguagens e, por vezes, como resultado mesmo de um exercício de reverência a determinadas características e/ou usos de certa linguagem. O que acontece, não só entre linguagens afins como, por exemplo, entre o teatro e um espetáculo de som e luz, ambas fazendo o uso básico da linguagem dramática, em uma relação dialógica entre personagens, mas também entre linguagens com sintaxes diferentes como o cinema e a literatura, embora ambas estejam igualmente aptas a contar histórias.

Com foco sobre o último exemplo dado, em que observo a soma de sintaxes, fílmica + literária, expressas sobre o suporte literário, observo que em *A invenção de Hugo Cabret*, é muito claro o uso de alguns elementos básicos da linguagem fílmica como enumera André Setaro, mas de maneira genérica:

[...] a planificação (os diversos tipos de planos – geral, de conjunto, americano, médio, *close-up*...), os movimentos de câmera (*travelling*, panorâmica, na mão...) e a angulação (*plongée*, *contre-plongée*...). E a montagem, existindo também os elementos componentes, mas não determinantes (fotografia, intérpretes, cenografia...). (2010, p. 31-32)

Percebe-se, assim, que este livro “não é exatamente uma novela literária, e também não é um livro de imagens, e não é realmente uma história em quadrinhos ou um ‘flip book’ ou um filme, mas uma combinação de todas estas coisas”.²⁶¹ Mas, mesmo sendo a “combinação de todas estas coisas”, há uma submissão à imagem pictórica no suporte livro: sobre papel e utilizando-se de uma técnica comum ao meio (lápiz em papéis ‘Fabriano Artístico’, segundo a própria descrição no colofão do livro). O que a linguagem pictórica ganha em sofisticação é apresentar imagens que,

261 “...is not exactly a novel, and it’s not quite a picture book, and it’s not really a graphic novel, or a flip book, or a movie, but a combination of all these things.” (tradução nossa)
Mantive a expressão inglesa *flip book* por não existir uma tradução específica para o português do Brasil. O *flip book* é um livreto com ilustrações que, ao ser folheado rapidamente, promove a ilusão do movimento das imagens. (THE INVENTION OF HUGO CABRET)

tais como nos quadros de um *story board* fílmico, conseguem reproduzir ou sugerir os planos, as angulações, os movimentos, e mesmo a montagem, elementos presentes na linguagem cinematográfica.

O plano representa uma posição particular da câmara em relação aos objetos e pessoas que estão sendo filmados. [...] O tamanho do plano – e, conseqüentemente, seu nome e seu lugar na nomenclatura técnica – é determinado pela distância entre a câmara e o objeto filmado e pela duração focal da cena utilizada. (SETARO, 2010, p. 130-131)

Setaro destaca que o uso do ‘plano’ não é algo novo, mas já utilizado por linguagens anteriores ao cinema, como elementos de composição nas artes plásticas, por exemplo. Por outro lado, percebe-se que a linguagem cinematográfica é que vai popularizar a expressão (plano também sendo chamado de enquadramento) e seu próprio entendimento pelo espectador.

Voltando ao livro de Selznick, percebe-se, em um de seus belos momentos imagéticos, em uma série de ilustrações, da página 206 à 221, a presença de, praticamente, todos os tipos de planos: geral, médio, americano, primeiro plano, plano de detalhe, ou seja, a imagem do personagem aparece, dentro de um contexto maior, inserido de corpo inteiro em um cenário, do mesmo modo que pode-se focalizar um detalhe mais sutil em seu corpo.

As sucessivas mudanças de planos, sugerem a variação do ângulo visual das imagens – a chamada angulação. E o movimento da câmara também aparece de maneira impressionante no livro de Selznick, pois se é impossível de acontecer em um livro, o ângulo da ‘câmera’ sugere, numa ilustração, o que virá a ser o momento seguinte, significando o movimento acontecendo, única e exclusivamente, no imaginário do leitor. Como exemplo, na página 84, há um plano geral de uma rua, do alto, como se houvesse uma câmara presa em uma grua. O movimento seguinte sugere um *travelling*, com mudança de plano, do geral para o médio, num movimento que levará a câmara, do canto esquerdo da página 84, no alto (*plongée*), até a dupla que lá embaixo, no canto direito inferior da página 85, caminha. **(ver anexo)**

Também, como exemplo da ‘força’ da angulação numa imagem parada (*still*), destaco um quadro do pintor americano Edward Hopper, de título *Night Windows*, de 1928. O ângulo escolhido pelo pintor, para pintá-lo, sugere também um ponto de

vista inusitado. Como se fosse uma câmera suspensa em uma grua, em um plano médio englobando, da rua, três janelas de um apartamento, pelo lado de fora de um prédio redondo, em uma esquina. Em uma das janelas uma cortina esvoaça para fora, como se ventasse. Na janela do meio vê-se parte das costas de uma mulher em trajes íntimos cor de rosa. O espectador espera que a qualquer momento esta ‘câmera invisível’ inicie um movimento de aproximação para dentro do apartamento e, quem sabe, revele a identidade da misteriosa mulher. (RENNER, 1991, p. 14) **(ver anexo)**

Definitivamente, a imagem em movimento não acontece em um livro, aquele mais tradicional, de papel, mas a capacidade imaginativa do leitor possibilita, sobre uma imagem parada, antever o movimento seguinte que poderia vir a acontecer em um filme.

Além dos planos, da angulação, do movimento, as ilustrações nas páginas de um livro estão, materialmente, como os *frames* para o cinema, mas também materialmente reunidos numa imagem só. O simples ato de virar as páginas significa um intervalo, um silêncio, tal como um infinito milésimo de segundo existente num corte, na edição de um filme, entre uma cena e outra; o tempo necessário para o leitor perceber a montagem, a ‘estratégia de escrita’, e criar em sua cabeça alguma lógica possível para aquela história que segue. Como destaca Jean-Claude Carrière

Tornar visível o invisível: seria esta a verdadeira função de todas as linguagens? [...] Iremos ver o que não conseguíamos – o modo como uma imagem entra em foco lentamente no visor da câmera [...] Ora, nos últimos cinquenta anos, o teatro pôs grande ênfase no *não-dito*, no *subtexto* [...] Prestamos mais atenção no que havia nas entrelinhas das peças de Tchecov do que no próprio texto [...] E, assim como a arte não-figurativa deixa muito espaço (às vezes o espaço todo) para a imaginação de quem o contempla, também a música, buscando vibrações perdidas entre as notas, descobriu, para além da melodia, outras regiões menos comuns. [...] Vários músicos contemporâneos dizem que seu objetivo principal é deslocar-se de um silêncio para outro. [...] a arte da dança se manifesta de maneira mais clara quando os pés dos bailarinos não tocam o solo [...] Cegamente na maioria das vezes, estendemos fios invisíveis entre signos que acreditamos visíveis demais, chamativos demais, pesados demais [...] O cinema ama o silêncio. (CARRIÈRE, 1995, p. 32-34)

Além da ‘linguagem fílmica sobre papel’, o livro *A invenção de Hugo Cabret* não despreza a força da imagem. O texto imagético, com a sua expressividade,

substitui integralmente, em alguns momentos, o texto escrito, como na ‘cena’ anteriormente analisada, em que Isabelle pega a caixa sobre o armário, e o entendimento do leitor se dá, única e exclusivamente, pela força da ação dos personagens, desenhada nas ilustrações, mesmo sendo uma imagem fixa (*still*).

Também na obra de Ricardo Azevedo (1995a, 1995b, 1994a, 1994b, 1994c, 1995c), mais precisamente na série literária infantil *Menino...*²⁶² percebe-se, na prática, o que o autor defende em seu texto teórico, e o que também vejo no livro de Selznick. As ilustrações não reproduzem imagética e ‘automaticamente’ a imagem da palavra do texto escrito, mas trazem novas perspectivas para além do que a palavra em seu contexto de escrita propõe. Um outro texto, possível e passível de interpretação e diálogo com o texto escrito pela palavra. **(ver anexo)**

Mas, quando partimos para analisar os jogos digitais como um outro suporte para a contação de histórias, estamos tratando de uma linguagem que naturalmente se aproxima da linguagem fílmica, atestado pelo caráter da remediação, como já definimos. Entre as pontes que a remediação determina entre a linguagem fílmica e aquela dos *games*, destaco uma característica bastante presente nos tipos de jogos *FPS* e *TPS* que escolhi para analisar nesta pesquisa. Trata-se da ‘câmera subjetiva’, também chamada de ‘ponto de vista’ (*POV*).

Como exemplo, o jogo *Doom* (ID SOFTWARE, 1993) que veio a influenciar toda uma leva de jogos que veio depois dele. *Doom* popularizou uma perspectiva, típica dos filmes clássicos de Hollywood²⁶³, muito usada no cinema, “[...] para tudo, de cowboys e índios a horror no espaço, de conversas entre pessoas, cara a cara, a tiros na cara das pessoas.”²⁶⁴ (MOTT, 2010, p. 235)

Muitos exemplos podem ser dados entre tantos gêneros existentes, mesmo entre os jogos digitais, em relação à remediação advinda da linguagem fílmica.

262 Série contendo seis livros: *Menino de olho vivo*; *Menino de nariz esperto*; *Menino de orelha em pé*; *Menino de língua de fora*; *Menino meio arrepiado*; *Menino sentindo mil coisas*. Publicada pela Editora Ática, em 1994 e 1995.

263 *POV* (point of view). “[...] Olhar através dos olhos de um personagem [...]” (MOSS, 2002, p. 20) Destaque para o filme *Lady in the lake*, de 1947, que usa este recurso o tempo todo de sua exibição. No próprio filme *Doom: a porta do inferno* (2005), de Andrzej Bartkowiak, como já destacamos anteriormente, em capítulo anterior há, no final do filme, por cinco exatos minutos (22’38” a 17’38”), a movimentação do personagem em câmera subjetiva, tal como no jogo *Doom* mas sem, claro, a interatividade que marca os *games*. (LADY)

264 “[...] for everything from cowboys and indians to horror in space, from talking to people face to face, to shooting them in it.” (tradução nossa)

Myst é um bom exemplo, como Bolter e Grusin bem o analisam (2000, p. 94-98). *The Last Express* (BRODERBUND, INTERPLAY, 1997)²⁶⁵ também, ao trazer, esteticamente, a marca de um cinema específico, aquele datado, hollywoodiano, como nos moldes fílmico narrativos de um Hitchcock ou de um Graham Greene, proveniente da literatura detetivesca e inspirador deste jogo especificamente.²⁶⁶ (BOLTER; GRUSIN, 2000, p. 98) **(ver anexo)**

Um exemplo único, porém preciso, pode ser resgatado para exemplificar a remediação fílmica nos jogos digitais.

4.5.1 *Need for Speed*

É o caso da série *Need for Speed – NFS* (em 16 edições desde 1994), composta de jogos simuladores de corrida de carros que, em algumas de suas edições, têm a possibilidade de proporcionar ao interator o chamado *replay*, isto é, após uma determinada corrida, existe a possibilidade de se rever todo o trajeto do carro, do seu início ao seu fim. Esta possibilidade que o interator tem de abandonar o processo de interação e assistir-se, como num filme, acontece, basicamente, de três formas. Um *replay* que reproduz, fielmente, o que aconteceu no jogo anteriormente; o interator assiste integralmente do(s) ponto(s) de vista em que ‘dirigia’ seu carro, como na edição *NFS - Hot Pursuit II* (2002). Já em *Need for Speed III – Hot Pursuit* (1998), o interator assiste o *replay* em ângulos vários (de aéreas a tomadas baixas ou sobre o capô do automóvel) que vão se alternando a critério do computador. Finalmente, em *NFS – Underground 2* (2004), o interator escolhe o ângulo de câmera que quer assistir o *replay*, simplesmente clicando sobre o ícone de uma câmera.

265 Criada pelo *game designer* Jordan Mechner A história se passa no famoso Expresso do Oriente, em sua última viagem antes da eclosão da Primeira Guerra Mundial, em 1914. O interator faz o papel de Robert Cath, um médico americano que está fugindo da polícia francesa, acusado de matar dois homens. Robert recebe o chamado de um velho amigo, Tyler Whitney, para juntar-se a ele no trem e poderem fugir para Constantinopla. Robert entra clandestinamente no trem e vai em busca de Tyler. Acaba por encontrá-lo morto, assume sua identidade e passa a viver uma série de acontecimentos entre mistério, intrigas, conspirações políticas, romance e morte.

266 Autor do livro *O Expresso do Oriente*, de 1932.

Nos casos em que vários ângulos da câmera são mostrados, torna-se fácil perceber a remediação ao reconhecer estes recursos de abordar a imagem como aqueles usualmente utilizados na TV ou no cinema.

Outro aspecto forte, e isso também é muito interessante que se destaque, e que mostra uma remediação progressiva neste jogo é que se, inicialmente, *NFS* surge oferecendo apenas ao interator alguns modelos diferentes de automóveis e pistas oficiais; a partir de 1998, com a versão *Hot Pursuit*, o jogo introduziu um elemento transgressor. A corrida passa a acontecer em pistas abertas, com a possibilidade de configurar o jogo para a perseguição policial sobre o interator e decorrente do excesso de velocidade. Esta mudança configura uma remediação fílmica (como em tantos filmes de perseguição) no aspecto da narratividade, pois o interator perde, de vez, a impessoalidade de ser um corredor representando um país qualquer, correndo numa pista fechada qualquer; ele agora aproxima-se de um personagem. Passa a ter um perfil mais nítido, apresenta os perfis psicológico e social, embora ainda não tenha um perfil físico, uma vez que ainda é unicamente representado pelo carro que dirige. Mas já é um personagem que busca a marginalidade (perfis psicológico e social), que busca confrontar-se com a lei e vencê-la. Para reforçar esse princípio de narratividade na série, o interator tinha também a opção de vivenciar outra experiência, podendo “ser” o policial. Nas versões seguintes, *NFS* aprimorou ainda mais as perseguições, incluindo helicópteros munidos de bombas.

Nas edições *Underground* (2003) e *Underground 2* (2004), *NFS* ousa ainda mais. O próprio nome *Underground*²⁶⁷ determina que, agora, as corridas sejam realizadas dentro das cidades, à noite ou pelas madrugadas, através de pegs. Pura transgressão. Além de uma personalização/customização intensa sobre os carros (cores e inúmeros acessórios), o interator, nos dois *Underground*, tem, junto de si, a presença de outras pessoas nos *grids* de largada e chegada, recepcionando os corredores, além de poder participar de missões específicas com metas determinadas. **(ver anexo)**

Mas é a partir de *Most Wanted* (2005), com aprimoramento em *Carbon* (2006), que *NFS* assume verdadeiramente uma narratividade. Já em *Most Wanted*,

267 Do dicionário Aurélio: ‘movimento, organização ou atividade subterrânea que funciona secretamente e, em geral tem por fim solapar ou destruir autoridade estabelecida ou forças inimigas que ocupam um território.’ (FERREIRA, 1999, p. 2029)

como o próprio nome diz (o mais procurado) o interator tem como objetivo entrar na lista negra (*Black list*) dos 15 pilotos mais procurados e se tornar o primeiro dela. Assim, além de ser perseguido pelo Sargento Cross, o interator disputa várias corridas com outros personagens em seus carros, como Clarence Callahan, de apelido Razor; Toru Sato, de apelido Bull, e mais outros 13 rivais. Ao contrário dos primeiros jogos da série *NFS, Most Wanted* tem como pano de fundo uma narrativa que coloca todas os ganhos de uma corrida inseridos numa disputa de poder entre corredores.

As outras edições da série, até 2010, sem que aqui seja preciso detalhá-las, buscaram alternar essa propensa narratividade adquirida, intensificando mesmo a interatividade entre o avatar/carro/personagem, com os ‘companheiros’ corredores, em uma alternância com os recursos que *NFS* já explorava anteriormente: maior customização dos carros, possibilitando centenas de combinações; mais modalidades de competições, além das corridas em circuitos fechados, e um hiperrealismo expressado numa ‘física do movimento’ mais próxima da real; na concepção do contexto cênico e do carro; na recepção do áudio; na durabilidade dos carros limitada aos choques que porventura o corredor possa vivenciar com o entorno e com outros carros.

Outra questão também muito importante, é que surge mesmo de uma intenção cada vez maior de proporcionar ao interator um fluxo narrativo mais imersivo, é que as chamadas *cut scenes* (cenas cinemáticas), típicas dos jogos que têm narratividade (recurso para costurar a história), buscam integrar-se, de *NFS Most Wanted*, em diante, com mais naturalidade à interatividade entre interator e *game*. Isto acontece, por exemplo, quando de uma cena cinemática de corrida entre dois rivais, em que o interator normalmente ‘assiste’ seu avatar, em um determinado plano, de repente há um deslocamento da ‘cena’, que dá continuidade à corrida e que recoloca o avatar/carro na sua posição de câmera subjetiva ou terceira pessoa (em vários níveis, apertando determinada tecla, a depender da plataforma do jogo) sob o comando do interator.

Em outro simulador de corridas, *Burnout Paradise* (CRITERION GAMES, 2008), a remediação do cinema aparece da seguinte forma: num acidente em que o carro se despedaça de maneira muito realista há, na hora da batida, a substituição da interatividade por uma cena cinemática, seguida de um tratamento da imagem, em tempo real, que envolve vários efeitos: câmera lenta, descoloração do entorno

(PB e esmaecimento da cor) e mudança rápida de planos e ângulos de filmagem sugerindo uma câmera ‘nervosa’ e ‘oportunista’. Estes efeitos conjugados sugerem para o interator, além de uma certa imprevisibilidade da cena, como se um *cameraman*, sempre a postos, estivesse sendo pego de surpresa em sua captação constante das imagens de uma corrida; uma tensão, uma dramaticidade proporcional à tragédia, que não é mais realista pela falta de piloto e passageiros no carro acidentado. **(ver anexo)**

Ainda sob o efeito da tensão e dramaticidade, lembro que dois outros jogos, simuladores de corridas, também usam deste artifício. Em algumas das edições de *NFS*, agora mesmo analisado, há um momento em que, transgredindo a velocidade urbana permitida, o jogo dispara a perseguição policial. Neste momento, a viatura, ainda distante do interator, é repentinamente focalizada pelo jogo, em *zooms* de aproximação curtos e acompanhados de uma tensa percussão. Também em *Grid*²⁶⁸ (CODEMASTERS, 2008), o uso de uma trilha sonora tensa acontece no momento em que o interator bate o carro de maneira definitiva, depois de várias pequenas colisões que vão avariando o carro. Mas, ao mesmo tempo em que a trilha contribui para induzir à sensação, pelo interator, da inevitável derrota do interator, há o recurso, na mesma hora, de iniciar um *replay* que corrija o percurso e evite a batida. A trilha sonora pode, nos *games*, assim como no cinema, contribuir para que o interator tenha uma melhor percepção e uma melhor interpretação da imagem (no caso dos *games*, com que se ‘relaciona’ interativamente) (BORDWELL, 2001, p. 292). Ou, ainda, no caso de *Grid*, a expressiva trilha sonora aparece contribuindo para “[...] unificar ambos imagem e som”²⁶⁹, realizando a “[...] sincronização dos sentidos [...]” (BORDWELL, 2001, p. 292)²⁷⁰

Pode-se perceber, através dos exemplos citados, entre muitos outros existentes, que o cinema é a grande matriz a influenciar a expressão imagética dos jogos digitais, como também o seu conteúdo narrativo. Até certo ponto, empresta aos *games* a sua sintaxe. Mas, percebe-se que empresta aquilo que tem de mais básico no uso dos elementos que funcionam, no cinema, para captar a imagem: a

268 Também em *Grid*, o uso dos recursos fílmicos é muito presente. Tão logo cada corrida acabe, há a possibilidade de se assistir um *replay* de todo o trajeto percorrido pelo interator em ângulos e planos vários, inclusive de dentro do carro.

269 “[...] unify both image and sound.” (tradução nossa)

270 “[...] synchronization of senses [...]” (tradução nossa) Sobre ideias do cineasta soviético Sergei Eisenstein.

planificação, os movimentos de câmera e a angulação em seu mais singelo uso. Fica de fora a montagem que, nos jogos, por serem interativos, é substituída por um ‘continuum’ regido pelo interator. (SETARO, 2010, p. 25) Esse fluxo é apenas quebrado, em alguns casos, pela cena cinemática, cujo próprio nome, em português, já traduz, segundo o dicionário New Oxford, um claro elemento fílmico dentro do jogo: “uma cena que desenvolve o argumento e é frequentemente mostrada no fim de um certo nível ou quando o avatar morre.”²⁷¹ Ao mesmo tempo, sua tradução na língua inglesa, *cutscenes*²⁷², também pode ser traduzido/lido como uma ‘cena que corta’, interrompe algo, no caso, pejorativamente, a interação em curso entre interator e jogo.

Os *games* apropriaram-se de uma sintaxe fílmica, do que esta linguagem, e seus elementos – “[...] os planos, os movimentos de câmera, as angulações, a montagem etc” (SETARO, 2010, p. 43) – podem realizar mas, no caso dos *games*, percebe-se que extraiu-se da linguagem fílmica o que ela tem de mais padronizado; uma linguagem que, em sua trajetória, vem sofrendo de uma falta de renovação, como explicita Setaro:

O cinema, então, tem sua linguagem consolidada por volta de meados da década prodigiosa dos 60. Isto quer dizer: nesta época, terminou a era dos ‘inventores de fórmulas’ e o que se pode verificar é que a linguagem, ‘criada’, passou a servir como um instrumento da ‘escrita’ cinematográfica, mais como um instrumento de estilo do que, propriamente, de linguagem. (2010, p. 15)

Segundo Setaro a fábula, o ‘que’ se conta, passou a ser mais importante do que o ‘como’ se conta; a narrativa.

Por narrativa se entende a maneira pela qual o realizador cinematográfico manipula os elementos da linguagem fílmica. Ou seja: o conjunto das modalidades de língua e de estilo que caracterizam o discurso cinematográfico. (2010, p. 31)

271 “*cutscenes* - (in computer games) a scene that develops the story line and is often shown on completion of a certain level, or when the player's character dies.” (tradução nossa). Verbetes pesquisado no dicionário eletrônico *New Oxford American Dictionary* que acompanha os computadores Apple Macintosh. (NEW OXFORD AMERICAN DICTIONARY, 2007)

272 “cenas de corte”. (tradução nossa)

Em síntese, um discurso que tem como especificidade o relacionamento que se dá pelo posicionamento e o movimento da câmera, seguido da montagem das cenas e sequências. A narrativa é o que ‘puxa a fábula’. (SETARO, 2010, p. 31)

O conceito de narrativa, de Setaro, envolve, ao mesmo tempo, o uso específico de uma linguagem, no caso, a linguagem do cinema, portanto, um olhar técnico conjugado ao que o autor chama de ‘relacionamento’ entre os vários elementos que compõem a linguagem, e o que Jesus de Paula Assis chama de ‘narração’: “[...] a sequência de eventos que exhibe o que acontece”. (2007, p. 39) Os dois autores percebem ‘história’ (fábula para Setaro) como “o que acontece”.

Voltando à trajetória do cinema enquanto linguagem; uma vez que o cinema havia se consolidado como tal, por volta de 1965, Setaro constata que os realizadores de cinema, a partir daquela data, passam a fazer filmes sobre algo já consolidado.

[...] O cinema entrou numa fase de citações e alusões a si próprio [...] com um olhar para o passado da linguagem [...] o cinema não mais veio a apresentar uma obra que se situasse como ruptura, uma obra, como se diz, ‘divisora de águas’. (SETARO, 2010, p. 15)

Existe, portanto, uma sintaxe do cinema, conferida a partir da câmera em sintonia com o que vem depois, ou seja, a montagem: o resultado do que foi captado pela câmera e organizado segundo o desejo do diretor. Neste sentido, além da sintaxe emprestada do cinema, já começaria a existir uma sintaxe própria dos *games*? Qual seria esta sintaxe? O que seria aquilo que confere à linguagem dos *games* uma especificidade?

Se o cinema tem uma sintaxe por conta da tecnologia depositada sobre uma câmera, o instrumento de ‘escrita’ de um filme, de sua ‘poética’ (SETARO, 2010, p. 28-29) nos jogos digitais, especificamente, sua ‘poética’ estaria reservada, como já analisamos, à criação de um *software* programado que se destina a travar um ‘diálogo’ com o interator – o jogador – aquele que institui, no ato de jogar, como consequência de interação com o ‘programa’, a sua narrativa.

É interessante observar que, tal como Setaro pontua, no cinema pode acontecer que, tanto narrativa como fábula possam se equivaler, ou seja, quando “[...] os dois planos caminham paralelamente e em perfeita harmonia” (2010, p. 28), como no caso, por exemplo, dos filmes do ‘naturalismo’ americano.

Quando aponto a presença de critérios naturalistas, refiro-me, em particular, à construção de espaço cujo esforço se dá na direção de uma reprodução fiel das aparências imediatas do mundo físico, e à interpretação dos atores que busca uma reprodução fiel do comportamento humano, através de movimentos e reações ‘naturais’. [...] o estabelecimento da ilusão de que a platéia está em contato direto com o mundo representado, sem mediações, como se todos os aparatos de linguagem utilizados constituíssem um dispositivo transparente (o discurso como natureza) (XAVIER, 2008, p. 41-42)

O naturalismo no cinema, segundo Setaro, é negativo. Faz com que as possibilidades conotativas, o campo da produção dos sentidos, da interpretação por parte do espectador, sobre um filme, que vem exatamente de uma relação de alternância de controle entre narrativa e a fábula, tenda “[...] para o grau zero e a coisa impõe uma espécie de ditadura sobre o como.” (SETARO, 2010, p. 28)

É o que se propagou como ‘linguagem’ de cinema, a partir dos anos 60²⁷³, e marca até hoje o ‘típico cinemão americano’, envolvendo uma decupagem clássica, uma cenografia ‘naturalista’ e um determinado método, igualmente ‘naturalista’, de interpretação, por parte dos atores; tudo isto sobre a escolha de histórias populares e de fácil leitura. “Tudo neste cinema caminha em direção ao controle total da realidade criada pelas imagens – tudo composto, cronometrado e previsto.” (XAVIER, 2008, p. 41)²⁷⁴

Talvez isto explique porque há, de modo geral, por parte do público, hoje, uma tendência a apenas perceber a fábula, a história de um produto fílmico. A invisibilidade técnica, proposta e afirmada por um ‘cinema fácil’ que monopoliza o mercado, destaca uma parte, apenas, do que a linguagem fílmica poderia traduzir, ou melhor, representar da realidade. E termina mesmo por projetar, hoje, por força e pressão de um mercado industrial de entretenimento, uma crise também criativa; crise que acaba por atingir frontalmente o espectador/consumidor que, por não ‘ver

273 A partir de 1970, com a falência dos grandes espetáculos fílmicos, a crise de público nas salas de cinema e, conseqüentemente, a compra dos grandes estúdios por multinacionais (*Coca-Cola*, *Mitshubishi* etc), Hollywood sai da bancarrota ao descobrir o filão dos *disaster movies* (*filmes catástrofe*; aqueles que envolvem desastres, de modo geral) e, posteriormente, com *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*, 1977) de George Lucas. Inicia-se, segundo Setaro, uma “[...] cruel infantilização temática que ora se percebe no lixo oriundo da indústria cultural hollywoodiana.” (SETARO, 2010, p. 18-19)

274 Ao contrário de André Setaro e Ismail Xavier, David Bordwell não critica diretamente o cinema clássico de Hollywood. Prefere dizer que ele é um entre várias outras possibilidades de se fazer um filme. (BORDWELL, 2001, p. 78)

resultados', passa, conseqüentemente, a desconhecer as potencialidades de uma linguagem específica.

[...] produzir no filme, como processo narrativo, um mundo e um sujeito diversos daquele que as maneiras sedimentadas de narrar reproduzem como clichês: essa é a interferência, altamente eficaz, que a arte do cinema opera na realidade, a partir de seus próprios constituintes, isto é, sem abandonar os formantes de sensações e de afetos que lhe são próprios. (LUZ, 2002, p. 114)

Ao contrário do defendido por Luz, aquele 'naturalismo' que vem remidiado para os *games* no que eles preservam de fílmico, será também discutido no capítulo 5 quanto a um questionamento sobre '*games* e qualidade'.

Neste momento, certo de que o aspecto fílmico é presente nos *games*, mas sem muitos voos sintáticos, volto a pensar na linguagem específica dos jogos digitais, com ênfase naqueles de minha pesquisa: os *FPS* e *TPS*.

Há uma espécie de marca fundamental que acompanha, até com obviedade, os jogos digitais, de modo geral, e mais precisamente, como um ponto de partida para o que virá depois marcá-los em sua narrativa: o espaço.

4.6 A NARRATIVA EXPLORATÓRIA

Todo jogo analógico e digital se desenvolve no espaço, num espaço determinado que provoca, que impõe ao jogador e ao jogador interator limites por todo o tempo de jogo.

Johan Huizinga, buscando uma síntese para os jogos, algo que lhes determinem "um caminho e um sentido próprios", acaba por determinar uma sacralização para o jogo. "Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o 'lugar sagrado' não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo." (2000, p. 12-13) O chamado "círculo mágico" traduz todos os mundos possíveis onde pode existir o jogo; "mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial." (HUIZINGA, 2000, p. 13)

Também no caso dos *games FPS* e *TPS*, o espaço, caracterizado pelo isolamento e limitação (HUIZINGA, 2000, p. 13), é determinante para que o jogo inicie e se desenvolva. Bal, em uma teorização narratológica, faz uma distinção

entre lugar e espaço: o espaço sendo assim nomeado a partir de uma percepção de um personagem, por exemplo, sobre um lugar específico. Ao mesmo tempo, segundo Nelson Brissac Peixoto, o lugar é o espaço recoberto “[...] com camadas de significação”, é “[...] delimitado e instaurado pela atividade simbolizadora do homem”. (1996, p. 287) Uma atividade que se dá pela percepção do espaço a partir de três sentidos: visão, audição e tato.

A percepção das formas, das cores e tamanhos percebidos visualmente; os sons, num nível menor para a apresentação do espaço; e o tato que, embora traga menos significado espacial, é responsável por indicar proximidade tamanha que leve a uma sensação de claustrofobia, por exemplo, além de indicar o material, a substância dos objetos. O olfato contribui apenas para a caracterização do espaço e o paladar/gosto é irrelevante, segundo Bal. Os três sentidos que, de fato, proporcionam a percepção espacial – visão, audição e tato – vão causar dois tipos de relações entre personagens e espaço. Segundo Bal, transformam o espaço em uma “estrutura”²⁷⁵ segura ou insegura para o personagem. (1999, p. 134)

No caso dos jogos que pesquiso, o espaço é central. Ele é, como já apontei anteriormente, o que influencia a fábula e a fábula fica subordinada à sua apresentação. Poderia assim, segundo Bal, chamar os *games FPS* e *TPS*, de modo geral, de “estórias viajáveis”²⁷⁶, ou seja, que eles são sinteticamente uma viagem impetrada por um avatar, comandado pelo interator, “de um espaço negativo para um positivo”, como diz Bal, ou ainda que o movimento no espaço torna-se quase o próprio objetivo do jogo, pois sem o movimento do interator/avatar pelo espaço do jogo não há jogo, não há fábula nem narrativa. (BAL, 1996, p. 137)

Um movimento que se dá, para Umberto Eco, narrativamente falando, como no espaço de um bosque. “[...] Um bosque é um jardim de caminhos que se bifurcam. Mesmo quando não existem num bosque trilhas bem definidas, todos podem traçar sua própria trilha [...] Num texto narrativo o leitor é obrigado a optar o tempo todo.” (ECO, 1994, p. 12) Nos jogos digitais interagir é optar, portanto, a

275 “frame” (tradução nossa) Estrutura em um sentido mais literário. Como algo constituído de uma natureza própria.

276 “travel stories” (tradução nossa) Em jogos como *Myst*, talvez esta denominação, como outra já colocada anteriormente, a *FPJ*, sejam mais condizentes com a proposta do jogo, mas, de todo modo, mesmo nos jogos em que o confronto com outros *NPCs* é constante, e inevitável, a estética do espaço é um atrativo à parte para o desenvolvimento da história e a imersão do interator na trama. E sempre existem momentos para que o interator pode ‘circular’ pelo espaço. Como exemplos, *Bioshock*, *Assassin’s Creed* e *Half Life*, entre outros, além dos *MODS*, aqueles jogos que sofrem transformação por via de editores de cenários disponíveis ao público.

possibilidade de interagir e optar do interator/leitor pode conduzir para os chamados “espaços de certeza”, ou seja, os pontos explícitos do texto, de “ancoragem da leitura”. Da mesma maneira, “os ‘espaços de incerteza’ remetem para todas as passagens obscuras ou ambíguas cujo deciframento solicita a participação do leitor.” (JOUVE, 2002, p. 66)

Entre tantas possibilidades que posso trazer, simbolicamente, do espaço das narrativas (Bal), bem como de sua recepção (Eco e Jouve), para o espaço onde os jogos acontecem, penso que sempre há determinados níveis de interatividade que possibilitam ao interator optar e movimentar-se. Marie-Laure Ryan define quatro tipos de interatividade nos *games*. Dois tipos se enquadram aos jogos que analiso em minha pesquisa: a “interatividade exploratória interna” e a “interatividade ontológica interna.”²⁷⁷

A primeira delas diz respeito àqueles jogos em que o interator é transportado para “[...] um corpo virtual dentro de um mundo virtual [...] mas o papel do usuário é limitado por ações que não tem influência sobre a evolução do mundo virtual nem sobre o destino pessoal do avatar” (2006, p. 111-112)²⁷⁸

Ryan exemplifica com uma possível viagem de Alice, personagem de Lewis Carroll, pelo País das Maravilhas, que se detivesse apenas em saber o que acontece naquele lugar como uma espectadora. Mas isso não acontece, nem no romance de 1865 nem no *game* homônimo *American McGee's Alice* (ROGUE ENTERTAINMENT, 2000) nem na versão de Tim Burton, para o cinema (2010), em que a heroína volta adolescente, e arrisca sua vida e a segurança do mundo com

277 “internal-exploratory interactivity” e “internal-ontological interactivity” (tradução nossa) Além desses dois tipos de interatividade, Ryan também cita a “interatividade exploratória externa” (external-exploratory interactivity – tradução nossa), que consiste na livre interação com os chamados hipertextos, por meio de rotas através de espaços textuais. (2006, p. 108). Ryan também cita a “interatividade ontológica externa” (external ontological interactivity – tradução nossa), que consiste naquela interatividade entre o interator, no papel de um ‘deus’ (*god* – tradução nossa), e um mundo virtual. Neste caso, ele comanda os habitantes deste mundo, através de uma perspectiva panorâmica, como se vista do ‘céu’, mas não se identifica com o mundo virtual, não é parte dele objetivamente. Mas, apesar deste distanciamento, suas ações vão afetar a evolução global daquele mundo. (2006, p. 113-114) Como exemplos, os simuladores de vida, do tipo de *The Sims* (MAXIS, 2000), além dos chamados simuladores históricos como *Civilizations* (MICROPROSE, 1991) *Age of Empires* (ENSEMBLE, 1997), entre outros, além do simulador de comunidade ficcional *Black and White* (LIONHEAD, 2001), entre outros.

278 “[...] a virtual body inside a virtual world [...] but the role of the user is limited to actions that have no bearing on the evolution of the virtual world, nor on the personal destiny of the avatar.” (tradução nossa)

que interage. Por causa disso, Ryan entende que a “[...] interatividade exploratória interna é a menos comum, pelo menos em sua forma pura, porque ela impõe severas restrições à ‘agência’ do interator.”²⁷⁹ (2006, p. 112)

Como exemplo para este tipo de interatividade, destaco os *MODs* (de modificação, *modification* em inglês). Além das transformações empreendidas durante o jogo (o ato de transformá-lo perfaz o próprio jogo), os desenvolvedores de alguns tipos de jogos (acontece comumente com os *FPS* e *TPS*) costumam disponibilizar gratuitamente para os interatores, na mesma mídia (*CD/DVD*) do jogo, ou posteriormente ao seu lançamento, no site oficial do jogo, os chamados ‘editores’. Estes editores permitem que os próprios desenvolvedores oficiais e um interator interessado possa criar os *MODs* sobre a *engine*²⁸⁰ do mesmo jogo. Estas modificações podem se dar sob a forma de *maps* (mapas – novos cenários do jogo), armamentos e personagens.²⁸¹

Muitos *MODs* são desenvolvidos apenas para que o interator possa explorar os novos cenários, incansavelmente, sem necessariamente encontrar com quem confrontar-se pelo caminho.²⁸²

Ryan também destaca, neste tipo de interatividade, as chamadas ‘narrativas embutidas’²⁸³, um conceito defendido por Henry Jenkins (2004, p. 126-127) aquelas que já trazem em si toda uma história, mas que surge, sim, na possibilidade de sua revelação. Este exemplo dado por Ryan me parece limitado, se orientado apenas para este tipo de interatividade, uma vez que toda narrativa digital, especificamente nos *games FPS*, *FPJ* e *TPS* pode ser considerada ‘embutida’, pois sempre depende do interator para ser revelada, e no momento da ação. Também vamos encontrar, como estratégia da própria linguagem literária algo similar: é aquela tese defendida por Ricardo Piglia de que “um conto sempre conta duas histórias”, isto é, uma visível

279 “internal-exploratory is the least common, at least in a pure form, because it imposes severe restrictions on the agency of the interactor.” (tradução nossa)

280 Expressão do inglês que significa “motor”, mais usada, nesse caso específico, com o sentido de “mecanismo”.

281 Além dos *MODs* há toda uma legião de produtos disponibilizados pelos desenvolvedores, oficiais ou não, para o público: *screenshots* (*stills*/imagens dos jogos), *wallpapers* (papéis de parede para “decorar” a tela do computador) *screensavers* (“salvadores” de tela de computador, isto é, para manter o monitor em funcionamento, evitando problemas de “congelamento” de imagens), *skins* (“pele”, normalmente para Windows Media Player) e *concept art* (esboços que antecedem o produto final, geralmente usados em *story boards* para filmes, *lay outs* de automóveis e *videogames*).

282 Como exemplo, aqueles desenvolvidos para *Counter Strike*, uma variação do jogo *Half Life* (CSTRIKE PLANET).

283 “embedded narratives”. (tradução nossa)

e uma secreta. Esta última é “[...] a chave das forma do conto e de suas variantes.” (2004, p. 90-91). Mal comparando, assim como nos *games* citados, na medida em que o interator/avatar age, uma narrativa já existente, embutida, vai sendo desvelada, na leitura do livro, da esquerda para a direita, o leitor vai acompanhando uma construção que ‘joga’ com sua percepção e expectativas. Apesar de sua passividade, em relação ao que ‘vem’ da história, há um embate interno, até mesmo um ‘confronto interativo’ de ideias, de possibilidades, dentro do leitor, o que vai se dissipando na medida em que a história ‘se resolve’.

Já a ‘interatividade ontológica interna’, segundo Ryan, é aquela em que o interator manipula um avatar cujas ações refletem-se imediatamente sobre o mundo virtual onde ele se movimenta e interage com os *NPCs*, além de atingí-lo também.

Ryan dá como exemplo o *Holodeck*, de *Jornada nas Estrelas (Star Trek)*, a máquina que serve como ‘mote’ para o livro *Hamlet no Holodeck* (1997), de Janet Murray. Segundo Ryan, nesta “caverna de realidade virtual”, em tempo real, “[...] um computador roda uma simulação tridimensional de um mundo ficcional e o interator torna-se, num faz de conta, um personagem de um mundo digital.”²⁸⁴ (RYAN, 2001a, p. 4) **(ver anexo)**

No momento em que as tecnologias de inteligência artificial e realidade virtual ainda respondem com “projetos baseados em telas que usam o teclado mais do que o corpo como interface”²⁸⁵, Ryan destaca o jogo experimental *Façade*²⁸⁶ (2005) como aquele mais próximo da ainda utópica “máquina de fantasia universal”²⁸⁷ (MURRAY, 1997, p. 15) que é o *Holodeck*.

Desenvolvido, durante cinco anos, por Michael Mateas, um pesquisador da Universidade da Geórgia, e um desenvolvedor de jogos, Andrew Stern, *Façade* é considerado por seus criadores um “drama interativo em um ato”.²⁸⁸

284 “[...] a computer runs a three-dimensional simulation of a fictional world, and the interator becomes in make-believe a character in a digital world.” (tradução nossa)

285 Depois do lançamento do Wii, em 2006, com uma interface que o interator segura nas mãos e cujo movimento reflete-se na tela, a Microsoft dá um passo à frente e lança o *Kinect*, em novembro de 2010, chamando-o de “full body game” (jogo do corpo todo – tradução nossa). Um dispositivo que junto à um monitor, de frente para o interator, capta seus movimentos e o reproduz digitalmente, na tela, sem a presença de nenhum acessório de comando em suas mãos. (XBOX)

O lançamento do produto estimulou a indústria pornográfica de *softwares* a lançar novos produtos. (THRXXX). **(ver anexo)**

286 “Fachada”. (tradução nossa)

287 “universal fantasy machine”. (tradução nossa)

288 “a one-act interactive drama”. (tradução nossa). Em *Façade*, o interator tem dois objetivos a sua escolha: tentar salvar o casamento de um casal amigo ou destruí-lo de vez.

A história é simples. O interator (usando seu próprio nome ou outro de sua escolha, entre várias opções, no menu inicial) é convidado para jantar na casa de dois velhos amigos, Trip e Grace. Ao chegar lá, já na porta de entrada constata, pelo diálogo que escuta de dentro do apartamento, a crise em que o casal vive.

O jogo, em primeira pessoa, tem duração média de até 15 minutos.

A interação se faz através de diálogos escritos pelo interator, em inglês, (usando o teclado) que são respondidos pelo casal (voz e opção por legenda).

O interator pode se movimentar pelo espaço da sala e cozinha, através das setas de direção do teclado. Com o mouse o interator pode bater na porta, abraçar, confortar ou beijar o casal e, ainda, pegar objetos.

Façade poderia ser nomeado de um *non-game*, isto é, aquele tipo de jogo que não têm regras nem objetivos específicos explícitos, pois cabe ao interator decidir o que fazer, imaginar metas, no sentido de contornar ou não as situações que aparecerem.

Uma das diferenças fundamentais em relação a outros jogos atuais, é que *Façade* se constrói sobre a linguagem escrita e verbal, ao contrário da maioria dos jogos que se orientam em torno da ação física e da imagem. (ADAMS, 2005) Assim, *Façade* retoma, pela escrita, os primeiros contatos que os usuários tinham com os computadores quando eles surgiram, com a vantagem de que, agora, há um sistema inteligente que busca significados no que o interator emite e, como resultado da recepção da mensagem esse sistema propõe uma continuidade na coerência e na lógica.

Para que isso aconteça, *Façade* conta com uma gerência dramática (*drama manager*). Ela monitora e atualiza continuamente a simulação frente aos comportamentos, diálogos e discursos empreendidos pelos dois personagens, Trip e Grace, incluindo significados para as interferências do interator.

Essa atualização é organizada sob a forma de *storybeats* (par de ação/reação entre personagens²⁸⁹) (MATEAS, 2000, p. 9), que podem ser comparados às várias fases de um jogo eletrônico tradicional. A diferença é que por sugerirem situações dramáticas mais rápidas, esses *beats* são menores, e por serem menores sofrem a interferência do interator de maneira mais “natural”, digamos assim. Isso tudo

289 Menor unidade da ação dramática que move a história adiante. (MCKEE apud MATEAS, 2001, p. 6)

organizado sem sofrer interrupções como as fases e, com isso, sem quebrar as noções de tempo e de espaço, acaba provocando um maior poder imersivo ao jogo. (MATEAS, 2003, p. 6)

São 20 000 (vinte mil) possibilidades dialógicas que incluem variados assuntos: trabalho, amigos, pais, crianças, dinheiro, amor, sexo etc, numa linguagem interpessoal que usa de maneira bem interessante os hiatos (*gaps*) entre as falas, como recurso narrativo; evita a repetição de padrões frasais, coisa tão comum em outros jogos, e projeta emoções através das palavras, expressões faciais e corpóreas. (ADAMS, 2005)

Finalmente, *Façade*, de alguma maneira, procura equacionar uma questão presente nos *game studies*, nas discussões entre narratologistas e ludologistas: como conciliar agência²⁹⁰ com narrativa. (AARSETH, 1997; 2004)

Na intenção de fugir da ausência de agência, tal como se percebe em jogos que usualmente se perdem em mortes ou *puzzles* (quebra-cabeças) sucessivos, intermináveis e sem sentido para o contexto geral do que se pretende narrar, *Façade* vem com a proposta de um *social game* (jogo social). Um jogo que se traduz num embate entre partes, mas num embate dialógico a partir de assuntos que dizem respeito a um todo social, configurando assim transformação, em tempo real, sobre um microcosmo específico, portanto, em sintonia com o que Ryan caracteriza na chamada “interatividade ontológica interna”. Esse confronto entre pontos de vista diferentes ou até mesmo uma complementaridade ocasional de opiniões (como em *Façade* onde são três os personagens) gera sequência na história, ou seja, amarra um todo narrativo.

Entre os jogos comerciais resgato *Portal* (VALVE, 2007), já analisado anteriormente, e que para mim, representa, a partir da teorização de Ryan sobre interatividade e espaço²⁹¹, talvez o jogo digital que trabalhe com mais foco, até hoje, a relação de exploração, por parte do interator, sobre os espaços de mundos virtuais. A começar da proposta do *game* que envolve um avatar feminino que não luta contra nenhum antagonista, portanto com tempo disponível para contemplar, mas promove no interator um duelo constante com seu raciocínio na única tarefa de

290 Agência é a percepção que o interator tem de que suas ações no ambiente virtual provocaram transformações, ou seja a ação do interator age sobre aquele universo, sob um equilíbrio de intenções e opções. (MATEAS, 2005, p. 3)

291 Por isto a destaque neste momento e não no capítulo 3, também dedicado à interatividade.

resolver quebra-cabeças (*puzzles*) intrincados, definidos a partir de uma física muito própria e concebida para o *game*²⁹². O que pode se resumir no exercício de mobilidade (e raciocínio do interator) que o avatar tem ao usar portais que servem de passagens para portais que vão acessar outros espaços. Soma-se a isto a programação visual do jogo, nada óbvia, e muito inteligente, que também demanda do interator um esforço de compreensão para usar a estrutura e os equipamentos disponíveis em cada fase, que lhe garantam prosseguir para a fase seguinte.

Os dois exemplos citados e analisados, *Façade* e *Portal*, indicam que a interatividade ontológica interna “[...] é representada pelos jogos de computador que projetam o jogador como um personagem individualizado que deve realizar missões em um mundo cheio de perigo”²⁹³ (RYAN, 2006, p. 117), isto é, jogos *FPS* e *TPS*,²⁹⁴ o que incluem as séries *Half Life* ou *Bioshock*, entre outros que vou citando.

Ryan volta à uma breve polêmica, que também vamos discutindo por toda a pesquisa, sobre a narratividade destes jogos, e questiona porque os desenvolvedores, mesmo com os objetivos básicos sendo atingidos – mover-se através do mundo virtual e atirar – ainda investem na criação de uma interface narrativa. Segundo a autora, a interface usada e as propriedades do próprio meio, do *hardware*/computador refletem-se sobre a narratividade: “[...] os movimentos de um cursor em uma tela imitam viajar, e clicar o mouse ou apertar o botão de um *joystick* imitam o puxar de um gatilho.”²⁹⁵ (RYAN, 2006, p. 119)

Apesar de separar com êxito alguns gêneros de jogos em suas teorias acerca da interatividade e a exploração dos espaços, Ryan também percebe que o conceito não é preciso, isto é, existem casos híbridos em que determinado jogo tem características de mais de um dos quatro tipos de interatividade. (2006, p. 120-122) É o que acontece entre os dois tipos de interatividade que analiso. Jogos, por exemplo, como *Myst*, *Half Life*, *Bioshock* e *Condemned 2 Bloodshot* (MONOLITH PRODUCTIONS, 2008), entre muitos outros, incluem o embate com inimigos, o que sempre vão significar transformações operadas no mundo virtual e no avatar, como

292 Algo similar acontece em *Prey* (HUMAN HEAD STUDIOS, 2006).

293 “[...] is represented by computer games that project the player as an individuated character who must accomplish missions in a world full of danger.” (tradução nossa)

294 Embora os *TPS* pareçam focalizar narrativas que destacam a performance física, como *Uru* (CYAN WORLDS, 2003) ou *Prince of Persia/Príncipe da Pérsia* (destaque para *The Sands of Time* – UBISOFT MONTREAL, 2003).

295 “[...] the movements of a cursor on a screen imitate travel, and clicking a mouse or pushing a button on a joystick imitates the pulling of a trigger.” (tradução nossa)

cabe, segundo Ryan, na interatividade ontológica interna; ao mesmo tempo, os jogos citados e outros, *FPS* ou *TPS* (ênfase para os *TPJ*), também têm seus momentos, em maior ou menor grau, para a simples exploração do espaço pelo interator. Isto porque há um tempo bem equacionado entre vários possíveis momentos. Ryan acaba destacando, incoerentemente, este hibridismo na própria interatividade ontológica interna que, segundo ela combina os tipos de temporalidade da interatividade exploratória interna e da interatividade ontológica externa, isto é, respectivamente, “[...] um tempo relaxado quando o usuário está explorando o espaço, um tempo suspenso para ações que requeiram uma seleção de um menu.”²⁹⁶ (RYAN, 2006, p. 119) E ainda a marca da interatividade ontológica interna: a luta entre o interator e os inimigos em tempo real. Soma-se a essa temporalidade específica, uma outra ambígua. Ao mesmo tempo que aceleram a narrativa do mundo virtual para a frente, as *cutscenes* paralisam o tempo de ação do interator pois, durante sua apresentação, ele para de interagir com o jogo. (RYAN, 2006, p. 119)

Os *games*, o cinema, a dança e o teatro são considerados artes temporais e, ao mesmo tempo, espaciais. Eles agregam elementos como sons, palavras, imagens, que se sucedem, fazendo da obra algo que se “realiza à medida que transcorre”; desenvolvem-se por uma linha de tempo, como também aparecem pelo conjunto de formas, cores, volumes que se apresentam simultaneamente. “A obra se mostra na sua totalidade, ocupando um espaço delimitado.” (SANTOS; OLIVEIRA, 2001, p. 47)

Mas, segundo Dovey e Kennedy (2006, p. 93-94), há uma ênfase sobre o uso do espaço, mais do que o tempo, nos estudos das novas mídias. Por esse viés, destaco entre os jogos digitais *FPS* e *TPS*, por exemplo, a série *Grand Theft Auto* (ROCKSTAR, 1997) ou os simuladores de corridas *Need for Speed*, *Burnout Paradise* e *Fuel* (ASOBO STUDIO, 2009) com cenários cada vez maiores a cada edição, sinônimos sempre de ‘progressos’ no jogo (desbloqueios de carros e acessórios) através de conquistas espaciais; ou mesmo *Half Life*, que em sua versão *Half Life 2: Episode 2* (VALVE, 2007) tem seu confronto final acontecendo em uma grande floresta, o que torna os embates, em tempo real, mais difíceis, por

296 “[...] leisurely time when the user is exploring the world, suspended time for actions that require a selection from a menu.” (tradução nossa)

causa das distâncias que o interator tem que vencer para acessar, como exemplo, um único armamento em lugares estratégicos, o que o fará vencer seus inimigos de forma certa. **(ver anexo)**

Se nos *games* o espaço acaba sendo fundamental, o mote propício a uma pretensa narratividade, a possível convergência contemporânea entre mídias devolve à sempre inspiração fílmica também este legado. Em *Avatar*, filme de James Cameron, de 2009, além da tecnologia de captação e produção de imagens e projeção 3D, que certamente aumenta o poder de imersão na obra pelo público, a narratividade privilegiou a exposição dos personagens na descoberta do espaço do filme, a exuberante Pandora com suas florestas e fauna.²⁹⁷ **(ver anexo)**

Talvez a melhor forma de assistir a *Avatar* seja ignorar completamente a história e mergulhar no oceano de sensações tecnicamente engendradas [...] Desse modo, *Avatar* retornaria a uma dimensão originária da experiência cinematográfica. O espectador não é convocado a interpretar a obra (a narrativa é tão linear e esquemática que se torna absolutamente invisível), mas sim a maravilhar-se com ela. Seu prazer é o do espanto com a magia do cinema; sua satisfação está no gozo de sensações, não só visuais, mas também corporais. (FELINTO; BENTES, 2010, p. 39-40)

No meio fílmico, tal como ele se apresenta hoje, a imagem propicia um êxtase menos passivo, mais imersivo, o que é causado pela hiperdefinição das imagens²⁹⁸, e captadas em ângulações e planos que só a tecnologia digitalizada pode proporcionar, além de uma tecnologia de distribuição sonora que otimiza a recepção do ouvinte. Já nos *games*, em que a interatividade é o centro, Atkins e Krzywinska destacam, entre os jogos *FPS*, que o interator é aquele que além de se relacionar, a todo instante, com a morte de seu avatar, o que Murray revela ser “a recusa da conclusão”²⁹⁹, ou ainda, um sinal de imaturidade dos *games* ao negar a tragédia (MURRAY, 1997, p. 175), também

297 É interessante perceber que a tecnologia 3D influencia a narratividade. As imagens que aparecem na tela ou, minimamente, uma simples legenda do filme 3D ganha destaque em determinada posição para que o efeito da terceira dimensão seja realçado aos olhos/óculos do espectador. Atualmente, percebe-se uma maior parcimônia no uso do efeito que, no passado, parecia existir unicamente para surpreender o espectador, chegando a assustá-lo. Com o advento das tecnologias digitais para a concepção das imagens, o 3D encontra sua ‘funcionalidade’. Como exemplo, em *Avatar*, há o destaque que o 3D em relação às imensas paisagens vistas do céu.

298 Destaque para o quinquagésimo filme animado de Walt Disney, *Enrolados (Tangled)*, 2010, cuja definição de imagens e técnica fílmica, mesmo na cópia normal (sem ser 3D), é um convite intenso à imersão do espectador. (ENROLADOS) **(ver anexo)**

299 “the refusal of closure”. (tradução nossa)

[...] navega não apenas por uma complexa arquitetura espacial de espaços arruinados, mas por uma complexa relação entre vida e morte e um passado, presente e futuro de corpos arruinados enquanto ele ou ela se movem intermitentemente pelo espaço do jogo.³⁰⁰ (ATKINS; KRZYWINSKA, 2007, p. 239)

Se o movimento é o principal, entre os jogos digitais, em detrimento de uma história em curso que provoca o interator; por outro lado, segundo Ryan, este mesmo interator vai, de modo geral, referir-se ao jogo sob a forma de uma história. (2006, p. 113)

Henry Jenkins, de certa maneira, busca explicar o porquê do sucesso dos jogos digitais, que apresentam este *mix* de confronto entre o ‘bem’ e o ‘mal’ em um espaço que, como conceito, é inspirado, simbolicamente, nos espaços sagrados e profanos da cosmologia religiosa. (RYAN, 2004, p. 120)

Para Jenkins há uma outra mitologia em jogo. Ela diz repeito aos gêneros e sua formação desde a infância até a vida adulta. Neste sentido, o autor defende a ideia de que os jogos digitais substituem, em igual intensidade, a exploração desempenhada pelos meninos ao ar livre. Fazendo comparações entre sua própria infância, assim como dos meninos dos séculos XIX e XX, Jenkins acredita que todos alcançam uma “completa liberdade de movimento.”³⁰¹ (2006a, p. 233)

A partir de estudos de outros autores, Jenkins aponta que os meninos têm uma vocação que é estimulada pela própria criação, não só pela gama de brinquedos que lhes são ofertados, e que convidam à uma experimentação externa, mas a uma educação que também os estimula à exploração dos espaços, seja na busca de rios, montanhas, casas nas árvores etc. Enquanto isso, as meninas são educadas para se dedicarem ao espaço doméstico.

Ao analisar a própria evolução dos livros infantis, Jenkins avalia que, a princípio surge uma literatura voltada para o público feminino, ou seja, ler era ‘coisa de mulher’ (2006a, p. 345). A partir da metade do século XIX surge uma literatura para meninos, o que sugere o início de um confinamento, neste aspecto, já no século XX e XXI, “os video games não fizeram os espaços de brincar ao ar livre

300 “navigates not only a complex spatial architecture of ruined spaces, but a complex relationship between life and death and a past, present and future of ruined bodies as he or she moves intermittently through game space.” (tradução nossa)

301 “complete freedom of movement”. (tradução nossa)

desaparecerem, ou melhor, eles oferecem às crianças uma opção para responder ao confinamento doméstico.”³⁰² (JENKINS, 2006a, p. 334)

Diferentemente da TV que induz a um usuário espectador e não participativo, os jogos digitais entram como espécies mais convincentes de substitutos da vida ao ar livre, embora com limitações que, segundo Jenkins, residem no que eles proporcionam enquanto formas préestruturadas de interatividade, o que sugere que os jogos digitais estão mais próximos dos *playgrounds* e parques do que dos espaços selvagens.

Mas, ainda assim, mesmo limitados à uma programação, os jogos digitais, nas estruturas de seus níveis e mundos virtuais assimilaram, segundo Jenkins, as convenções daquelas histórias que, no século XIX, surgiram para os meninos.

A ‘ilha da aventura’ é o espaço arquetípico de ambos os livros e jogos dos meninos – um mundo isolado, distante e deslocado do espaço doméstico ou da supervisão do adulto, um espaço selvagem para pessoas que se recusam a sucumbir frente às pressões do progresso civilizatório, uma ‘terra do nunca’ onde você busca a sua fortuna. A ‘ilha da aventura’, em síntese, é um mundo que incorpora completamente a ‘cultura dos meninos’ e seu *ethos*.³⁰³ (2006a, p. 347)

Esse *ethos*, segundo Jenkins deveria ser transformado, no sentido de proporcionar mais equilíbrio entre os gêneros na sua relação com o mundo. Que as meninas, acostumadas a mundos interiores de sentimentos e medos, possam libertar sua imaginação e movimentos por espaços reais. E, por outro lado, que os meninos, em seu desenvolvimento psicológico e emocional, não se movam apenas orientados pela precisão de metas, utilitarismo e tramas violentas, tais como os jogos, hoje, apresentam-se na maioria de suas histórias; o que acaba mesmo, por limitações culturais, atraindo o gênero masculino. (JENKINS, 2006a, p. 357)

302 “video games did not make backyard play spaces disappear; rather, they offer children some way to respond to domestic confinement.” (tradução nossa)

303 “The ‘adventure island’ is the archetypal space of both the boys books and the boys games – an isolated world far removed from domestic space or adult supervision, an unmated world for people who refuse to bow before the pressures of the civilizing process, a never-never-land where you seek your fortune. The ‘adventure island’, in short, is a world that fully embodies the ‘boy culture’ and its ethos.” (tradução nossa)

4.6.1 A nova cognição

Os jogos digitais, dos tipos que vou pesquisando, tendem a caracterizar-se como híbridos, segundo as teorias de Ryan que relacionam interatividade e exploração do espaço do jogo, isto é, em muitos *FPS* e *TPS* tanto o interator tem o tempo necessário, ralentado mesmo, para explorar o espaço em questão, quanto vivencia, em tempo real, os confrontos que deve vencer para prosseguir no jogo e que podem lhe causar impactos. Também, por suas características exploratórias em espaços cada vez maiores, os jogos digitais aproximam-se, segundo Jenkins, da atividade de descobrir o mundo que as crianças, principalmente os meninos, realizam na infância.

Mas o que poderia ser mais um substitutivo da vida, além da televisão apassivadora, face ao confinamento cada vez mais presente hoje nos padrões educativos, acaba, por outro lado, instituindo, segundo Lucia Santaella, um novo padrão de cognição, de entendimento, captação, relação com o conhecimento do mundo e, principalmente, percepção, recepção entre tantas áreas do saber.

A partir de um ensaio, inicialmente disponibilizado na Internet, e que veio depois a ser ampliado para alcançar a forma de um livro, Lucia Santaella (1998; 2004) descortina, de maneira muito interessante, e mesmo inusitada, questões ligadas à leitura. Ao invés de discorrer sobre as maneiras de ler, o que comumente se apresenta, frente ao panorama cada vez mais amplo, entre tantas mídias possíveis, a autora discorre sobre três tipos de leitores em um interessante diálogo com seus contextos históricos.

Assim, de um leitor contemplativo, meditativo, da Renascença; leitor de coisas palpáveis, ao alcance de suas mãos, como os quadros, as esculturas, as partituras de uma peça musical, passando pelo leitor movente, fragmentado, disperso pelos tantos estímulos que a cidade moderna proporciona, chega-se ao leitor virtual, imersivo, o internauta que trafega na Internet usando para isto, como meio possível, o computador.

Percebe-se que da análise dos três tipos de leitores que surgem e se sucedem num período em torno de 500 anos, há que se destacar um tema central: a velocidade. A velocidade dos acontecimentos e das invenções, no “século [XX] da motorização” (CALVINO, 1990b); uma velocidade que conferiu até mesmo menos

tempo entre o aparecimento de um leitor e de outro, o que gera mais e mais sensação na percepção da velocidade histórica. Além da velocidade, Santaella destaca que a expressão 'leitura' abre-se, além do código escrito, como instrumento amplo usado para 'ler' tantas possíveis linguagens, e que também o objeto a ser lido acaba por promover diferentes leitores. "Ler livros configura um tipo de leitor bastante diferente daquele que lê linguagens híbridas, tecidas no pacto entre imagens e textos." (2004, p. 174)

A vida contemporânea, plena então de inúmeros "estímulos semióticos", acaba por conotar, quer o leitor queira ou não, uma quantidade tal de informações que chegam a ele, o que resultará sempre, inevitavelmente, a se pensar em velocidade: velocidade de captação da informação, economia de tempo na sua produção e, finalmente, mais tempo hábil necessário, por parte do leitor, para atender a sua recepção. Soma-se a isso, como a autora coloca, resultado de uma isomorfia que vem há tempos (SANTAELLA, 2004, p. 30), o meio informático, adequado à 'veloz contemporaneidade' por sua própria e receptiva estrutura: "[...] a arquitetura fluida, leve e volátil do ciberespaço que suporta sua linguagem hipermidiática, é a arquitetura hipertextual." (SANTAELLA, 2004, p. 175)

Uma nova narratividade surge através dos jogos digitais. E o espaço é mesmo a tônica. Mesmo quando se volta para analisar a relação que o leitor impetra com o hipertexto, no meio virtual, Santaella faz uso de expressões, ou melhor, só assim consegue traduzir a ideia de 'trânsito entre textos', ao usar termos que fazem referência ao movimento, ao tempo e ao espaço.

A leitura orientada hipermidiaticamente é uma atividade **nômade** de **perambulação de um lado para o outro**, juntando fragmentos que vão se unindo mediante uma lógica associativa e de **mapas** cognitivos personalizados e intransferíveis. É, pois, uma leitura **topográfica** que se torna literalmente escritura, pois, na hipermídia, a leitura é tudo e a mensagem só vai se escrevendo na medida em que os nexos são acionados pelo leitor-produtor. As vicissitudes e mesmo dificuldades para se orientar no interior desse **mapa** semiótico rizomático – sem periferia nem centro e potencialmente infinito, feito de interligações pluridimensionais – assemelha-se a ler um **mapa** em que o leitor desconhece a **localização** que ele próprio ocupa nesse **mapa**. (2004, p. 175) (grifo nosso)

Portanto, a descrição que a autora faz dos trajetos que o leitor imersivo realiza para interagir com o texto pode ser transposta, com pouquíssimas reservas,

para a trajetória exploratória realizada pelo interator ao comandar um avatar num jogo digital *FPS* ou *TPS*.

Não é a toa que Ryan determina em seus conceitos de interatividade uma específica para os hipertextos: a interatividade externa exploratória³⁰⁴ mas, que no caso dos jogos *FPS* e *TPS*, vai aparecer como uma forma híbrida entre outras duas interatividades propostas por Ryan, e já analisadas por mim. Aquela em que o interator/avatar explora o espaço do jogo e, ao mesmo tempo, no confronto com antagonistas gera impactos, não só sobre o avatar, como sobre o próprio ambiente de interação do jogo.

Santaella destaca que “a grande marca identificatória do leitor imersivo, está, sem dúvida, na interatividade” seguida de um tipo de leitura que provoca “transformações sensoriais, perceptivas e cognitivas”, pois “no ciberespaço a informação transita à velocidade da luz”. (SANTAELLA, 2004, p. 181) Esta velocidade vai influenciar, logicamente, a própria maneira como o usuário acessa o computador, como ele ‘navega’ pelo uso das várias interfaces. (SANTAELLA, 2004, p. 181-182)

Segundo a autora, ao contrário do ‘leitor da Renascença’, que “não é acossado pelas urgências do tempo” (SANTAELLA, 2004, p. 24), não há mais tempo, na contemporaneidade, para a contemplação. Para este leitor imersivo, não mais fragmentado, como o leitor movente, mas sim implodido,

Não há mais lapsos entre a observação e a movimentação [...] o automatismo cerebral é substituído pela mente distribuída, capaz de realizar simultaneamente um grande número de operações. Observar, absorver, entender, reconhecer, buscar, escolher, elaborar e agir ocorrem em simultaneidade. (SANTAELLA, 2004, p. 182)

Sobre as ideias de Hayles, Santaella propõe que esse novo diálogo que se inaugura entre circuitos cibernéticos e mentais acaba por influenciar a arrumação das redes neuronais do internauta. O infonauta agora “lê, escuta e olha ao mesmo tempo” e desempenha estas funções, que agora se imbricam, de uma nova maneira,

[...] saltando de um ponto a outro da informação, formando combinatórias instáveis e fugazes. [...] tendo se transformado um elemento constitutivo de um ambiente cujas coordenadas infinitas só se limitam pela interface que ele atualiza no ato da navegação.” (2004, p. 182)

304 “external-exploratory interactivity” (tradução nossa)

Todo o empenho do infonauta em sua relação com a hipertextualidade do ciberespaço está próximo, imagetivamente, com a busca do interator/avatar por pistas no espaço do jogo digital. O típico cenário destruído de muitos jogos, a desordem de inúmeros objetos abandonados e espalhados aproximam-se em significado das formas de criação em *CD-Rom* e da literatura na Internet que buscam “[...] propositalmente criar a desorientação. Uma desorientação provocativa para que o leitor não perca de vista sua posição de explorador, cúmplice e co-criador.” (SANTAELLA, 2004, p. 180)

Santaella vai, desta maneira, registrar o “perfil ideal trifásico” do leitor imersivo em seu estilo de navegação: o internauro errante, aquele que navega por instinto; o internauta detetive, o que usa a lógica do provável e, finalmente, o internauta previdente, aquele que usa a lógica da previsibilidade. De todo modo, o leitor imersivo, por historicidade, tem uma sensibilidade perceptiva que “[...] veio sendo gradativamente preparada pelo leitor dos fragmentos de imagens, sons, textos, setas, cores e luzes, no burburinho da vida urbana” (SANTAELLA, 2004, p. 181), isto é, um legado herdado pelo leitor movente.

Então, dos três níveis de leitura propostos por Santaella, agora transpostos para o conhecimento do espaço, ambiente do jogo digital ousa-se, inicialmente, descobrir o desconhecido para prosseguir; depois, cuidadosamente, prosseguir motivado pela capacidade mais ou menos desenvolvida de ler o espaço e, finalmente, prosseguir afirmando-se pela experiência de já conhecer o espaço do jogo.

Os jogos digitais, portanto, ao privilegiarem o espaço em sua narratividade, materializam uma nova forma cognitiva de ‘ler o mundo’. Logicamente que a velocidade a que o internauta está submetido é bem diferente daquela vivenciada pelo interator, especificamente em interação com um jogo digital do tipo híbrido, isto é, entre as duas possibilidades que Ryan aponta e que já analisei anteriormente.

Nos jogos digitais que venho pesquisando, como já disse, o interator tem certo domínio sobre tempos diversos, o que significa, de certa forma, a opção de demorar-se na exploração do espaço ou seguir uma temporalidade imposta ao confrontar-se com prováveis inimigos, o que sugere, tanto usos e concessões de tempo diferenciadas.

Se os jogos digitais surgem como a materialização de uma interatividade lúdica com o meio virtual, de qualquer modo é um padrão que ao “[...] ser

decodificado não é só espacial, mas temporal, e o bem sucedido jogador deve ser capaz de manipular os controles dentro de restrições de tempo como de espaço.”³⁰⁵ (ATKINS; KRZYWINSKA, 2007, p. 242)

Estas restrições, se por um lado surgem como limites, por outro lado podem ser interpretadas como ‘relações diferenciadas com o tempo’. Relações que podem sempre surgir favoráveis a diferentes possibilidades de estratégias de escrita deste ‘texto’, no sentido do desenvolvedor/*game designer* usar da dinâmica *tempo x espaço* a favor de uma narratividade, o que passa a ser definida como uma ‘liberdade’, se é que se pode chamar assim. Poderia ser assim tal como Calvino resgata do tempo literário que, ao contrário da velocidade de outros meios, tem sua função na “[...] comunicação entre o que é diverso pelo fato de ser diverso, não embotando, mas exaltando a diferença, segundo a vocação própria da linguagem escrita.” (CALVINO, 1990b, p. 58)

Entre os *games*, e na especificidade de sua linguagem, há, portanto, ‘o inevitável’, que pode estar ali, no ambiente seguinte em que o interator cruza uma porta e é atacado por um inimigo. O tempo que rege tal embate é o tempo real; é este o tempo que passa a ditar a ação. Por outro lado, a interatividade também impõe momentos de pura exploração espacial em que o interator e espaço, juntos, são ‘liberados’ para um ‘tempo de descoberta’. Este momento de busca e desvelação do interator por ‘pistas’ é aquele em que a história pode ser ‘costurada’, no próprio momento da ação, sem que a interação seja interrompida pelas indefectíveis *cutscenes*.

Soma-se a isso o próprio ‘ambiente hipertextual’ que as histórias digitais ‘herdaram’ da interatividade no ciberespaço. Histórias que se formam de uma fragmentação, como já analisei anteriormente, o que Atkins e Krzywinska bem definem:

o que é óbvio é que devemos considerar o jogar videogame como uma questão de performance ao vivo, no momento do jogo, ao invés de uma questão de simples recepção ou decodificação em que o significado só é revelado quando o texto é decodificado no todo.³⁰⁶ (ATKINS; KRZYWINSKA, 2007, p. 248)

305 “[...] be decoded is not just spatial but is also temporal, and the successful player must be able to manipulate the controls within the constraints of time as well as of space.” (tradução nossa)

A participação do interator é fragmentada, constrói-se aos poucos, o que também faz de sua percepção da narrativa uma experiência igualmente dividida, que se consolida aos poucos. Se voltamos ao conceito de Santaella, que aponta nos jogos digitais a responsabilidade por uma nova ordem cognitiva, com certeza a fragmentação, essa hipertextualidade dentro de possibilidades multilineares poderá ser utilizada, estrategicamente, para a ‘escrita’ de determinado jogo.

Esta percepção paulatina de partes que formam um todo poderia então proporcionar, ao interator, o prazer do jogo, além de um outro prazer que, segundo Atkins e Krzywinska, reside numa espécie de ‘duelo temporal’ baseado no esforço do jogador para lidar com um futuro instável sob uma ação contínua e constante, em determinados momentos, e tendo como objetivo transformar o presente em passado. (2007, p. 248)

4.6.2 As micronarrativas

Há uma cena em *Atonement* (2007)³⁰⁷, filme dirigido por Joe Wright sobre romance de Ian McEwan³⁰⁸, que sintetiza bem, no cinema, o que vinha falando até então sobre as teorias de Setaro (narrativa e fábula), Santaella (hipertexto e cognição) e Atkins e Krzywinska (fragmentação).

É uma cena nomeada *Pelo mar, Capítulo 11*, no chamado comentário de fonte primária do diretor,³⁰⁹ compilado por Jay Seller. (ATONEMENT, 2008)

306 “what is obvious is that we should consider videogame play as a matter of live performance in the moment of play, rather than a matter of straightforward reception or decoding where meaning is only revealed when the text is decoded in full.” (tradução nossa)

307 No Brasil este filme foi nomeado de *Desejo e reparação*.

308 Romance de 2001. Lançado em 2002, no Brasil, e com o mesmo nome, *Reparação*, do original em inglês.

309 “Primary source director’s commentary.” (tradução nossa)

Com o nome de *Literatura para o filme, fala sobre Atonement* (2007), “Literature to film, lecture on Atonement” (2007) (tradução nossa). A tomada analisada, nomeada na história como a ‘Retirada de Dunquerque’, acontece durante a Segunda Guerra Mundial, em 1940, quando a Inglaterra, temendo uma derrota frente aos alemães, entre tantas batalhas, comanda uma retirada brusca de soldados ingleses e franceses pelo porto de Dunquerque (Dunkirk em inglês). De 26 de maio a 4 de junho, sob intenso ataque pelo ar dos alemães, mais de 300 mil soldados, ingleses e franceses, fugiram pelo mar em barcos de muitos pescadores, de longe e da região, que ajudaram na evacuação concebida pela Inglaterra, levando-os para navios ingleses que os esperavam em alto mar. Referências com vídeo e história: (DUNKIRK 1940 SCENE FROM ATONEMENT) (MORATORI, 2010) (DUNKIRK EVACUATION).

Como diz André Gil Mata, cineasta português com quem troco e-mails, é um “plano sequência bem longo que nos coloca na pele do personagem.”³¹⁰

[...] Assim, num plano só nos desnorteia tal qual se sente a personagem chegando naquele cenário. Existe o uso de alguns personagens ou elementos que conduzem a camera e o personagem principal. Se prestarmos atenção nesse cara negro que parece ser um militar abaixo, em termos de hierarquia militar, vemos que o seu movimento é até meio desconexo, mas nos serve de orientação tal e qual como ao principal, aquele que o director nos quer por na pele. Ele surge, desaparece e volta a aparecer levando a nós e ao "herói" com ele. [...] Não sendo um ponto de vista subjectivo do personagem funciona para o espectador como tal pois nos ajuda a mostrar tudo aquilo que ele vê também.

É tecnicamente de difícil execução. São mais de três minutos sem a camera cortar e com uma componente "coreográfica" enorme, no fundo como uma enorme "dança", em que o trabalho de direcção de todos os elementos é milimétrico, por vezes até abusivo (na forma como tantos obstáculos "humanos" são colocados na frente do herói), e um trabalho de camera muito grande pois a compensação de foco tem que ser feita a toda a hora. É de facto e sem sombras uma micronarrativa [...]. (CENAS, 2008)

As narrativas nos *games*, segundo Henry Jenkins, se desenvolvem em dois níveis: ou buscam os chamados objetivos (*goals*) ou são construídas em incidentes localizados. Estes incidentes são o que o autor chama de ‘micronarrativas’ e toma, como exemplo, no cinema, a cena de *Couraçado Potemkin* (1925), de Sergei Eisenstein, especificamente, a chamada *Cena de Odessa*. (BATTLESHIP POTEMPKIN - ODESSA STEPS SCENE (EINSENSTEIN 1925))

A micronarrativa, tal como determina o nome, possibilita, sobre uma mesma cena, muitos possíveis focos em várias situações particulares com os personagens envolvidos. No caso de Odessa, as pessoas são acoissadas por soldados que forçam uma invasão pelas escadas, atirando contra a multidão que corre em pânico e, por causa disso, sofre pelo medo, pelas quedas e mortes. Eisenstein focaliza, como a situação geral de ataque atinge muitas das pessoas que ali estão. Entre várias quedas, expressões faciais e corpóreas, o diretor destaca, com mais ênfase, uma entre tantas ‘micronarrativas’: a mãe que vê seu filho ser atingido por tiros, cair,

310 Texto tal qual me foi escrito no e-mail. Retirei a parte que ele fala da trilha sonora, pois na verdade substituí o som original, composto de trilha mais sonoplastia da tomada, apenas pelo som da trilha.

ser pisoteado pela multidão; vai ao seu encontro, carrega-o morto no colo, enfrenta os soldados e acaba sendo igualmente fuzilada.

Buscando um exemplo mais recente, ainda no cinema, fui à cena que solicitei análise por Gil Mata. Diferentemente da cena do cinema mudo de Eisenstein, apenas pontuada por uma trilha tensa e do tipo ‘clássico’, a tomada aqui desenvolve-se de maneira mais gradual. Isto é, analisando sob o aspecto sonoro, esta tomada sem cortes, de cinco minutos e meio, acompanha os três soldados ingleses Robbie, Mace e Nettle, até determinado momento. Ali, a câmera ‘abandona’ o diálogo entre os personagens, para dar lugar, aos poucos, a uma bela trilha musical instrumental e pontuada por alguns sons ambientes.³¹¹

Então, a câmera ‘vai sozinha’ como num *POV* (*point of view*), numa espécie de câmera subjetiva, como pontuou Mata, destacando várias pequenas cenas. Finalmente, a câmera retoma o foco sobre o trio de soldados e os acompanha até o fim da cena, quando pouco antes de entrar num restaurante, Robbie para de caminhar e tem uma visão panorâmica da praia de Dunquerque.

Antes e depois desta mudança de foco, cavalos são sacrificados com tiros; soldados festejam a volta para casa, embriagam-se, fumam pelos cantos, brigam entre si, acendem fogueiras para queimar papéis e cartas, penduram-se nos mastros de um navio abandonado, brincam embriagados num pequeno carroussel, cantam em um coral num coreto, choram pensativos pelos cantos, furam com seus fuzis os radiadores dos carros de guerra etc.

São mostradas ao espectador situações muito individualizadas, representadas mesmo em micronarrativas – partes que ajudam na compreensão de um todo – ao mesmo, percebe-se o que Setaro acha fundamental na linguagem fílmica: a câmera que produz o que se nomeia de narrativa ‘puxando’ a fábula, o que compõe a história que vai sendo contada.

311 Em vários momentos do filme percebe-se uma integração precisa entre a trilha sonora e a história. Em dois momentos, por exemplo, a trilha sonora é interrompida: seja quando a personagem Cecília puxa uma corda detrás do piano de cauda ou quando a personagem Robbie puxa uma folha da máquina de escrever. Também, a personagem Briony, que saberemos no fim do filme ter se transformado em renomada escritora, é acompanhada em várias ações por uma trilha sonora específica em que o som de teclas de uma máquina de escrever adquirem caráter percussivo. Num outro caso específico, por exemplo, da grande tomada em Dunquerque, basta os três amigos Robbie, Mace e Nettle, contornarem um barco encalhado na areia para que a trilha se inicie. Em dado momento a trilha instrumental é fundida às vozes de um coral de soldados cantando num coreto, para depois voltar outra vez a ser trilha instrumental apenas. **(ver anexo)**

A grandeza dessa tomada está exatamente no uso da câmera que, com seus ângulos, com a continuidade na captação da imagem sem cortes, com a independência repentina da fábula em curso, ao ‘continuar sozinha’ para destacar tantos ‘personagens anônimos’, de uma forma bastante sutil, sem o texto dialógico entre personagens (na ‘costura’ da narratividade), mas apenas com o uso da linguagem imagética, da ação, busca aproximar a individualidade do protagonista Robbie a de tantas outras individualidades, soldados como ele, proporcionando uma perspectiva coletiva, como destaca Seller: “a ideia desta cena é o desperdício da guerra, tudo está sendo desperdiçado, a paisagem, os materiais, os cavalos, os soldados, tudo.”³¹² Ao mesmo tempo, ao focalizar os outros personagens e retomar o foco sobre o protagonista que parece literalmente perdido, este caos exterior espelha o caos que ele vive internamente, destaca Paul Webster, produtor.³¹³ O próprio romance de Ian McEwan traz esta questão interna e confusa do protagonista Robbie, e que só parece ter solução, como veremos no fim do filme, com a morte do personagem ao anoitecer daquele dia, durante a famosa retirada de Dunquerque.

Era nos momentos de clareza mental que ele se sentia perturbado. Não era a ferida, embora ela doesse com cada passo que ele dava, nem tampouco os bombardeiros que sobrevoavam em círculos a praia alguns quilômetros ao norte. Era sua cabeça. Periodicamente, alguma coisa lhe escapava. Algum princípio cotidiano de continuidade – o elemento prosaico que lhe dizia em que ponto de sua própria narrativa estava – perdia força, mergulhando-o num sonho acordado em que havia pensamentos, porém não a consciência de quem os pensava. Não havia responsabilidade, nem lembrança das horas anteriores, nem idéia do que ele estava fazendo, onde estava indo, qual era seu plano. E não havia também nenhuma curiosidade a respeito dessas questões. Então ele se percebia dominado por certezas ilógicas.³¹⁴ (MCEWAN, 2002, p. 295)

312 “The idea of this shot is the wastage of war, everything is being wasted, the landscape, the materials, the horses, the soldiers, everything.” (tradução nossa) (ATONEMENT, 2007, p. 13)

313 Segundo depoimento contido em *Bastidores de Atonement*, no próprio DVD do filme.

314 “It was in his clear moments he was troubled. It wasn’t the wound, though it hurt at every step, and it wasn’t the dive-bombers circling over the beach some miles to the north. It was his mind. Periodically, something slipped. Some everyday principle of continuity, the humdrum element that told him where he was in his own story, faded from his use, abandoning him to a waking dream in which there were thoughts, but no sense of who was having them. No responsibility, no memory of the hours before, no idea of what he was about, where he was going, what his plan was. And no curiosity about these matters. He would then find himself in the grip of illogical certainties.” (tradução, na versão em português, por Paulo Henriques Britto) (MCEWAN, 2002; 2007, p. 246)

Segundo Jenkins, as “estórias espaciais”³¹⁵ são naturalmente episódicas, isto é, cada um dos episódios – bloco de ações num determinado espaço traduzido numa determinada ambientação – pelos quais passa o protagonista, não contribui diretamente para o desenvolvimento da trama e, por causa disso, os episódios podem ser ordenados de diversas maneiras sem que isso cause algum impacto sobre a experiência como um todo (JENKINS, 2004, p. 124). Se comparamos esta estrutura com a estrutura da *Odisséia*, por exemplo, considerada uma das primeiras narrativas, apesar de recitada em versos e, a meu ver, uma história que se constrói pelos espaços em que o herói Ulisses se movimenta, vamos perceber que ali a ordem também poderia ser reinventada sempre, sem comprometer a obra mas, certamente que a participação dos personagens, em cada situação, no caso específico da *Odisséia*, influenciou diretamente a trama pretendida por Homero.

Apesar do comparativo “as estórias espaciais não são histórias mal construídas, ou melhor, elas são histórias que respondem a determinados princípios estéticos, privilegiando a exploração espacial sobre o desenvolvimento da trama.”³¹⁶ (JENKINS, 2004, p. 124) Neste sentido, as micronarrativas nos *games* podem surgir como elementos de valorização da trama, ao proporcionarem um maior equilíbrio entre a performance, o chamado *gameplay*, e a exibição, a história propriamente dita. (JENKINS, 2004, p. 125)

Como exemplos específicos, destaco dois jogos, as séries *Half Life* (1 e 2)³¹⁷ e *Bioshock*, já analisadas em outros diferentes aspectos. Neste caso, busco analisar momentos em que a definição de micronarrativa, de Jenkins, transcende a dimensão da chamada *cutscene*, ou cena cinemática, e pode acontecer durante a interação do interator com o jogo. Além disso, demonstro que a micronarrativa pode atuar como

315 “spatial stories”. (tradução nossa)

316 “spatial stories are not badly constructed stories, rather, they are stories that respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial explorations over plot development.” (tradução nossa)

317 Não reproduzirei aqui, a análise que fiz sobre a série *Half Life*, naquele artigo que citei anteriormente e que, no início de 2008, depois de apresentá-lo nas Universidades de Gales e Plymouth, transformou decisivamente minha maneira de ver os jogos digitais. Naquele texto, que disponibilizo, em sua versão única em inglês, como um dos anexos no *pen-drive* que acompanha este volume, analiso aspectos que percebo que fortaleceram a narratividade da série em sua forma e conteúdo, tais como: um episódio por jogo, finais abertos, *NPCs* que fazem dupla com o avatar (Gordon Freeman) do interator, enfim, elementos que trazem novas e fortes constatações de uma narratividade progressiva e mais presente. De tudo que foi abordado, naquele artigo, aprofundo o destaque sobre as *cutscenes* e suas transformações que é o que mais me interessa dali.

elemento bastante discreto e, ao mesmo tempo, trazer uma sofisticação na leitura que o interator possa fazer de determinada história.

4.6.2.1 Micronarrativas em *Half Life* e *Bioshock*

Já em suas introduções, tanto *HL* como *HL2* exploram seus inícios de maneiras similares.

Em *HL*, o personagem Gordon Freeman (**ver anexo**) chega na entrada dos laboratórios de *Black Mesa* num monotrilho que vai descendo por vários níveis, num imenso túnel, até chegar a seu destino. Dentro do vagão, o interator já pode comandar seu avatar em primeira pessoa, experimentando os controles do *joystick* (no meu caso em um *XBOX 360*), fazendo-o pular, mover-se, abaixar-se. Uma voz feminina, *em off*, introduz algumas ‘regras de convivência’ naquele espaço, ao mesmo tempo que o interator já tem uma dimensão dos espaços aonde o jogo já acontecer, bem como dos personagens com quem irá ‘contracenar’ posteriormente. Aparecem também os créditos do jogo, de uma maneira bem parecida com os créditos filmicos. Além de funcionar como um tutorial do jogo, propiciando um tempo livre para o interator acostumar-se com os controles do *joystick*, teclado ou *mouse*, esta introdução funciona também como uma espécie de ‘estratégia de escrita’ em que, literalmente, o imaginário do interator é introduzido, aos poucos, na história que virá. Uma imersão do interator que coincide exatamente com a imersão do trem, que vai descendo, nível a nível, até que chegue, subterraneamente, ao laboratório onde Freeman irá trabalhar. É interessante observar que durante este momento de ‘entrada’ na história de Gordon Freeman, o protagonista ainda não está, propriamente, no seu papel. Isto se dará, mais tarde, no instante em que ele vestir seu uniforme. Nos dois momentos em que isto acontece, tanto em *HL*, como em *HL2*, há uma trilha sonora que desencadeia o começo do jogo, e um ‘contador de vida’ que começa a contar.³¹⁸ (**ver anexo**)

318 Como uma espécie de ‘bateria de vida’ que ‘carrega’ tanto o uniforme (*suit*), o HEV suit - “uniforme para ambientes de risco” - “Hazardous Environment Suit” (tradução nossa) como a vida (*healthy*) do avatar, seja através de carregadores pendurados pelas paredes, de cápsulas espalhadas pelo chão ou mesmo por injeções de paramédicos com quem o avatar encontra. (**ver anexo**)

Em *HL2* há um aprofundamento na maneira de introduzir o jogo. Inicialmente, um personagem misterioso presente nas versões anteriores de *HL*, *G-Man*, narra um texto bem subjetivo convocando Gordon Freeman para sua nova aventura. Logo em seguida, aparece o interior de um trem. **(ver anexo)**

Ascenda e brilhe, Mr. Freeman. Ascenda e brilhe. Não que eu pretenda afirmar que você dormiu no trabalho. Ninguém é mais merecedor de um descanso. E todo o esforço do mundo teria sido perdido até... bem, vamos apenas dizer que é chegada novamente a sua hora. O homem certo no lugar errado pode fazer toda a diferença no mundo. Então, acorde, Mr. Freeman. Acorde e sinta o cheiro das cinzas.³¹⁹ (HALF LIFE 2, 2004)

Assim como em *HL*, em *HL2* também aparecem os créditos do jogo, e o interator também pode mover seu avatar no vagão e experimentar os controles mas, além disso, apertando a tecla 'X' (no caso do *Xbox 360*), pode, de certa forma, dialogar com outros dois passageiros que ali estão.³²⁰

As respostas dão a dimensão do que virá: a insegurança, o medo, o pavor, os estados de confusão mental daqueles homens e mulheres, prisioneiros como Freeman, que chegam naquela espécie de Campo de Concentração que é *City 17*.

Estes pequenos diálogos que Freeman trava com os outros personagens são micronarrativas que promovem “uma experiência emocional” (JENKINS, 2004, p. 125) no interator, uma dimensão do todo por uma pequena parte, dando outras e novas dimensões a uma história interativa, além das próprias *cutscenes* que se instauram mais claramente como elementos de ‘costura’ de uma narrativa em curso. Mais, além destas possibilidades iniciais, destes ‘meio diálogos’ que trazem ao interator o perfil psicológico dos personagens ali enclausurados, especificamente no início de *HL2*, também o cenário vai determinar o entendimento da história. No caso, uma estação de trem derradeira em que relógios sem ponteiros (presença

319 “Rise and shine, Mr. Freeman. Rise and shine. Not that I wish to imply you have been sleeping on the job. No one is more deserving of a rest. And all the effort in the world would have gone to waste until... well, let's just say your hour has come again. The right man in the wrong place can make all the difference in the world. So, wake up, Mr. Freeman. Wake up and smell the ashes.” (tradução nossa)

320 A série *Half Life* introduziu logo em seu lançamento, em 1997, uma novidade entre os jogos digitais *FPS*. O uso da tecla 'E' (em plataforma *PC* nos teclados do computador) ou 'X' (no console *XBOX 360*), além de servir para abrir portas, pegar objetos, por exemplo, serve para que o Avatar possa se comunicar com outros personagens (*NPCs*), mas da seguinte forma: Gordon Freeman ‘não fala’ durante o jogo, mas ao apertar as teclas citadas, de acordo com a plataforma escolhida, frente a um outro personagem, são obtidas tantas respostas diferentes quanto se tecla. No caso de *HL2* isto não acontece, mas pode-se obter até uma única resposta do personagem abordado, isto até determinado momento, quando então apertar a tecla não tem mais nenhum efeito.

muito simbólica), pendurados em postes, dividem o espaço com muito lixo, malas abandonadas e soldados mascarados (parte dos *combine*³²¹) que, à menor aproximação, agredem os presos com cassetetes eletrificados. Além disso, ao invés de uma locutora *em off*, como em *HL*, ouve-se e vê-se, em telões holográficos espalhados pela estação de trem, o personagem Dr. Wallace Breen, ex-administrador do laboratório de *Black Mesa*, que em *HL2* já estréia como um traidor dos seres humanos³²² ao nomear-se, agora, administrador de *City 17*. Ele dá as boas vindas, através de um discurso repetido, em *looping*, para os prisioneiros que chegam, orientando-os de uma maneira falsamente persuasiva a se adaptarem àquela situação de opressão. Aqui, também o tempo que é dado ao interator para explorar o espaço, sem que ele ainda tenha seu ‘contador de vida’ ‘ligado’, possibilita o uso concomitante com a interação, deste tipo de micronarrativa, para o entendimento da história.

Percebem-se portanto, muitas possibilidades de micronarrativas que garantem um entendimento da história em curso, sem que a interação precise ser interrompida – a grande contribuição da série *Half Life* para a narratividade nos *games*. Isso em meio a uma polifonia presente em um espaço que busca fragmentar a informação, que procura, como já analisei sobre frase de Santaella, ‘criar uma desorientação’. Tudo, portanto, conspira neste sentido: uma narração inicial, do *G-Man*, sobre imagens da versão anterior, tendendo para a plurissignificação, marca do texto literário; os ‘meio diálogos’ com os *NPCs*, mas que humanizam seus perfis; a voz e a imagem do Dr. Breen explicitando, em *looping*, o cenário atual desta nova aventura de Gordon Freeman; as pequenas micronarrativas que ‘surgem’ na passagem do avatar³²³ pelo cenário caótico e destruído, enfim, tudo através de interatividade ininterrupta e propiciando mais e mais imersão do interator.

Mas, buscando encontrar nas micronarrativas o ‘novo’ da narratividade dos jogos digitais, destaco um momento neste mesmo capítulo inicial, *Point Insertion*, de *HL2*. (ver anexo)

321 Uma combinação: híbridos entres seres humanos, alienígenas e biotecnologia aplicada.

322 A trama da série *Half Life* está bem desenvolvida, em vários aspectos, em um site específico. (THE HALF LIFE SAGA STORY GUIDE).

323 Na estação de trem em dois momentos: um guarda intimida um outro personagem por causa de uma mala, e um outro guarda que intimida Freeman, jogando no chão uma lata e obrigando-o a pegá-la e a jogar em uma lata de lixo.

Como já disse anteriormente, no capítulo 3, interagir significa optar. Ao descer do trem em *City 17*, Gordon Freeman tem a opção de explorar o espaço sem a menor pressa, porque ali ele ainda não está com seu uniforme e, portanto, o ‘contador de vida’ não ‘corre’ contra ele no confronto com algum inimigo. Apesar de sofrer o ataque dos guardas quando ameaçados, Freeman não ‘perde’ em ‘vidas’.

Se o interator, que já conhece, o tipo de interação possível na série, não quiser perder tempo, mais uma vez, na exploração espacial, pode tomar o caminho da esquerda, depois de passar entre dois vagões. Vai ‘encontrar’ uma micronarrativa: o momento em que um dos guardas intimida um prisioneiro por causa da arrumação de malas sobre um carrinho. Ao passar por ela verá, logo em frente, uma roleta alta por onde terá que passar. Ao lado dela, atrás de umas grades, uma prisioneira pergunta se apenas aqueles homens vieram naquele trem. Após passar a roleta, se o interator quiser parar seu avatar Gordon Freeman para ‘conversar’ com a mulher pode, apertando a tecla ‘X’, ouvir a mulher lamentar que se perdeu do marido na última estação de trem, quando ele foi detido para um interrogatório e ela continuou viagem. Depois disso, o interator poderá seguir por uma galeria e prosseguirá no jogo interagindo com o espaço e os *NPCs* quando, lá na frente, finalmente, mudará de fase.³²⁴ Mas, se após descer do trem, o interator quiser ir, ao invés da esquerda para a direita ou, se seguindo a hipertextualidade do meio quiser voltar pela roleta alta e seguir em frente, Gordon Freeman então se deparará com uma grade e, atrás dela, verá um ser alienígena, um Vortigaunt³²⁵ (**ver anexo**) varrendo o chão silenciosamente. Ao apertar a tecla ‘A’ (no caso do *XBOX 360*) não haverá a menor de possibilidade de comunicação entre Freeman e a criatura.

Para o interator que acompanha a série, a ‘cena’ causará estranheza, pois os Vortigaunts, em *HL*, eram severos inimigos dos humanos entre tantos seres alienígenas, porporcionando-lhes terríveis descargas elétricas ao serem atacados. Aqui, em *HL2*, logo no início da trama, um Vortigaunt varrendo o chão significa que estes seres estão escravizados neste momento da história, submetidos à nova ordem estipulada entre alguns humanos corrompidos que negociam o poder da

324 Em *HL*, o chamado *loading* (recarregamento do jogo) acontece entre uma fase (com título) e outra, o que é caracterizado, simbolicamente, como uma quase ‘virada de página’ entre um e outro capítulo de um romance.

325 Muito parecidos com os bonecos animados do *Big Brother Brasil*.

Terra com os alienígenas.³²⁶ Sintonia fina, em que o leitor com seus canais perceptivos, tem o papel de construir mentalmente uma história que depende dele, exclusivamente para existir, uma vez que a exploração do cenário digital é diferente daquela realizada pelo cinema, onde a câmera faz o papel de narrador e determina precisamente um ponto de vista.

No caso de *HL2*, especificamente, a ‘cena’ do Vortigaunt pode não ser preponderante para o entendimento da história como um todo, mas a sutileza do artifício, agrega valor àquela construção narrativa.

Entre tantos tipos de micronarrativas, em *HL*, destaco uma que se dá através da inscrição grafitada da letra grega lambda (λ) em paredes, e que pode indicar o encontro de armas, munições e ‘vidas’ ou passagens secretas próximas.

Já em *Bioshock*, destacam-se quatro tipos de micronarrativas. Assim como em *HL*, existem também as *cutscenes* neste *game*, mas sem que a interação cesse de todo. **(ver anexo)**

Usualmente as *cutscenes* apresentam-se como “[...] aqueles momentos no jogo que são prégravados e não sujeitos à intervenção do jogador.”³²⁷ (JENKINS, 2006, p.124) Se, por exemplo, em *HL* o interator tem que permanecer no espaço em que cada cena cinemática acontece, normalmente em espaços sem saída, podendo interagir com objetos, esperando que os *NPCs* informem sobre a narrativa em curso, em *Bioshock* o interator pode ou não assistir a micronarrativa, o que configura um momento de maior liberdade interativa e, conseqüentemente, de maior imersão na cena, por parte do interator.

Também em *Bioshock*, muitas informações são passadas para o interator através de *banners* espalhados no espaço da cidade submarina de *Rapture*, e que contribuem para as muitas questões que a história apresenta. Há ainda um outro tipo de micronarrativa através de arquivos em áudio, também espalhados pelos espaços de *Rapture*. Uma vez descobertos, o interator pode colecioná-los numa espécie de inventário e ouvi-los quando quiser. As gravações, sob a forma de depoimentos e diálogos, estão em gravadores encontrados muitas vezes junto a

326 Em outros momentos do jogo muitos Vortigaunts aparecem fazendo parte da resistência, isto é, do grupo de Freeman. Ali, além de divagarem filosoficamente sobre Freeman, a quem consideram um Messias que veio salvá-los, usam de seus poderes para curar, em uma espécie de *healing* através das mãos.

327 “[...] those moments in the game which are prerecorded and not subject to player intervention.” (tradução nossa)

‘cenas estáticas’, em que os *NPCs* estão cobertos de gesso, ou mesmo mortos como se fossem instalações macabras, mórbidas, com o intuito de surpreender o interator na exploração espacial que realiza pelo espaço de *Rapture*.

4.7 NAVEGAR É PRECISO³²⁸

O que destaco aqui, ao analisar as micronarrativas como elemento fundamental nas histórias que os jogos digitais pretendem, não é apenas demonstrar a surpresa pretendida pela fábula, nos moldes como Setaro pontua, entre tantas versões de um mesmo jogo. Vou além. Face à uma teorização que emana de uma prática de jogabilidade (*gameplay*), e que garante a esta pesquisa certa informalidade, também pretendo contribuir com a prática dos desenvolvedores sinalizando, a partir mesmo de teorizações, que existe no uso das micronarrativas uma ‘estratégia de escrita’ que pode contribuir para trazer aos *game designers* mais sutileza e qualidade na criação de seus produtos de entretenimento. Consigo constatar isso nas análises empreendidas.³²⁹

Mas, ainda além disso que pontuei, posso afirmar que, junto a uma nova narratividade, usando-se de estratégias específicas há, igualmente, uma nova maneira de percepção surgindo.

Resgato, novamente, do capítulo 3, o conceito de ‘compreensão aditiva’ que Henry Jenkins (2006b) destaca em outro texto seu, sobre ideias de Neil Young. Tal conceito aproxima-se muito do conceito de micronarrativas que acabei de analisar.

Como o próprio nome sugere, a ‘compreensão aditiva’ ajuda o leitor a ter um entendimento de uma, digamos, – ‘matriz de uma história’ – que se desdobra sobre várias perspectivas, em várias outras mídias e produtos, perfazendo as chamadas histórias transmidiáticas, aquelas que constroem sobre várias mídias. (JENKINS,

328 "Navigare necesse; vivere non est necesse" (Navegar é preciso, viver não é preciso) - latim, frase de Pompeu, general romano, 106-48 aC., dita aos marinheiros, amedrontados, que recusavam viajar durante a guerra, cf. Plutarco, in Vida de Pompeu]. Frase também presente em poemas de Fernando Pessoa, Camões e música de Caetano Veloso (Os Argonautas). Intertextualidade analisada em artigo de mestrando e postado. (BELLE, 2004)

329 Na impossibilidade de conhecer, através de uma prática, o novo jogo *Heavy Rain* (QUANTIC DREAMS, 2010), unicamente desenvolvido para o console Play Station 3, da Sony, e uma vez que só tenho o console *XBOX 360*, resolvi não analisá-lo, mas tenho notícias de suas qualidades, o que já lhe vem conferindo a nomenclatura de ‘drama interativo’. (HEAVY RAIN)

2006b, p. 93-130) E resgato, novamente, o exemplo do origami do unicórnio presente no filme *Matrix* (1999), que originou uma trilogia fílmica, além de animações, *games* e outros produtos como *CD* com trilha sonora, *DVD*, histórias em quadrinhos, brinquedos etc.

Embora sejam dois conceitos trabalhados sobre análises distintas; ‘micronarrativa’ sendo usado na narratividade de um produto e ‘compreensão aditiva’ sendo usado para o entendimento da narratividade ‘desdobrada’ em um todo de produtos e mídias que ‘contam uma história’, os dois conceitos falam da mesma coisa. Configuram-se como ‘estratégias de escrita’ para que o espectador/interator possa compreender, de maneira mais precisa e ampla, a complexidade que permeia as histórias.

Se aprofundo a análise de seu uso, como recurso estratégico, entre os produtos midiáticos, me parece enfático e preciso que as micronarrativas estejam e sejam mais presentes em produtos imagéticos. Os próprios exemplos apresentados, tanto por mim (*Atonement* e *games*) quanto por Jenkins (*Couraçado Potemkin* e *Matrix*), em seus dois textos, trazem o cinema e os jogos digitais como suportes.

Marinyze Prates (2002) avalia que no texto literário o leitor não só seja ‘orientado’ pelo que o narrador vê, mas “[...] também no que se refere ao campo sonoro, observa-se que a audição do leitor subordina-se aos ouvidos do narrador, que se encarrega de registrar os sons que afetam seus tímpanos, transmitindo tais impressões ao leitor.” (PRATES, 2002, p. 111)

Esta colocação sugere que a escrita literária possibilita, pelo uso da palavra, indicar elementos para ‘povoar’ o imaginário do leitor, ao mesmo tempo que promovam e não prejudiquem o próprio andamento da narratividade em curso. Mas, no caso das micronarrativas/compreensões aditivas, pelos exemplos apresentados, constata-se que o leitor deve ver e não ser levado a isso pela indução que a palavra traduz. No cinema, o ponto de vista da câmera é também um indutor, mas pode induzir silenciosamente.

A câmera cinematográfica, [...] ao ampliar o campo da visão, facultou ao homem lançar um novo olhar sobre o mundo, legando, tanto à ciência quanto à arte, a possibilidade de perscrutar uma realidade que até então só havia se mostrado de forma restrita, pela limitação do olhar natural [...] (PRATES, 2002, p. 78)

Apenas trilhas sonoras permeiam as longas tomadas nos filmes *Couraçado Potemkin* e *Atonement*. Muitas pequenas cenas, ao mesmo tempo, atingirão o espectador em sua capacidade de ‘costurar’ o que vê com a história que presencia acontecer.

No texto literário, a palavra inevitavelmente, neste caso específico, revela prováveis estratégias. Chama a atenção para o narrador se ele aponta algo, ou se uma impessoalidade do texto destaca um objeto sequer do cenário; coloca em risco o jogo que se dá entre autor e leitor.

Já, num *game*, menos ainda que no filme, a micronarrativa está programada para acontecer, mas pode ou não ser percebida pelo interator que caminha pelo espaço a ser explorado. Se não é percebida, não acontece, concretamente não aparece no monitor para os olhos do interator. No caso que apontei em *Half Life 2*, pode acontecer, sim, do interator não necessariamente perceber o alienígena Vortigaunt varrendo o pátio, basta que saindo do trem ele resolva ir sempre pela esquerda do cenário.

Apenas a linguagem da ação, a força da imagem, sem nenhum texto falado, reforça a aplicação de um silêncio que contribui para a sutileza da recepção por parte do espectador, assim como do interator.

A estratégia da micronarrativa/compreensão aditiva é, portanto, atualíssima, ao provocar o receptor em sua capacidade de observar, interpretar, entender; pois cabe a ele, unicamente, juntar ao ‘corpo’ da narrativa aquelas pequenas cenas, instantes, ‘pedaços soltos’ de uma composição maior.

Neste sentido, enquanto o conceito de ‘micronarrativa’ se restringiria à estratégia localizada num produto midiático, a ‘compreensão aditiva’ serviria para trazer a micronarrativa para o âmbito mais amplo da cultura, atingindo, portanto, o terceiro objetivo que pontuei mais acima: o de que há, na contemporaneidade, uma nova percepção em curso.

E, aqui, os dois conceitos aproximam-se dos estudos de Santaella (2004) ao destacar, na vida cultural contemporânea, a “atividade performativa e cognitiva” da ‘navegação’: o uso de uma linguagem que tem em comum, seja voltada para a “imaterialidade das informações híbridas, voláteis e acessíveis” em “ambientes informacionais” na Internet, por exemplo, ou voltada para a construção de histórias interativas em “ambientes simulados”. (SANTAELLA, 2004, p. 183-184). Navegar significa movimentar-se física e mentalmente em uma “miríade de signos”,

muitíssimo além daquela que o leitor imersivo “[...] herdou do leitor da densa floresta de signos dos ambientes urbanos hiperestimulantes e febris.” (SANTAELLA, 2004, p. 181)

Portanto, aqui, realizo uma síntese: ambos os conceitos – micronarrativa e compreensão aditiva – incidem como uma rica estratégia de escrita deste novo ‘texto jogo digital’, e que confere ao leitor contemporâneo, imersivo, o que Santaella sinaliza para um futuro próximo: “[...] mudanças cognitivas emergentes estão anunciando um novo tipo de sensibilidade perceptiva sinestésica e uma dinâmica mental distribuída.” (2004, p. 184)

5 CONCLUSÃO – UM PROJETO DE ARQUITETURA

Porque nós devemos acreditar, com paixão,
que a narrativa nos jogos é possível³³⁰
Barry Atkins

5.1 UMA PARADA ANTES DE IR AO FIM... QUERIA TER...

Depois de quatro capítulos, chego às conclusões.

Quis construir uma tese da área da Comunicação. Uma tese que destacasse os meios de comunicação afins aos jogos digitais e aos próprios jogos digitais como um novo meio de comunicação. Assim, tanto fui ter às teorias, que me propunham diálogos históricos e técnicos quanto à uma prática, prática esta estimuladíssima em minha passagem pelo País de Gales, durante o ano de 2007 e pequena parte de 2008 (até abril).

Barry Atkins, meu co-orientador na University of Wales, Newport, na Escola de Arte, Mídia e Design, me disponibilizou um *laptop* de última geração para isso. Eu o levava para o quarto todos os dias. Ao mesmo tempo tinha, ao meu dispor, na Universidade, uma biblioteca farta de livros novíssimos da área, além de um sistema britânico (*Interlibrary Loan*) de acesso a outros livros que, se ausentes da biblioteca da Universidade, chegavam às minhas mãos oriundos de todas as partes do Reino Unido.

Esta mesma bibliografia específica também me indicava caminhos práticos. Não só a partir de uma linguagem mais informal, presente nos livros e nas dezenas de artigos lidos da Internet, linguagem clara para mim como decorrente do próprio objeto lúdico que é o jogo em sua existência, mas também a partir de indicações importantes que me vinham, decorrentes da necessidade de observação do ‘pesquisador que joga’, como explicita Barry Atkins em sua voz, em seus livros, e que apresento no capítulo 1. Quantas vezes, lembro-me, durante as orientações de

330 "Because we must believe, with a passion, that games narrative is possible" (tradução nossa). Dedicatória de Barry Atkins no meu exemplar, do livro de sua autoria, *More than a game* (2003).

Atkins, de duvidarmos das afirmações de algum teórico, exatamente por percebermos claramente que a prática ali não existia e que, portanto, qualquer discussão teórica tornava-se infundada: “este joga, aquele não...” Esta tese não poderia ser, em forma e conteúdo, alheia a uma prática. Portanto, sua metodologia adveio disso, como deixo claro no capítulo 1. E lamento que ainda os meios de apresentação desta tese, à banca julgadora, sejam extremamente limitados. O jogo digital, com sua especificidade fundamental de agradar a quem joga, pelas vias da interação, e não a quem assiste passivamente alguém jogar, não estará presente, com este potencial único, nem de longe, neste volume, nem na mídia que o acompanha.

Quando falo que esta tese é da área de Comunicação, deixo isso claro no capítulo 3, ao dialogar com várias teorias, buscando situar meu objeto de pesquisa, entre outros produtos midiáticos, na cultura contemporânea.

Não quis fazer uma tese da área das Letras, com foco na Narratologia, até mesmo porque, novamente, a prática do mercado dos *games* me lança às novíssimas narrativas (como destaco no capítulo 4 entre linguagens remediadas), teorias (como discuto no capítulo 3) e práticas (como o mercado aponta novas mídias e processos interativos e imersivos que surgem). Não existem correntes teóricas definitivas, tudo está por se formar e, neste sentido, sou muito simpático a um grupo de pesquisadores, sob a alcunha equivocada de ‘Narratologistas’. Este grupo, que pouco usa conceitos restritos ao foco narratológico (ainda muito fiel ao texto impresso literário), já sabe que os jogos digitais iniciaram, há algumas décadas atrás, uma longa trajetória rumo à uma vocação, sem volta, para contar histórias e, ao mesmo tempo, este mesmo grupo atribui a todas as teorias a formação de uma síntese que busque contribuir para a definição destes novos meios. Meios, hoje, em profunda, cotidiana e acelerada mutação.

Queria ter aprofundado mais algumas questões, mas o tempo (já muito alongado) e o foco poderiam se esgarçar demais. A questão da Fenomenologia nos *games*, por exemplo. Mas destacaria, principalmente, uma questão que situa, para mim, os jogos digitais narrativos em um diálogo profundo com as teorias do drama. Ensaiei algo neste sentido, mas não o focalizei no capítulo 4 como gostaria. Tal caminho me foi sinalizado, de imediato, pelo livro clássico de Brenda Laurel, *Computer as Theatre*, de 2003. Muitas outras leituras, nestes seis anos, também me fizeram acreditar que poderia partir das teorias básicas do drama, situadas nos

estudos dos gêneros literários (HEGEL, 1987; ROSENFELD, 1997; STAIGER, 1972), e outros, para aportar nas teorias contemporâneas do teatro Pós-dramático (REVISTA VOX DA CENA, 2009; COHEN, 2006; FERNANDES, 1996; FERNANDES; GUINSBURG, 1996; GUÉNOUM, 2003, 2004; LEHMANN, 2007). Há um plano de improviso e subjetividade, nas primeiras pessoas, do interator/avatar, assim como do ator, no palco, que podem dialogar muito bem. A partir desta possibilidade de discussão, certamente poderia situar melhor meu objeto nas subjetividades deste mundo contemporâneo em que vivo. Com a ajuda de Baudrillard, Virilio, Bauman, Murray, Santiago, Morin, Santaella, Johnson, Machado e Sarlo, entre outros, a discussão, certamente, se aprofundaria. Mas, mesmo assim, nesta conclusão, arrisco discutir a cultura dos *games* no contexto maior da cultura e indico, ao fim de tudo, 'comlicenciosamente' um caminho poético para o futuro.

Sobre meus objetivos ao realizar esta pesquisa, busco não perder nunca a prática de vista, por isso percebo minha tese imbuída de duas intenções. Ela discute teoricamente, sob alguns aspectos, os jogos digitais e, ao mesmo tempo, ao buscar o que eles já têm de marca, de certa ruptura em relação a uma tradição, aponta estratégias para os criadores, os *game designers*, em suas tantas especialidades. As micronarrativas, tal como se apresentam hoje, muito mais integradas ao processo de interação, entre interator e jogo, podem ser o caminho para que os desenvolvedores consigam criar produtos que atinjam, num futuro próximo, a sutileza narrativa que o teatro, a literatura e o cinema já conseguiram atingir.

Finalmente, focalizei minha escolha sobre determinado gênero de jogo digital (*FPS* e *TP*), por razões que apresento no capítulo 4 e, além disso, especificamente, escolhi os títulos motivado por identificação, qualidade técnica e aceitação do público.

Terminadas minhas justificativas, para algumas opções e faltas, prossigo percorrendo, desta vez, sobre o que, lá atrás, ainda em 2005, me afligia em relação aos jogos digitais. Sua qualidade em contraponto à qualidade de outros produtos de outras linguagens. Uma preocupação que vai sendo diluída, na medida em que o tempo passa e novos produtos chegam às prateleiras do mercado.

Feito isso, encerro, acreditando sempre no futuro das narrativas, seja em que linguagem for que elas se expressem. Quem sabe em uma pesquisa futura, eu busque questionar, de maneira masi aprofundada, por que estes objetos aparecem tão fortemente conectados à construção de uma subjetividade contemporânea.

5.2 JOGOS DIGITAIS, QUALIDADE E CULTURA

Depois de analisar tantas possibilidades narrativas, incluindo aquelas produzidas pelos jogos digitais ainda me faço a pergunta: mais do que saber o que é uma narrativa, o que ela produz nos seres humanos?

O ‘princípio cooperativo hiper-protégido’³³¹, apresentado por Jonathan Culler (2000, p. 24), utilizado para as narrativas literárias, mas plenamente útil para todas as outras, apresenta uma espécie de cooperação entre leitor e texto.³³² Esta cooperação existe porque o leitor está pronto para “[...] explorar incertezas e não imediatamente perguntar: o que isto quer dizer?”³³³ (CULLER, 2000, p. 27).

É uma cooperação hiper-protégida porque as narrativas são produzidas em suportes como livros, peças de teatro, filmes etc que têm credibilidade por serem conhecidas referências culturais.

Esta credibilidade faz o leitor, amparado por todo o seu investimento e esforço, acreditar que aquela história “vale a pena” (CULLER, 2000, p. 25). A relevância de uma história está realmente na sua ‘capacidade de ser contada’.³³⁴

Um texto narrativo também pode, sem dúvida, atingir o leitor pelo seu conteúdo.

Se nos faz “pessoas melhores” isso acontece porque um livro, um filme, uma peça de teatro irá atingir as pessoas no nível de sua individualidade, como deve ser mesmo, “essencialmente livre de determinantes sociais”. Assim, as histórias podem nos ajudar a sermos sujeitos abertos (liberais) pois seu

[...] enredo vai estimular a análise de complexidades sem a pressa de um julgamento, envolvendo a mente em questões éticas, induzindo os leitores a examinarem condutas (inclusive as suas próprias) [...] Ele [o enredo] promove o desinteresse, ensinando sensibilidades, afinando discriminações, produzindo identificações com homens e mulheres de outras condições, portanto promovendo

331 “hyper-protected cooperative principle”. (tradução nossa)

332 Ampliamos os significados de leitura e texto. Leitura como sendo a produção de sentidos e texto como sendo toda a realidade a ser compreendida, lida, pelo leitor.

333 “[...] to explore uncertainties, and not immediately ask ‘what do you mean by that?’” (tradução nossa)

334 “tellability”. (tradução nossa)

um companheirismo. (CULLER, 2000, p. 37-38)³³⁵

Se trazemos esse assunto para a perspectiva dos *game studies*³³⁶, Janet Murray dirá que assim como o mundo simulado tem sua física similar ao mundo real, as histórias virtuais ficcionais também têm que desenvolver uma equivalente ‘física moral’.³³⁷ O que significa dizer que a verossimilhança deve estar presente na “[...] reorganização que o autor faz da experiência.”³³⁸ (QUINN, 1982, p. 207) A experiência de um personagem deve ser também similar à experiência que os seres humanos têm na vida real, respeitando a mesma lógica interna, aplicadas a outras formas ficcionais:

[...] indicando que consequências estão atreladas às ações, que é recompensado, quem é punido, quão legítimo é o mundo [...] não somente o certo e o errado mas também que tipo de histórias fazem sentido nesse mundo, o quanto de ruim personagens perdedores têm que sofrer e o peso atrelado a essas perdas. (MURRAY, 1997, p. 207)³³⁹

Estas referências morais poderiam ser sintetizadas na palavra ‘transformação’: a possibilidade que os seres humanos e também os personagens têm de mudar, de se transformar depois de experimentarem situações significantes em suas vidas.

Uma possibilidade de mudança que pode ser exemplificada em uma das pequenas narrativas literárias do escritor uruguaio Eduardo Galeano e inspirada em fatos reais, *A função do leitor/2*. (GALEANO, 1992, p. 23)

Dizem ambas, realidade e ficção, que o Capitão José Manuel Castañón, o “herói do exército vitorioso” na Guerra Civil Espanhola, depois de ter lido, por toda uma noite, alguns poemas de Cesar Vallejo, o “poeta dos derrotados”, decidiu na

335 “[...] argument goes, by encouraging consideration of complexities without a rush to judgement, engaging the mind in ethical issues, inducing readers to examine conduct (including their own) [...] It promotes disinterestedness, teaches sensitivity and fine discriminations, produces identifications with men and women of other conditions, thus promoting fellow-feeling.” (tradução nossa)

336 Preferimos deixar a expressão no original por ser ela largamente utilizada, independentemente da língua. Uma tradução plausível poderia ser “Estudos dos Jogos”. (tradução nossa)

337 “moral physics”. (tradução nossa)

338 “[...] the author’s reorganization of experience.” (tradução nossa)

339 “[...] which indicates what consequences attach to actions, who is rewarded, who is punished, how fair the world is. [...] not only right and wrong but also what kind of stories make sense in this world, how bad a loss characters are allowed to suffer, and weight is attached to those losses.” (tradução nossa)

manhã seguinte abandonar o exército de Franco e pagou um preço por isso: foi colocado na cadeia e mais tarde partiu para o exílio na Venezuela.

A partir desse exemplo, voltamos aos jogos digitais com uma questão: “[...] como podemos fazer este poderoso novo meio, para as narrativas multiformes, ser tão expressivo como a voz do escritor na página impressa?”³⁴⁰ (MURRAY, 1997, p. 204)

Arrisco dizer que existem três possíveis causas para as questões narrativas nos jogos digitais:

- Altos investimentos necessários para desenvolver um jogo narrativo, o que significa que, minimamente, fazer a boca de um personagem virtual se mexer envolve uma quantidade grande de dinheiro;
- Uma crise de criatividade na elaboração de narrativas em todas as instâncias artísticas da contemporaneidade;
- Uma terrível dificuldade de pensar narrativas quando em contato com uma das principais características dos novos meios: a interação. Sem ter uma forma estabelecida, as relações entre leitor e texto devem ser repensadas no caso dos novos meios imersivos.

As três questões acima estão, de modo claro, intimamente relacionadas.

A primeira delas poderia significar que o público, em geral, faz uma confusão entre ‘realismo’ e qualidade de narrativa. A demanda pelo ‘realismo’, o que sempre vai significar o uso de alta tecnologia em recursos digitais, poderia estar pressionando, cada vez mais, a indústria de jogos a investir uma maior quantidade de dinheiro nos efeitos para tornar as imagens verossímeis à realidade, ao invés de aprofundar o “contar uma história”.

No mercado literário, a boa venda de um livro pode ser o resultado de um marketing agressivo antes e durante a sua escrita e depois de seu lançamento, mas “apesar de a indústria cultural estender seus largos tentáculos para os best-sellers, a literatura ainda se preserva como a linguagem mais livre das condicionantes de mercado.” (ARAÚJO, 1994, p. 133)

No mercado cinematográfico a tese de que ‘quanto mais caras, melhores serão as narrativas’ pode fracassar. Por exemplo, filmes com orçamentos entre 8 e 4

340 “[...] how can we make this powerful new media for multiform narrative as expressive of the writer’s voice as is the printed page?” (tradução nossa)

milhões de dólares, baratos em comparação com outros filmes orçados em 100, 200 milhões de dólares, podem atingir melhores resultados narrativos.

E aqui posso abrir uma outra discussão. Quais os critérios para se avaliar o que é uma boa ou uma má narrativa.

De qualquer modo, a questão que liga, no universo dos jogos digitais, bons resultados narrativos com recursos econômicos poderia ser uma desculpa, o topo de um iceberg realmente escondendo minha segunda questão – uma falta de estabilidade nas narrativas hoje em dia.

5.1 Crise das narrativas nas artes contemporâneas

Esta não é uma discussão nova. Walter Benjamin (1999) identificou essa crise, em 1941, ao perceber que a informação nos meios de comunicação estava ocupando o lugar da experiência de vida – da prática do narrador.

Jorge Luis Borges, em 1967, anunciou a falta, na contemporaneidade, das grandes narrativas épicas do passado. O gênero romance tomara o seu lugar. Em vez da crença na integralidade e do *modelo para o coletivo*, representado pelo herói, o novo gênero literário investia “[...] na aniquilação de um homem, na degeneração do caráter.”³⁴¹ (MENCKEN apud BORGES, 2000b, p. 49).

Quase vinte anos depois, Silviano Santiago, lembrando Benjamin, lançou uma questão com foco sobre as narrativas na pós-modernidade: quem conta uma história, o homem que a experimenta ou o homem que a presencia? Ou seja, o narrador é aquele que narra ações a partir de sua própria experiência ou é aquele que narra as ações, da experiência que ele tem, de presenciar alguém fazendo aquelas ações? (2000, p. 44)

Definitivamente, Santiago indica que o narrador pós-moderno faz o papel de jornalista, mas a distância dele do fato não o faz menos sábio.

A experiência do mundo, nos anos sessenta, de acordo com Santiago, em alguns movimentos isolados dos mais jovens (os menos experientes), “[...] a começar pelo *Free speech movement*, em Berkeley, e indo até os *événements de mai*, em Paris”, pode ter contribuído para duas questões: uma porta aberta para

341 “[...] in the breaking down of a man, in the degeneration of character.” (tradução nossa)

validar qualquer tipo de experiência e a ausência de uma hierarquia histórica, isto é, a história não seria mais a continuação da experiência do mais velho para o mais jovem. “As narrativas hoje são, por definição, quebradas. Sempre a recomeçar.” (SANTIAGO, 2000, p. 54)

Conclui-se que as ações entre homens de diferentes gerações é a mesma. A diferença estaria na forma como poderíamos ver essas ações e como as afirmamos. Não importa se as vemos com a sabedoria da experiência ou com a sabedoria da ingenuidade. “De que valem as glórias épicas da narrativa de um velho diante do ardor lírico da experiência do mais jovem? – eis o problema pós-moderno”, diz Santiago (2000, p. 55).

Tudo pode ser uma experiência valiosa: uma ação acontecida no passado ou uma mais nova. A sabedoria também pode ser o resultado de observação sobre a vida alheia. Por causa disto, o narrador pós-moderno é o “puro ficcionista”, afinal, ele “[...] tem de dar ‘autenticidade’ a uma ação que, por não ter o respaldo da vivência, estaria desprovida de autenticidade [...] ‘real’ e o ‘autêntico’ são construções de linguagem.” (SANTIAGO, 2000, p. 46-47)

Em 1997, Steve Johnson, analisando o enorme e rápido sucesso do jogo eletrônico pró-narrativo *Myst*, fez a ele uma crítica em uma frase: “[...] nós temos as narrativas que merecemos”.³⁴² (JOHNSON, 1997, p. 219). De acordo com o autor, a humanidade perdeu a capacidade de fazer críticas em relação às narrativas a partir do momento em que “[...] a consciência colméia da rede global acabou com a imersão subjetiva. Nós não conhecemos mais os limites da arte porque o nosso próprio senso de individualidade foi reduzido pelas forças obscuras da conexão constante”.³⁴³ (1997, p. 219).

Se concluímos que há hoje uma dificuldade em torno das narrativas, ao mesmo tempo podemos supor que os jogos digitais são os meios que podem trazer, em sua própria estrutura, uma resposta para reintegrá-las em um outro e novo patamar de compreensão. Já mostrei que isso pode acontecer através da interatividade e da imersão.

342 “we get the narratives we deserve.” (tradução nossa)

343 “[...] the hive consciousness of global networking has done away with “subjective immersion. We don’t know the limitations of the art because our own sense of self has been whittled away by the dark forces of perpetual connectedness.” (tradução nossa)

5.3 INTERATIVIDADE E IMERSÃO, UMA BOA RESPOSTA PARA A NARRATIVIDADE

Nos jogos digitais, a posição comumente assumida pelo leitor é trocada. Ao jogar ele não é mais (pelo menos durante todo o tempo) um espectador da ação/narrativa como numa peça de teatro, filme ou livro, mas ocupa geralmente o lugar do protagonista procurando resolver os conflitos que pedem uma solução.

Gordon Freeman, em *Half Life*, Lara Croft em *Tomb Raider*, o viajante sem nome que 'chega' em *Myst*, depois de convocado por Atrus; todos eles são as únicas possibilidades que aquelas histórias têm de atingir um desfecho, ou mais de um.

O que causa essa nova relação com o leitor é o aprofundamento da interatividade, o que faz com que o leitor/jogador, através de diferentes tipos de interfaces, presentes no *hardware* (teclado, mouse, joystick etc) e no *software* (botões, alavancas virtuais, inventários etc) acesse o ambiente do jogo e interaja, não só com ele como com personagens. Interatividade é um exercício de leitura. Ela é

[...] a colaboração entre o leitor e o texto na produção de sentidos um [...] envolvimento puramente cerebral com o texto que suaviza emoções, a curiosidade a respeito do que vai acontecer em seguida, e a ressonância do texto em relação às memórias pessoais de lugares e pessoas.³⁴⁴ (RYAN, 2001b, p 16,21)

Esta colaboração está presente, nos jogos digitais, em todas as possibilidades que o leitor tem em agir e reagir, através de uma interface, em confronto ou aliança com outros leitores como ele e/ou personagens virtuais.

Produzir sentidos nos jogos digitais significa dizer que as ações e reações desenvolvem a história, do início a um resultado intencional, propiciando possibilidades de interpretação pelo leitor. A interação leva à interpretação.

Interagir e ler têm profunda conexão. Conexão expandida quando me volto para o objeto de minha pesquisa: jogos digitais construídos sobre uma "arquitetura narrativa" (JENKIN, 2004). Aqueles *games* cuja exploração espacial é a tônica para

344 "the collaboration between the reader and the text in the production of meaning [...] a purely cerebral involvement with the text that downplays emotions, curiosity about what will happen next, and the resonance of the text with personal memories of places and people." (tradução nossa)

a participação do leitor, afinal “[...] a leitura é uma arte da microscopia, da perspectiva e do espaço [...]”. (PIGLIA, 2006) E a “ressonância” do texto é a imersão, é a possibilidade que o leitor tem de estar tão envolvido na narrativa, ‘mergulhado’, como se fosse “sequestrado” por ela. (CORTÁZAR, 1993)

Embora a série *Half Life* não tenha ainda alcançado um nível de expressão narrativa comparável às mídias tradicionais em seus melhores momentos narrativos, é um dos jogos narrativos que faz melhor uso da interatividade e da imersão como forma de desenvolver a narratividade, já que não se dedica apenas a contar uma história, mas o jogo é o resultado de sua própria estrutura, como um quebra-cabeça.

É o que acontece nas narrativas dos filmes, peças de teatro e jogos digitais narrativos, já que sua expressão não é articulada apenas pela acumulação linear de signos como acontece, por exemplo, na expressão literária. Nos jogos narrativos este estado é fortalecido pela quantidade de várias sequências narrativas possíveis, o que irá certamente exigir, do leitor, novos esforços de interpretação a serem realizados.

Basicamente, nos jogos digitais narrativos, como nas linguagens acima, há uma simultaneidade de elementos articulados (dramáticos, fílmicos/cinemáticos, musicais, textuais) que são ali reunidos para a criação de “um ‘todo’ de comunicação”; todos envolvidos no mesmo processo de ‘contar uma história’. (ARAÚJO, 1994, p. 130)

Todas essas mídias trabalhando juntas, como pequenos signos narrativos, vão contribuir não só para aprofundar o estado de imersão do leitor como para construir a necessária unidade de uma narrativa.

Essa destacada característica de *Half Life* é parte do que Atkins sugere: “*Half Life* prioriza a visão sobre a linguagem e constrói um mundo em que ‘ver é acreditar.’”³⁴⁵ (ATKINS, 2003, p. 57-58)

Isto pode ser exemplificado por uma ‘cena’ muito especial em que uma amiga de Freeman, um dos guerrilheiros que o ajudam, para de lutar, senta-se num velho sofá, e começa a chorar, ao mesmo tempo em que, gentilmente é confortada por um de seus companheiros.

345 “Half Life prioritises vision over language, and constructs a world in which ‘seeing is believing.’” (tradução nossa)

Mesmo com a impossibilidade do protagonista Freeman poder fazer algo além de perceber a cena e realmente não poder mudar aquela situação, este tipo de ‘efeito’ contribui para causar, senão em Freeman, algum tipo de emoção no leitor; o que significaria imersão.

O que poderia então ser concebida como uma narrativa mais sofisticada? O processo de aprofundamento das narrativas, lembrando Culler, fazendo-as ‘valer a pena’ para a vida do leitor; uma dose de realismo, não realidade, a lógica física e interna contribuindo para a verossimilhança: “[...] a sustentada ilusão em um mundo consistentemente internalizado que é fechado para a experiência da realidade”³⁴⁶ (CULLER, 2000, p. 69), dinâmica e ritmo no uso equilibrado de recursos realísticos e narrativos e, finalmente; uma interface simples entre leitor e jogo (parte no teclado, parte no *mouse*) buscando sempre ser ‘transparente’ para que possa contribuir para uma maior imersão do leitor na ficcionalidade.

5.4 NARRATIVAS PARA O FUTURO

Manovich, em análise que realizei no capítulo 3, apresenta, entre cinco princípios característicos dos *New Media*, a conversão, uma ponte de mão-dupla, serenamente invisível, que a cibercultura tem com a cultura de modo geral. Não tem jeito, o autor nos diz, a convivência influencia. Estão aí os produtos midiáticos nos mostrando isso.

Este tema, aliás – relações entre cibercultura e cultura – volta e meia é contemplado por Manovich durante a apresentação dos cinco princípios. Relações que progrediram pois, da multimidialidade que defendia em torno do advento computador, Manovich percebeu, mais recentemente, a já presença da metamidialidade. A imbricação das linguagens midiáticas produzindo ‘novos seres’ entre os novos meios.

Há um processo individualizante em curso, constata o autor, que está, não só nas estruturas, em partes, do computador, do cérebro humano, mas da sociedade de modo geral.

346 “[...] sustained illusion of an internally consistent world that is closer to experienced reality.” (tradução nossa)

A palavra “fragmentado”, tão em moda na modernidade (FILHO, 1995, p. 21) e utilizada para se referir a um ser humano acossado por uma ênfase da informação na vida social, dá lugar à palavra “implodido” (SANTAELLA, 2004, p. 33), numa clara referência à “liquidez” (MANOVICH, 2001) dos novos meios e a ainda maior dispersão desse ser humano. Zygmunt Bauman incrementa o glossário e vai nos dizer que nessa ‘modernidade líquida’, que anteriormente era fluida e, antes ainda era sólida, mandam os seres humanos “[...] mais escapadiços, os que são livres para se mover de modo imperceptível.” (2001, p. 140)

Beatriz Sarlo aproxima-se e nos diz que vivemos um tema sem narração; os atuais filmes produzem um esvaziamento da história. (2004, p. 52-53)

Silviano Santiago finaliza e diz que, “em virtude da *incomunicabilidade da experiência entre gerações diferentes*, percebe-se como se tornou impossível dar continuidade linear ao processo de aprimoramento do homem e da sociedade.” (2002, p. 54)

Os jogos digitais narrativos somam-se à tantos outros meios em um bombardeio midiático sobre a vida.

As histórias que eles contam, com suas faltas e seus potenciais, colocam o ser humano, de modo geral, como agente que resolve, que soluciona. Ele pode ali ser menos “implodido”, digamos assim, e mais solitário. Como são os heróis. Borges já dizia que eles nos faltam hoje.

Talvez seja uma, então, a contribuição dos jogos digitais para o futuro, com destaque para os jogos narrativos que pesquiso.

Na ponte da transcodificação, via-memes (GRAU, 2003, p. 325) trazer a Épica de volta. Da “Épica acústica” (MCLUHAN, 2001, p. 31) resgatar, lá da Odisséia de Ulisses, a experiência individual que serve como modelo para o coletivo.

Fazer nascer, dos monitores, para a vida, um homem exemplar para todos os outros.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Ernest. **You must play Façade, now!**, Gamasutra. 28 jun. 2005. Disponível em: <http://gamasutra.com/features/20050728/adams_01.shtml#>. Acesso em: 16 nov. 2006.

ANDROVICH, Mark. **Telling stories**. Gamesindustry. 28 fev. 2008. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/telling-stories>>. Acesso em: 01 ago. 2008.

AARSETH, Espen. **Cybertext: perspectives on ergodic literature**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.

_____. **Game studies: what is it good for?** *The international digital media & arts association journal*, v. 2, n. 1, Florida, Primavera de 2005. Disponível em: <http://www.idmaa.org/journal/pdf/iDMAa_Journal_Vol_2_No_1_screen.pdf>. Acesso em: 12 maio 2006.

_____. Genre trouble: narrativism and the art of simulation. In: FRUIN, Noah Wardrip; HARRIGAN, Pat. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 45-55.

_____. **Playing Research: metodological, approaches to game analysis**. Disponível em: <<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf>>. 2003. Acesso em: 12 maio 2007.

ALVES, Lynn. **Game Over: jogos eletrônicos e violência**. São Paulo: Futura, 2005.

APPLE. Site do fabricante de computadores Apple Macintosh. Disponível em: <<http://www.apple.com>>. Acesso em: 10 jan. 2007.

ARAÚJO, Alcione. Leitura e Linguagens. In: ROMEU, José Raimundo *et al.* **Leitura, saber e cidadania**. Rio de Janeiro: Proler, 1994. p. 129-133.

ASSIS, Jesus de Paula. **Artes do videogame: conceitos e técnicas**. São Paulo: Alameda, 2007.

ATKINS, Barry. **More than a game**. USA: Palgrave, 2003.

_____. **What are we really looking at?** The future-orientation of video game play. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/content/vol1/issue2/>>, abr. 2006. Acesso em: 23 ago. 2006.

_____; KRZYWINSKA, Tanya (organizadores). **Videogame, player, text**. Manchester: Manchester Press, 2007.

ATONEMENT. Comentário de fonte primária do diretor. 2008. Disponível em: <<http://teachfilmstudy.com/documents/LectureAtonement.pdf>> Acesso em: 3 mar. 2009.

- AZEVEDO, Ricardo. **Menino de língua de fora**. São Paulo: Ática, 1995a.
- _____. **Menino meio arrepiado**. São Paulo: Ática, 1995b.
- _____. **Menino de nariz esperto**. São Paulo: Ática, 1994a.
- _____. **Menino de olho vivo**. São Paulo: Ática, 1994b.
- _____. **Menino de orelha em pé**. São Paulo: Ática, 1994c.
- _____. **Menino sentindo mil coisas**. São Paulo: Ática, 1995c.
- _____. Texto e imagem: diálogos e linguagens dentro do livro. In: SERRA, Elizabeth D'Angelo. **30 anos de literatura para crianças e jovens: algumas leituras**. Campinas: Mercado de Letras, 1998. p. 105-112.
- BAL, Mieke. **Narratology: introduction to the theory of narrative**. Canada: Toronto Press, 1999.
- BANYAI, Istvan. **Zoom**. 9. reimp. Rio de Janeiro: Brinque Book, 1995.
- BARTHES, Roland. **O prazer do texto**. Tradução de J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- BATTLESHIP POTEPMKIN - ODESSA STEPS SCENE (EINSENSTEIN 1925). Cena do filme (Escada de Odessa). Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Ps-v-kZzfec>>. Acesso em: 30 jun. 2009.
- BAUDRILLARD, Jean. **A ilusão vital**. Tradução de Luciano Trigo. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
- _____. Tela total. In: _____. **Tela total**. Tradução de Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 1997.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
- BBB 10: a eliminação de Angelica Morango**. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=4JqtVHIn-NI>>. Acesso em: 24 fev. 2010.
- BELLE, Edgard. **Um olhar intertextual em: navegar é preciso, viver não é preciso**. São Paulo, Mackenzie, 2004. Caderno de Pós-Graduação em Letras. Disponível em: <http://www.mackenzie.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Doutorado/Letras/Cadernos/Volume_4/010.pdf>. Acesso em: 9 set. 2010.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Tradução de Sergio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BERGER, John. **Modos de ver**. Tradução de Lúcia Olinto. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito. Tradução de Paulo Neves da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1990.

BHABBA, Homi K.. **O local da cultura**. Tradução de Myriam Ávila, Eliana Reis, Gláucia Gonçalves. Belo Horizonte: UFMG, 1998.

BIANCHI, Jean; BOURGEOIS, Henri. **Les médias côté public**: le jeu de la réception. Paris: Centurion, 1992.

BIG BROTHER. Página deste *Reality Show* no site da empresa holandesa que o concebeu. Disponível em: < <http://www.endemol.com/programme/big-brother>>. Acesso em: 30 set. 2008.

BIG BROTHER BRASIL. Página deste *Reality Show* no Brasil. Disponível em: < <http://bbb.globo.com/BBB10/Sobre/0,,GEN1307-17413,00.html>>. Acesso em: 25 fev. 2010.

BOGOST, Ian. **Unit operations**: an approach to videogame criticism. Cambridge: MIT Press, 2006.

_____. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation**: understanding new media. Cambridge: MIT Press, 2000.

BORDWELL, David. **Narration in the fiction film**. Wisconsin: The University of Wisconsin Press, 1985.

_____; THOMPSON, Kristin. 6. ed. **Film art**: an introduction. New York: Mc Graw Hill, 2001.

BORGES, Jorge Luis. **Esse ofício do verso**. Tradução de José Marcos Macedo. São Paulo: Companhia das Letras, 2000a.

_____. **This craft of verse**. Cambridge: Harvard Press, 2000b.

BORNHEIM, Gerd. **Brecht**: a estética do teatro. São Paulo: Graal, 1992.

BOSI, Alfredo. **Reflexões sobre a arte**. São Paulo: Ática, 1995.

BOURDIEU, Pierre. **Sobre a televisão**. Tradução de Maria Lúcia Machado. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1997.

BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Tradução de Fiana Pais Brandão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.

BREMOND, Claude. **Logique du récit**. Paris: Éditions du Seuil, 1973.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. Tradução de Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. 3. ed. Adaptada por Gisela Wajskop. São Paulo: Cortez, 2000.

BURNETT, Ron. **Cultures of vision: images, media & the imaginary**. Indianapolis: Indiana University Press, 1995.

_____. **How images think**. Cambridge: MIT Press, 2004.

BURROUGHS, William S. **Book of famous quotes: the one stop for quotation lovers**. Disponível em: <<http://www.famousquotes.com/author.php?page=1&total=35&aid=1175>>. Acesso em: 12 dez. 2010.

CALINESCU, Matei. **Rereading**. New Haven: Yale Press, 1993.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Tradução de Diogo Mainardi. São Paulo: Companhia das Letras, 1990a.

_____. **Seis propostas para o próximo milênio**. Tradução de Ivo Barroso. São Paulo: Companhia das Letras, 1990b.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix; Pensamento, [2005].

CANCLINI, Néstor Garcia. **Consumidores e cidadãos**. 5. ed. Tradução de Maurício Santana Dias. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

CARRIÈRE, Jean-Claude. **A linguagem secreta do cinema**. Tradução de Fernando Albagli e Benjamim Albagli. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.

_____. **Prática do roteiro cinematográfico**. Tradução de Teresa de Almeida. 2. ed. São Paulo: JSN, 1996.

CAZNOK, Yara Borges. **Música: entre o audível e o visível**. 2. ed. São Paulo: UNESP, 2008.

CENAS, Zeclas. Publicação eletrônica [mensagem pessoal]. Mensagem recebida por <srivero@uol.com.br> em 15 maio 2008.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: artes de fazer**. 2. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1996.

_____; GIARD, Luce; MAYOL, Pierre. **A invenção do cotidiano: morar, cozinhar**. 2. ed. Tradução de Ephraim Ferreira Alves e Lúcia Endlich Orth. Petrópolis: Vozes, 1997.

CHESKIN. Site de empresa de pesquisa de mercados consumidores. Disponível em: <<http://www.cheskin.com/>>. Acesso em: 12 out. 2008.

CHOQUET, David. **1000 game heroes**. Londres: Taschen, 2002.

CITELUZ-TERREIRO D'YESU. Fragmento de vídeo do espetáculo Terreiro d'Yesu. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=ImrAji7lugg&feature=related>>. Acesso em: 13 nov. 2010.

COHEN, Renato. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

COLLINS. **Cobuild**: Advanced Learner's English Dictionary. Glasgow: HarperCollins, 2005.

COMPARATO, Doc. **Da criação ao roteiro**. Lisboa: Pergaminho, 1992.

CORTÁZAR, Julio. **Valise de cronópio**. Tradução de Davi Arriguci Júnior e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 1993.

COSTA, Cristina. **Ficção, comunicação e mídias**. São Paulo: SENAC, 2001.

CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on interactive storytelling**. Berkeley: New Riders, 2005.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Creativity**: flow and the psychology of discovery and invention. New York: Harper Perennial, 1997.

_____. **Flow**: The psychology of optimal experience. New York: Harper Perennial, 1991.

CSTRIKE PLANET. Site de *MODs* editados a partir do jogo digital Counter Strike. Disponível em: <<http://www.cstrike-planet.com/maps>>. Acesso em: 3 abr. 2007.

CULLER, Jonathan. **Literary Theory**: a very short introduction. Oxford: Oxford Press, 2000.

_____. **Teoria Literária**: uma introdução. Tradução de Sandra Gardini T. Vasconcelos. São Paulo: Beca, 1999.

DARTIGUES, André. **O que é a fenomenologia?** 10. ed. Tradução de Maria José J. G. de Almeida. São Paulo: Centauro, 2005.

DIRKS, Tim. **Film Noir**. Filmsite. Disponível em: <<http://www.filmsite.org/filmnoir.html>>. Acesso em: 5 abr. 2010.

DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI**: a humanização das tecnologias. São Paulo: UNESP, 1997.

_____. **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: UNESP, 2003.

DOURISH, Paul. **Where the action is**: the foundation of embodied interaction. Cambridge: MIT Press, 2004.

DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen W.. **Game cultures**: computer games as new media. Berkshire: Open University Press, 2006.

DUGAN, Patrick. Scratchware auteurs. **The Escapist**. Stamford. n. 44, May 2006. Disponível em: <<http://www.escapistmagazine.com/issue/44>>. Acesso em: 27 jun. 2006.

DUNKIRK EVACUATION. Sobre o acontecimento histórico da Retirada de Dunquerque. Disponível em:<http://www.worldlingo.com/ma/enwiki/en/Dunkirk_evacuation>. Acesso em: 8 mar. 2010.

DUNKIRK 1940 SCENE FROM ATONEMENT. Cena do filme *Desejo e reparação (Atonement)*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Pi9aA8CDXwl&feature=related>>. Acesso em: 30 jun. 2009.

DYER-WHITEFORD, Nick. Sobre la contestación al capitalismo cognitivo. Composición de clase em la industria de los videojuegos y de los juegos de ordenador. In: BLONDEAU, Olivier *et al.* *Capitalismo cognitivo, propiedad intelectual y creación colectiva*. Disponível em:<http://gizmo.rits.org.br/apc-aa/universidadenomade/home/biblioteca.shtml?AA_SL_Session=90ce2b1ef7392ff2c0e3bc205c85d443&x=37>. Acesso em: 25 nov. 2006.

ECO, Umberto. **Lector in fabula**: a cooperação interpretativa nos textos narrativos. 2. ed. Tradução de Atílio Cancian. São Paulo: Perspectiva, 2002.

_____. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

_____. **Sobre a literatura**. 2. ed. Tradução de Eliana Aguiar. Rio de Janeiro: Record, 2003.

ENROLADOS. Página do filme no site da criadora e produtora Walt Disney. Disponível em: <<http://www.disney.com.br/filmes/cinema/enrolados/>>. Acesso em: 6 jan. 2011.

ESA - Entertainment Software Association. 2005 essential facts about the computer and video game industry. 2005. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 20 set. 2005.

_____. 2006 essential facts about the computer and video game industry. 2006. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 18 jun. 2006.

_____. 2007 essential facts about the computer and video game industry. 2007. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 20 jun. 2007.

_____. 2008 essential facts about the computer and video game industry. 2008. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 15/10/2010.

_____. 2009 essential facts about the computer and video game industry. 2009. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 15 out. 2010.

_____. 2010 essential facts about the computer and video game industry. 2010. Disponível em: http://www.theesa.com/news/news_archive.php. Acesso em: 15 out. 2010.

ESKELINEN, Markku. **The gaming situation**. July 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 12 out. 2007.

EUDORADOSSA. Fragmento de vídeo do espetáculo Terreiro d'Yesu. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=J54bXAhWOH0>. Acesso em: 13 nov. 2010.

FELINTO, Erick; BENTES, Ivana. **Avatar**: o futuro do cinema e a ecologia das imagens digitais. Porto Alegre: Sulinas, 2010.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Hollanda. **Novo Aurélio Século XXI**: o dicionário da língua portuguesa. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1999.

FERNANDES, Silvia. **Memória e invenção**: Gerald Thomas em cena. São Paulo: Perspectiva; FAPESP; Perspectiva, 1996.

_____; GUINSBURG, J. (orgs). **Um encenador de si mesmo**: Gerald Thomas. São Paulo: Perspectiva, 1996.

FIDLER, Roger. **Mediamorphosis**: understanding new media. California: Pine Forge Press, 1997.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1987.

FLICHY, Patrice. **L'innovation technique**. Paris: Éditions la Découverte, 2003.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too**: notes from a debate that never took place. 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org>. Acesso em: 18 abr. 2006.

_____. **Ludology meets narratology**: similitude and differences between (video) games and narrative. 1999. Disponível em: <http://www.ludology.org>. Acesso em: 20 jun. 2005.

_____. **Simulation 101**: simulation versus representation, 2001. Disponível em: <http://www.ludology.org>. Acesso em: 10 out. 2005.

FRUIN, Noah Wardrip; HARRIGAN, Pat. **First person**: new media as story, performance, and game. Cambridge: MIT Press, 2004.

GALEANO, Eduardo. **O livro dos abraços**. Tradução de Eric Nepomuceno. Porto Alegre: L&PM, 1997.

GAME. Site de uma franquia de lojas de jogos digitais no Reino Unido. Disponível em: <<http://www.game.co.uk>>. Acesso em: 20 mar. 2007.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GENETTE, Gérard. **Narrative discourse**: an essay in method. New York: Cornell Press, 1983.

_____. **Narrative discourse revisited**. New York: Cornell Press, 1988.

GENVO, Sébastien (org.). **Introduction aux enjeux artistique et culturels des jeux vidéo**. Paris: L'Harmattan, 2003.

_____. **Le game design de jeux vidéo**: approches de l'expression vidéoludique. Paris: L'Harmattan, 2005.

GLENDAY, Craig (editor). **Guinness world records**: games 2008. Tradução de Candombá. Rio de Janeiro: Ediouro, 2008.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**: do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.

GRAU, Oliver. **Virtual Art**: from illusion to immersion. Cambridge: MIT Press, 2003.

GREENBERG, Clement. **Estética doméstica**. Tradução de André Carone. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

GROMALA, Diane; BOLTER, Jay David. **Windows and mirrors**: interaction design, digital art, and the myth of transparency. Cambridge: MIT press, 2003.

GUÉNOUN, Denis. **A exibição das palavras**: uma idéia política do teatro. Tradução de Fátima Saadi. Rio de Janeiro: Teatro do pequeno gesto, 2003.

_____. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2004.

GRODAL, Torben. Stories for eyes, ears, and muscles: video games, media and embodied experiences. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. (orgs.) **The videogame theory reader**. London: Routledge, 2003. p. 129-155.

HALF LIFE 2. Jogo de ação. Valve Software, 2004.

HALPERN, Daniel. **Antaeus**: literature as pleasure. London: Collins Harvill, 1990.

HANSEN, Mark B. N.. **New Philosophy for new media**. Cambridge: MIT Press, 2003.

HEAVY RAIN. Site oficial do jogo. Disponível em: <<http://www.heavyrainps3.com/>>. Acesso em: 20 dez. 2010.

HEGEL. **Estética**: Poesia. Tradução de Álvaro Ribeiro. Lisboa: Guimarães Editores, 1987.

HEIDEGGER, Martin. **A questão da técnica**. Tradução de Wilson Gomes, 1992. (cópia digitada).

_____. **Ser e tempo**. Tradução de Marcia Schuback. Petrópolis: Vozes, 2008.

_____. **The question concerning technology and other essays**. Tradução de William Lovitt. New York: Harper & Row Publishers, 1977.

HERON, Patrick. **Painter as critic**: selected writings. London: Tate Publishing, 2001.

HOFFMAN, Michael J.; MURPHY, Patrick D. **Essentials of the theory of fiction**. London: Leicester Press, 1996.

HORNBY, A. S.. **Oxford Advanced**: Dictionary of Current English. Oxford: Oxford University Press, 1974.

HUGO CABRET. Página sobre filme específico. Disponível em: <<http://www.imdb.com/title/tt0970179/>>. Acesso em: 15 jan. 2011.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução de João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUSSERL, Edmund. **A ideia da fenomenologia**. Tradução de Artur Morão. Lisboa: Edições 70, 2008.

INZAUTO, Eddie. Tell me a story but don't tell me you're telling it. **Gamernode**. 24 Aug. 2007. Column. Disponível em: <<http://www.gamernode.com/Columns/1-Eddie-Inzauto/3880-Tell-me-a-story/index.html>>. Acesso em: 26 maio. 2008.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**. vol 1. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1996.

_____. **O ato da leitura**. vol. 2. Tradução de Johannes Kretschmer. São Paulo: Editora 34, 1999.

JENKINS, Henry. Complete freedom of movement: video games as gendered play spaces. In: SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (orgs.). **The game design reader**: a rules of play anthology. Cambridge: MIT Press, 2006a. p. 330-363.

_____. **Convergence Culture**: where old and new media collide. New York: New York Press, 2006b.

_____. **Game design as narrative architecture**. In: FRUIN, Noah Wardrip; HARRIGAN, Pat. *First person: new media as story, performance, and game*. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 118-130.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface**: como o computador transforma a nossa maneira de criar e comunicar. Tradução de Maria Luiza Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

_____. **Interface culture**: how new technology transforms the way we create and communicate. New York: Basic Books, 1997.

_____. **Wild things**. In: Wired, São Francisco, 10.03, p. 8-13, Mar., 2002.

JOUVE, Vincent. **A leitura**. Tradução de Brigitte Hervot. São Paulo: UNESP, 2002.

JUUL, Jesper. **Games telling stories?**: a brief note on games and narratives. 2001. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org>>. Acesso em: 4 out. 2005.

_____. **Half-real**: video games between real rules and fictional words. Cambridge: MIT Press, 2005.

KLASTRUP, Lisbeth. **Paradigms of interaction**: conceptions and misconceptions of the field today. 2004. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.org/2003/4-klastrup.htm>>. Acesso em: 18 maio 2006.

KOSTER, Raph. **A theory of fun for game design**. Scottsdale: Paraglyph, 2005.

KUMAR, Mathew; NUTT, Christian. Ken Levine on Bioshock's narrative drive, 25 Apr. 2008. **Gamasutra**. Disponível em: <http://www.gamasutra.com/view/feature/3636/ken_levine_on_bioshocks_narrative_.php>. Acesso em: 25 maio 2008.

KUNDERA, Milan. **A arte do romance**. Tradução de Teresa Bulhões Carvalho da Fonseca. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

LAAN, Van. **The idiom of drama**. London: Cornell Press, 1970.

LADY in the lake. Fragmento do filme de mesmo nome. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=4AKDw2hwi5I>>. Acesso em: 5 nov. 2009.

LAUREL, Brenda. **Computer as theatre**. Boston: Addison-Wesley, 2003.

LEÃO, Lucia. **Interlab**: labirintos do pensamento contemporâneo. São Paulo: Iluminuras, 2002.

_____.(org.). **O chip e o caleidoscópio**: reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: Senac, 2005.

_____. **O labirinto da hipermídia:** arquitetura e navegação no ciberespaço. 2. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático.** Tradução de Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.

LEJA, Eddy. **Le jeu vidéo est-il un art?** Disponível em: <<http://www.jiraf.org>>. Acesso em: 25 out. 2005.

LE MOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea.** Porto Alegre: Sulinas, 2004.

_____; PALACIOS, Marcos. (orgs.) **Janelas do ciberespaço:** comunicação e cibercultura. Porto Alegre: Sulinas, 2001.

LÉVY, Pierre. **A conexão planetária:** o mercado, o ciberespaço, a consciência. Tradução de Maria Lúcia Homem e Ronaldo Entler. São Paulo: 34, 2001a.

_____. **A máquina do universo:** criação, cognição e cultura informática. Tradução de Bruno Charles Magne. Porto Alegre: Artmed, 1998.

_____. **As tecnologias da inteligência.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 2001b.

_____. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** Tradução de Paulo Neves. São Paulo: 34, 1996.

LUBISCO, Nídia Maria Lienert; VIEIRA, Sônia Chagas; SANTANA, Isnaia Veiga. **Manual de estilo acadêmico:** monografias, dissertações e teses. 4. ed. Salvador, EDUFBA, 2008.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance.** Tradução de José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades; 34, 2000.

LUZ, Rogerio. **Filme e subjetividade.** Rio de Janeiro: Contracapa Livraria, 2002.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007a.

_____. **O sujeito na tela:** modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007b.

_____. **Regimes de Imersão e Modos de Agenciamento.** In: INTERCOM – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, XXV, 2002, Salvador. **Arquivo em PDF.** Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MAC HADO.pdf>. Acesso em: 18 nov. 2008.

MAGALDI, Sábato. **Iniciação ao teatro.** São Paulo: Ática, 1986.

MAMET, David. **Sobre direção de cinema**. Tradução de Paulo Reis. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 2002.

MANGUEL, Alberto. **Lendo imagens**: uma história de amor e ódio. Tradução de Rubens Figueiredo, Rosaura Eichemberg e Cláudia Strauch. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

_____. **No bosque do espelho**: ensaios sobre as palavras e o mundo. Tradução de Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2000.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

_____. **Software takes command**. Texto em arquivo virtual: PDF e DOC. Versão 20 nov. 2008. Disponível em: <<http://lab.softwarestudies.com/2008/11/softbook.html>>. Acesso em: 5 mar. 2009.

_____. **Understand Meta-Media**. Texto em arquivo virtual: PDF. 2005. Disponível em: <<http://www.fcsh.unl.pt/deps/ciencias-da-comunicacao/textos/manovich-metamedia>>. Acesso em: 5. mar. 2007.

MARSHALL, P. David. **New media cultures**. London: Arnold, 2004.

MARTINO, Luis C.. De qual comunicação estamos falando? In: HOHFELDT, Antonio; MARTINO, Luiz C.; FRANÇA, Vera Veiga. (org.). **Teorias da comunicação**: conceitos, escolas e tendências. Petrópolis: Vozes, 2001. p. 11-25.

MATEAS, Michael. **An Oz-centric review of interactive drama and believable agents**, 1997. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>. Acesso em: 28 dez. 2006.

_____. **A preliminary poetics for interactive drama and games**. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>, 2000. Acesso em: 16 nov. 2006.

_____; STERN, Andrew. **Build it to understand it: ludology meets narratology in game design space**. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>, jun. 2005. Acesso em: 16 nov. 2006.

_____. **Façade**, 2005. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>. Acesso em: 16 nov. 2006.

_____. **Façade**: an experiment in building a fully-realized interactive drama, mar. 2003. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>. Acesso em: 28 dez. 2006.

_____. **Sex, Lies, and Video Games**, Nov. 2006. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/#facade>>. Acesso em: 28 dez. 2006.

MATTELART, Armand. **História das teorias da comunicação**. Rio de Janeiro: Loyola, 2002.

MCCARTHY, John. **What is artificial intelligence?**, nov. 2004. Disponível em: <<http://www-formal.stanford.edu/jmc/whatisai/>>. Acesso em: 22 dez. 2006.

MCEWAN, Ian. **Atonement**. London: Vintage, 2007.

_____. **Reparação**. Tradução de Paulo Henriques Britto. São Paulo: Companhia das Letras, 2002.

MCLUHAN, Marshall. Dos olhos aos ouvidos. Tradução de Celso M. Paciornik. In: **Valor**. São Paulo: Folha/Globo, sexta-feira e fim de semana, 16, 17 e 18 de fevereiro de 2001.

_____. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Tradução de Décio Pignatari. 18. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.

MCMAHAN, Alison. **Immersion, engagement, and presence: a method for analysing 3-D video games**. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. (orgs.) **The videogame theory reader**. London: Routledge, 2003. p. 67-86.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

MICHAEL, Andréa. Big Brother não é cultura, é um jogo cruel. **Folha Online**, São Paulo, 21 mar. 2010. Ilustrada. Disponível em <<http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u709035.shtml>>. Acesso em: 21 mar. 2010.

MILLER, Rand; MILLER, Robin; WINGROVE, David. **The Myst reader**. New York: Hyperion, 1997.

MINKLEY, Johnny. Big Daddy speaks. **Eurogamer**. 8 June 2007. Disponível em <<http://www.eurogamer.net/articles/big-daddy-speaks-interview?page=2>>. Acesso : 26 maio 2008.

MINSKY, Marvin. **The emotion machine: commonsense thinking, artificial intelligence and the future of the human mind**. New York: Simon&Schuster, 2006.

MITSHUISHI, Yara. **Gamestudies: a problemática metodológica**. In: UniRevista (ISSN 1809-4651), v 1, n 3, 2006.

MONFORT, Nick. **Twisty little passages: an approach to interactive fiction**. Cambridge: Mit Press, 2005.

MORATORI, Daniel. Retirada de Dunquerque. **A vida no Front**, 20 jan. 2010. Disponível em: <<http://avidanofront.blogspot.com/2010/01/retirada-de-dunquerque.html>>. Acesso em: 20 out. 2010.

MORRIS, Sue; BITTANTI, Matteo. (orgs.). **Doom: giocare in prima persona**. Milano: Costa&Nolan, 2005.

MOTT, Tony. **1001 video games you must play before you die**. London: Octopus, 2010.

MURPHIE, Andrew; POTTS, John. Art and technology. In: _____. **Culture & technology**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

MURRAY, Janet H.. From game-story to cyberdrama. In: FRUIN, Noah Wardrip; HARRIGAN, Pat. **First person: new media as story, performance, and game**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 2-11.

_____. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elisa Khoury Daer e Marcelo Fernandes Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

_____. **Hamlet on Holodeck: the future of narrative in cyberspace**. New York: Free Press, 1997.

_____. **The last word on ludology v narratology in game studies**. 2005. Disponível em: <<http://www.lcc.gatech.edu/~murray/digra05/lastword.pdf>>. em: Acesso em: 30 dez. 2005.

MYERS, David. **The nature of computer games: play as semiosis**. New York: Peter Lang publishing, 2003.

NEW OXFORD AMERICAN DICTIONARY: software de dicionário de inglês. Versão 2.0.3 (51.5): Apple Computers, 2007.

NINJA THEORY. Grupo de desenvolvedores de jogos eletrônicos. Disponível em: <http://www.ninatheory.com/index.php?option=com_content&task=view&id=37&Itemid=59>. Acesso em: 11 out. 2006.

NÓBREGA, Guto. Animalice: proposta para uma narrativa interativa digital com base na lógica paradoxal de Lewis Carroll. In: MACIEL, Katia; PARENTE, André. (orgs.). **Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia**. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003.

PALACIOS, Marcos; MACHADO, Elias. **Modelos de jornalismo digital**. Salvador: Calhandra/Edições GJol, 2003.

PALMA, Louise. Terreiro d'Yesu. **Luz & Cena**, Rio de Janeiro, n. 115, p. 28-34, fev. 2009.

PEARCE, Celia. Productive play: game culture from the bottom up. **Games and Culture**, v. 1, n. 1, p. 17-24, jan. 2006. Disponível em: <<http://gac.sagepub.com/cgi/content/abstract/1/1/17>>. Acesso em: 3 jan. 2007.

PEIXOTO, Nelson Brissac. **Cenários em ruínas: a realidade imaginária contemporânea**. São Paulo: Brasiliense, 1987.

_____. **Paisagens urbanas**. São Paulo: SENAC; Marca d'água, 1996.

PELLEGRINI, Tânia *et al.* **Literatura, cinema e televisão**. São Paulo: Editora Senac São Paulo; Instituto Itaú Cultural, 2003.

PERFORMANCE AND SCREEN MEDIA. Página do grupo de pesquisa em Site da University of Wales- Newport. Desenvolvido pela University of Wales, Newport, País de Gales. 2008. Disponível em: <<http://www.newport.ac.uk/research/researchcentres/researchcentres/psm/Pages/default.aspx>>. Acesso em: 10 jan. 2010.

PERRON, Bernard; WOLF, Mark J. P. (orgs.). **The video game theory reader**. London: Routledge, 2003.

PIGLIA, Ricardo. **Formas breves**. Tradução de José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Cia. das Letras, 2004.

_____. **O último leitor**. Tradução de Heloisa Jahn. São Paulo: Cia. das Letras, 2006.

PLOUG, Kristine. **Art games as genre**, 2005. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.org/2005/2-Ploug.htm>>. Acesso em: 18 maio 2006.

PRATES, Marinyze. **E a tela invade a página**. Salvador: SCT, FUNCEB, EGBA, 2002.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

PRINCE of Persia. Página localizada no site da produtora Walt Disney. Disponível em: <<http://adisney.go.com/disneypictures/princeofpersia/>>. Acesso em: 12 ago. 2010.

PRODUÇÃO: Governo? **Edge**, São Paulo, n. 15, p. 14-17, ago. 2010.

QUINN, Kenneth. **How literature works**. London: Macmillan Press, 1992.

REHAK, Bob. Playing at being: psychoanalysis and the Avatar. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard. (orgs.) **The videogame theory reader**. London: Routledge, 2003. p. 103-12.

RENNER, Rolf Günter. **Edward Hopper: 1882-1967, transformaciones de lo real**. Köln: Taschen, 1991.

REPORTAGEM – Loucos Por Jogos (1/2). Página com vídeo. 2006a. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=-BMUadlgRp4>>. Acesso em: 5 maio 2007.

REPORTAGEM – Loucos Por Jogos (2/2). Página com vídeo. 2006b. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=5uuQfE2wq64&mode=related&search=>>> Acesso em: 5 maio 2007.

RÉTAUX, Xavier. Immersion, présence et jeux vidéo. In: GENVO, Sébastien (org.). **Le game design de jeux vidéo: approches de l'expression vidéoludique**. Paris: L'Harmattan, 2005. p. 325-346.

REVISTA VOX DA CENA. Salvador: Grupo Vivavox/Teatro Vila Velha, 2009. Ano 1 N 1.

RICOEUR, Paul. **Temps et récit: L'intrigue et le récit historique**. v. 1. Paris: Éditions du Seuil, 1983.

_____. **Tempo e narrativa**. Tomo II. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 1995.

_____. **Tempo e narrativa**. Tomo III. Tradução de Roberto Leal Ferreira. Campinas: Papirus, 1997.

RIVERO, Sérgio. Interatividade, imersão, narratividade. In: SOPCOM/COMUNICAÇÃO E CIDADANIA, 5, 2007, Braga. **Actas do 5º Congresso da SOPCOM**. Braga: Universidade do Minho, 2007. Disponível em: <<http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/5sopcom/issue/view/5sopcom/showToc>>. Acesso em: 5 jan. 2008.

_____. Da dramaturgia de Habitat. **Blog do Vila**, Salvador, 10 dez. 2008. Disponível em < <http://blogdovila.blogspot.com/2008/12/da-dramaturgia-de-habitat.html>>. Acesso em: 25 fev. 2010.

RODRIGUES, Sonia. **Roleplaying game e a pedagogia da imaginação no Brasil**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo: Perspectiva, 1997.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story**. Minneapolis: Minnesota Press, 2006.

_____. Beyond ludus: narrative, videogames and the split condition of digital textuality. In: ATKINS, Barry; KRZYWINSKA, Tanya (organizadores). **Videogame, player, text**. Manchester: Manchester Press, 2007. p. 8-28.

_____. **Beyond myth and metaphor: the case of narrative in digital media**. 2001a. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org>>. Acesso em: 15 jul. 2005.

_____. **Narrative and the split condition of digital textuality**. 2005a. Disponível em: <<http://www.dichtung-digital.com/2005/1/Ryan>>. Acesso em: 15 jul. 2005.

_____. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001b.

_____. **Peeling the onion: layers of interactivity in digital narrative texts**. 2005b. Disponível em: <<http://lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm>>. Acesso em: 4 out. 2005.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric (orgs.). **The game design reader: a rules of play anthology**. Cambridge: MIT Press, 2006.

_____. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SANTAELLA, Lucia. **A leitura fora do livro**. 1998. Disponível em: <<http://www.pucsp.br/pos/cos/epe/mostra/santaell.htm>>. Acesso em: 12 abr. 2005.

_____; NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica e mídia**. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004.

_____. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana (org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: UNESP, 1997. p. 34-39.

_____. **Por que as comunicações e as artes estão convergindo?** São Paulo: Paulus, 2005.

SANT'ANNA, Affonso Romano de. **Desconstruir Duchamp: arte na hora da revisão**. Rio de Janeiro: Vieira & Lent, 2003.

SANTIAGO, Silviano. O narrador pós-moderno In: **Nas malhas da letra**. Rio de Janeiro: Rocco, p. 44-60.

SANTOS, Luís Alberto Brandão; OLIVEIRA, Silvana Pessoa de. **Sujeito, tempo e espaço ficcionais: introdução à teoria da literatura**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SARLO, Beatriz. **Escenas de la vida posmoderna: intelectuales, arte e videocultura en la Argentina**. Buenos Aires: Seix Barral, 2004.

SAUTER, Joachim. **The jew of Malta: media stage and costume 99/02**. Disponível em: <<http://www.joachimsauter.com/en/projects/vro.html>>. Acesso em: 12 jul. 2007.

SCHOLES, Robert; PHELAN, James; KELLOG, Robert. **The nature of narrative**. 40. ed. New York: Oxford Press, 2006.

SCOLARI, Carlos. **Hacer clic: hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales**. Barcelona: Gedisa, 2004.

_____. **L'homo videoludens: videojocs, textuallitat i narrativa interactiva**. Vic: Eumo editorial, 2008.

SELZNICK, Brian. **A invenção de Hugo Cabret**. Tradução de Marcos Magno. São Paulo: Edições SM, 2007.

SETARO, André. **Escritos sobre cinema: linguagem e outros temas, introdução ao cinema**. v.3. Salvador: EDUFBA, Azougue Editorial, 2010.

SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter. **Future cinema**: the cinematic imaginary after film. Cambridge: MIT Press, 2003.

SILVA, Cicero Inácio da. *Primeiros passos de uma nova arte*. Entrevista com Noah Wardrip Fruin. 2006. Disponível em: <http://p.php.uol.com.br/tropico/html/print/2596.htm>. Acesso em: 07/02/2006.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** Tradução de Milton Camargo Mota. São Paulo: Loyola, 2002.

SIMONDON, Gilbert. **Du mode d'existence des objets techniques**. Paris: Editions Aubier, 1989.

SLOMAN, Aaron. **What is artificial intelligence?**, 18 Feb. 2004 (última revisão). Disponível em: <<http://www.cs.bham.ac.uk/~axs/misc/aiforschools.html>>. Acesso em: 20 dez. 2006.

SORAPURE, Madeleine. **Five principles of New Media**: or, playing Lev Manovich, 2004. Disponível em: <<http://english.ttu.edu/Kairos/8.2/binder2.html?coverweb/sorapure/index.htm>>. Acesso em: 3 jan. 2006.

SOUZA, Maria Carmem Jacob de. **Campo de telenovela e autoria**: notas sobre a construção social do poder do escritor nas telenovelas brasileiras. In: ENLEPICC: ENCONTRO LATINO DE ECONOMIA POLÍTICA DA INFORMAÇÃO, COMUNICAÇÃO E CULTURA, 5., 2005, Salvador. **Anais do V ENLEPICC**, 2005.

STAIGER, Emil. **Conceitos fundamentais da poética**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1972.

STANDAGE, Tom. **Monster in a box**. Wired, 10.03, p. 72-89, mar. 2002.

STYCER, Maurício. A seguir, cenas dos próximos conflitos. **UOL**, São Paulo, 24 fev. 2010. Crítica. Disponível em: <<http://televisao.uol.com.br/bbb/mauricio-stycer/2010/02/24/a-seguir-cenas-dos-proximos-conflitos.jhtm>>. Acesso em: 25 fev. 2010.

TARKOVSKI. **Esculpir o tempo**. Tradução de Jefferson Luiz Camargo. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

TELEHISTÓRIA. Site sobre a história da televisão brasileira. A evolução do design do *Jornal Nacional*. Disponível em: <<http://www.telehistoria.com.br/colunas/index.asp?id=3783>>. Acesso em: 20 ago. 2010.

TERREIRO D'YESU. Fragmento de vídeo do espetáculo Terreiro d'Yesu. <<http://www.youtube.com/watch?v=RYWWvh4LNiE&feature=related>>. Acesso em: 13 nov. 2010.

THE battle for our minds. Direção: Monika Halkort. Produção; Thomas Kufus e Zero Film - Berlim associados com Swf/Arte, 2004. 1 CD (52 min.), son., color.

THE HALF LIFE SAGA STORY GUIDE. Narrativa da série Half Life. Disponível em: <<http://members.shaw.ca/halfifestory/expandedinfo.htm>>. Acesso em: 15 ago. 2007.

THE INTERNATIONAL SOCIETY FOR THE STUDY OF NARRATIVE. Site sobre estudos narrativos. Unreliable narrator. Disponível em: <http://narrative.georgetown.edu/wiki/index.php/Unreliable_narrator>. Acesso em: 2 dez. 2010.

THE INVENTION OF HUGO CABRET. Site sobre um livro. Disponível em: <<http://www.theinventionofhugocabret.com/>>. Acesso em: 2 ago. 2010.

THE PLACE. Site de escola de dança. Disponível em: <<http://www.theplace.org.uk/435/touch-wood/touch-wood.html>>. Acesso em: 12 mar. 2010.

THRXXX. Site de *games* eróticos. Disponível em: <<http://www.thrxxx.com/>>. Acesso em: 24 set. 2010.

TRÉMEL, Laurent. **Jeux de rôles, jeux vidéo, multimédia**: les faiseurs de mondes. Paris: PUF (coll. "Sociologie d'aujourd'hui"), 2001.

VALVERDE, Monclar. **Estética da Comunicação**. Salvador: Quarteto, 2007.

VANNUCCHI, Hélia; PRADO, Gilbertto. **Discutindo o conceito de gameplay**. 2009. Disponível em: <<http://200.144.190.38:8180/xmlui/handle/1/229>>. Acesso em 2 fev. 2010.

VILCHES, Lorenzo. **A migração digital**. Tradução de Maria Immacolata Vassallo de Lopes. São Paulo: Loyola/PUC-Rio, 2003.

VIRILIO, Paul. **A máquina de visão**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: José Olympio, 2002.

_____. **A bomba informática**. Tradução de Luciano Vieira Machado. São Paulo: *Estação liberdade*, 1999.

_____. **O espaço crítico**. Tradução de Paulo Roberto Pires. Rio de Janeiro: 34, 1995.

XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico**: a opacidade e a transparência. 4. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

_____. **O olhar e a cena**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

XBOX. Site do console da *Microsoft*. Disponível em: <<http://www.xbox.com/en-gb/kinect>>. Acesso em: 25 nov. 2010.

WARDRIP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick. **The new media reader**. Cambridge: MIT Press, 2003.

WERTHEIM, Margaret. **Uma história do espaço**: de Dante à Internet. Tradução de Marisa Luisa Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2001.

WOOD, Aylish. **Digital Encounters**. London: Routledge, 2007.

ZAGALO, Nelson Troca. **Convergência entre o cinema e a realidade virtual**. 2007. 458 f. Tese (Doutorado em Ciências e Tecnologias da Comunicação) – Departamento de Comunicação e Arte, Universidade de Aveiro, Aveiro, Portugal, 2007.