



UFPE

UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO DE ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE LETRAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS

MALTHUS OLIVEIRA DE QUEIROZ

**NARRATIVA E TECNOLOGIAS DA CULTURA: Questões da materialidade  
narrativa em *Gone Home***

RECIFE

2020

MALTHUS OLIVEIRA DE QUEIROZ

**NARRATIVA E TECNOLOGIAS DA CULTURA: Questões da materialidade  
narrativa em *Gone Home***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Letras.

**Área de concentração:** Teoria da Literatura

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ermelinda Maria Araújo Ferreira

RECIFE

2020

Catálogo na fonte  
Bibliotecária Jéssica Pereira de Oliveira, CRB-4/2223

Q3n Queiroz, Malthus Oliveira de  
Narrativa e tecnologias da cultura: questões da materialidade narrativa  
em *Gone Home* / Malthus Oliveira de Queiroz. – Recife, 2020.  
165f.: il.

Orientadora: Ermelinda Maria Araújo Ferreira.  
Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Pernambuco. Centro de  
Artes e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Letras, 2020.

Inclui referências.

1. Narrativa. 2. *Games*. 3. Literatura eletrônica. 4. Mídia. I. Ferreira,  
Ermelinda Maria Araújo (Orientadora). II. Título.

809 CDD (22. ed.)

UFPE (CAC 2020-67)

MALTHUS OLIVEIRA DE QUEIROZ

**NARRATIVA E TECNOLOGIAS DA CULTURA: Questões da materialidade  
narrativa em *Gone Home***

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Letras.

Aprovada em: 04/03/2020.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ermelinda Maria Araujo Ferreira (Orientadora)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Ricardo Postal (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Antônio Carlos dos Santos Xavier (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Yuri Jivago Amorim Caribe (Examinador Interno)  
Universidade Federal de Pernambuco

---

Prof. Dr. Newton de Castro Pontes (Examinador Externo)  
Universidade Regional do Cariri

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Deyseane Pereira dos Santos Araújo (Examinadora Externa)  
Secretaria de Educação do Estado da Paraíba

Dedico esse trabalho a toda a comunidade acadêmica e a todos que, por quaisquer motivos, não puderam integrá-la. O presente trabalho representa uma pequena parcela de um esforço coletivo em busca de conhecimentos que possam tornar a vida humana melhor e mais fraterna.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, que me deram a vida e sempre me estimularam a buscar o conhecimento. “Estude pra ser gente” é o seu maior legado moral, que transmito aos filhos e guardarei até o fim da minha vida.

Agradeço aos amigos, especialmente os amigos *gamers*, pela paciência em debater os temas e por contribuírem para a minha percepção do fenômeno. E aos eternos amigos “rochedos”: Vlad Queiroz, Antonio Aureliano, Rosana Meira, Katarina Farias, Roberto Calheiros (Betão 70), Heber Costa, Raquel Diehl, Gabriel Santos (viva *Stone Story!*) André Alencar, Theo Costa, Rafael Matias, Tony Lins (Tonhonhoin), Pablo Reis, Sabrina Santos, David Barreto, Elto Koltz e Bruno Piffardini. Nossas conversas transversais me ajudaram a construir outros valores humanos para a pesquisa.

Agradeço também aos amigos na caminhada acadêmica, pelas valiosas reflexões que permitiram uma visão mais ampla do fenômeno. Ainda da comunidade acadêmica, agradeço a todo o corpo docente da UFPE, que sempre se dispôs gentil e dedicadamente a ajudar no que foi preciso. E registro minha gratidão profunda à minha professora orientadora Dra. Ermelinda Maria Araújo Ferreira, pela sabedoria, pelo acompanhamento da pesquisa e pelas contribuições no desenrolar dos estudos. Ao abraçar o projeto, aceitou o desafio de desbravar um tema pouco estudado na academia brasileira.

Agradeço também à Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (Facepe), pelo suporte financeiro que me permitiu dedicar ao doutoramento.

Por fim, mas não menos importante, agradeço à minha família, sempre presente nos momentos difíceis: minha esposa Catarina Santos de Queiroz e meus filhos Felipe Santos Costa, Isabella Maria Santos Oliveira de Queiroz e Kayan Dantas Araújo de Queiroz. O amor por eles é o combustível que me mantém firme na jornada.

Em qualquer civilização viva e florescente, sobretudo nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição. (HUIZINGA, 2014, p.134)

## RESUMO

Os jogos digitais se desenvolveram rapidamente, diversificando-se em tantos gêneros e categorias quanto outros produtos culturais consagrados, como a literatura e o cinema, e ganhando cada vez mais espaço na sociedade. A trajetória do incremento dos *games* está estreitamente relacionada às atualizações tecnológicas, que lhes propiciaram desenvolver seus elementos de jogabilidade e design, o que motivou um incremento na constituição de seus mundos ficcionais, os quais incorporaram as narrativas como elemento da sua ficção. São exemplos disso os *games* *Assassin's Creed*, *The last of us*, *Bioshock*, *Her story*, *Orwell* e *Gone home*. Para a observação do fenômeno, elegeu-se *Gone home* como obra central, suscitando, a partir de sua análise, a pergunta central que permeou o desenvolvimento desta pesquisa: que transformações nas artes narrativas os *games* podem propiciar, a partir da observação da presença do lúdico e das novas mídias em sua constituição? A resposta veio da investigação guiada pelas leituras teóricas convergentes nos campos da cibercultura e da teoria da literatura, especialmente as abordagens da narratologia tradicional e da narrativa dos *games*, referenciadas na linguagem pluricódigo, elaborada segundo uma convergência de mídias (MURRAY, 2001); na ativa participação do leitor, que passa a agir materialmente sobre a narrativa (AARSETH, 1997); na escritura fragmentada, segundo uma estrutura de hiperlink; e na inserção de elementos lúdicos a partir das possibilidades do ergódico. Também incidiram na investigação os estudos remediação do fenômeno narrativo, reformulando seus aspectos, especialmente os das narrativas recentes, como a do cinema e da literatura impressa. Os paradigmas comunicacionais da sociedade da informação e seus desdobramentos na apreciação e criação literárias também se fazem presentes neste estudo, relacionados esses paradigmas aos estudos das narrativas cibernéticas. A principal hipótese levantada pelo estudo, a que concebe que a narrativa de *Gone home* preserva e transforma, num movimento de continuidade e ruptura, elementos da narrativa clássica, se confirmou, levando ao argumento final de que uma cibercrítica deve se constituir de uma confluência teórica, no sentido de abranger seus aspectos semióticos e estruturais. A metodologia envolveu a leitura da obra em três momentos, o da percepção, o da análise e o da contextualização, em analogia ao processo hermenêutico de compreensão, interpretação e aplicação sugerido por Gadamer (*apud* LIMA, 2006).

À leitura se somou a compreensão dos próprios processos de leitura, no sentido de observar as transformações propiciadas pelas novas mídias.

**Palavras-chave:** Narrativa. *Games*. Literatura eletrônica. Mídia.

## ABSTRACT

Digital games developed rapidly, diversifying into as many genres and categories as other established cultural products, such as literature and cinema, and gaining more and more space in society. The trajectory of the improvement in games is closely related to technological updates, which enabled them to develop their elements of gameplay and design. This motivated an improvement in the constitution of their fictional worlds, which incorporated narratives as an element of their fiction. Examples of this are the games *Assassin's Creed*, *The last of us*, *Bioshock*, *Her story*, *Orwell* and *Gone home*. For the observation of the phenomenon, this research chose *Gone home* as the central work, raising, from its analysis, the question that permeated this research: what transformations in the narrative arts can games provide, from the observation of the presence of the ludic and new media in its constitution? The answer came from the investigation guided by the convergent theoretical readings in the fields of cyberculture and the theory of literature, especially the approaches of traditional narratology and the narrative of games. It was referenced in pluricode language, elaborated according to a media convergence (MURRAY, 2001); in the active participation of the reader, who starts to act materially on the narrative (AARSETH, 1997); in fragmented writing, according to a hyperlink structure; and in the insertion of playful elements based on the possibilities of the ergode. Investigation also focused on the remediation studies of the narrative phenomenon, reformulating its aspects, especially those of recent narratives, such as cinema and printed literature. The communicational paradigms of the information society and its consequences in literary appreciation and creation are also present in this study, related to the studies of cybernetic narratives. The main hypothesis raised by the study, which conceives that the narrative in *Gone home* preserves and transforms, in a movement of continuity and rupture, elements of the classic narrative, was confirmed, leading to the final argument that a cybercritic must constitute a theoretical confluence, in the sense of comprehending its semiotic and structural aspects. The methodology involved reading the work in three moments—perception, analysis and contextualization—in an analogy to the hermeneutical process of understanding, interpretation and application suggested by Gadamer (apud LIMA, 2006). In addition to reading, there was an understanding of the reading

processes themselves, in order to observe the transformations brought about by the new media.

**Keywords:** Narrative. Games. Eletronic literature. Media.

## RÉSUMÉ

Les jeux numériques se sont développés rapidement, se diversifiant en autant de genres et de catégories que d'autres produits culturels établis, tels que la littérature et le cinéma, et gagnant de plus en plus d'espace dans la société. La trajectoire de le développement des games est étroitement liée aux mises à jour technologiques, qui leur ont permis de développer leurs éléments de gameplay et de design. Ceci a motivé une augmentation de la constitution de leurs mondes fictifs, qui ont incorporé des récits comme élément de leur fiction. Les jeux Assassin's Creed, The last of us, Bioshock, Her story, Orwell et Gone home sont des exemples. Pour l'observation du phénomène, Gone home a été choisi comme œuvre centrale, posant, à partir de son analyse, la question qui a imprégné cette recherche: quelles transformations dans les arts narratifs les jeux peuvent-ils apporter, à partir de l'observation de la présence du ludique et du nouveaux médias dans sa constitution? La réponse est venue de l'enquête guidée par les lectures théoriques convergentes dans les domaines de la cyberculture et de la théorie de la littérature, en particulier les approches de la narratologie traditionnelle et du jeu. Celles-ci ont été pensées comme de langage pluricode, élaborées selon une convergence médiatique (MURRAY, 2001); dans la participation active du lecteur, qui commence à agir matériellement sur le récit (AARSETH, 1997); en écriture fragmentée, selon une structure de hyperlink; et l'insertion d'éléments ludiques basés sur les possibilités de l'ergode. Les études d'investigation se sont également concentrées sur la remédiation du phénomène narratif, en reformulant ses aspects, en particulier ceux des récits récents, tels que le cinéma et la littérature imprimée. Les paradigmes communicationnels de la société de l'information et ses conséquences dans l'appréciation et la création littéraires sont également présents dans cette étude, liés aux études des récits cybernétiques. L'hypothèse principale soulevée par l'étude, celle qui conçoit que le récit de Gone home préserve et transforme, dans un mouvement de continuité et de rupture, des éléments du récit classique, a été confirmée, conduisant à l'argument final qu'une cybercritique doit constituer une confluence théorique, dans le sens de couvrir ses aspects sémiotiques et structurels. La méthodologie impliquait la lecture de l'ouvrage en trois moments, perception, analyse et contextualisation, par analogie avec le processus herméneutique de compréhension, d'interprétation et d'application proposé par Gadamer (apud LIMA,

2006). En plus de la lecture, il y avait une compréhension des processus de lecture eux-mêmes, afin d'observer les transformations apportées par les nouveaux médias.

**Mots-clés:** Narration. Games. Littérature numérique. Média.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Ceci n'est pas une pipe.....	56
Figura 2 - <i>The Hermitage</i> , de Jacob Philippe Hackert. Óleo sobre a tela, 1795.....	59
Figura 3 - Print de tela mostrando jogo Walden.....	59
Figura 4 - Marcadores temporais em <i>Her story</i> .....	101
Figura 5 - Marcadores temporais em <i>Her story</i> .....	101
Figura 6 - Interface da obra <i>Her story</i> .....	103
Figura 7 - Metáfora de interação simulando uma tela de computador com um programa de acesso a um banco de dados.....	104
Figura 8 - Interface de <i>Dois Palitos</i> , de Samir Mesquita.....	116
Figura 9 - Ambiente em HS.....	123
Figura 10 - Personagem Hannah, de HS.....	124
Figura 11 - Personagem Eve, de HS.....	124
Figura 12 - Paraestrutura que mostra os itens coletados durante a caminhada em GH.....	131
Figura 13 - Paraestrutura que mostra os <i>journals</i> , os diários com as falas da personagem Samantha, durante a caminhada em GH.....	132
Figura 14 - Paraestrutura que mostra o mapa durante a caminhada em GH, o qual mostra os lugares já explorados pelo interator.....	132
Figura 15 - A estrutura ficcional de GH comporta uma consulta ao mapa, para se saber quais áreas foram acessadas e onde o interator se encontra no momento da consulta.....	142
Figura 16 - A constante dualidade de luz-sombra suscita uma sensação de presença de outros personagens na obra.....	142
Figura 17 - Tela interativa da obra <i>18:30</i> , de Samir Mesquita.....	153
Figura 18 - Tela interativa da obra <i>18:30</i> , de Samir Mesquita, mostrando uma interação.....	154
Figura 19 - Processo interativo de HS.....	155

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>16</b>
<b>2</b>	<b>NARRAR, VERBO TRANSITIVO.....</b>	<b>34</b>
2.1	DA NARRATIVA.....	34
2.2	DA NARRATIVA DIGITAL.....	43
2.3	MATERIALIDADE DAS OBRAS CIBERNÉTICAS.....	45
<b>3</b>	<b>NARRATIVA E MÍDIAS.....</b>	<b>49</b>
3.1	INTERMIDIALIDADE E “REMIDIAÇÃO”.....	50
3.2	REPRESENTAÇÃO X SIMULAÇÃO.....	54
3.3	A REMIDIAÇÃO PARA A SIMULAÇÃO.....	57
<b>4</b>	<b>NARRATIVA E JOGOS.....</b>	<b>63</b>
4.1	O LÚDICO E A NARRATIVA.....	68
4.2	NARRATIVA E ENIGMA.....	70
4.3	NARRATOLOGISTAS X LUDOLOGISTAS.....	74
4.4	FICÇÃO E NARRATIVA: UNIVERSO DOS GAMES.....	81
4.5	NARRATIVA, JOGOS E MÍDIA: UM ENCONTRO EM <i>GONE HOME</i> .....	84
<b>5</b>	<b>PERGUNTA, HIPÓTESE E METODOLOGIA.....</b>	<b>88</b>
<b>6</b>	<b>ASPECTOS NARRATOLÓGICOS DE <i>GONE HOME</i>.....</b>	<b>92</b>
6.1	O LABIRINTO.....	92
6.2	O LEITOR NO LABIRINTO.....	94
6.3	O LABIRINTO E O QUEBRA-CABEÇA.....	99
6.4	A NARRATIVA MECÂNICA EM <i>GONE HOME</i> .....	110
6.5	A INTERFACE COMO ELEMENTO DA NARRATIVA MECÂNICA.....	114
<b>7</b>	<b>MEMÓRIA E NARRATIVA EM <i>GONE HOME</i> E <i>HER STORY</i>.....</b>	<b>118</b>
7.1	A FUNÇÃO NARRATIVA DE GH.....	127
7.2	DIFERENÇAS ENTRE NARRADOR E PERSONAGEM-AVATAR.....	135
<b>8</b>	<b>O PERSONAGEM-AVATAR.....</b>	<b>138</b>
8.1	TIPOS DE AVATAR EM GAMES E O PERSONAGEM-AVATAR DE <i>GONE HOME</i> .....	139
<b>9</b>	<b>QUESTÕES DO ESPAÇO EM <i>GONE HOME</i>.....</b>	<b>140</b>
9.1	ESPAÇO E IMERSÃO: OS SENTIDOS NA CAPTURA DO ESPAÇO EM <i>GONE HOME</i> .....	141
9.2	O ESPAÇO SEMIÓTICO EM GH.....	143

<b>10</b>	<b>LINK COMO ELEMENTOS DA SEMÂNTICA NARRATIVA.....</b>	<b>145</b>
10.1	O LINK EM <i>GONE HOME</i> .....	147
<b>11</b>	<b>POR UMA CIBERCRÍTICA.....</b>	<b>150</b>
	<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>157</b>

## 1 INTRODUÇÃO

### *ADVERTÊNCIA: GONE HOME É UM OBJETO ESTRANHO*

Costuma-se datar o ano de 1972 como o marco inicial da cultura dos jogos digitais, pois neste ano foi lançado o clássico *Pong*, considerado por muitos o primeiro videogame de grande expressão. Simulando uma partida de ping-pong, o jogo alcançou grande sucesso comercial e seu retorno financeiro despertou a atenção dos programadores para o mercado de jogos digitais, que se mostrava incipiente, porém promissor. Antes disso, desde os anos 1950, alguns experimentos vinham sendo desenvolvidos em universidades pelo mundo, a exemplo do projeto OXO, conhecido também por *tic-tac-toe*, uma máquina de jogo da velha desenvolvida por um professor de Cambridge. Por essa época, Allan Turing e Claude Shannon haviam criado um programa que simulava um jogo de xadrez, utilizando a lógica algorítmica da linguagem de computador.

Desde então, os jogos digitais se desenvolveram rapidamente, diversificando-se em tantos gêneros e categorias quanto outros produtos culturais consagrados, como a literatura e o cinema, e ganhando cada vez mais espaço na sociedade, confirmando a expectativa dos primeiros desenvolvedores. Chegam ao século XXI como a indústria de entretenimento mais lucrativa do mundo, ultrapassando, em cifras, a indústria do cinema, que ocupava o primeiro lugar há até bem pouco tempo.

A trajetória do incremento dos *games* está estreitamente relacionada às atualizações tecnológicas, que lhes propiciaram desenvolver seus elementos de jogabilidade e design, ganhando tanto em possibilidades mecânicas — que são os elementos da jogabilidade, como, por exemplo, movimento de personagens e objetos — quanto em seus elementos gráficos. Isso lhes conferiu uma interface cada vez mais complexa e elaborada. A diversidade de temas e gêneros dos *games* na atualidade comprova isso: dos jogos simples, que não exigem grandes esforços mecânicos — afirmação que não pode ser confundida com “não exigem estratégia”, a exemplo de *Candy Crush*, *Rabbit Dom* —, aos mais complexos — *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* —, é cada vez mais comum os jogos digitais desafiarem as habilidades do jogador, que se confronta com obstáculos e missões crescentemente mais difíceis.

Embora um *game* seja feito para desafiar o jogador, mas raramente para frustrá-lo com a impossibilidade da vitória<sup>1</sup>, é certo que grande parte desse incremento vem da composição dos mundos ficcionais dos *games*, que começaram a se tornar mais amplos e complexos com a presença da narrativa. Assim, de certa forma, a introdução das narrativas nos *games* representa um aspecto importante de seu desenvolvimento histórico e traz à tona a continuidade da prática humana de narrar, de transmitir experiências, ficcionais e reais, através das narrativas.

A crescente presença da narrativa nos *games* representa uma adaptação do ato de narrar a um novo engenho narrativo, reconstituindo seus parâmetros textuais, profundamente relacionado com o suporte digital e com as atualizações das aparelhagens tecnológicas, podendo-se mesmo sugerir que as narrativas dos *games* se inserem nos processos narrativos operados pelas sociedades em seus diferentes momentos. Isso porque, sob a perspectiva dos estudos da narrativa, essas histórias possuem características que dialogam com as práticas narrativas operadas pela humanidade nos diferentes tempos, o que possibilita ligá-las à tradição do ato de narrar, do qual fazem parte a literatura, o cinema, o teatro, as narrativas orais. Essa tradição encontra na construção do *mythos* a base de sua experiência, identificada, segundo Aristóteles (1993), com o próprio ato de narrar, de ressignificar a teia da existência humana no plano da fábula, transformando a vida em história da vida.

Nos aspectos de suas construções intrínsecas, entretanto, é possível pensar as narrativas dos *games* sob uma perspectiva particular, ligada ao desenvolvimento da indústria criativa dos jogos digitais. Sobre isso, note-se a própria transformação da narrativa dentro dos *games*: os primeiros jogos eletrônicos da Atari apresentavam um enredo mais como um mote para o jogo, como é caso de *Space Invaders*, inspirado no clássico *Guerra dos mundos*, de H. G. Wells. Nele, o jogador comanda uma unidade bélica terrestre que combate as naves invasoras, mas essa narrativa não se manifesta no plano explícito, e sim pela simulação de uma ação que nos leva a pensar isso. Definições explícitas de tempo e espaço, comuns nas narrativas tradicionais, não podem ser aplicadas a *SI*, pois a experiência do jogo está voltada para a competição, a disputa, que Callois (1990) define como a esfera

---

<sup>1</sup> O *game Hellblade – Senua's sacrifice* traz um elemento diferenciador: a impossibilidade da vitória como elemento dramático. Isso coloca em xeque a ideia de que um jogo não pretende frustrar o jogador com a impossibilidade da vitória. Entretanto, cabe pensar que essa impossibilidade em *Senua's*, na medida em que prevista, é parte da "vitória" do jogo. A narrativa se realizaria no confronto do jogador com o destino incontornável do personagem.

do *agon*<sup>2</sup>. E assim se formulou uma primeira geração de jogos eletrônicos de grande público: *Pacman*, *Tank*, *River Raid*, *Gunfight*, entre muitos outros, em que a narrativa continua sendo um enredo super-reduzido, um *backstage* para a competição.

Em jogos mais recentes, como *Dark Souls*, *The Evil Within*, a dimensão narrativa complementa a esfera do *agon*, como veremos a seguir. Isso porque, para além da dimensão imaterial dos jogos, de que faz parte a narrativa — embora se realize nos elementos materiais —, a rápida evolução dos aparelhos eletrônicos lhes propiciou novos suportes e novas formas de fruí-los. O entretenimento do jogo digital se expandiu aos lugares diversos, como lanchonetes, bares, shoppings, através das máquinas de fliperamas, e mesmo em casa, através principalmente dos consoles, que podiam ser ligados à TV e passaram a ocupar um lugar importante na indústria do entretenimento<sup>3</sup>.

O elo expõe a relação tríade: a narrativa dos jogos digitais se desenvolve à medida que se desenvolvem as possibilidades dos jogos digitais, que por sua vez se desenvolvem em consonância com a evolução tecnológica.

Logo o emaranhado de circuitos foi substituído pelos microprocessadores, transformaram-se também as possibilidades da produção digital, permitindo o uso de gráficos e recursos mais elaborados. Aos poucos, as narrativas dos *games* foram sendo re-elaboradas, ramificando-se numa narratografia<sup>4</sup> hibridizada, que dialoga com as narrativas tradicionais — estas, muitas vezes, ponto de partida dos criadores dos jogos (MENDEZ, s.pag.). Exemplo disso é jogo *Bioshock* (2007), que ganha grande repercussão ao propor uma narrativa que evolui à medida que o jogador vai avançando no jogo. Entendemos a repercussão do jogo quando observamos seu enredo: *Bioshock* se passa na década de 1960, na cidade submersa de Rapture. Originalmente planejada e construída em 1940, por Andrew Ryan, a cidade tinha

---

<sup>2</sup> A obra de Roger Caillois identifica as manifestações do jogo segundo quatro naturezas: a *competição*, a *sorte*, o *simulacro* e a *vertigem*. O *agon* seria a natureza da competição e estaria presente nos Jogos Olímpicos, nas peças teatrais e nos debates filosóficos personificando os desafios e as disputas solenes na Grécia antiga.

<sup>3</sup> A referência ao termo *indústria do entretenimento* se distancia dos conceitos apresentados por Adorno e Horkheimer, em *A indústria cultural*, segundo os quais as artes se tornaram um produto de consumo rápido do capitalismo tardio. Como bem observou Newton Pontes, estudioso da literatura e experto em *games*, ao ler esse trabalho para a banca do doutorado, *Assassin's Creed* e *Gone Home* diferem fundamentalmente por seus projetos visarem, respectivamente, grande público e uma experiência mais intimista, não podendo ser enquadrados numa mesma concepção de *indústria*. É necessário, assim, compreender esse termo no sentido de que esses jogos compõem objetos culturais que pertencem a uma “linha” própria de expressão, assim como temos os filmes Marvel e os de David Lynch, ambos podendo ser chamados de *cinema*.

<sup>4</sup> Em sentido *lato*, o registro material das narrativas e seus suportes.

como objetivo ser um refúgio para a elite social da época, que viveria em paz e longe do restante do mundo. O progresso científico, entretanto, empreendeu novas conquistas sociais, entre elas o Adam, uma substância que daria poderes sobre-humanos às pessoas. Mas logo a substância foi usada para criar seres aterradores, os Splicers, as Little Sisters, o Big Daddy, Atlas e Andrew, culminando com uma guerra civil. A interação com o mundo ficcional do *game* ocorre através do personagem Jack, avatar do jogador, que chega ao local depois de um acidente marinho e tem que desvendar os segredos da cidade, lutando contra esses seres. Assim, em vez de narrar os fatos, explicitar as informações, contar o que ocorreu, o jogo dispõe “peças” informacionais que vão sendo acessadas pelo jogador e se encaixam formando a narrativa à medida que se avança no jogo. Essa dinâmica narrativa, tanto do plano da elaboração quanto da leitura, impõe novas perspectivas na definição dos elementos narrativos, como autoria, materialidade da obra e mesmo a experiência do leitor, que ganha um novo *modus operandi* na interação com a obra.

Esses pontos deram início às primeiras observações desta pesquisa. Se a experiência possibilitada por *Bioshock1* com relação à narrativa não é, num primeiro instante, comparável à leitura de um romance ou de um filme, não se pode negar que há uma construção narrativa, com espaço, tempo, enredo, personagens.

A estrutura narrativa observada em *Bioshock1* se tornou referência no universo dos jogos, e as obras mais recentes, com enredos igualmente ou mais complexos, desdobram a ação de jogar, de competir, de cumprir missões e alcançar objetivos, próprios do *agon*, em também partilhar uma história, em vivenciar personagens — às vezes psicologicamente profundos — e experimentar um universo ficcional mais próximo ao universo literário ou cinematográfico. Exemplo disso são os jogos *Dear Esther*, *Life is strange*, *Her story*, *The lion song* e o próprio *Gone home*, que se aproximam das narrativas tradicionais por trazerem o conflito humano, tão caro ao romance burguês e à própria literatura, para o centro da experiência narrativa.

Em *The last of us*, outra obra significativa quanto à narrativa dos *games*, alternam-se partes de atuação intensa com uma narrativa bastante complexa, e o enredo (atenção: *spoiler!*) versa sobre um surto de mutação do fungo Cordyceps, que arrasa os Estados Unidos em setembro de 2013, transformando seus hospedeiros humanos em monstros canibais chamados de Infectados. O

personagem Joel, que é o avatar do jogador, foge do caos dos subúrbios de Austin, Texas, junto com seu irmão Tommy e sua filha Sarah. Sarah é baleada por um soldado durante a fuga e, numa cena carregada de drama, com forte apelo emocional, morre nos braços do pai. A maior parte da civilização humana acaba destruída nos vinte anos seguintes. Sobreviventes vivem em zonas de quarentena altamente policiadas, em assentamentos independentes e em grupos nômades. Joel passa a trabalhar como contrabandista junto com sua parceira Tess numa zona de quarentena. Eles caçam Robert, um comerciante do mercado negro, a fim de recuperar um carregamento de armas. Robert é morto por Tess, porém antes revela ter trocado as armas com os Vaga-Lumes, uma milícia rebelde que se opõe às autoridades da zona de quarentena. Marlene, a líder dos Vaga-Lumes, promete dobrar as provisões se os dois, Joe e Tess, levarem a garota adolescente Ellie para os Vaga-Lumes, que estão escondidos, fora da zona de quarentena. Joel, Tess e Ellie escapam durante a noite, porém descobrem que a menina está infectada depois de serem revistados por uma patrulha. A infecção faz a pessoa se transformar em um zumbi dentro de dois dias, porém Ellie afirma ter sido infectada três semanas antes e que a sua imunidade pode levar a uma cura. O trio consegue chegar a seu destino após enfrentar hordas de Infectados; porém, descobrem que os agentes Vaga-Lumes foram assassinados. Tess revela que foi mordida e infectada, acreditando na importância de Ellie e se sacrificando a fim de garantir que Joel e a garota possam escapar. Ele decide encontrar Tommy, um ex-Vaga-Lume, na esperança de poder localizar os membros restantes da milícia. Os dois conseguem adquirir um veículo com o auxílio de Bill, um contrabandista conhecido de Joel. Eles dirigem até Pittsburgh, Pensilvânia, porém são emboscados por bandidos. Joel e Ellie acabam se aliando com os irmãos Henry e Sam; este acaba mordido durante a fuga da cidade, porém esconde a verdade dos restantes. A infecção toma conta de Sam e ele ataca Ellie, mas Henry o mata e em seguida comete suicídio.

Joel e Ellie conseguem encontrar Tommy, em um assentamento fortificado perto de uma usina hidroelétrica. Joel contempla deixar Ellie com o irmão, mas ela não aceita. Eles são atacados por bandidos e Joel acaba seriamente ferido. A dupla se abriga nas montanhas durante o inverno. Joel fica à beira da morte e depende dos cuidados de Ellie.

Nesse momento, o jogador assume o avatar da personagem Ellie. Ela sai para caçar e é capturada por uma seita canibal. Ela mata um dos canibais e escapa, porém um membro da seita a prende dentro de um restaurante em chamas. Enquanto isso, Joel recupera-se dos ferimentos e salva Ellie.

Joel e Ellie chegam ao hospital. Marlene revela a Joel que Ellie está sendo preparada para uma cirurgia: os médicos precisam remover a parte infectada do cérebro dela na esperança de poder produzir uma vacina para a infecção, porém esse procedimento irá matá-la. Instala-se, nesse momento, o conflito principal do jogo: Joel, disposto a não deixá-la morrer, mata todos até alcançar a sala de cirurgia e levar a menina inconsciente até a garagem, onde é confrontado por Marlene. Joe a mata com o objetivo de impedir que os Vaga-Lumes os persigam, e mente depois para Ellie, afirmando que os Vaga-Lumes já tinham encontrado muitas outras pessoas imunes, porém foram incapazes de chegar a uma cura e assim pararam de tentar. O jogo termina dessa forma, sem que se ache a cura.

O jogo alterna cenas em que o jogador apenas assiste (as *cutscenes*) e partes de intensa ação, na qual o jogador atua no jogo. Essa forma de narrativa, que se repete em grande parte dos *games*, embasa a ideia de uma forma estrutural de narrativa: as *cutscenes* narram partes do jogo, ao que se segue o *âgon*, a competição, a ação, sendo possível avançar na narrativa apenas ao se completarem missões. Outras informações sobre o enredo, que funcionam quase como detalhes — os quais grande parte dos jogadores despreza, pois não são considerados importantes para o jogo —, podem ser colhidas no meio do caminho, ao se conquistarem objetivos e se completarem missões. Essa também é a estrutura de uma das franquias mais bem-sucedidas do mundo dos *games*, considerada referência quanto à narrativa nos jogos digitais: *Assassin's Creed*.

*Assassin's Creed* começou como um *game*, tornando-se depois livro e, recentemente, ganhou uma adaptação para o cinema. A série do *game* conta com onze episódios, e seu enredo gira em torno de Desmond Miles, que em 2012 é sequestrado por uma das maiores empresas do mundo em biotecnologia, a Abstergo, e acorda dentro de uma das sedes da companhia, onde ocorre uma obscura pesquisa sob comando do Dr. Warren Vidic e Lucy Stillman, sua assistente. Estes lhe explicam que o motivo de seu sequestro é para que ele participe de uma experiência com memórias genéticas, que estão contidas no DNA de todos nós e que permitem reviver acontecimentos de nossos ancestrais através de uma máquina

de realidade virtual, a Animus. Isso leva a narrativa a se desdobrar em dois eixos: uma narrativa do mundo “real”, no nível da realidade do personagem na história, e outra no mundo virtual, nas memórias da Animus. As duas narrativas se entrelaçam em vários momentos, uma se desenrolando em contato com a outra.

Ao entrar nas memórias, Desmond descobre que duas sociedades secretas ancestrais, os Assassinos e os Templários, duelaram ao longo da história em prol do controle do livre-arbítrio humano, porém com propósitos diferentes. A Ordem dos Assassinos, que também foi chamada de Irmandade dos Assassinos, *Liberalis Circulum* (Círculo de Liberais) durante o tempo do Império Romano e Hashashin durante a Idade Média, tentava controlar o livre-arbítrio dos humanos, por ele permitir o progresso de novas ideias e o crescimento do individualismo, o que levaria o ser humano à ruína. Já os Templários buscam os mesmos objetivos, porém através da ordem. Desmond descobre também ser o último descendente da linhagem de Altaïr Ibn-La’Ahad, assassino membro de uma das Ordens que viveu na Terra Santa (região onde hoje estão Israel e Palestina) durante o período da Terceira Cruzada. Altaïr é o único que sabe o esconderijo de um artefato valioso, a Maçã do Éden, que pode controlar a mente das pessoas e que interessa a Abstergo. Desmond descobre que a guerra entre Templários e Assassinos ainda não acabou, e que a Abstergo é, na verdade, uma empresa de fachada da Ordem Templária. Descobrir a localização do objeto era o real motivo de Desmond estar na Animus. Ele também descobre que Lucy, a assistente do Dr. Vidic, é, na verdade, uma assassina infiltrada para evitar que os templários consigam localizar a Maçã. Entrando em contato com civilizações anteriores à dos humanos, o *game* tece uma história bastante vasta e complexa, guiada pela busca de segredos que podem evitar a catástrofe que destruirá a Terra em 21 de dezembro de 2012. O caminho pelas memórias da narrativa passa por cidades históricas e por épocas diferentes (Florença do período Renascentista; Roma medieval; Paris) e encontra personagens históricos reais, ficcionalizados na trama como assassinos ou templários, e outros do universo da ficção, como Juno, um ser da Primeira Civilização, uma espécie antiga que viveu antes dos humanos e que havia sido dizimada por uma tempestade solar. A jornada segue com a procura da salvação, e a série dos *games* alterna personagens (Desmond morre para dar lugar a outros protagonistas) e situações, entranhando narrativas dentro da narrativa, em *mise em âbyme*.

*The last of us* e *Assassin's Creed* são exemplos de *games* de grande público com narrativas celebradas, por possuir história mais complexa. Outros *games* independentes, a exemplo de *The lion song*, *Detroit*, também surgem com narrativas elaboradas e personagens envolventes, em grande parte devido à dimensão humana desses personagens. “Criar personagens realísticos envolve não apenas melhores animações de movimento e ação, mas reações. Personagens precisam demonstrar emoção, como qualquer outro ser humano.” (tradução nossa)<sup>5</sup>, nos diz Mendez (sem pag.), o que nos faz pensar nas correntes da narratologia que se debruçam sobre os personagens da ficção, a exemplo das correntes estruturalistas e pós-estruturalistas, das quais derivam o livro seminal *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell (1990). Amplamente abordado nos estudos das narrativas dos *games*, sendo referência quase incontornável no assunto, Campbell afirma que as histórias, em todos os períodos da humanidade, apresentam estruturas arquetípicas que se repetem, variando em espaços e tempos narrativos. “Atualmente, o monomito é amplamente conhecido e usado diariamente por escritores, editores e outros profissionais criativos em filmes, TV, romances, HQs, teatro e, sim, games.” (tradução nossa)<sup>6</sup> (SKOLNICK, 2014, p.28). Para Campbell, o arquétipo reúne um pequeno grupo de personagens típicos que estão presentes em todas as narrativas, sejam elas de tradição oral, escrita ou transmidiática. O herói começa a história em estado incompleto, e seu *epos* dá-se na busca pela solução de uma necessidade ou acaso. Interagindo com outros personagens durante o caminho, no sentido de engradecer seu espírito, aprendendo com eles, incorporando e rejeitando elementos à sua personalidade, tornando-se completo à medida do desenvolvimento da narrativa (SKOLNICK, 2014). A narrativa, diante disso, adquire o sentido de caminho, de trajeto, do qual nos fala Culler (1999) e mesmo Eco (1994), com sua ideia de narrativa como labirinto, abordados ao longo desse estudo. E, embora uma taxonomia de tipos seja sempre arriscada nos estudos narratológicos, é inegável a recorrência de uma estrutura narrativa nos *games*, como demonstram os *games This war of mine*, que coloca o jogador como sobrevivente de guerra em um

---

<sup>5</sup> “Creating realistic characters involves not only better movement and action animations, but reactions. Characters need to show emotion, like any other human being.”

<sup>6</sup> “Today, the Monomyth is widely known and used on a daily basis by writers, editors, and other creative professionals working in movies, TV, novels, comic books, plays, and yes, games.”

mundo caótico, e grande parte dos títulos populares, além dos já abordados aqui: *The evil within*, *Spec Ops*, *The Witcher*, entre muitos outros.

Nesse momento, convém mencionar que os clássicos RPGs de mesa, como *Final Fantasy* e *Dragon Quest*, guardam certa tradição narrativa que embasaram os *games* RPGs digitais, como *Chrono Trigger*, *Panzer Dragoon Saga*, que se linkam diretamente com outros *games* recentes, como *Doki Doki Literature Club*. Esses jogos apresentam enredo, estrutura e personagens marcadamente do universo da ficção literária. Mais colaborativos que competitivos, os jogos digitais derivados desses RPGs bem se enquadram no âmbito dos estudos da narrativa dos *games*. De maneira geral, os *games* de RPG costumam ser ambientados em cenários medievais, envolvendo a mística de heróis e lendas antigas, à exemplo de *Neverwinter*, que postula a evolução de suas missões e desafios num contexto narrativo. É de se notar a proximidade desses jogos para com as ideias de caminho percorrido e mudança de estado do herói, postulados pela teoria da narrativa. Esse é o caso também de *Stone Story*, do desenvolvedor pernambucano Gabriel Santos (@StandardCombo), que constrói sua ficcionalidade referenciando os mundos míticos e lendários do RPG e no qual o protagonista (neste jogo, a noção de avatar é colocada em xeque, pois o jogador controla apenas parcialmente seu herói) cumpre sua saga galgando degraus bem definidos de missões e dificuldades. É particularmente interessante nesse jogo a transposição dos signos da linguagem verbal (vírgulas, parênteses, traços etc.) para signos visuais, desenhando o mundo do jogo apenas com caracteres do teclado.

Outro exemplo das possibilidades narrativas dos *games* pode ser encontrado em *Journey*, um jogo que explora a narrativa potencial com base numa semiologia intermedial de referência verbal, no qual signos sonoros, gestuais e táteis prescindem da tríade clássica peirceana signo, objeto, interpretante para construir um significado nas fronteiras dos signos não representativos (ARAÚJO, 2018).

Em todos esses jogos, o interator<sup>7</sup> assume uma identidade dentro da narrativa, torna-se um personagem, participa do desenrolar da história, da construção da história, numa trajetória em que não se busca apenas vencer,

---

<sup>7</sup> O conceito de interator é apresentado por Janet Murray em sua obra *Hamlet no Holodeck*. Para a autora, o interator é o leitor próprio das obras digitais, destacadamente dos *games*, diferindo do espectador comum e do leitor pela sua capacidade de realizar ações significativas dentro da obra e ver os resultados de suas decisões e escolhas.

competir, mas uma evolução necessariamente partilhada com o significado da narrativa, que muitas vezes foge de uma leitura de significados claramente definíveis, agindo como uma qualidade de sentimento percebida de maneira vaga e indefinida pela consciência de quem percebe (ARAÚJO, 2018; SANTAELLA, 2017).

Esse sentido de narrativa, de labirinto, de dar-se a conhecer os fatos segundo uma estruturação de missões, é bastante evidente em *Gone Home*, obra que será objeto de análise desse estudo. Em muitos aspectos, GH pode ser compreendido como tendo características de RPG, sendo um jogo mais modesto tanto do ponto de vista dos gráficos quanto da mecânica. No estilo *point and click*, ou de exploração, que geralmente é o gênero dos jogos de pouca ação, mais focados em outros aspectos, é um jogo que não propõe inimigos a superar, nem tiros, lutas, bombas ou magia. Não se passa em um mundo medieval, com magos, guerreiros, dragões, bruxas. *Gone home* não se propõe à ação, nem alterna momentos narrativos com batalhas, disputas, tiros, lutas; seu objetivo — e, para grande parte da crítica especializada, seu ponto forte — está voltado para a narrativa.

*Gone home* se passa na data específica de 7 de junho de 1995, e tem início à 1:15 da manhã, logo após o interator ouvir, em narração em *off*, um recado gravado na secretária eletrônica de alguém para a mãe, avisando que chegará em hora inoportuna, mas que ela não se preocupe. Esse recado é de Katie Greenbriar, 21 anos, o avatar do interator na história. Logo após, o interator é inserido no jogo no espaço da nova casa de sua família na cidade fictícia de Boon, no Oregon. A partir daí, cabe ao interator explorar a casa, para descobrir seus segredos, que compõem na realidade a narrativa e o objetivo do jogo.

O primeiro espaço a ser explorado é o terraço, e o primeiro desafio é encontrar a chave da porta, que está trancada. Colada na porta, entretanto, pode-se ler a seguinte carta: *“Kattie, desculpe não poder estar aqui para vê-la, mas é impossível. Por favor, peço que não vá fuçar por aí pra descobrir onde estou. Não quero que ~~mamãe e papai~~<sup>8</sup> ninguém saiba. Nos veremos de novo algum dia. Não se preocupe. Eu amo você. Sam.”*

Ao entrar na casa, o interator se depara com um labirinto inabitado — não há ninguém em casa o jogo todo, por isso não há interação entre os personagens —

---

<sup>8</sup> Preservamos aqui a mensagem original do jogo. O bilhete, escrito a mão, possui essa parte riscada.

, devendo o interator percorrer os espaços para desvendar as pistas e juntar o imenso quebra-cabeça da narrativa. O enredo gira em torno da família Greenbriar, composta por Terrence Greenbriar, o pai, um escritor fracassado que ganha a vida escrevendo para revistas de assuntos diversos, como música e eletrodomésticos; Janice Greenbriar, a mãe, uma especialista em ciências ambientais, promovida à diretora da companhia; Katie, o avatar; e sua irmã mais nova, de 17 anos, Samantha Greenbriar. Ao acessar caixas espalhadas pela casa, gavetas, bibliotecas, passagens secretas, descobre-se uma infinidade de documentos — entre bilhetes, relatórios, cartas, fotos, cartões-postais, fitas cassete, bibelôs e até mesmo um livro escrito por Samantha —, que podem conter dados escritos ou disparar um *journal*, um diário narrado por Samantha (a única personagem que fala é ela; os outros personagens “falam” apenas por registros).

A trama mostra grande complexidade: a casa, para a qual a família se mudou há pouco tempo e, por isso, é desconhecida para Katie, é herança do tio de Terrence, Oscar, um misterioso farmacêutico excêntrico e membro antigo da comunidade, do qual se desconfia que teve um relacionamento incestuoso — e criminoso — com o sobrinho quando este era ainda adolescente. Em alguns lugares, há marcas na parede registrando a altura de Terrence. A volta à casa perturba Terrence, que tem uma fixação pelo tema da morte de J.F. Kennedy e escreveu alguns livros a respeito — o ano da morte de Kennedy teria sido o mesmo em que ocorreu o abuso. Desencadeia-se uma crise no casamento, um dos fatores que leva Janice a ter um caso, como sugerem cartas suas a uma amiga.

Um outro fator também contribui para a crise: a relação do casal com a filha Samantha, adolescente, que aos poucos vai descobrindo um amor pela amiga Loonie, amor esse que tem um desfecho surpreendente. Essa é a trama principal de *Gone home*, que se desdobra em uma construção extremamente fragmentada, distribuindo as informações em ambientes da casa, se constrói à medida que o interator vai acessando as pistas.

A fragmentação extrema da narrativa acaba propiciando experiências diferentes a cada um dos interatores, pois a quantidade e a disposição dos textos fazem com que seja quase impossível uma experiência ser igual a outra. A outra trama se desdobra de maneira mais furtiva: o passado de Terrence na casa, onde há a sugestão do abuso pelo tio Oscar. Contribuem para a diversificação do tema tramas menores: a paixão infantil de seu colega David por Samantha, que aos

poucos vai arrefecendo; alguns episódios de confrontos emocionais entre Katie e a família e da mãe, Janice, em seu emprego.

A complexidade do enredo faz com que o interator de *Gone home* seja transportado para uma experiência narrativa, além da experiência *agônica*. Ao fim do jogo, tem-se a sensação de que se experimentou uma narrativa, a exemplo do que acontece em um bom livro ou um bom filme. Não são raras análises de mídias especializadas em *games* que valorizam a essa dimensão narrativa na obra:

There's something about *Gone Home* that still feels revelatory. In 2013, a game steeped in 1990s riot grrrl culture, whose major characters were women, and required investigation to piece together a story of love and hurt seemed unlikely to penetrate the mainstream.

But that's exactly what *Gone Home* did — not only did it earn praise from those enthralled by its unique storytelling, but also it stoked the ire of people resistant to this combat-less, tone poem-like game. (FRANK, 2018)

*[Há algo sobre *Gone Home* que ainda parece revelador. Em 2013, um jogo ambientado na cultura riot grrrl dos anos 90, cujos personagens principais são mulheres e que exigia investigação para montar uma história de amor e mágoa, parecia improvável que penetrasse no mainstream.*

*Mas isso foi exatamente o que *Gone Home* fez — não apenas ganhou elogios daqueles fascinados por sua narrativa singular, mas também alimentou a ira das pessoas resistentes a esse jogo semelhante a um poema sem combates.]<sup>9</sup>*

A “ira” do comentário acima também pode ser entendida como estranhamento:

[...] a estreante The Fullbright Company decidiu investir no gênero [adventure] com *Gone Home*, um Adventure que é **bem diferente do que estamos acostumados a ver por aí**. No papel de uma garota que retorna à sua casa após uma viagem de um ano, o jogador deve investigar o motivo pelo qual seus pais e sua irmã não estão em casa — sem pensar que a simples tarefa resultaria para a garota em uma jornada emocional que a faria conhecer sua família muito mais a fundo. (VLATKOVIC, 2013)

---

<sup>9</sup> Tradução livre nossa.

As referências a narrativa singular, poesia, uma jornada emocional, dimensionam a narrativa de *Gone home*, fazendo parecer com que a história tenha um significado tão grande quanto a própria mecânica do *game*, a jogabilidade. Também aproximam o *game* da percepção de que sua leitura foge da leitura de significados claramente definíveis, como identificado por Deyseane, mas não pelo deslocamento do discurso verbal para o transmidiático (sons, luzes, formas) — como é o caso de *Journey* —, e sim pela inserção da narrativa verbal, de código impresso, nesse sistema transmidiático, quebrando a expectativa de “jogo”. Isso acontece justamente porque, embora o suporte seja novo, a prática narrativa de base ainda é anacrônica, fundamentada ainda em princípios aristotélicos, com começo, meio e fim. A identificação entre essas leituras (a leitura literária e leitura performática de um *game*) é o ponto-chave para esse estudo.

Se, em *The last of us* e *Assassin's Creed*, conforme já mencionamos, impõe-se a força dramática dos personagens diante de mundos distópicos, *Gone home* constrói sua dimensão narrativa com uma trama ambientada no mundo “real”, mais cotidiano, numa casa comum de uma família qualquer de uma cidade qualquer dos EUA. Longe do universo fantástico tão comum aos *games*, propõe um conflito mais humano, próximo aos enredos da tradição literária escrita, no sentido do conflito, da vida cotidiana e suas contradições. Essa dimensão é percebida também por Steve Gaynor, autor e produtor de *Gone Home*. Ao responder à nossa pergunta, enviada por *e-mail*, sobre ele achar que os *games* podem ser uma nova mídia para contar histórias, como a literatura, o cinema e as HQs, ele nos diz:

I think so, and I think they already are — and I think it's important, like with any other medium, to think of how the work you're making functions in ways that are uniquely possible in the medium itself — ie how is this thing something that is uniquely told as a game, or that functions best when told through an interactive experience. The works that make a difference are the ones that show us how the medium itself has more and unique power.<sup>10</sup>

---

<sup>10</sup> “Eu acho que sim, e eu acho que eles já são — e eu acho importante, como em qualquer outro meio, pensar em como o trabalho que você está fazendo funciona da única maneira possível naquele meio — isto é, como isso é algo que é contado unicamente como um jogo, ou que funciona melhor quando contado através de uma experiência interativa. As obras que fazem a diferença são as que nos mostram como o próprio meio tem poder maior e único.”

A percepção da proximidade das leituras por parte dos interatores de *Gone home*, no sentido de identificar características da narrativa ligada à tradição literária, despertou o interesse desta pesquisa.

Diante disso, operou-se um levantamento de material teórico que observasse o tema específico das narrativas dos *games*, encontrando as referências consagradas, como Hayles (2007), Murray (2001), Aarseth (1997), Bootz (2014), Huizinga (2005) e Callois (1990), além de novos estudiosos, como Teixeira (2007), Juul (2005), Mendez (ebook, sem data), Skolnick (2014), Deyseane (2018). Essas obras, na medida em que trazem um diálogo com a narratologia tradicional, põe em evidência a flutuação crítica na abordagem das obras digitais, especialmente os *games*, que alarga os pontos de vista das teorias acadêmicas vigentes. Na maioria das vezes, a própria corrente teórica é o termômetro de valoração das obras, implicando dizer que, embora nem sempre esses enquadramentos tragam novas luzes sobre os fazeres narrativos, eles reafirmam, afinal, a importância da crítica e da teoria como discursos sobre o discurso (no nosso caso, um discurso sobre as narrativas), enfatizando a percepção de que teorizar sobre uma obra é teorizar sobre a própria teoria, no sentido de que perceber a obra é percebê-la sob algum aspecto teórico. É assim que as várias percepções do fazer narrativo se consagram correntes de estudos, contrapondo aspectos referentes às várias dimensões de uma narrativa — textuais, culturais, simbólicas etc. —, formulações que se compõem a partir de um engajamento intelectual, um aprendizado estético, e de sua problematização. Do ponto de vista da arqueologia dessas correntes, para usar o termo foucaultiano, percebe-se que a construção dos aspectos valorativos das obras está vinculada às correntes teóricas e críticas vigentes, que por vezes dialogam e por vezes se refutam. É na fronteira dessa construção, em que se percebe o *game* como possibilidade de evento narrativo, que se pretende esse estudo

Desde a sistematização da crítica literária, com o biografismo determinista de Sainte-Beuve nas primeiras décadas do século XIX, até a percepção contemporânea do multifacetamento midiático na composição das obras, levantando os aspectos da transmidialidade e da ergodicidade, os estudos da narrativa encamparam uma compreensão dos fenômenos narrativos tanto na dimensão do discurso quanto na sua materialidade, envolvendo os meios em que se realizam as obras. Essa pluralidade de abordagens reforça a ideia de que, no campo das teorias da narrativa, uma corrente teórica não necessariamente é opositora a outra, sendo antes

ferramentas que permitem enxergar a obra em suas várias dimensões. O que dizem, por exemplo, os estudos culturais sobre os aspectos da colonialidade tardia em *Quarto de despejo*, da escritora Carolina Maria de Jesus? O que a toponálise tem a dizer sobre essa mesma obra, tendo em vista a relação simbiótica do espaço e a representatividade identitária da personagem? E o que diriam os estudos transmidiáticos sobre possíveis adaptações dessa obra? Certamente, as reverberações do ficcional incidem (e são reverberadas) no contexto da crítica, alimentando e enriquecendo a teoria narrativa.

Como geralmente o ponto de partida de um estudo é enxergar o objeto de análise sob algum espectro teórico, sendo esse espectro antes uma ferramenta do ver e não uma gramática do ver, um guia ou um manual de como observar determinadas obras, entende-se nesse trabalho que observar as narrativas eletrônicas é não apenas se debruçar sobre a mensagem, o discurso, mas também sobre os outros códigos que as compõem, a exemplo das construções intersemióticas, de interface, de jogabilidade, de manipulação, dos efeitos na receptividade do leitor-interator, reforçando o apelo de Hayes no sentido de aprender a olhar esse gênero da arte contemporânea. É assim que o presente espectro teórico se baseia em observar também as novas conjunturas de produção que resultam em novas linguagens e experimentos no campo da narrativa, o que constitui particularmente o atrativo e ao mesmo tempo a principal dificuldade deste trabalho.

Propondo abordar os aspectos da narrativa dos *games*, debruçando-se especificamente sobre a obra *Gone home* para dela extrair características comuns a outros games, o presente trabalho envereda por um caminho ainda em construção do ponto de vista acadêmico no Brasil. Os estudos das narrativas dos *games*, assim como o das poéticas cibernéticas no geral, se encontram em estado incipiente, seja pelo natural distanciamento das competências — é consenso que as áreas da informática e da narratologia, principalmente no âmbito das narrativas literárias, pouco dialogaram no âmbito acadêmico brasileiro, sendo incomum encontrar poetas e escritores que dominem a arte da programação e da narrativa, assim como não é corrente encontrar programadores que dominem a arte poética —, seja pelo *status* de novidade em que esses estudos ainda se encontram.

Diante disso, ao desafio de enxergar os aspectos de uma obra cujo gênero celebra o encontro de vários sistemas semióticos, junta-se o desafio de haver a necessidade de construir um novo modo de ver, uma nova ferramenta teórica e crítica que nos permita enxergar o fenômeno da narrativa nos *games*. Nos dizeres de Hayles (2007), esse é o ponto-chave para o início de qualquer abordagem da ciberliteratura (a qual este trabalho toma como parâmetro para uma abordagem da narrativa dos *games*, tendo em vista esta categoria de narrativa se relacionar com o contexto de produção da cibernarrativa). Aprender a ver a narrativa sob outra ótica, envolvendo novas formas de representação de mundo, influenciadas pelas flutuações imagéticas da sociedade da comunicação e da informação, que se manifestam contemporaneamente multimidiáticas, interativas, hipertextuais, é um grande desafio para os estudos narrativos contemporâneos e para este estudo particularmente. Mas é interessante também perceber que essas remodulações artísticas, especialmente as do campo da narrativa, não ocorrem desvinculadas de experimentações anteriores.

Assim, na esteira dessa arqueologia e no contexto de reformulação do imaginário pós-moderno, pretende-se alcançar a noção de que a narrativa se transforma em diálogo com seus elementos atemporais, num movimento de ruptura-permanência próprio das novas expressões estéticas, que incorporam elementos de outros sistemas semióticos. Isso quer dizer que, no “contar” de *Gone home*, segundo a ótica deste estudo, imbricam-se os elementos formais da narrativa (personagens, ação, conflito, tempo, espaço, discurso, enredo e voz narrativa) e as dinâmicas próprias dos *games* (sistematização de desafios, construção ficcional embasada na simulação, interatividade, código linguístico híbrido, avanço segundo cumprimento de missões, imersão real em um mundo ficcional através do personagem-avataar), permeado pela linguagem multimídia.

O presente estudo assume o pressuposto de não partir do zero para reinventar a roda das circunvoluções teóricas sobre as narrativas. Em grande parte, esse estudo busca compreender o fenômeno narrativo de *Gone home* flertando com o ponto de vista dos estudos transmidiáticos, que encontra nos estudos intersemióticos o principal ponto de apoio. De forma sucinta, o porto de partida dessa aventura teórica se encontra nos estudos da narrativa, singra para os mares dos estudos da literatura eletrônica e ancora na teoria dos jogos. Nesse caminhar,

questiona em que aspectos a narrativa de *Gone home* pode elucidar aspectos gerais das narrativas dos *games* e das cibernarrativas, levando em consideração que a obra se situa no entrelugar das obras cibernéticas, por ser narrativa estranha — num primeiro momento — aos consensos da narratologia tradicional e estranha também à tradição dos *games*, exatamente por sua natureza declaradamente narrativa.

A investigação leva em consideração as relações entre jogos e narrativas, que encontra fôlego em autores referenciais já citados nessa seção, embora, no alargamento da compreensão do fenômeno aqui colocado — a narrativa realizada em *Gone home* —, nos deparemos com aspectos da transmidialidade, conforme o sentido definido por Gaudreault e Marion (2012, p.108): não há verbo que se faça carne sem conflito no próprio processo de encarnação. Constrói-se, assim, a triangulação retórica que se pretende ter como referencial desse estudo: narrativa–literatura eletrônica–jogos. E é em possível resposta ao questionamento de Hayes trazido anteriormente, sobre a necessidade do aprender a olhar, que se busca formar esse alicerce teórico, sendo os estudos da narrativa um campo bastante explorado pela teoria literária, enquanto a literatura eletrônica ganha fôlego com os estudos contemporâneos, impulsionados exatamente pelo ambiente digital, em que tão bem se desenvolveram os *games*. De certa forma, essa triangulação retórica se apresenta como um elo coeso que tece, à maneira de Ariadne, uma possibilidade de caminhar no labirinto das narrativas dos jogos digitais, que nascem naturalmente transcódigo e cada vez mais dialogais com o universo das narrativas tradicionais.

Não pretende este trabalho estabelecer uma gramática geral da narrativa dos *games*, nem teria fôlego teórico para isso, mas investigar os elementos das narrativas dos jogos digitais da obra *Gone home* como pertinentes às novas possibilidades das narrativas cibernéticas, compreendendo aqui os jogos digitais como uma ramificação desse gênero, tendo em vista os *games* terem se desenvolvido muito no ambiente cibernético e partilharem de elementos comuns, mais notadamente a interatividade, no sentido ergódico de Aarseth; o pluricódigo linguístico, que imbrica verbo-imagem-som numa dinâmica discursiva multifacetada; a imersão a partir da percepção dos sentidos; a interface, que redimensiona a ideia de suporte e se apresenta como elemento de interlocução; a progressão algorítmica, que encampa as narrativas na dimensão da diegese e da narrativa mecânica; e o *virtual history*, que engendra os elementos da simulação.

No mais, alinhar-se-á esse estudo com outros que foram e estão sendo produzidos nas universidades do Brasil e do mundo, no sentido de se observarem elementos presentes em outros *games*, assim contribuindo este trabalho para a formulação de uma teoria mais ampla. O caminho parece acertado, pois, não se tratando este estudo do estabelecimento de uma gramática, certamente flerta com a compreensão de um novo gênero, ainda de nomenclatura difusa e obscura, nascido da percepção dos próprios jogadores-leitores de que jogos da natureza de *Gone home* se enquadram na modalidade narrativa, como demonstram o uso das *tags* *jogo narrativo*, *rico em história* e mesmo *RPG*, modalidade híbrida de jogo e narrativa que despontou no fim dos anos 1970 e se solidificou nos anos 80, usadas para descrever a obra nas diversas plataformas.

## 2 NARRAR, VERBO TRANSITIVO

Narrative is all around us, not just in the novel or in historical writing. Narrative is associated above all with the act of narration and is to be found wherever someone tells us about something; a newsreader on the radio, a teacher at school, a school friend in the playground, a fellow passenger on a train, a newsagent, ones partner over the evening meal, a television reporter, a newspaper columnist or the narrator in the novel that we enjoy reading before going to bed.<sup>11</sup> ( FLUDERNIK, 2009, p.12).

### 2.1 DA NARRATIVA

Das práticas humanas no campo da representação da realidade, uma das mais antigas é a arte de narrar. Falando, cantando, gestualizando, dando vida a bonecos e artefatos, dispondo palavras no papel ou numa tela de suporte digital: a narrativa é um modo, na nomenclatura de Aristóteles, que se apresenta supragênero, alicerce de outros gêneros e modos. Assim, a narrativa pode embasar um poema, pode ser o espírito do romance, elemento essencial da notícia e até mesmo técnica moderna recorrente dos estudos psicológicos. É através da narrativa que o mundo e o pensamento humano se organizam, sendo ela uma experiência humana e humanizadora.

A narrativa, segundo Culler, é também o objeto de estudos privilegiado no campo da literatura.

As teorias literária e cultural têm afirmado cada vez mais a centralidade cultural da narrativa. As histórias, diz o argumento, são a principal maneira pela qual entendemos as coisas, quer ao pensar em nossas vidas como uma progressão que conduz a algum lugar, quer ao dizer a nós mesmos o que está acontecendo no mundo. (CULLER, 1999, p.84)

---

<sup>11</sup> Narrativa está ao nosso redor, não apenas no romance ou na escrita histórica. A narrativa está associada sobretudo com o ato de narrar e é encontrada onde quer que alguém nos conte algo: um repórter de rádio, um professor, um amigo da escola no pátio, um companheiro de viagem no trem, um agente de notícia, o parceiro durante o jantar, um repórter de televisão, um colunista de jornal ou o narrador no romance que gostamos de ler antes de ir pra cama. (Tradução nossa.)

A narratologia, termo cunhado por Todorov (FLUDERNIK, 2009), é um campo de estudos que nasceu dessa tradição narrativa, especialmente a iniciada na narrativa impressa. Inspirada no trabalho dos linguistas modernos — principalmente nos estudos de Saussure, que concebeu uma ideia da linguagem como um sistema, desenvolvendo-se a partir da oposição e da combinação de elementos básicos (fonemas, morfemas etc.) —, a teoria da narrativa, em sua essência, procura entender como as proposições se tornam narrativas. Ou, nas palavras de Fludernik (2009, p.19), “how narrative emerges from the narrative text, the words on page.”

O pensamento estruturalista, na busca por sistematizar os elementos da narrativa (literária, que influencia os gêneros narrativos transmidiáticos da contemporaneidade), preconizou a incidência de elementos comuns às narrativas, embasadas nas postulações de princípios universais do uso da linguagem, compreendendo a narrativa como um conjunto de significados construídos numa relação de signos internos (EAGLETON, 1976, p.99). O texto narrativo seria, portanto, um sistema de sistemas, uma relação de relações. Nessa linha, o teórico russo Vladimir Propp (2001) ousou identificar os elementos fixos nos contos folclóricos russos, antecipando a base do pensamento da análise combinatória como estrutura narrativa, na qual qualquer desses contos combinava esferas de ação, em que o herói, o ajudante, o vilão, etc. se particularizavam em cada obra, mas sempre atuando em nome de uma função narrativa (o herói se manifestará de várias maneiras, vestirá várias máscaras, terá personalidades variadas, mas seguirá um destino comum aos heróis, como afirma Campbell em seu livro *O herói de mil faces*). Tal pensamento embasou a concepção de uma gramática narrativa de Greimas, propiciando a Genette, anos depois, retomar a noção clássica dos formalistas entre “trama” e “história” e propõe a distinção entre *récit* (a ordem dos acontecimentos no texto), *histoire* (sequência “real” dos acontecimentos) e *narration* (função narrativa, relacionada ao próprio ato de narrar). O teórico francês também sugere categorias de análise narrativa, sendo elas: ordem – referente a *récit* e *histoire*, diz respeito à ordenação temporal da narrativa, podendo a narrativa dar-se por prolepse (antecipação dos acontecimentos), analepse (retrovisão de um acontecimento) e anacronia (discordância entre história e trama); duração – a narrativa pode suprimir, expandir, encurtar ou pausar episódios ou e informações; frequência – possibilidades de um acontecimento ocorrer uma ou mais vezes na história e ser narrador uma ou

mais vezes; modo – refere-se a distância (narrativa direta, indireta ou indireta livre) e perspectiva (ponto de vista) com que a narração é apresentada, podendo esta ser desdobrada em narrador onisciente, narrador-personagem, narrador externo etc.; e finalmente voz – o próprio ato da narrativa. Esses elementos se estruturam, segundo Rimmon-Kenan (1983), em uma sequencialidade temporal, sendo assim o tempo um fator essencial da narrativa, pois a ele compete a organização do relato, no sentido de encadear a causa-consequência das ações.

Para Rimmon-Kenan (1983), o encadeamento das ações é um dos fatores da teorização da narrativa ficcional. Propõe o teórico: “By ‘narrative fiction’ I mean the narration of a succession of fictional events.” (RIMMON-KENAN, 1983, p.2). Assim, a narrativa ficcional supõe um processo comunicativo no qual a informação é organizada de maneira narrativa, transmitida por um suporte em que se realiza a linguagem. Na concepção de Tomashevsky (*apud* RIMMON-KENAN, 1983, p.2), a narrativa é uma sucessão de eventos, embora não apenas uma sucessão de eventos. No sentido do teórico russo, a narrativa não se resume a um evento, mas sim a vários eventos que se encadeiam de maneira a adquirirem um sentido lógico.

Já em Aristóteles (1993) é possível observar essa abordagem. Tratando a tragédia como uma imitação de ações de caráter elevado, nos diz o filósofo grego tratar-se o gênero de uma imitação das coisas da vida, e não dos homens (ARISTÓTELES, 1993, p.41) A trama, o enredo, os fatos narrados adquirem assim importância para a concepção da narrativa ficcional, sendo já em Aristóteles importante o conteúdo em si — por isso, diferencia as narrativas dos feitos grandiosos dos homens superiores das narrativas do grotesco e do ridículo, adequada aos homens inferiores —, e o sentido de unidade narrativa, muito caro às abordagens contemporâneas.

A ideia de unidade narrativa, compreendida em diferentes tempos e de diversas formas, é assim definida por Rimmon-Kenan:

Story was defined above as the narrated events and participants in abstraction from the next. As such, it is a part of a larger construct, referred to by some as the reconstructed (or ‘represented’) world (or ‘level’), i.e., the fictional ‘reality’ in which the characters of the story are supposed to take place. (RIMMON-KENAN, 1983, p.6)

O *story*, o enredo, os fatos em si, fazem parte de um mundo que ganha seu sentido a partir de suas relações internas, regidas pela lógica de uma semântica de mundos possíveis, nos dizeres de Dolozel (1997).

Segundo este teórico, por muito tempo a ficção ocidental pensou as obras ficcionais no sentido da *mimese*, da imitação dos mundos reais. Buscando uma semântica que abrangesse a ideia da verdade ficcional como algo além da verdade “real”, propôs que

Toda ficción, incluyendo las más fantásticas, es interpretada en tanto que se refiere a un “universo de discurso” y sólo uno, el mundo real. La función mimética es una fórmula para integrar las ficciones en el mundo real. La semántica mimética se enmarca en un modelo de mundo único. Una alternativa radical a la mimesis sería una semántica de la ficción definida en un marco de mundos múltiples. La semántica mimética será reemplazada por la *semántica de la ficcionalidad de los mundos posibles*. (DOLOZEL, 1997, p.77, itálicos do autor)

Ainda segundo o autor, essa concepção se baseia nas concepções dos multiversos, sendo nosso mundo real é uma realização dos muitos mundos possíveis, que possuem em sua trajetória narrativa, no plano do *story*, uma organização temporal.

Por isso, para Rimmon-Kenan (1983) e para a maioria dos teóricos da recepção, a trama nunca é diretamente disponível ao leitor, que deve percorrer os caminhos narrativos para organizar, em sua interpretação, os fatos, encadeando-os e impondo-lhes sentido, pelas relações de causalidade, seguindo a máxima aristotélica de que é muito diverso acontecer uma coisa *depois* da outra e uma coisa *por causa* da outra (ARISTÓTELES, 1993, p.61).

Estabelece-se, assim, um fio condutor da narrativa, uma espécie de *princípio de combinação* (RIMMON-KENAN, 1983), como pontos de costura nos retalhos que compõem o tecido e que muitos estudiosos, como Eco (1994), definem como o fio de Ariadne, o caminho do labirinto. Esse princípio, segundo Todorov (2006), alinha a trajetória dos fatos narrativos, podendo compor-se a narrativa de uma linha de fatos (unilinear) ou de várias linhas (multilinear), o que resultaria na simultaneidade. Faz-se aqui uma conexão com o posterior estudo de Cortázar, que recupera Poe para

refletir sobre a noção da brevidade no conto e do alargamento da visão narrativa nos romances, que comportam um acompanhamento mais amplo dos fatos que narram.

Numa fotografia ou num conto de grande qualidade [...] o fotógrafo ou o contista sentem necessidade de escolher e limitar uma imagem ou um acontecimento que sejam significativos, que não só valham por si mesmos, mas também sejam capazes de atuar no espectador ou no leitor como uma espécie de abertura, de fermento que projete a inteligência e a sensibilidade em direção a algo que vai muito além do argumento visual ou literário contido na foto ou no conto (CORTÁZAR, 1993: 151-152).

Esse sentido retoma, de certa forma, o pensamento que sopesa a ideia do fio condutor da narrativa: conto e romance, referências para outras manifestações narrativas na contemporaneidade, fogem da definição relacionada ao número de páginas para se aproximarem de uma definição que os pense segundo as ramificações do enredo. O conto seria uma linha de enredo contínua, sem ramificações, uma foto que narra um instante e seus elementos diretamente relacionados. O romance abarcaria um universo ficcional mais complexo, com mais eventos incidindo na linha do enredo principal. Nesse sentido, é novamente Aristóteles (1993) que dá o tom prescritivo: “Dos Mitos e ações simples, os episódicos são os piores. Digo ‘episódico’ o Mito em que a relação entre um e outro episódio não é necessária nem verossímil” (ARISTÓTELES, 1993, p.57). Retirando o caráter prescritivo da afirmação, que é comum aos “maus poetas” (*idem*), e associando-a à causalidade como princípio de unidade narrativa, é de se perceber que uma narrativa perde sua força quando os eventos da causalidade não se realizam plenamente na narrativa, seja por desencaixe de situação, seja pela “inventividade” exagerada. Disso, a narrativa trivial (KOTHE, 2007), tanto na literatura e no cinema como em outras mídias, nos dá inúmeros exemplos: a fuga frustrada pelo tropeço em uma lata, o erro tolo de um agente super treinado que coloca em risco a operação, ou mesmo a coincidência que, embora verossímil, põe em xeque a própria existência da sorte. Tais casos nos aclaram o pensamento do estagirita, para quem maior enlevo causa os acontecimentos regidos pelo acaso e pela fortuna, sendo ainda mais maravilhosos os que se afiguram dotados de um propósito (ARISTÓTELES, 1993, pp.58-59).

Um exemplo nesse sentido pode ser encontrado na narrativa flaubertiana, que buscou, em *Madame Bovary*, uma ausência narrativa em favorecimento da tessitura do destino. Marco das narrativas modernas, para quem todos os romancistas deveriam prestar reverência (WOOD, 2017, p.47), Flaubert alcança o essencial da narração realista ao “misturar o detalhe habitual e o detalhe dinâmico” (WOOD, 2017, p.49), fazendo-os importantes e, ao mesmo tempo, insignificantes, como sói ocorrer na própria vida “real”.

Pensar a narrativa como a tessitura dos fatos regidos pelo acaso ou pelas ações dos seus entes ajuda na compreensão dos processos narrativos operados nos *games*. Para Wood (2017, p.49), Flaubert inaugura um novo processo da percepção narrativa, pois assemelha-se o narrador flaubertiano a alguém com uma câmera na mão, que vai registrando as cenas sem, no entanto, envolver-se a ponto de interferir emotivamente na narrativa. Esse processo de registro dialoga com o tipo de fruição que se vê nos *games*: embora o jogador mergulhe emocionalmente na história, quando o interator assume a visão do avatar, não se torna, porém, o narrador do *game*, e sim um personagem atuante.

Personagens são entes ficcionais que dão vida à história, a parte mais difícil de se conceber numa narrativa, segundo Wood (2017, p.95). Concebidos e julgados tanto pela sua aproximação mimética do real quanto pela sua função na narrativa, o personagem da ficção consiste numa construção entre os signos e um mundo, o ser e o fazer. Observe-se que Mudrick defende a ligação mimética entre o personagem e a realidade, ao passo que Weinsheimer defende a textualidade do personagem (RIMMON-KENAN, 1983), construído pelas referências textuais que o adjetivam, descrevem e, a rigor, posicionam-se com relação ao seu universo psicológico. Para Barthes (2002), essa construção faz parte do processo de nominação do personagem, que, na perspectiva barthesiana, é parte do processo de leitura e recifração textual; um personagem é um adjetivo, um atributo, um predicado, mas principalmente o que faz com eles. Se um atributo do personagem é a força, esse atributo pode não ser construído apenas pela descrição, mas também pelas suas atitudes.

Imbricam-se a trama e os personagens no plano da ação narrativa, ao ponto de não se conceber uma narrativa desprovida de personagens. A concepção de Greimas dos “actants” e “acteurs”, que subordina o personagem à estrutura

narrativa, nos moldes de Propp (2001), é relativizada por Rimmon-Kenan (1983), que enxerga espaços de construção do personagem na narrativa como mais ou menos predominantes — na narrativa psicológica, a dimensão do personagem tende a aumentar, ao passo que nas narrativas de ação ocorre um maior equilíbrio. Foge-se, assim, das hierarquias fixas das estruturas narrativas, tão caras aos designers de *games*.

É, entretanto, pela noção dos atributos que as ações dos personagens são desveladas na narrativa. Wood (2017) faz uma distinção entre o personagem e o indivíduo, afirmando ser possível ao personagem não tomar feição humana, um rosto, mas por seus atributos tornar-se um ente na narrativa. Seus atributos, quando mais conhecidos e fecundos de ações, podem o tornar mais ou menos complexos.

A noção dos atributos dos personagens é bastante fecunda para a observação das narrativas dos *games*. Isso porque o personagem dos *games* possui, na grande maioria das vezes, uma funcionalidade acentuadamente focada nos atributos, tendo em vista a progressão do *game* — e conseqüentemente na narrativa — depender da resolução de problemas e missões. É o caso da maioria dos *games* citados até aqui, que possuem, por exemplo, movimentos pensados para o jogo (andar, correr, saltar, interagir com objetos etc.). Observe-se o caso particular do jogo *Tacoma*, em que o personagem avatar pode voltar no tempo e acompanhar diferentes desdobramentos de fatos-chave.

É interessante observar também que, desdobrando o argumento de Wood, a individuação dos personagens assume certa importância nos *games* mais recentes, como se pode notar pela tendência de jogos modernos em individualizar a trajetória narrativa com a definição de um avatar específico, um ente a quem é reservado o papel de desbravar a história. É o caso de GH e da maioria dos jogos citados até agora, quando o interator se insere individualizado na narrativa, com identidade definida (em GH, Kathie Greenbriar; em *Tacoma*, a investigadora individual Amy; em *Life is strange*, Max Caulfield; e assim por diante).

Comumente excluído da maioria dos manuais de teoria literária, os estudos dos espaços narrativos podem ajudar na visão das construções ficcionais dos *games*. Não seria surpresa: a significação do próprio termo *espaço* flutua conforme as épocas, tornando-se um constructo teórico relacionado ao modo como cada

cultura de cada época o concebeu. Exemplo disso pode ser observado na geografia urbana indefinida das cidades de Marco Polo, nascida da poderosa arquitetura narrativa criada por Calvino em *As cidades invisíveis*, que exprime o quanto de imaginário se compõe o espaço urbano das cidades, um contraponto à cidade romântica convertida em palco para os dissabores das aventuras amorosas da classe burguesa. Pouco antes desse imaginário burguês, o espaço natural dos bosques e florestas se converteu no refúgio seguro das almas sensíveis, que ali se isolavam para viver o *locus amoenus*. O espaço na literatura pode ser dimensionado pelos próprios relatos do mercador veneziano a Kublai Khan, o imperador dos tártaros, que servem não só para reconstruir na imaginação os espaços físicos, mas também inferir-lhes certa espiritualidade segundo as impressões sensoriais experimentadas por Polo. A memória das vivências de Polo nas cidades visitadas constitui o ponto de partida de *As cidades invisíveis*, imprimindo assim uma alegoria da própria fabulação do ficcional a partir de espaços reais.

Desde que despontou para o campo da literatura, o interesse pelo espaço como elemento literário vem buscando um lugar nos estudos da Teoria da Literatura. Concebido em função da fábula, as noções de espaço foram reformuladas por Bakhtin (1998), quando este propôs a indissociabilidade do espaço-tempo — cronotopo —, que nos coloca diante de duas perspectivas: uma mais particular, que diz respeito ao fenômeno na obra especificamente; e outra mais ampla, que se relaciona com a obra num contexto histórico.

A abordagem estruturalista entende o espaço como uma construção textual, deixando como questão secundária o espaço como referência a um mundo exterior reconhecível (BRANDÃO, 2013, p.24). Assim, o espaço é observado no texto literário como o conjunto de sensações expressas na textualidade da obra, ressaltando assim “o elemento sensível da realidade” (BRANDÃO, 2013, p.26).

Os Estudos Culturais propõem uma percepção do espaço vinculada com a ideia de corpo, de sentido, derivando daí as noções de periferia, que encontra ressonância na politização do conceito de espaço. Esta reconhece uma centralidade em torno do qual orbitam práticas, juízos, discursos dissonantes do que é reconhecido e aceito como central, imbricando em sua dimensão epistemológica a noção da distância. Essa noção, entretanto, traz em si um campo lexical que manifesta uma relação sinonímica com a alteridade, estabelecendo uma ambígua e

flutuante fronteira cultural, celebrada no que Coronel (2009) vai nomear de “literatura de periferia”. É assim que, além da distância física (o centro como área específica de um território, a periferia como as áreas afastadas desse centro), a relação centro–periferia se estabelece também como uma analogia entre as práticas hegemônicas (ou permitidas, consagradas como regra) e as práticas escusas, ou as “maquinações marginais”, no dizer de Brandão (2013, p.41).

As concepções de espaço perpassam tendências teóricas e chegam ao contexto dos *games* como noção de imersão, que deriva para o conceito de *environmental storytelling*, no qual não apenas paisagens e ambientes se confortam ao plano da trama, mas principalmente se caracterizam pela simulação de sistemas de interação humano–máquina. O espaço se redimensiona por trazer consigo uma hibridização de signos, pretendendo a ampliação da realidade, através de signos sonoros, visuais, verbais, algorítmicos em fluxo.

As noções de tempo, espaço, conflito, personagem e narrador embasam as primeiras compreensões do que seja uma narrativa, sendo abordagens caras nos estudos escolares fundamentais do Ensino Médio e nos primeiros anos dos cursos de Letras, desdobrando-se em legitimações conceituais do âmbito da narratologia. Preservam esses conceitos como um tronco comum de onde ramificam novas abordagens do fenômeno narrativo, permitindo — e embasando — outras possibilidades de abordagem das narrativas, como a mudança de foco dos pós-estruturalistas da escrita para a textualidade, pensando os sentidos particulares da escrita e do texto.

A passagem do estruturalismo para o pós-estruturalismo em parte é, como o próprio Barthes disse, uma passagem da “obra” para o “texto”. Ela deixa de ver o poema ou o romance como uma entidade fechada, equipada de significações definidas que são tarefa do crítico descobrir, para um jogo irreduzivelmente pluralístico, interminável, de significantes que jamais podem ser finalmente apreendidos em torno de um único centro, em uma essência ou significação únicas. (EAGLETON, 1983, p.149).

A percepção de textualidade como um alargamento à noção de obra desdobra uma reflexão para além das leis que fundamentam a obra segundo uma estrutura e inclui, em sua composição, o conhecimento sobre a natureza e as condições de produção desse texto. Isso implica dizer que, além de um significado

estrutural, a obra, por ser textualidade, possui um significado dentro de um sistema histórico e mesmo literário, no sentido tanto da celebração como de ruptura de um cânone narrativo, seja no plano do discurso, seja no plano das materialidades.

Das várias percepções, a de que a narrativa ficcional é parte de uma tradição parece ser a mais recorrente. Sem a relativização dos valores das narrativas ficcionais não seria possível desvencilhar narrativas triviais das ficcionais.

É também partindo desses conceitos que consideramos os aspectos da narrativa dos *games*, observando-os em *Gone home*.

## 2.2 DA NARRATIVA DIGITAL

Contemporaneamente, inserem-se nas discussões sobre desdobramentos das narrativas ficcionais as narrativas mediadas pelas transformações tecnológicas, abordadas por Katherine Hayles no seu livro seminal *What is eletronic literature* (2007); por Jespen Aarseth, na obra *Cybertext* (1997); e por Janeth Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2001). Todos esses teóricos dedicaram especial atenção aos fenômenos literários da cibercultura, que derivaram das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Tangenciando os estudos concernentes às mídias digitais, de maneira geral as abordagens levam em conta uma transformação no campo da cultura, tendo as TICs importância por alavancar transformações na percepção e expressão artísticas, que podem ser compreendidas pela palavra no ambiente digital, engendrando narrativas que se manifestam multimidiáticas, interativas, hipertextuais. Nestas, o signo verbal, em confronto e complementaridade com outros sistemas semióticos, desponta para um novo horizonte semântico, uma nova forma de representar as possibilidades do real.

Essas transformações trouxeram novas discussões do que seja o literário, e conseqüentemente do que seja o narrativo, tendo em vista os protocolos ficcionais estabelecidos pelas mídias tradicionais, especialmente a literatura e o cinema. Vale dizer, nesse sentido, que as remodulações narrativas não ocorrem desvinculadas de experimentações anteriores. Como entende Murray (2001, p.21): “O computador não é inimigo do livro. Ele é o filho da cultura impressa, o resultado de cinco séculos de

investigações e invenções organizadas e coletivas que o texto impresso tornou possível.”

As palavras da teórica americana nos conduzem a inferências: no contexto de reformulação do imaginário pós-moderno, é importante remontar aos experimentos de Mallarmé e Apollinaire, que fulguram como marco de uma tradição literária moderna, embasada principalmente na eliminação do verso tradicional e criação do verso livre, levando à acentuação da capacidade icônica ou visual da forma poética. Isso conduziu ao sentido de transformar a folha em branco como parte do signo poético e aproximar a Literatura à pintura e às artes visuais (KIRCHOF; BEM, 2006). Compreendendo-os no sentido da materialidade, da construção das textualidades, esses experimentos foram propiciados pelo aprimoramento da tecnologia de impressão, levando a palavra aos limites do discurso poético visual. Assim é que, nesse panorama contemporâneo de reformulação literária segundo a lógica da sociedade e-letrada, situam-se experimentos da ficção interativa, cybertexto, hipertexto, hiperímídia, multimímídia, intermímídia, literatura de rede, literatura ergótica, estética ciborgue etc., reunidos sob a égide da *e-literature*, em que se situa a narrativa eletrônica.

No conjunto das abordagens críticas às novas obras, estabelece-se o embate: se, conforme sugerido por Murray, o computador é filho da cultura impressa — e isso implica dizer que as experiências narrativas operadas no e para o computador trazem para si também as manifestações das narrativas da cultura impressa —, é também necessário, segundo Hayes, que surja um novo olhar sobre essas experiências, pois elas trazem consigo a marca da cultura digital. “You didn't see the thing because you didn't know how to look” (HAYLES, 2007, p.12)

Ora, impõe-se retomar o conceito da literatura dentro das artes e das humanidades, encarando-a como um discurso que contempla um estar no mundo, que dimensiona as angústias e as peripécias humanas. Imergido no contexto das comunicações digitais, na sociedade da informação e do conhecimento, esse estar no mundo encontra novas ferramentas de expressão, novas semiosferas, que trazem à baila outras possibilidades narrativas, como enxerga Figueiredo (2010), ao assumir que as narrativas se proliferaram em diferentes suportes, mídias, tais como os livros, as histórias em quadrinhos, jornal, cinema e os *games*. Assim, encarnar

esse dilema numa visão da narratologia exige perguntar se os elementos clássicos das narrativas podem ser parâmetro para abordagens das narrativas eletrônicas.

A mudança de paradigmas de produção impõe que nos debruçemos sobre as questões da materialidade das obras.

### 2.3 MATERIALIDADE DAS OBRAS CIBERNÉTICAS

A resposta a esse dilema tende a reforçar que a narrativa existe e se manifesta em um meio, o que envolve pensar a leitura da narrativa sem ignorar seus suportes. Para Chartier (1988, p.12),

A inscrição do texto na tela cria uma distribuição, uma organização, uma estruturação do texto que não é de modo algum a mesma com a qual se defrontava o leitor do livro em rolo da Antiguidade ou o leitor medieval, moderno e contemporâneo do livro manuscrito ou impresso, onde o texto é organizado a partir de sua estrutura em cadernos, folhas e páginas.

As narrativas em novos suportes digitais contemplam o plano da materialidade das produções simbólicas, plasmada pelos meios digitais de produção, caracterizada principalmente pelo hipertexto e pela transmidialidade. Isso faz com que o fluxo sequencial, a continuidade do texto, não seja tão clara e visível, dando a oportunidade de o leitor operar outros protocolos de leitura, como embaralhar, entrecruzar, escolher, operando uma “revolução nas estruturas do suporte material do escrito assim como nas maneiras de ler” (CHARTIER, 1988, p.13).

A mudança nos protocolos de leitura tende a criar novas expectativas de fruição textual da parte do leitor. Os signos dispostos na tela de computador envolvem a representação ficcional numa dinâmica em que suas várias ferramentas, textuais e paratextuais, podem, em seu processo comunicativo, dispor de outros elementos que não apenas os do sistema verbal, mas também som, imagem, gráficos, mapas, reunidos segundo uma configuração de textualidade algorítmica. Conduzem, esses sistemas semióticos, a considerar uma compreensão sobre

narrativas que ultrapasse a simples postulação hermenêutica — aliás já relativizada nos estudos literários — da decifração, e nos faça pensar em uma abordagem ligada também à *recifração* do texto, tanto com relação aos possíveis significados da recepção textual impressa quanto mediante a manipulação do leitor a partir das possibilidades da interação do texto cibernético.

Esses novos parâmetros de leitura ampliam o conceito de leitor, o qual Bootz (2014) denomina sugestivamente de *écriviteur*, ou *w-reader*. Comenta Nesteriuk (2009) que o destinatário das narrativas impressas está sentado confortavelmente em uma cadeira e não pode interferir no enredo da narrativa, fechada em sua materialidade de livro, enquanto na narrativa digital — e nela as narrativas dos *games* —, o jogador pode alterar o estado da arte do jogo, construir caminhos narrativos próprios, obviamente dentro das possibilidades que o jogo oferece. Essas denominações fazem alusão à clara manipulação do texto por parte desse ciberleitor, que não mais atua no sentido de apenas recodificar a mensagem, mas mesmo de manipulá-la no sentido de reconstruir materialmente suas partes.

Esse esforço é abrangido por Aarseth (1997) quando sugere o conceito de texto ergódico [do grego *ergon* (trabalho) e *hodos* (caminho)], ao observar as textualidades cibernéticas, em especial as textualidades constituintes dos jogos digitais. Nestes, a narrativa se alia à estrutura mecânica do jogo, construindo um mundo ficcional no qual o avanço na leitura se condiciona à *performance* do interator, performance essa ligada a estratégia e competência na resolução dos problemas propostos pelo *game*. É assim que os processos narrativos dos *games* assumem significados distintos: a narrativa como *story*, envolvendo os conceitos clássicos da narratologia, como personagens, espaço, tempo, narrador etc., e narrativa como engendramento mecânico, que envolve as regras do jogo, as estratégias do jogador, os gráficos e todos os componentes que lhe conferem a jogabilidade. A combinação desses dois eixos permite que jogadores possam experimentar a narrativa como um elemento entre outros no jogo, fazendo com que sempre — e é próprio da narrativa eletrônica — os jogadores tenham experiências narrativas diferentes.

A discussão sobre os significados possíveis em uma obra já é presente na tradição nos estudos semióticos. É importante a crítica e a teoria da narrativa pensarem a obra como um universo plural, aberto (ECO, 1991), e que se tenham em

mente, a teoria e a crítica, que toda obra opera uma busca pelo significado por parte de um autor — ou de uma autoria — e de um leitor. Isso significa dizer que à leitura crítica não cabe descobrir uma verdade na obra, e sim aspectos de seu discurso, enquanto a leitura de uma obra, seja ela impressa ou digital, assume o caráter de coautoria do leitor, a primeira identificada com o esforço da recifração, a segunda, com os aspectos da interatividade, do ergódico, da manipulação das textualidades.

Importante também, no campo dos estudos semióticos, o trabalho recente de Araújo (2018), ao se debruçar sobre o jogo *Journey* à luz da semiótica peirceana. Observa a autora a quebra da trinca referente do signo-objeto-interpretante como constructo narrativo, abdicando da significação no plano do *concepto* para buscar erigir uma percepção narrativa embasada no fluxo *percepto-concepto*, em que se opera um engajamento emocional como base de sua leitura narrativa. Nesse fluxo,

o sistema do videogame, descendente direto do vídeo, semiose objetiva de nosso tempo [...], representa uma prática semiótica singular que transparece a dominância do “significado”, nos lançando, devido a isto, diante de uma reflexão sobre os modos de “fazer ser”. (ARAÚJO, 2018, p.39)

Dessa forma, o debate sobre as materialidades em que se realizam as narrativas ciberliterárias abre caminho para uma reflexão voltada sobre como os sistemas semióticos se articulam para criar seus sentidos intrínsecos. Quer-se dizer com isso que a narrativa dos jogos, na medida em que trazem elementos referenciais das narrativas tradicionais, remodelam-se em sua esfera semiótica para compor-se como sistema híbrido.

Em *Gone home*, seus sentidos, construídos a partir dos elementos originários da *poiêsis* e do *âgon* (narrativa e desafio), se materializam numa espacialidade imersiva, tridimensional, própria da semiótica dos *games*; no percurso narrativo “aberto”, sem a presença explícita do narrador; na interface interativa, que permite ao interator diferentes níveis de experimentar a obra; na linha do tempo narrativa extremamente fragmentada.

Todos esses elementos convocam para a reflexão sobre uma nova hermenêutica da leitura, que não se confronta com a Teoria das Materialidades, tal como entende Felinto (2005, p.8). “A teoria das materialidades da comunicação não

se impõe como um substitutivo ao paradigma hermenêutico, mas como uma perspectiva alternativa [...].”

Não se pretende negar os significados suscitados pela obra *Gone home*, mas fazer dialogar essa percepção com as estratégias específicas de construção de sentido do suporte digital. Essa afirmação permeia a noção de que as narrativas, enquanto processos de sentido, podem remodelar-se em um suporte, nas várias perspectivas dos estudos intersemióticos, como os da remediatização/remediação, da adaptação, da transescritura e da midiática narrativa.

Passemos a observar esses fenômenos e suas implicações para o fazer narrativo no capítulo seguinte.

### 3 NARRATIVA E MÍDIAS

Os estudos sobre materialidade da obra poética e as mídias são correlatos. As concepções de remediação, transescritura, adaptação e midiática narrativa aportam nos estudos contemporâneos como um olhar teórico das transformações por que as artes passaram ao longo do século XX e passam agora no início do século XXI. Os estudos nessa área se configuram uma epistemologia construída a partir do epicentro conceitual que identifica as mídias e suas textualidades como atuantes nos processos de comunicação artística. Arantes (2005) estabelece como um dos textos fundantes dessa epistemologia o famoso ensaio de Benjamim, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*. Para a autora,

A obra de arte não somente se metamorfoseia, perdendo o seu *status* de unicidade e originalidade atrelado a uma determinada dimensão espaciotemporal, como também há uma modificação na forma como o receptor e o produtor se relacionam com a produção artística. (BENJAMIM, 1987, p.168)

As palavras de Benjamim impõem pensar os ritos que compõem o arranjo produtivo das artes, tendo em vista destacar seus espaços celebrados. Na esteira das inferências propiciadas por Duchamp, por exemplo, pode-se testemunhar o fato de que a arte é também lugar, e contemplá-la exige, antes de tudo, saber-se diante de uma obra de arte. “[...] separadas do contexto de sua criação, as artes exigem o estabelecimento de locais em que possam ser consumidas.” (TODOROV, 2011, p.51) No processo criativo da obra duchampiana, mais contundente que o próprio esforço da criação de um mictório é o transportá-lo da utilidade para a contemplação, caminho histórico no qual sentido e estética adquirem novos contornos. Nesse processo, o espaço, o lugar de contemplação e fruição da obra, é determinante, tendo em vista o deslocamento peça utilitária—obra de arte ser o próprio deslocamento da peça de um banheiro público para uma galeria ou um museu.

O deslocamento da palavra na literatura eletrônica pode-se dizer que segue um trajeto parecido: de seu lugar de contemplação — o livro impresso —, a palavra ganha novos contornos no contexto digital, adquirindo cor, som, forma, tempo,

duração, visualidade, deixa de ser objeto de apenas contemplação para se tornar objeto de manipulação, reafirmando a materialidade da obra em referência ao suporte, à mídia digital.

### 3.1 INTERMIDIALIDADE E “REMIDIAÇÃO”

O jornal *Nexo* de 2 setembro 2017 trouxe uma matéria assinada por Juliana Domingos de Lima que tem o interessante título “Como é o ‘game mais improvável do mundo’, baseado na obra de Thoreau”. O texto se refere à versão para o universo dos *games* da obra *Walden: a vida nos bosques*, do americano Henry David Thoreau.

Sobressai do título a noção de que o “improvável” do jogo não é o jogo em si, mas o fato de ele ter sido resultado de uma transmediação de uma obra impressa que seria pouco ou nada adaptável para o universo dos *games*. Notoriamente, a discussão repousa sobre esse processo de remediação, de como foi possível transformar essa obra, assentada nos alicerces da palavra impressa, em uma obra ambientada no digital.

A trajetória das textualidades dessa obra de Thoreau pode ser compreendida a partir dos estudos da intermedialidade, tendo em vista o termo ter ganhado espaço no conjunto dos estudos da intertextualidade. Rajewski (2012, p.15) destaca que os estudos intermediáticos cada vez mais se embasam nos estudos interartes, tendo ganhado novo fôlego com o advento das mídias digitais e eletrônicas.

Para a autora, isso não representaria necessariamente novos problemas na concepção das obras, mas novas maneiras de pensá-los.

Portanto, o sucesso constante e o crescente reconhecimento internacional do conceito de intermedialidade apontam menos para novos tipos de problemas que (pelo menos potencialmente) para novos meios de solucioná-los, novas possibilidades de apresentá-los e de pensar sobre eles e, finalmente, para novas, ou pelo menos diferentes, visões sobre o cruzamento das fronteiras entre as mídias e a hibridização; em particular, apontam para uma consciência

intensificada da materialidade e midialidade das práticas artísticas e culturais em geral. (RAJEWSKI, 2012, p.16)

A discussão parece encontrar fôlego na constatação de Arantes (2005, p.54), quando afirma o interesse crescente por parte dos teóricos no desenvolvimento de novos conceitos estéticos que expressem as especificidades da cultura digital, tendo em vista a expansão das práticas artísticas nas mídias digitais.

Acorrem, nesse sentido, interpretações sobre o que o fenômeno pode estabelecer como prática no campo da estética.

O que é possível perceber é que tem existido, por parte dos teóricos contemporâneos, a preocupação com o desenvolvimento de novos conceitos estéticos que possam dar conta das especificidades das práticas artísticas na era digital. (ARANTES, 2005, p.55)

Sob o signo da intermidialidade, decorre o reconhecimento da proliferação de problemas específicos que favorecem o surgimento de uma grande quantidade de abordagens, denominadas de formas diversas: multimidialidade, *cross*-midialidade, convergência midiática, hibridização, remediação etc. Rajweski (2012, p.17) chama a atenção para o fato de que a proliferação de conceitos heterogêneos de intermidialidade tem-se apresentado recompensadora, embora produza alguma imprecisão nas construções conceituais. Um estudo que tencione abordar aspectos da intermidialidade deve definir mais precisamente a compreensão particular de intermidialidade adotada, partindo de uma definição mais ampla para uma de sentido mais restrito.

Convém lembrar que os estudos intermediáticos não envolvem apenas as mídias digitais, e já encontram certa tradição nos estudos das artes, como demonstram, entre outros, os estudos de Bense (2003), que aportam nas relações entre a escrita visual e seu suporte, levantando questões sobre a unidimensionalidade da escrita tipográfica e bidimensionalidade da escrita visual; e os de Campos (1969) na poética visual, levando em conta a escrita referencial ao cinema. Assume-se aqui o recorte da abordagem intermediática com foco nas novas mídias devido às características das obras.

Assim, pensar a narrativa digital envolve reconhecer que aspectos da intermedialidade podem incidir sobre seus processos criativos, no sentido de evitar a intermedialidade como um conceito genérico. E, mais ainda, como propõe Teixeira (2012), pensar de que modo a narrativa ficcional se reconstrói sob o novo signo digital. “Ou, perguntando de outro modo, sobre de que modo os avanços na computação e eletrônica [sic] alteraram e metamorfosearam a(s) textualidade(s) literária(s)?” (TEIXEIRA, 2012, p.242)

A resposta parece caminhar para o que Rajewski (2012, p.19) identifica como a proliferação de debates, em que estão centradas três distinções nos estudos intermediários: uma concepção sincrônica e diacrônica, que envolve tipologias textuais de mídias contemporâneas umas às outras ou mídias que existem em tempos diferentes e se integram em determinado momento da história; uma outra que coloca em evidência a intermedialidade como categoria crítica que embasa abordagens concretas de obras específicas; e uma terceira que embasa o estudo ao nível dos fenômenos registrados em várias obras.

A definição é meramente didática. Para Gaudreault e Marion (2012), uma abordagem nos estudos midiáticos requer o entendimento das relações de mídias, pois a intermedialidade pode ser encontrada em qualquer produção cultural. Bolter e Crusin (*apud* RAJEWSKY, p.20) avançam nessa concepção e afirmam que todo processo de encarnação midiática é uma remediação, formulando o conceito de remediação como um evento da intermedialidade.

A remediação de obras para o ambiente digital possui bastante relevância nas abordagens contemporâneas dos estudos interartes, embora esses estudos tenham já observado outros fenômenos de remediação, como os englobados pelas adaptações cinematográficas de obras literárias, adaptações de filmes na forma de romance, a própria poesia visual, as óperas, os HQs (RAJEWSKI, 2012, p.22). Bootz (2014) define remediação como “um *sujet très à la mode*” (*um tema muito em voga*), impulsionados principalmente “par les créateurs eux-mêmes, souvent sur les oeuvres de créateurs antérieurs (*pelos próprios criadores, frequentemente com base em obras de criadores anteriores*). Em outras palavras, Bootz atribui aos autores, aos que já criam obras para o ambiente digital, a remediação de obras suportadas em outras mídias para esse ambiente, sendo ele mesmo um ciberpoeta e remediador, tendo trabalhado recentemente, junto com Hermes Salceda e Inés

Laitano, da Université Paris 8, na remediação para o ambiente digital da obra *Nouvelles Impressions d'Afrique*, de Raymond Roussel (BOOTZ, 2014).

A relação entre criadores no processo de remediação afirmada por Bootz (2014, p.4) tem explicação no próprio conceito do que seria remediar uma obra.

Une remédiation n'est pas une simple réédition. Elle procède par un changement de média d'une production antérieure, ce terme étant ici pris au sens de dispositif matériel. Un tel projet peut se concevoir de diverses façons selon le rôle assigné au dispositif dans la nouvelle production. Il faut bien comprendre que cette place n'est pas une objectivation physique matérielle mais un point de vue, une perspective portée a priori sur l'objet final qui va conditionner les caractéristiques physiques de cet objet.<sup>12</sup>

Assim, para o teórico francês, remediar uma obra envolve ressignificar as textualidades da obra original em uma nova mídia, podendo remediar o projeto original do autor ou o próprio objeto (BOOTZ, 2014). Nesse sentido, Rajewski (2012) apresenta três subcategorias da intermedialidade, quais sejam: intermedialidade por transposição midiática, que se configura a transformação de um determinado produto de mídia (o caso das adaptações cinematográficas) ou de seu substrato em uma nova mídia; intermedialidade como uma combinação de mídias (multimidiáticas, intermídias, transmidiáticas), abrangendo fenômenos como ópera, filme, teatro, performance, instalações, HQs etc.; e intermedialidade no sentido de referências de um produto a outras mídias, como a poesia visual impressa, que traz em si o universo da pintura e do cinema, como já observado aqui em Campos (1969).

Alarga-se a discussão das materialidades no sentido que Araújo (2018, p.47) propõe, o de pensar as mídias mais como processo do que apenas como máquinas musculares e sensórias, abrangendo a noção de que uma obra, na medida em que não há signo sem suporte (ARAÚJO, 2018, p.49), é também um signo (*l'oeuvre-signe*), cuja existência está destinada a comportar um todo de signos empregados e

---

<sup>12</sup> Uma remediação não é uma simples reedição. Ela procede uma mudança de mídia de uma produção anterior, termo aqui empregado no sentido de dispositivo material. Um projeto desse pode se conceber de diversas maneiras segundo o papel atribuído ao dispositivo na nova produção. É preciso compreender bem que não se trata de uma objetivação física material, mas um ponto de vista, uma perspectiva colocada *a priori* sobre o objeto final, que vai condicionar as características físicas deste objeto.

destinados a serem interpretados (BOOTZ, 2014). O pensamento do teórico francês, de que um suporte ideal não deve interferir na interpretação, evitando os ruídos da teoria da comunicação de Shannon, incide nesse estudo como uma instigação a considerar se as mídias são parte ou não da mensagem, interferindo em sua composição.

A mídia digital, segundo Bolter e Grusin (*apud* RAJEWSKI, 2012, p.34), é inescapavelmente embasada em processos de remediação, na medida em que se apresenta como aglutinante das várias mídias que a precederam, assim também como as outras mídias mais antigas, que se reformulam em processos de apropriações e referências com as novas mídias e entre si. Nesse sentido, a mídia digital, para Rajewski (2012, p.37), está cada vez mais capaz de apagar convincentemente as diferenças midiáticas em seus processos de simulação.

A discussão entre simulação e representação, aliás, é um ponto de interesse dos estudos da remediação digital, não podendo passarmos a observar a remediação em *Waden, a vida nos bosques* sem antes conhecermos os âmbitos dessa discussão.

Antes de partirmos para essa discussão, é interessante registrar que GH se apresenta como uma obra produto de remediação, em três aspectos: 1. é uma narrativa ficcional nos moldes das tradições literárias e cinematográficas; 2. traz inscrita o signo verbal (escrito e oral) e elementos do audiovisual para o contexto novo dos *games*. Isso a posiciona num interessante patamar, na medida em que pode ser caracterizada segundo as três categorias de Rajewski (2012): intermedialidade por transposição midiática, pois seu substrato — o enredo ficcional — promove um diálogo de mídias; intermedialidade como uma combinação de mídias; e referências de intermedialidade a outras mídias.

### 3.2 REPRESENTAÇÃO X SIMULAÇÃO

Para Frasca (2001), representação e simulação diferem por exigir níveis de interação por parte do leitor/interator com o objeto. Para o autor, a representação tem sido a forma recorrente de formularmos uma informação, seja ela real ou ficcional, fato que se modifica a partir do advento do computador, que introduziu um

modelo de construção de significado com base na ação-reação, retomando o conceito de ergodicidade, de Aarseth (1997). A representação, assim, condiciona o modo narrativo, ao passo que a simulação se apoia numa construção retórica voltada para os artifícios da interação. Dessa forma, o modo narrativo, realizada no meio digital, ao se apropriar dessa retórica direcionada à interação, coloca em evidência a importância da interface, que redimensiona a percepção da materialidade das obras.

A interface, no campo da TI, diz respeito ao “Meio de que dispõe o usuário para interagir com um programa ou sistema operacional” (AULETE DIGITAL). Ela reúne o conjunto de signos que medeia a interação homem-máquina, observando critérios de organicidade e organização de informações. A incidência desses critérios culmina, no caso dos *games*, na “narrativa mecânica”, que deriva da necessidade de se organizar as informações numa estrutura narrativa, propiciando um sentido à interação e permitindo ao *e-reader* a experiência estética da narrativa.

É interessante registrar que representação e simulação não são excludentes, mas antes se referem a processos de configuração textuais, incidindo nos processos de escritura e transcritura. Para Teixeira (2012, p.248), esse processo pode ser pensado em termos de passagem de um “texto-mundo” para o “texto-jogo”, ideia que se coaduna com o que diz Duarte (2013, p.199):

Assim, não há dúvida que, tanto em um meio tradicional (como um livro), quanto no meio lúdico, é possível produzir narrativas. Todo o livro de Murray é dedicado a sugerir como estas narrativas podem ser produzidas por meios lúdicos digitais. Mas, conforme indicado acima, existe uma diferença fundamental entre a narrativa de um livro e a produzida em um jogo: a primeira é predeterminada pelo seu autor, a segunda decorre de decisões do jogador e, embora potencialmente presente no jogo, não foi predeterminada pelo seu autor.

A ideia é de que a narrativa do “texto-mundo”, relacionada com a tradição impressa, apresenta uma textualidade definida, no sentido da expressão de um narrador, ao passo que o “texto-jogo” constrói caminhos possíveis, pelos quais é possível escolher por onde ir. Nesse sentido, as simulações das narrativas cibernéticas recuperam as textualidades das tradições orais, que apresentam a ideia dos caminhos atualizando-se na presentificação do narrador, que conta a história à

sua feição e à da plateia. Diferencia-se, entretanto, na medida em que dispõe os elementos da narrativa ao alcance da interação, deixando ao interator percorrer os caminhos.

Frasca recorre à famosa imagem de Magritte, *La trahison des images*, para explicar seus pensamentos:

**Figura 1** - Ceci n'est pas une pipe.



We can learn about its shape, its colors, its materials and maybe even its size. The painting describes the pipe: it shows us some of its characteristics. Obviously, representation is never exhaustive: there will always be some characteristics that will not fit into the painting. In other words, representation is always an incomplete task. (FRASCA, 2001)

The simulation itself is not a narrative, it is something different, in the same way that a kaleidoscope should not be understood as a collection of possible images but instead as a device that produces images according to certain mechanics.<sup>13</sup>

Duarte (2013) afirma que, ao passo que a representação é predeterminada, a simulação é aberta, pondo em jogo a noção da narrativa potencial. Assim, o esforço de remediação de uma obra da tradição impressa para a ficcionalidade do digital há de se operar na dimensão da passagem de um “texto-mundo” para o “texto-jogo”,

---

<sup>13</sup> Podemos aprender sobre sua forma, suas cores, seus materiais e até mesmo seu tamanho. A pintura descreve o cachimbo: mostra-nos algumas das suas características. Obviamente, a representação nunca é exaustiva: sempre haverá algumas características que não caberão na pintura. Em outras palavras, a representação é sempre uma tarefa incompleta.

A simulação não é uma narrativa propriamente, é algo diferente, no mesmo sentido que um caleidoscópio não deve ser entendido como uma coleção de imagens possíveis, mas em vez disso como um dispositivo que produz imagens de acordo com certas mecânicas.

criando artifícios de interação condizentes com o todo da obra remediada. Isso envolve pensar que, enquanto a retórica impressa depende exclusivamente da palavra, a narrativa do *game* reduz consideravelmente a quantidade de textos, deixando apenas alguns “excertos”. A diminuição da quantidade de textos é uma tônica do hipertexto, que corta a linearidade em nome da fragmentação.

### 3.3 A REMIDIAÇÃO PARA A SIMULAÇÃO

Pensar na remediação remete a pensar na transescritura midiática, no sentido que Gaudreault e Marion propõem: “[...] seria possível a história (fábula) existir desvinculada de toda e qualquer mídia? Ou, em outras palavras, é possível imaginar uma história em uma espécie de estado virgem, original, anterior a qualquer encarnação midiática?” (GAUDREULT E MARION, 2012, p.107) A pergunta circunda as complexidades do que seria o texto literário, se é a fábula ou o modo como essa fábula é concretizada.

Nesse sentido, Teixeira (2012) recorre aos próprios significados linguísticos da palavra *texto*, sua etimologia derivada do latim *textos*, que significa “tecido”, “urdidura”, “encadeamento”. Provindo do particípio passado do verbo *texere* (“tecer” no português moderno), o texto é “[...] metaforicamente, um tecido de palavras e de frases” (MOURÃO, 2009, pp.27-28). Essa estrutura, conforme defendemos neste trabalho, está atrelada a um suporte, que Teixeira (2012), no campo da literatura, relaciona com três grandes sistemas arquitextuais: poesia oral, letras palacianas e a literatura impressa, esta focada no eu criativo a partir do Romantismo, convergindo para a linearidade e para a interpretação. Para o autor, cabe a esta o papel de desocultar, pela compreensão (do leitor) o sentido inscrito no texto (pelo autor) (TEIXEIRA, 2012, p.247).

Gaudreault e Marion (2012, p.112) professam o texto como um encontro entre a ideia e a materialidade. Dito de outra forma,

o encontro entre a história (*fabula*) e a mídia tem importantes consequências, porque se presume que qualquer processo de adaptação deve levar em conta as “encarnações” inerentes nesse encontro em termos da materialidade das mídias.

O confronto com o pensamento formalista é, no primeiro instante, evidente, mas disfarça outros acordos. Se, para os formalistas, a fábula existe absolutamente independente de qualquer mídia, para os estudos midiáticos ela só pode se manifestar através da mídia. Novamente, é concebível que uma ideia não exclua a outra, e Tomashevsky admite tal afirmação ao propor a noção de *syuzhet*, ou “o texto como se encontra encarnado em uma mídia específica”. Também Tynianov admite a existência de uma narrativa que se expressa na dinâmica formulada pela materialização nas mídias. “Consequentemente, a *syuzhet* seria o equivalente da fábula após o processo de midiatização.” (GAUDREAU E MARION, 2012, p.115)

Fábula e mídia se tornam, diante disso, elementos distintos e complementares numa narrativa, o que acarreta, na remediação de obras impressas para o suporte digital, o desafio de reconstruir os sentidos da representação dentro do universo da simulação, preservando a fábula, mas necessariamente modificando a *syuzhet*.

É o que se vai observar em *Waden*, uma autobiografia transcendentalista de Henry Thoreau, considerada uma ode poética contra a crescente industrialização e sua interferência na vida das pessoas em meados do século XIX. A obra narra o retiro do autor para uma floresta, abdicando da vida cada mais mecanizada da cidade para encontrar o que ele julgou essencial à vida. Não sendo interesse deste trabalho se aprofundar nos possíveis significados da obra, o presente estudo irá ignorar aspectos acerca dos sentidos históricos e autobiográficos que a literatura de testemunho nos propicia, buscando especialmente observar alguns aspectos referentes à remediação, no que diz respeito à reconfiguração do universo da representação para o da simulação. Considerando sua ficcionalidade literária no sentido de Simões (2010), que enxerga na obra a busca do sentido humano através da fuga, do isolamento da sociedade para o lugar íntimo da individualidade, condição para o surgimento do discurso verdadeiramente humano, o texto de *Waden* identifica quatro elementos-base (alimento, abrigo, roupa e combustível) com os quais o autor constrói esses significados na obra.

A fuga para a natureza leva a proclamar que a narrativa de Thoreau, embora seja improvável para o mundo dos *games*, dialoga com a expressão pré-romântica e romântica da literatura, no sentido de recorrer à fuga dos centros urbanos para o “*locus amoenus*”. Nesse sentido, é interessante perceber a referência que o *game*

faz à pictografia árcade, que se encontra no conceito visual do jogo, como podemos observar na semelhança das imagens abaixo:

**Figura 2** - *The Hermitage*, de Jacob Philippe Hackert. Óleo sobre a tela, 1795.



**Figura 3** - Print de tela mostrando jogo Walden.



Tal referência visual recupera uma possível concepção do espaço narrativo da obra original de Thoreau, tendo em vista o *Walden* impresso e a pintura árcade italiana preservarem um espaço de tempo curto entre sua produção, o que permitiu à produção do jogo tecer uma aproximação entre as representações espaciais do *locus amoenus*. É interessante perceber, do ponto de vista da remediação, que essa

representação do espaço é uma solução apresentada pelo jogo, tendo em vista a obra impressa descrever, e não mostrar o espaço.

A remediação preservou a perspectiva: o *game* e a obra original são construções em primeira pessoa, dimensionando a construção narrativa embasada na experiência. Essa é, aliás, um dos argumentos centrais do livro. Para Thoreau, a ida aos bosques está condicionada à necessidade de se desritualizar da vida urbano-industrial que se instaurava nas cidades e apequenava o homem, afastando-o de sua verdadeira essência. “I went to the woods because I wished to live deliberately, to front only the essential facts of life, and see if I could not learn what it had to teach, and not, when I came to die, discover that I had not lived.”<sup>14</sup> (THOUREAU, 2007, s. pag.) Esse trecho, que na obra original se encontra nos momentos iniciais, é o texto inicial do *game*, que serve como introdução à obra remediada digital. Em relação a esta, pode-se dizer que *game* e obra original não possuem o mesmo início, embora não comprometa a teia de significados que a remediação<sup>15</sup> propiciou.

Nessa teia, convém observar as dinâmicas da fruição da obra nas diferentes mídias. Em ambas, a narrativa se apresenta no plano da memória, como demarcam as constantes referências aos fatos passados da obra impressa e a introdução da obra digital. Entretanto, é de se perceber que a representação operada no texto impresso não pode mais que narrar, registrar os dados da experiência do autor e transmiti-la ao leitor, ao passo que o *game* convida a construir uma experiência identificada como anterior à escrita do texto impresso. “*To begin living Thoreau’s experimete, seek out the glittering arrowheads throughout the woods.*”, diz a aba logo após o texto introdutório do *game*. No contexto dos signos midiáticos, seria como se o autor do livro dissesse, nas páginas iniciais: “Para ter acesso às memórias do autor, vire as páginas e leia as palavras.” No texto impresso, tem-se a noção de que a experiência precedeu o relato, pois tudo que está escrito é produto da memória. No *game*, a presentificação do jogador, que se opera através do avatar,

---

<sup>14</sup> “Fui para os bosques porque pretendia viver deliberadamente, defrontar-me apenas com os fatos essenciais da vida, e ver se podia aprender o que tinha a me ensinar, em vez de descobrir à hora da morte que não tinha vivido.”

<sup>15</sup> A tradução de Thaís Flores Nogueira Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis do artigo de Irina O. Rajewsky, citado amplamente neste estudo, preserva em seu título a grafia “remediação” (entre parênteses) em lugar de remediação. Embora o artigo encontre repercussão no meio acadêmico, opta-se aqui pela grafia com i, pela maior proximidade com a língua portuguesa do Brasil.

desdobra a experiência narrativa para o que se formulará a partir das escolhas do jogador.

Representação e simulação, assim, confrontam as formas com que apresentam o objeto: enquanto na obra impressa as ações de Thoreau estão no plano da narrativa, do “eu fiz”, no *game*, as ações estão no plano do “você deve fazer”. Como percebe Coutinho (2017), em matéria para a Folha de S.Paulo: “Comprei o jogo e iniciei a experiência, porque somos convidados a ser Thoreau, a ver o mundo pelos seus olhos, a tocar nos objetos com as suas mãos.”

Pode-se objetar que o texto impresso também nos proporciona essa experiência, pois é a expressão do mundo pela visão do narrador. Uma diferença, porém, deve ser observada nessa interatividade. A obra impressa nos conduz, como se passeámos num veículo pilotado pelo narrador; o *game* nos coloca na direção do veículo. Uma base para essa afirmação está na dinâmica da narrativa do *game*, que avança apenas à medida que tarefas são cumpridas. É preciso colher elementos, construir, caçar; no *game*, não há o narrador dizendo o que fez, mas sim uma interface para que o interator faça.

Para Frasca (2001), “Simulation is act of modeling a system A by a less complex system B, which retains some of A's original behavior.” O autor exemplifica a definição através do *game Sim City*:

Sim City is a model that also includes rules. The user can add and remove buildings, create roads, etc. Those objects also have certain rules: i.e. a factory will produce goods only if you connect it to the power station through power lines. The key concept here is *behavioral* rules. Sim City is a dynamic system that behaves like a city and also has many characteristics of a city, while the painting [o quadro *London*, de Monet] only provides the characteristics.<sup>16</sup> (FRASCA, 2001, s. pag.)

---

<sup>16</sup> “*Sim City* é um modelo que também inclui regras. O usuário pode adicionar e remover construções, criar estradas, etc. Esses objetos também possuem certas regras: isto é, uma fábrica produzirá bens somente se você conectá-la à usina elétrica através de linhas de energia. O conceito-chave aqui são regras comportamentais. *Sim City* é um sistema dinâmico que se comporta como uma cidade e também tem muitas características de uma cidade, enquanto a pintura [o quadro *Londres*, de Monet] apenas fornece as características.” Tradução nossa.

A definição do autor funciona se pensarmos o texto como um sistema, à maneira de Calvino, quando identifica o texto literário como um jogo combinatório de relações de sentido.

[...] a literatura, da maneira como eu a conhecia, era uma obstinada série de tentativas de colocar uma palavra atrás da outra, conforme determinadas regras definidas ou, com maior frequência, regras não definidas nem passíveis de ser definidas mas que podiam ser extrapoladas de uma série de exemplos ou protocolos, ou regras que inventamos especificamente, isto é, que derivamos de outras regras que outros seguem. Nessas operações, a pessoa eu, explícita ou implícita, fragmenta-se em diferentes figuras, num eu que está escrevendo e em outro eu que é escrito, num eu empírico que está atrás do eu que escreve e num eu mítico que serve de modelo ao eu que é escrito (CALVINO, 1984, p.237)

Nesse jogo, os mitos se repetem, como estrutura profunda, e as materialidades, os signos do contar, da estrutura superficial, se remodelam, como é de observar no caso de *Walden*: materialidades diferentes, porque em mídias distintas, a circundarem o mesmo *mythos*. Em *GH*, a materialidade está a serviço da rematerialização de um gênero, o suspense de investigação.

Observar a remediação nos ajudou a reforçar a ideia de que os meios, se não podem ser toda a mensagem, certamente são moldes para esta. Mito e mídia compreendem dimensões do fazer estético na narrativa. Isso reforça a compreensão de que os *games* podem partilhar da estrutura narrativa ficcional, embora a reconstruam nas possibilidades midiáticas.

#### 4 NARRATIVA E JOGOS

As relações entre a literatura (poesia e ficção) e os jogos não constituem novidade nos estudos humanísticos. Huizinga (2005), em capítulo dedicado ao jogo e à poesia como fenômenos congêntos, afirma que a função poética é uma manifestação da dimensão lúdica do ser humano, na medida em que é exercida na região lúdica do espírito, “num mundo próprio para ela criada pelo espírito, no qual as coisas possuem uma fisionomia inteiramente diferente da que apresentam na ‘vida comum’”. Constituem ambos, poesia e jogos, mundos que se constroem segundo as regras de uma lógica própria (HUIZINGA, 2005, p.133).

Para sustentar essa afirmação, Huizinga professa que é preciso compreender a poesia não apenas pela sua dimensão estética, mas também por sua função lúdica.

Em qualquer civilização viva e florescente, sobretudo nas culturas arcaicas, a poesia desempenha uma função vital que é social e litúrgica ao mesmo tempo. Toda a poesia da antiguidade é simultaneamente ritual, divertimento, arte, invenção de enigmas, doutrina, persuasão, feitiçaria, adivinhação, profecia e competição. (HUIZINGA, 2005, P.134)

Callois observa essa relação por outro ângulo, mas aponta para o mesmo norte. O estudioso francês admite que a função do *ludus* não existe por si só, devendo ser associada à quatro categorias (rubricas) que englobam as composições ludológicas: competição, sorte, simulacro ou vertigem, às quais nomeia *âgon*, *alea*, *mimicry* e *lilix*. “Todas se inserem francamente no domínio dos jogos.” (CALLOIS, 1990, p.32)

Exemplifica o autor as quatro rubricas referindo-se aos jogos em que há competição (jogos de bola, de xadrez, etc.), em que há sorte (jogos na roleta ou na loteria), em que há imitação e simulação (fingir-se de pirata, encarnar personagens históricos etc.) e em que há o desafio a si mesmo (rodar até ficar tonto, queda livre de algumas máquinas de parques de diversão contemporâneos) (CALLOIS, 1990, p.32). Explica também o autor que essas concepções se referem aos princípios originais de cada jogo, não sendo categorias fixas com os quais se constituem as atividades lúdicas. Assim, podem-se encontrar jogos que partilham rubricas, como é

o exemplo de *Gone home*, que consagra suas manifestações lúdicas na rubrica do *mimicry*, não deixando de lado as funções do *âgon*, do desafio e da competição.

A arte da imitação e da simulação novamente se encontram nos conceitos que abarcam esse estudo. Considera-se aqui as proposições de Aristóteles acerca do drama, que se faz pela representação dos caracteres, assumindo essa arte a função lúdica do *mimicry*. “Daí sustentarem alguns que tais composições se denominam *dramas*, pelo fato de se imitarem *agentes (dróntas)*.” (ARISTÓTELES, 1993, p.25)

Ainda que as formas e os meios da poética tenham se transformado no tempo, é na função lúdica que a poética se desenvolve nos primórdios, não cabendo falar em impulso estético de suas primeiras expressões.

Este [impulso estético] se encontra ainda adormecido na experiência do ato ritual enquanto tal, do qual a poesia surgiu sob a forma de hinos e odes criados num frenesi de êxtase ritualístico. Mas não apenas sob esta forma; porque a faculdade poética floresce também nas diversões sociais e na intensa rivalidade entre clãs, famílias e tribos. (HUIZINGA, 2005, p.136)

Na tradição ocidental, que remonta ao cânone grego, é também possível assentir tal concepção. Platão clama ao filósofo o *status* de homem comprometido com a verdade, enquanto os poetas não tinham tal compromisso, e sim com a tradição. Para o filósofo grego, a fala dos poetas é cheia de deturpações e de inconseqüências, não se configurando falsa, mas, do ponto de vista da produção e da imitação, não condizentes com a objeto imitado (VILLELA-PETIT, 2003). Compreende-se assim que, voltada para os processos de imitação (*mimicry*), a função poética está na função lúdica, tendo em vista os primeiros poetas terem uma função marcadamente social, como conhecedores do repositório mitológico e folclórico, recitando de cor a genealogia dos heróis e dos nobres (HUIZINGA, 2005, p.135). Depois, adquirindo sua função estética e voltando-se para as composições métricas, condiciona-se a poética em um desenvolvimento que a põe distante do olhar ludológico, embora caiba a pergunta: o quanto há de lúdico em encaixar a poesia num soneto, metrificando o discurso para não fugir à expressão consagrada?

É o que podemos ver também com haicais, antiga forma poética japonesa baseada na composição métrica de três versos com 5-7-5 sílabas poéticas. Suas

prováveis origens ludológicas remontam a um jogo de rimas em cadeia, iniciado e continuado pelos artífices da palavra (HUIZINGA, 2005, p.138).

Nessa esteira, em um tempo e com conteúdos diferentes, também se encontram os desafios dos cantadores do Nordeste do Brasil, que pelejam para ver quem maldiz melhor o outro ou quem improvisa melhor. É de se observar o ritual que compõem essas cantorias, baseado em regras, na métrica dos versos e na embolada temática.

Observemos o famoso cordel *Peleja do Cego Aderaldo com Zé Pretinho dos Tucuns*:

Apreciem, meus leitores,  
Uma forte discussão,  
Que tive com Zé Pretinho,  
Um cantador do sertão,  
O qual, no tanger do verso,  
Vencia qualquer questão.

[...]

Quando cheguei na Varzinha,  
Foi de manhã, bem cedinho;  
Então, o dono da casa  
Me perguntou sem carinho:  
— Cego, você não tem medo  
Da fama do Zé Pretinho?

Percebe-se, logo no começo, tratar-se de uma peleja, um desafio, que nasce da própria tradição de pelejarem os poetas, pois nada denuncia que houve algum desafio anterior. O convite à *discussão* (aqui, notoriamente a palavra imprime um significado do *âgon*, da competição) feito pelo dono da casa em que se hospedava o cego delineia claramente o desafio. Segue o poema-peleja:

Dissera o capitão Duda  
Como homem mui sensato:  
Vamos fazer uma bolsa  
Botar dinheiro no prato  
Que é mesmo que botar  
Manteiga na venta de gato

Disse mais: eu quero ver  
Pretinho espalhar os pés  
E para os dois cantores  
Tirei setenta mil réis  
Mas vou enteirar oitenta  
Da minha parte eu dou dez

Me disse o capitão Duda:  
 Cego, você não estranha  
 Este dinheiro no prato  
 Eu vou lhe dizer quem ganha  
 Pertence ao vencedor  
 Nada leva quem apanha.

A peleja evolui para a disputa de um prêmio, tendo o capitão se autoproclamado juiz. E, embora as regras do melhor cantar sejam subjetivas, o círculo mágico se concretiza com o estabelecimento do juiz. O cego começa a vencer o duelo, o que põe Zé Pretinho em dificuldade. Este desafia o cego que siga o mote:

(P) Eu vou mudar a toada  
 Para uma que mete medo  
 Nunca encontrei cantor  
 Que desmanchasse esse enredo  
 É 1 dedo, é 1 dado, é 1 dia  
 É 1 dia, é 1 dado, é 1 dedo

O cego não se abala:

(C) Zé Preto, esse teu enredo  
 Te serve de zombaria  
 Tu hoje cegas de raiva  
 O diabo será teu guia:  
 É 1 dia, é 1 dado, é 1 dedo  
 É 1 dedo, é 1 dado, é 1 dia.

Zé Pretinho sente que está perdendo feio, e desafia o cego a puxar uma toada:

(P) cego, agora puxa uma  
 Das tuas belas toadas  
 Para ver se essas moças  
 Dão algumas gargalhadas  
 Quase todo povo ri  
 Só as moças estão caladas.

É a deixa que o cego esperava para vencer definitivamente o confronto:

(C) Amigo Zé Pretinho  
 Eu não sei o que será  
 De você no fim da luta

Porque vencido já está  
— quem a paca cara compra  
Paca cara pagará.

(P) Cego, estou apertado  
Que só um pinto no ovo  
Estás cantando aprumado  
E satisfazendo o povo  
Este teu tema de paca  
Por favor, diga de novo

(C) Disse uma vez, digo dez  
No cantar não tenho pompa  
Presentemente não acho  
Quem o meu mapa rompa  
— Paca cara pagará  
Quem a paca cara compra.

(P) Cego, o teu peito é de aço  
Foi um ferreiro que fez  
Pensei que o cego não tinha  
No verso tal rapidez  
Cego se não for massada  
Repita a paca outra vez.

(C) Arre com tanta pergunta  
Deste negro capivara  
Não há quem cuspa pra cima  
Que não lhe caia na cara  
Quem a paca cara compra  
Pagará a paca cara.

(P) Agora, cego, me ouça  
Cantarei a paca já  
Tema assim é um borrego  
No bico do carcará  
Quem a paca cara compra  
Caca caca caracá

[...]

A derrota de Zé Pretinho só pode ser pensada como tal diante das regras impostas pelo jogo, pela competição. E, como a poesia antecede a prosa, veremos, a seguir, como pensar o *ludus* nas narrativas.

#### 4.1 O LÚDICO E A NARRATIVA

A narrativa é uma expressão do universo lúdico, assim como a poesia e os jogos. Confluem para o lúdico a narrativa e a expressão do mito, que se organiza como a formulação de um espírito coletivo, evocando no nível simbólico as ideias de força, de grandeza, de ombridade, valores que embasam as grandes ações dos heróis trágicos da tradição aristotélica. “Tal como tudo aquilo que transcende os limites do juízo lógico e deliberativo, tanto o mito como a poesia se situam dentro da esfera lúdica.” (HUIZINGA, 2005, p.144)

Concebido como organização, como instrumento de compreensão do universo das sociedades mitopoéticas, o mito põe em evidência as fronteiras entre o possível e o impossível, o ficcional, no sentido de coerência de mundo, e o mimético, ancorado nas possibilidades do real. Nas palavras de Huizinga, a própria noção de literatura:

No mito vivo não existe qualquer distinção entre o jogo e a seriedade. Só quando o mito se torna mitologia, ou seja, literatura, transmitida como uma forma tradicional por uma cultura que, entretanto, mais ou menos se separou da imaginação primitiva, poderá então ser aplicada ao mito a distinção entre o jogo e a seriedade, e isto em seu detrimento. (HUIZINGA, 2005, p.144-145)

Comenta ainda o autor que há uma “curiosa” fase intermediária ocorrida na Grécia, quando era o mito ainda sagrado, porém na dimensão histórica, pois era uma referência ao passado. (HUIZINGA, 2005, p.145) Danek e Hagel apontam para o jogo que há no improvisado da própria enunciação poética, atribuindo ao ato do refazer, do remediar, o sentido do jogo.

Ficção e história são temas constantes nas abordagens narrativas, que encontram em Lima (2006) grande arcabouço teórico. Sua obra intitulada *História. Ficção. Literatura.* é de grande valor para o assunto. Elegendo a busca pela narrativa do fato (*alétheia*, ou verdade) como princípio da escrita histórica, o autor elenca os critérios da clareza e da razão (*logos*) como as intenções do texto histórico, embora reconheça que, mesmo neles, não se foge ao ludológico:

Seguindo uma prática comuníssima entre seus pares, Tucídides realiza uma inferência acerca do motivo que leva o comandante

ateniense a agir como age; exercer o historiador uma *infernal motivation* não contraria a objetividade de seu relato. Tampouco a objetividade é prejudicada quando a nomeação de um dado é inseparável de um certo torneio linguístico, no caso o do encerramento (*closure*) da frase. [...] Ou seja, no texto tucididiano a data, estando, por sua posição, integrada à composição textual, é mais do que um dado. A escrita histórica, portanto, leva em conta a estruturação da massa verbal. (LIMA, 2006, p.42)

O reconhecimento de um jogo composicional que busca a estética do texto permeia, em menor e maior grau, a escrita histórica e a escrita ficcional. A história busca também, e não só, a verdade, mas entra no “jogo” verbal, reconhece uma estruturação de massa verbal, assim como a literatura.

E qual a importância disso? A clareza e necessidade do conhecimento são dois grandes nortes para uma aproximação da narrativa com o universo lúdico. Se, para Huizinga (2005, p.149), “O que a linguagem poética faz é essencialmente jogar com as palavras.”, ordenando-as de maneira harmoniosa e injetando-lhes mistério e enigma, as então novas condições de vida das sociedades mitopoéticas e seus arranjos sociais se distanciam das narrativas do mito, propiciando um novo olhar sobre essas histórias (LIMA, 2006, p.176). O mito como fundamento da verdade se torna criação, que ainda traz uma verdade, porém uma verdade no nível da fabulação. “Era uma vez...”

O advento da narrativa como criação, como *fictio*, deslegitima o poeta como “funcionário da realeza” (LIMA, 2006, p.167), deslocando-o da função social de profeta para o de professor (LIMA, 2006, p.168). Aos poucos, o texto poético decai de seu status de dotado de verdade para construir-se em si. Nas palavras de Lima,

Foi preciso que se instaurasse a decadência de um gênero, cujos primórdios se confundiam com o exercício de uma função político-religiosa, i.e., que o rapsodo se dessacralizasse, para que sua arte reconhecesse estar próxima do puro engano e mentira. (LIMA, 2006, p.175)

O deslocamento do poético para o sentido da fabulação enfatiza a concepção da narrativa como uma atividade lúdica, como já observado por Callois (*mimicry*). Afirmar as relações entre narrativa e o lúdico em suas origens é um passo adiante com relação à percepção do senso comum de que os *games* contemporâneos inventaram essa nova forma de narrar. Isso só é verdadeiro se

observarmos o objeto *game* em seu conjunto, a partir de sua materialidade, digital, transmidiática e transemiótica, pois, partilhando da mesma natureza do lúdico, narrativa e jogo se constroem como atividades do espírito humano.<sup>17</sup>

As mais antigas narrativas conhecidas pela sociedade ocidental embasam tal concepção: em Sófocles, o predestino anunciado se converte em tragédia pela decifração do grande enigma, que é o próprio enredo, revelando um jogo de relações da vida; em Homero, a *Iliada* registra a disputa (*âgon*) motivada pelo sequestro de Helena, ao passo que na *Odisseia* a narrativa registra aventuras episódicas do Ulisses (Odisseu), também do campo do *âgon*, da disputa, quando enfrenta adversidades impostas ao seu retorno. Nelas, a narrativa se converte em um ritual do contar, que a rigor é o próprio ritual do que é contado: o destino dos homens, a Guerra de Troia, o retorno à casa. Os preparativos da narrativa, a evocação da deusa, lembram o ritual antes do combate, no qual se busca concentrar toda a força e a concentração para o embate.

## 4.2 NARRATIVA E ENIGMA

Como dito por Callois (1990), a rubrica em que se manifesta o lúdico pode ser mais de uma, e o encontro da narrativa e do enigma é interessante para este estudo, pois quase toda a narrativa ficcional dos *games* se baseia no enigma. O enigma é dos elementos narrativos mais antigos, conforme já foi dito sobre a própria essência do lúdico na antiguidade. A narrativa do Mito de Édipo se configura como um dos mais antigos registros desse tipo de narrativa, que se popularizou na sociedade moderna através das narrativas policiais, surgidas no século XVIII e intimamente ligadas aos jornais e à vida nos centros urbanos.

Sobre a narrativa policial, Todorov (2011) dedica um capítulo de seu livro *As estruturas narrativas*, pondo em evidência a própria noção de tipologia dessa natureza narrativa, segundo a qual as obras dialogam com as estruturas mais gerais da narrativa, sem, no entanto, reduzirem-se a meras combinações estruturais. Para o autor búlgaro, durante muito tempo a reflexão dos estudos literários clássicos

---

<sup>17</sup> Nesse sentido, observe-se o jogo de tabuleiro egípcio Senet, um dos jogos de tabuleiro mais antigos de que se tem conhecimento. Nele, representavam-se os ritos de passagem religiosos, donde já se vê um elo entre o lúdico, o narrativo e o religioso.

considerou a adequação ao gênero o termômetro da boa literatura, sendo considerada má toda obra que não obedecia às regras do gênero. Naturalmente, a tensão entre as concepções de Literatura como gênero ou como libertação do gênero, ainda para Todorov, assentou na prerrogativa de um tipo de narrativa em que não há essa contradição, que seria a literatura de massa. “A obra-prima habitual não entra em nenhum gênero senão o seu próprio; mas a obra-prima da literatura de massa é precisamente o livro que melhor se inscreve no seu gênero.” (TODOROV, 2011, p.95) Segue-se que o romance policial, o romance investigativo, tem suas normas, e o romance policial por excelência é precisamente aquele que não transpõe as normas.

Todorov identifica o “romance de enigma” como exemplo do romance policial bem-sucedido (2011, p.94). Citando George Burton, autor de romances policiais, afirma que o gênero superpõe duas séries temporais, a do inquérito e a do drama que leva a ele. Dito de outra maneira, a narrativa do crime, enigma a ser revelado, e a narrativa do inquérito, que tende a uma arquitetura geométrica, na medida em que a construção da narrativa é, muitas vezes, a construção que o investigador faz do próprio crime, seguindo indícios e pistas (TODOROV, 2011, p.96). Essa reconstrução tende a ser feita em narrativa sincrônica, quando o investigador está no momento do inquérito, ou de maneira memorialística, quando se recordam os fatos. Todorov (2011) chama a atenção para o fato de que a história do inquérito é frequentemente escrita por um amigo do detetive, não raro desempenhando as funções de ajudante e consciente de seu papel de narrador. Por isso, a sucessão das pistas no decorrer do inquérito segue uma ordenação de maneira a propiciar uma crescente tensão, “prendendo” o leitor à medida que sugere e despista.

Co-partícipe dessa tradição, o cinema nos traz amplo legado da narrativa de enigmas, e não seria demasiado fora de contexto trazer a reflexão de Todorov sobre esse ponto para o estudo da narrativa dos *games* também, tendo em vista a proximidade estrutural que essas narrativas guardam entre si, fato exposto já no segundo capítulo deste trabalho. *Games* festejados pelo grande público se aproximam em suas estruturas narrativas, criando uma tipologia narrativa que se desenvolve a partir do que Evan Skolnick, em sua obra *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*, chamou de “The

Three-act Structure” (2014), numa referência ao estudo da narrativa feito por Aristóteles.

Para Skolnick, o conflito é o combustível da jogabilidade do *game*. “A challenge, with goals and obstacles, is placed before the player. The player wants to succeed and win, but the game adds complications and challenges that must be overcome first.”<sup>18</sup> (SKOLNIK, 2014, p.171) Esse conflito se desenvolve a partir de outros conflitos menores, em episódios, que estão numa crescente tensão até alcançarem o clímax, fato que também é manifestado na narrativa mecânica: em muitos jogos, os desafios possuem essa crescente até chegar ao desfecho, em que se enfrenta o “mestre”, o desafio final, o mais difícil.

A narrativa dos *games*, pelo fato de não existir sem objetivos e obstáculos, em grande parte se compõem também e principalmente de elementos paradigmáticos das narrativas de enigmas. *Gone home*, assim como grande parte das narrativas dos *games*, se baseia em uma narrativa de enigmas: em seu enredo, o interator tem como missão reunir as pistas para montar o quebra-cabeça da história. Assim, uma carta, uma marca na parede, um segredo revelado na abertura de um cofre conduzem o interator ao desfecho da narrativa.

A materialidade das obras é um elemento oportuno de ser invocado: por seu caráter interativo, o desenrolar das narrativas dos *games* põe em evidência outros aspectos da leitura. Entram em cena as noções de habilidade e estratégia, que encampam a capacidade de resolução de enigmas e estão intimamente ligadas às regras do jogo, segundo Juul (2005). Isso quer dizer que a fruição de uma narrativa em um *game* está intimamente ligado à capacidade do jogador de resolver os enigmas, pois, muitas vezes, são eles que desbloqueiam o avanço na narrativa. Em *Gone home*, o acesso a determinados espaços da casa está condicionado a acessos a outros espaços. O jogador não pode chegar, por exemplo, ao sótão antes de passar pelos quartos e pelo porão.

Os enigmas partilham do universo das regras do jogo, que a rigor compõem a ficção do *game*, pois formam seu mundo ficcional. Para Juul (2005), um *game* é a expressão de um mundo ficcional baseado numa realidade, sendo essa realidade o conjunto das regras que compõem o jogo. “For play a video game is

---

<sup>18</sup> “Um desafio, com objetivos e obstáculos, é colocado diante do jogador. O jogador quer ter sucesso e vencer, mas o jogo coloca mais complicações e desafios que devem ser superados primeiro.” (Tradução nossa)

therefore to interact with real rules imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”<sup>19</sup> (JUUL, 2005, p.9) Essas regras determinam como os enigmas e os obstáculos podem ser decifrados e vencidos, determinando também a profundidade da leitura das obras. Em *Gone home*, o enigma circunda o desaparecimento de Samantha, fato informado logo no começo do *game*, e aqui encampam-se os vários aspectos das relações do ludológico e do literário abordadas nesta pesquisa: o convite à “peleja”, ao desvendamento do mistério; à performance do interator; ao fingimento, à atuação no papel de irmã da menina desaparecida. A persecução de uma resposta é o motivador da caminhada, que é alimentada por doses de informação à medida que se progride no jogo, formando um ciclo de curiosidade que se atualiza a cada nova descoberta. O caminho dessas descobertas, assim como as informações a que se tem acesso, são abertas, variando da experiência de cada jogador, que podem seguir caminhos diferentes e ter acesso a mais ou menos informações.

Pistas, entretanto, são sempre registros. E os registros, que são de natureza variada em *Gone home*, são exatamente as pistas que os jogadores procuram. Na sua dinâmica narrativa, as pistas são emuladas por textualidades diversas: por simular um ambiente dos anos 1990, essas pistas são encontradas na forma de formulários, fitas cassete, bilhetes, livros, cartazes de show, rabiscos nas paredes, manchas na banheira. Todos esses elementos semióticos constituem o universo ficcional da obra e operam em camadas narrativas. Cada pista que é coletada vai para o *journal*, uma área que simula uma memória de longo prazo, ou uma estrutura de arquivos, onde informações são guardadas e podem ser acessadas a qualquer momento. Acompanham essa dinâmica narrativa duas outras camadas, que guardam um mapa da casa, mostrando quais cômodos foram explorados; e uma camada de objetos coletados, que são chaves, códigos e outros objetos.

A condição da materialidade das obras define ainda outro aspecto nas obras: a narrativa impressa e a cinematográfica têm como pressuposto a resolução da intriga, que não raro é o ápice da obra, por mais que os enredos sejam complexos, e o *récit* — a forma como o enredo é contado — busque sustentar o

---

<sup>19</sup> “Jogar um videogame, portanto, é interagir com regras reais imaginando um mundo ficcional, sendo o videogame um conjunto de regras e o mundo ficcional.” (Tradução nossa)

enigma até o final. As narrativas nessas mídias tendem a conduzir o espectador ao final, mesmo sendo o caminho repleto de curvas. A narrativa dos *games* se oferece como um caminho a explorar, não garantindo a seus aventureiros o sucesso da chegada. De forma alegórica, na narrativa das mídias tradicionais, somos passageiros de um trem; na narrativa de *Gone Home*, guiamos o trem, por trilhos predefinidos.

### 4.3 NARRATOLOGISTAS X LUDOLOGISTAS

No jogo de reconhecimento–estranhamento e permanência–ruptura que as narrativas nas novas mídias trazem, posicionando-as na fronteira entre a tradição impressa e os novos caminhos das Tecnologias da Informação e Comunicação, encontra-se o debate entre os narratologistas e os ludologistas sobre a condição narrativa dos *games*. Embora este trabalho tenha assumido notoriamente posição dos narratologistas, observar os posicionamentos teóricos de ambos os grupos pode contribuir para esclarecer um pouco mais sobre a narrativa dos *games*.

O debate entre ambos os grupos circunda o protagonismo das abordagens acadêmicas sobre o *status* do ficcional nos *games*. Para os narratologistas, a constituição do ficcional dos *games* perpassa a tradição narratológica, enxergando na fronteira das composições narrativas das novas e das tradicionais mídias — fronteira essa menos nítida do que se pode pensar — o reconstruir da ficção, com o redimensionamento de seus elementos tradicionais, como espaço, tempo, narrador, linguagem, personagem. Para Simons (2007), abordar a narrativa dos *games* com uma perspectiva narratológica reconhece a narrativa como uma prática cultural que se formou em torno da escrita ficcional, sendo a narrativa o conceito-chave para os estudos humanísticos.

Whereas in earlier centuries the world was thought of as a stage, in the last quarter of the twentieth century it was conceived as a text woven by the narrative threads human beings read in it in their efforts

to make sense of their perceptions and experiences. (SIMONS, 2007, s. pag.)<sup>20</sup>

Assim também entende Murray (2001), que traz fartos argumentos da referencialidade dos *games* com relação às práticas narrativas do cinema e da literatura. Uma dessas principais referencialidades se dá na comparação que a autora faz do desenvolvimento das próprias mídias. Nos diz Murray:

Em 1455, Gutenberg inventou a prensa tipográfica — mas não o livro como hoje o conhecemos. [...] Da mesma forma, novas tradições narrativas não surgem do nada. Uma particular tecnologia da comunicação — a imprensa, a câmera de vídeo, o rádio — pode causar-nos espanto quando entra em cena pela primeira vez, mas as tradições da narração de histórias são contínuas e alimentam-se umas nas outras, tanto no conteúdo quanto na forma. (MURRAY, 2001, p.42)

O conceito de obra *digital born* trazido por Hayles (2007) é também interessante na abordagem do tema. Para a teórica americana, leitores possuem cinco séculos de leitura em mídia impressa e manuscritos, prática que os faz criar estratégias e expectativas de leitura com base nessas mídias mesmo quando se deparam com um texto digital. Em outras palavras, segundo os narratologistas, as narrativas cibernéticas, entre as quais as dos *games*, embora se manifestem em novas estruturas, formas e linguagens, tendem a desembocar na lógica espaço-temporal da tradição narrativa.

Simon (2007) busca exemplificar a situação com a perspectiva do ato de jogar uma bola e o ato de narrar essa ação, enfatizando que a narrativa existe no ato de narrar, e não no fato em si. Dessa forma, *games* assumem a condição de novas mídias narrativas numa perspectiva gerativista, como querem Aarseth (1997) e Bootz (2014), embora ambos ludologistas.

Reside, aliás, aí um dos pontos da divergência entre ludologistas e narratologistas. Frasca tenta resumir o ponto da seguinte forma:

---

<sup>20</sup> Enquanto nos séculos anteriores o mundo era pensado como um palco, no último quarto do século XX ele foi concebido como um texto, tecido pelos fios narrativos que os seres humanos leram nele, em seus esforços para dar sentido a suas percepções e experiências. (Tradução nossa)

According to ludologists, the major difference between games and narratives is that the former address “external observers” who apprehend “what has happened,” whereas the latter require “involved players” who care about “what is going to happen” (SIMONS, 2007, s. pag.).<sup>21</sup>

A definição envolve perspectivas sobre atuação de maneira interna e externa na narrativa e se fundamenta na posição do leitor/jogador com relação à obra. Sobre eles, assim se coloca O’Neil (*apud* SIMONS, 2007):

For the internal actor/participant it, [the story world] reveals itself as a world that is entirely provisional, fundamentally unstable, and wholly inescapable. In considering the implications of this statement, we find much to support the contention that... narrative is always and in a very central way precisely a game structure, involving its readers in a hermeneutic contest in which, even in the case of the most ostensibly solid non-fictional accounts, they are essentially and unavoidably off balance from the very start.<sup>22</sup>

Uma bifurcação teórica se estabelece: para os narratologistas, as narrativas dos *games* se configuram narrativas a partir da perspectiva narratológica e de seus elementos estabelecidos; para os ludologistas, os elementos da narrativa tradicional se estruturam no jogo, mas este consiste um sistema-mundo autônomo da narrativa, que tende a se equilibrar pelos sentidos atribuídos a ele. Os *games* deveriam ser, então, objeto de estudos autônomos.

Essa perspectiva foi levantada por Aarseth (1997), idealizador da revista *Games Studies*, marco da discussão entre os grupos. Ele propôs uma abordagem mais direta dos *games*, buscando desvincular-se das noções teóricas dos narratologistas. Juul (2005), mais recentemente, aponta que nem todo jogo possui narrativa, mas todos eles se compõem de um mundo ficcional.

---

<sup>21</sup> “De acordo com os ludologistas, a principal diferença entre jogos e narrativas é que os primeiros se referem a ‘observadores externos’ que apreendem ‘o que aconteceu’, enquanto os segundos exigem ‘atores envolvidos’ que se preocupam com ‘o que vai acontecer’.”

<sup>22</sup> “Para o ator/participante interno, [o mundo da história] se revela como um mundo totalmente provisório, fundamentalmente instável e totalmente inescapável. Ao considerar as implicações desta afirmação, encontramos muito para apoiar a afirmação de que [...] a narrativa é sempre e de maneira muito central precisamente uma estrutura de jogo, envolvendo seus leitores em uma competição hermenêutica na qual, mesmo no caso dos mais ostensivamente sólidos contos não ficcionais, eles estão essencialmente e inevitavelmente instáveis desde o início.”

Para Frasca (2001), é possível observar similaridades entre o ato de jogar e o ato de narrar quando alguém observa a atuação de um jogador, a exemplo dos *gameplay* do Youtuber ou outros *sites* de *streaming*, como o Twitch. Argumenta o teórico uruguaio que quase sempre o jogador, na visão de quem o assiste, se comporta como um personagem em uma narrativa. As semelhanças não se restringem ao fato de que um jogo gravado tem uma sequência parecida com a de um filme, mas porque para esse observador é lógico que o curso das ações que se oferece ao jogador está definido pelo design do *game*. Assim, a narrativa dos *games* está sempre condicionada ao seu mundo ficcional, que se compõe de limites e regras para o jogador. Exemplos disso são os *games* *Prince of Persia: The Sands of Time* e *Bastion*, nos quais há narradores diegéticos que comentam as ações das personagens enquanto elas estão acontecendo. As ações do jogador se transformam em narrativa verbal em tempo real.

Simons (2007) destaca que o truque do *game* é convencer o jogador que ele está no comando, e Klastrup (*apud* SIMONS, 2007) afirma que as experiências dos jogadores no mundo ficcional do *game* são fatos “narráveis”. Frasca (2001) aponta que essas experiências são derivadas da simulação dos *games*, que oferece possibilidades retóricas diferentes para cada interator. Por isso, a ênfase na compreensão do universo dos *games* exige que se tenha a experiência de jogar, assim como escritores possuem a experiência da leitura.

O debate entre os teóricos de ambos os campos encampa significados diferentes para a narrativa dos *games*. A proposta ludologista de experimentar uma narrativa de *games* a partir da simulação, que sistematiza as possibilidades de narrativa diante das decisões de cada jogador — embora essas decisões sejam limitadas pelo sistema —, confere-lhe a ilusão de estar no comando, trazendo à tona a noção do “virtual history”. Esse conceito é tomado de empréstimo dos estudos da História envolve pensar sobre o que poderia ter acontecido se as decisões tomadas no passado tivessem ocasionado resultados diferentes. Ferguson (1997) nos diz que esses fatos da história virtual não são meras fantasias, mas “[...] simulations based

on calculations about the relative probability of plausible outcomes in a chaotic world (hence ‘virtual history’)”<sup>23</sup>.

Historiadores virtuais constroem caminhos que exploram as várias narrativas que poderiam surgir de ações variadas. Simons (2007) exemplifica tal especificidade citando jogadores de *Close Combat*, *game* no qual o jogador assume o controle de uma pequena unidade de tropas e a lidera em batalhas na Segunda Guerra Mundial. Os resultados propiciarão narrativas diferentes, que, dentro do sistema-mundo do jogo, serão fruto das relações entre os acontecimentos — estes, derivados das decisões e dos resultados das batalhas.

Notadamente, o espectro de história virtual das narrativas ficcionais é evidente: todas as narrativas ficcionais são em certa medida possibilidades da história virtual. O que teria acontecido se os nazistas tivessem ganhado a guerra, por exemplo? Além disso, a ficção científica se alimenta de possibilidades narrativas de futuros, que a rigor são formas de imaginar linhas de tempo na história virtual.

O sentido da discussão parece se embasar no significado de ambas as ações: se a narrativa é o ato de narrar, e não o objeto narrado (GENETTE, 1979), o *game* é o sistema-mundo que simula o palco no qual se realizam as várias narrativas possíveis — as histórias virtuais. Daí brotarem os questionamentos: para os narratologistas, o resultado do ato de jogar incide no ato de narrar, mesmo que essa história não seja registrada em livro, mas sempre seguirá o ordenamento lógico da narrativa. Os ludologistas clamam pela interpretação do jogo como uma experiência outra, autônoma.

Para ludologistas, a história não é o principal elemento de um *game*, como também entende Jennifer Mendez, em seu livro-oficina *The fundamentals of narrative design*. Segundo a autora, “When it comes to game writing, the story is often dictated by the design that’s already in place.” (MENDEZ, s. pag.)<sup>24</sup> O fato de a história ficcional não ser, na maioria dos casos, o elemento central de um *game* implica dizer que a história é um elemento entre outros elementos, uma parte de algo bem maior, que envolve design, programação, concepção artística etc.

---

<sup>23</sup> “[...] simulações baseadas em cálculos sobre a relativa probabilidade de resultados plausíveis em um mundo caótico (daí a “história virtual”).”

<sup>24</sup> “Quando se trata de escrever jogos, a história é frequentemente ditada pelo design que já está definido.”

Corroborar essa ideia Juul (2005, p.13), para quem um jogo existe independente da narrativa. “A game can be interesting without fiction.” E, por isso, “[...] fiction in games is unimportant”.<sup>25</sup> É de se notar, entretanto, que, apesar de Juul reconhecer a narrativa como um elemento entre outros, ele sugere que os jogos, independente da narrativa, constituem ficções, conforme já registramos neste trabalho.<sup>26</sup> A abordagem de Juul sobre narrativa ficcional e ficção nos *games* nos conduz a pensar esses significados construídos sobre o que sejam narrativa e ficção.

A percepção de arte ficcional aos poucos alcança os *games*, e não há ainda um consenso de que um *game* pode ser também uma expressão do modo narrativo, embora — e talvez por isso — eles se realizem por um meio diferente. Nesse sentido, defrontam-se as ideias de que, se a obra não se realiza segundo os parâmetros celebrados da arte narrativa, não há também um olhar do leitor que a ponha fora de tal contexto. Ou, nas palavras de Paulino (2001, p.117-8), um letrado literário seria

aquele que cultivasse e assumisse como parte de sua vida a leitura desses textos [os literários], preservando seu carácter estético, aceitando o pacto [ficcional] proposto e resgatando objetivos culturais em sentidos mais amplos, e não objetivos funcionais ou imediatos para seu ato de ler.

Ora, se a definição de obra literária é permeada pela noção do estético no ato da leitura, a percepção dos *games* como narrativa ficcional é também permeada pelas “leituras” dessas obras como narrativas, o que vem se tornando uma percepção comum. Especificamente com relação a *Gone home*, nota-se que há um senso comum entre os interatores de que se trata de uma obra narrativa, além de um jogo. “Esqueça os games de ação sem fim, tiros para todos os lados e efeitos especiais de primeira. Aqui o que conta é a exploração de ambientes e o sentimentalismo envolvido na história.”, nos diz o site Techtudo. “Diferentemente da maioria dos games, ‘Gone home’ não se baseia em cenas de ação, efeitos visuais surpreendentes ou moedas a serem coletadas: o foco são as histórias dos personagens.”, ressalta a *Folha de S.Paulo*.

Sobre GH, assim entende Pedro Martins, do site português *Público*:

---

<sup>25</sup> “Um *game* pode ser interessante sem a ficção. [...] ficção nos *games* não é importante.”

<sup>26</sup> “For play a video game is therefore to interact with real rules imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

*Gone home* foi executado como uma passagem em crescendo, um reunir de informação importante sobre uma simples história de amor que, termine da maneira como terminar, cativa o jogador, leva-o compulsivamente a procurar pistas em cada divisão principal e, posteriormente em passagens e áreas secretas; a voltar atrás como se volta à página anterior quando se está a ler um livro que desafia as horas da madrugada e onde tempo não é empecilho para ler novamente um parágrafo que provoca algo, aqui manifestado pelo regressar a uma divisão já explorada, desde que tenha uma qualquer carta ou anotação que mereça ser sublinhada mentalmente.

É interessante, quanto a isso, observar o conceito de jogo segundo Roger Caillois, apresentado em seu livro *Os homens e os jogos*, que corrobora esse pensamento. Segundo o teórico francês, jogo é uma atividade voluntária, com final imprevisível e que não produz nada<sup>27</sup> (CALLOIS, 1990).

Com relação à definição de jogo, assim também professa Huizinga:

o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 2005, p.33)

Mais recentemente, Juul, no seu livro *Half Real*, que também é referência nos estudos dos jogos, define jogo como um conjunto de problemas estruturados que são dispostos para serem resolvidos pelo jogador, segundo regras que devem ser claras e explícitas (JUUL, 2005, p27)<sup>28</sup>.

O *status* de ser uma atividade “inútil” e de não possuir grande significado para os estudos narrativos, que concentravam — e concentram — a atenção na literatura e no cinema, pode explicar o desinteresse da academia sobre os *games* como um meio do ficcional, tanto sob a ótica dos estudos narrativos como dos ludológicos. O

---

<sup>27</sup> Obviamente, esse nada deve ser relativizado, e seu possível significado depreciativo se dá face à perspectiva de uma sociedade de consumo, que exclui do rol de atividades úteis e produtivas o prazer e a diversão. O prazer e a diversão são relegados ao *status* de coisa secundária, coisa menor.

<sup>28</sup> Alguns jogos, como *Dark Souls*, buscam tornar as regras tão obscuras que, para jogá-los, é preciso uma rede de colaboração. É possível enxergar um elemento da jogabilidade nesse sentido, o que faz com que haja colaboração dos diversos jogadores, que devem, coletivamente, descobrir e compartilhar informações sobre o funcionamento de elementos mais obscuros do jogo.

redimensionamento da abordagem dos *games*, tanto com relação a aspectos da narrativa como a outros aspectos de sua materialidade, tende a perpassar uma noção de autoria individualizada para autoria coletiva, no sentido de ter a narrativa dos *games* como uma construção conjunta, que envolve programador, *game design* e um escritor. A grande pergunta nesse diálogo parece ser se narrativa do *game* estaria então na dimensão do *virtual history*, que engloba os obstáculos, os objetivos, o engajamento do jogador e as regras do jogo, ou seria a realização pessoal de cada interator após sua atuação?

Paralelamente à academia, a produção de conhecimento sobre os *games* se horizontalizou com a internet, e o modo de interação em redes de conhecimento encampa outros discursos. Acreditamos ser importante para o amplo conhecimento da discussão o senso comum, nos moldes como entende Boaventura de Souza Santos (2008, p.37).

O senso comum, enquanto conceito filosófico, surge no século XVIII e representa o combate ideológico da burguesia emergente contra o irracionalismo do *ancien régime*. Trata-se, pois, de um senso que se pretende natural, razoável, prudente, um senso que é burguês e que, por uma dupla implicação, se converte em senso médio e em senso universal.

Pretendemos aqui que o encontro de pessoas na web em volta aos nichos de interesse constitua um braço do senso comum, embora as discussões se desdobrem em variados modos de ver o objeto. Nesse sentido, o conhecimento dos *games* está também bastante enraizado no senso comum, como demonstram a proficuidade de *gameplays* e abordagens ao assunto em sites como Youtube, em que é possível conhecer o jogo mesmo sem nunca tê-lo jogado, assistindo a um *gameplay*. A discussão entre narratologistas e ludologistas parece ser um primeiro desdobramento desse conhecimento que chega à academia.

#### 4.4 FICÇÃO E NARRATIVA: UNIVERSO DOS GAMES

O crescente redimensionamento da narrativa dos *games*, que cada vez mais recorrem a construções de narrativas complexas, está inegavelmente relacionado a dois fatores principais: o próprio desenvolvimento tecnológico, que possibilitou

gráficos e interações mais elaboradas, e o incremento do papel da narrativa, que tem o poder de expandir a experiência do jogador durante o ato de jogar. Clássicos da Atari, por exemplo, trazem uma narrativa bem elementar, que funciona quase como um detalhe no jogo, como já vimos com relação ao clássico *Pong*. O jogo simula uma partida de ping-pong, e não há narrativa no sentido de contar a experiência, a não ser nos desdobramentos particulares de cada jogo. *A priori*, o sentido do jogo não é a narrativa, mas sim a competição.

O sentido da simulação do *game Pong* é guiado pela recriação das condições de um evento real e todos os seus desdobramentos. Assim, *Pong* pode ser considerado uma ficção, mesmo sem narrativa, por constituir um universo ficcional no qual jogadores interagem com as similitudes de uma partida de ping-pong.

Assim também outros jogos clássicos, como *Space invaders*, que simula os eventos ficcionais de uma nave que combate outras naves invasoras da Terra. Novamente, desprivilegia a narrativa em função do *ágon*, da competição. Assim também o *Pacman*, em que não há uma narrativa explícita, não há um desenvolvimento do personagem, não há história em que atuar. Os instrumentos ficcionais — espaço, personagem, tempo — estão voltados para o cumprimento de objetivos, seguindo as regras do jogo e criando a sua própria estratégia.

*Neverwinter*, MMORPG<sup>29</sup> que é bem demarcador de gênero, como num RPG, coloca suas missões e desafios num contexto narrativo, redimensionando o significado do jogo para o jogador. Em *Neverwinter*, como se verá em seguida, o contexto ficcional se desdobra na relação entre o avanço no jogo e o desenrolar da história, envolvendo não apenas aspectos do *ágon*, da competição, mas significando os esforços e a busca dos objetivos em um contexto narrativo. Um exemplo para se pensar tais sentidos é o de que, em *Pacman*, embora se possa observar a estrutura clássica do protagonista e antagonista, o motivador para a continuidade é comer todas as pastilhas e vencer os fantasmas, que existem num plano superficial da ficção. O mundo de *Pacman* não possui uma história, embora possamos lhe atribuir várias. Sabemos apenas o que vemos, e sua retórica é a mecânica do jogo com a qual lidamos: andar pelos espaços, devorar as pastilhas, fugir ou devorar os fantasmas. Os desdobramentos do sucesso nas empreitadas se realizam também

---

<sup>29</sup> MMORPG é uma sigla para Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, gênero de *games* no qual um usuário interpreta um personagem dentro do jogo, interagindo com outros jogadores.

no plano mecânico: à medida que se vai evoluindo no jogo, os fantasmas ficam mais rápidos, e as pastilhas mágicas para devorá-los duram menos.

Em *Neverwinter*, todo o ato de jogar é envolto pelo contexto narrativo, desde a escolha do avatar até o aporte informacional que guia a trajetória no jogo, alcançando aspectos motivacionais da continuidade. Baseado no universo de *Dungeons and Dragons*, sua narrativa se passa no universo de fantasia medieval, tendo como espaço uma cidade de nome Neverwinter. A descrição de Pacheco, do site Gamehall, é sucinta e abrangente: A cidade

[...] está mergulhada no caos após o desaparecimento do seu último governante. A região foi devastada por uma doença mágica chamada Spellplague e por forças primordiais elementais, quase destruindo a cidade por completo, fazendo com que os cidadãos sobreviventes formassem facções para reconstruí-la, enquanto os mortos começam a se levantar e atacar a cidade que outrora chamavam de lar. É nesse momento que a Rainha Lich Valindra, um espírito maligno, conspira contra a cidade com o seu exército infernal de mortos-vivos e ataca os soldados da Nova Neverwinter, com o seu devastador Dragão Lich. E é nesse ponto em que o jogador é inserido na história, para que, junto com outros corajosos aventureiros, ajude a expulsar as forças do mal e ajudem a proteger a cidade de Neverwinter. (PACHECO, 2014, s. pag.)

Ora, se a narrativa envolve a representação dos fatos, contando ou mostrando, e a simulação engendra sistemas de realidade que geram narrativas, temos nos MMORPGs um encontro entre narratologistas e ludologistas. Ao estabelecer o sistema-mundo em que as ações ocorrem, por dar-lhe vida através de uma narrativa, *Neverwinter* se configura também como um jogo narrativo.

Dissemos que em Pacman os instrumentos ficcionais estão voltados para o cumprimento de objetivos, e com isso afirmamos que, mesmo em jogos que não tenham a narrativa explícita, há a ficção.

Luiz Costa Lima traz, no seu livro *História, Ficção, Literatura*, dois significados para a ficção: um ligado à noção de criação, de invenção, e outro associado à mentira, irrealidade (LIMA, 2006). Segundo o autor, a literatura é uma forma de fazer ficção. Nesse mesmo sentido, e incorporando também a ideia de Dolozel (1997), que traz a noção da ficção literária como um mundo possível, um pequeno universo coeso que comporta uma fábula ou uma história, pode-se dizer que esse pequeno mundo ficcional dos *games* está também no âmbito da ficção. Tendo ou não

narrativa, *games* em sua maioria são mundos que se organizam segundo sua lógica interna, estruturada em regras e ofertante de vários caminhos narrativos.

#### 4.5 NARRATIVA, JOGOS E MÍDIA: UM ENCONTRO EM *GONE HOME*

Não seria exagerado dizer que uma semente de observação sobre os encontros entre narrativa e mídia do ponto de vista dos estudos literários está presente já num dos textos fundadores da narratologia ocidental: a *Poética* de Aristóteles. Nele, o autor, ao diferenciar as espécies de imitação, admite uma classificação embasada em três aspectos: imitam por meios diversos, imitam objetos diversos e imitam por modos diversos (ARISTÓTELES, 1993, p.21). Obviamente, a ideia de mídia como a concebemos hoje não está presente nos textos do estagirita, mas há uma possível inferência quando o filósofo admite que

como há os que imitam muitas coisas, exprimindo-se com cores e figuras (por arte ou por costume), assim acontece nas sobreditas artes [Epopéia, Tragédia, poesia ditirâmbica, aulética e citarística]: na verdade, todas elas imitam com o ritmo, a linguagem e a harmonia, usando estes elementos separada ou conjuntamente. (ARISTÓTELES, 1993, p.17)

O conceito de meios de expressão se modificou bastante e hoje sua concepção abrange a própria ideia de escrituras, segundo a percepção do teórico canadense McLughan. Para ele, os meios — ou mídias — são determinantes para que o homem articule suas escrituras no sentido de comunicar-se. A comunicação é um processo básico na constituição das sociedades, e os meios de comunicação, que envolvem tudo aquilo que permite a ligação entre os homens, envolve desde a fala comum até a TV, o rádio e, mais contemporaneamente, os computadores (MACLUGHAN, 1972). Entendendo as mídias como extensões do homem, afirma o teórico que são elas que dimensionam sua existência, ampliando o alcance dos sentidos — visão, audição, tato, olfato —, propiciando padrões de percepção do mundo e de si próprio (MACLUGHAN, 1972) Assim, o telefone seria uma extensão do ouvido; o livro, da visão; e assim por diante.

Não desprezando que as ideias de MacLughan encontram resistência e críticas, o fundamento de sua ideia é produto de uma vasta reflexão sobre a percepção das mídias como elemento determinante nas comunicações humanas, compreendendo também a arte — e nela a narrativa — como resultado de um processo comunicacional. Pensar a arte como um processo comunicacional, como comunicação e interação de espíritos, é também pensar no meio como essa comunicação se dá, evidenciando a problemática das mídias no contexto da produção estética. Nessa interação, torna-se inegável enxergar, contextualizado na assertiva de Schollhammer, o papel da tecnologia, que se reverte numa cultura tecnológica e prende cada vez mais o olhar humano à tela: ora a do cinema, ora a do computador, ora, ainda, a do smartphone. (SCHOLLHAMMER, 2007)

Pensar as mídias como componentes centrais da mensagem estética nos leva a outros problemas, que dificilmente poderiam ser abordados neste trabalho pela abrangência de sua fortuna crítica. Entretanto, é necessário dizer que a evidência dos estudos nessa área ganhou nova dimensão com as chamadas novas mídias, caracterizadas principalmente pela interatividade e pela hibridização, que, embora não seja novidade do campo dos estudos midiáticos, redimensionou a compreensão do estético que as obras podem apresentar. Segundo Rajewsky (2012, p.16), o estudo da intermedialidade, ao se debruçar sobre as novas mídias, descortina não novos tipos de problemas potenciais, mas novas formas de pensar as interligações semióticas que as caracterizam. Propõe o autor também uma diferença entre uma intermedialidade que seria geral, como pano teórico mais abrangente, e uma intermedialidade específica, que se opera no âmbito das obras e configura-se um retalho no imenso tecido da teoria. Disso, propõe o autor:

Em termos gerais, o debate atual revela duas compreensões básicas sobre a intermedialidade, que não são em si homogêneas. A primeira concentra-se na intermedialidade como uma condição ou categoria fundamental, enquanto a segunda trata da intermedialidade como uma categoria crítica para a análise concreta de produtos ou configurações de mídias individuais e específicas — uma categoria que certamente é útil apenas na medida em que essas configurações manifestam alguma forma de estratégia intermidiática e de elemento ou condição constitutiva. (RAJEWSKY, 2012, p.20)

A afirmação do autor é importante ao estabelecer o pressuposto de uma macro e micro análise, fundamentadas na ideia de características gerais,

importantes para a formulação de um gênero, e nas particularidades das obras, tecendo uma aproximação crítica. Disso, nasce uma terceira possibilidade fundamental, ligada a essas duas e admitida pelo próprio autor: a de uma abordagem no nível dos fenômenos analisados. Pensando concretamente com relação à obra objeto deste estudo, *Gone home*, é interessante perceber desde já sua intermedialidade embasada nos aspectos formais constituintes de sua materialidade: no campo dos códigos das linguagens, como veremos a seguir, *Gone home* é algoritmo, é imagem, é texto, é áudio, todos esses elementos culminando na mídia *game*. Nesse momento, é interessante observar as características dessa mídia, no sentido de observarmos suas inter-relações.

Os *games* podem ser compreendidos como um encontro de mídias já consagradas pelas tradições culturais que se engendram nas mídias digitais. Os *games* são uma reformulação dos jogos, atividade humana ancestral exercida no campo lúdico, apropriados pelas mídias contemporâneas e desenvolvidos em consonância com o incremento das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Esse encontro se manifesta de várias formas, ramificando-se em tantas quantas formulações criativas possíveis do campo das produções culturais. Nesse sentido, a influência mútua entre cinema, *games* e literatura pode ser facilmente atestada nas inúmeras remediações de obras ou de gêneros, como: *Assasin's Creed*, *World of Warcraft*, o sucesso editorial *Harry Potter*, que nasceu livro-filme-*game*, além dos clássicos inspirados em obras da literatura e já aqui abordados, como *Space Invaders*, que se inspirou em *Guerra dos mundos*, de H. G. Wells, ou do mais recente *Spec Ops: The Line*, inspirado na narrativa de Joseph Conrad, *O coração das trevas*.

Embora não seja objeto central deste estudo, a ideia transmitida no termo *remediação* (ou *remediatização*) remete a Bootz. Essa ideia fortalece a importância de se pensar os sistemas semióticos dos *games* como uma confluência dos três pilares narrativa-jogos-mídia.

Infere-se, nesse sentido, que os *games* já nasceram no contexto dessa tríade. Pensar nas dinâmicas narrativas inscritas em si nos leva a considerar o diálogo com certas características narrativas de outros gêneros e meios. É o caso de obras como *Dear Esther*, *Gone home* e *Her story* (2016), que apresentam traços das narrativas de enigma. Interessa-nos, neste momento, saber que, para além do momento inicial

do hipertexto, essas obras trazem à luz sistemas de representação que se pretendem inaugurais, interativos e híbridos, ora preservando a centralidade do enredo no código escrito, ora relativizando essa centralidade em sistemas semióticos diversos, ora abolindo o signo verbal, recorrendo a outros sistemas semióticos para compor a narrativa, com destaque para o recurso audiovisual.

## 5 PERGUNTA, HIPÓTESE E METODOLOGIA

Várias perguntas permeiam o desenvolvimento desta pesquisa, todas circunvoluções de uma questão central: que transformações nas artes narrativas os *games* podem propiciar, a partir da observação da presença do lúdico e das novas mídias em sua constituição?

A hipótese levantada pelo presente estudo concebe que as narrativas dos *games* preservam e transformam, num movimento de continuidade e ruptura, elementos da narrativa clássica, o que se pode perceber pelo olhar da teoria da narrativa e de um novo olhar sobre a interferência das mídias no fazer narrativo. Opera-se, nesse sentido, uma inovação imposta pela remediação, reconfiguração dos elementos estruturais da narrativa segundo novos protocolos de escrita e da leitura — os do meio cibernético. A formulação da hipótese não deve ser confundida com uma afirmação peremptória; apenas aponta para um norte de pesquisa.

A presente pesquisa busca a reflexão sobre a literatura no âmbito digital, marcada pelo signo da tecnologia, na qual as fronteiras da narrativa verbal são alargadas pela interconectividade de linguagens e mídias, próprias da sociedade da informação. Com relação a isso, fundamenta-se essa proposição na ideia de que cabe também aos estudos de crítica literária “averiguar como a realidade social se transforma em componente de uma estrutura literária, a ponto dela poder ser estudada em si mesma” (CANDIDO, 2006, p.8). Pretende, com isso, não erigir uma assertiva do que é certo ou errado, bom ou ruim, mas o delineamento do que nos é possível conhecer, buscando a investigação não prescritiva e analítica.

O corpus de análise é composto de uma obra central, o *game Gone home*, obra vencedora do Best Narrative Game, oferecido pela revista *PC Gamer*, e Best Story, pela revista *IGN*. Outras obras figuram neste trabalho, inseridas pela necessidade de ilustrar aspectos diversos das narrativas dos jogos digitais: *Her story*, *Walden*, *Assassin's Creed*, *The last of us*, *Stone story*, *Tacoma*, entre outras. Recorre-se também eventualmente a outras cibernarrativas, como *18:30*, de Samir Mesquita, e outras obras que se mostrarem importantes para a compreensão do fenômeno. A escolha das obras que compõem o corpus de análise se deu em dois momentos: primeiro pela observação empírica do pesquisador, estudioso da literatura e da cultura digital, que identificou aspectos os quais podiam ser relevantes

para o estudo das narrativas dos *games* na obra. O assunto, embora atraia crescente interesse, não encontrou ainda grande espaço para discussão na Academia brasileira, tendo já alguma fortuna crítica em outros locais, como Canadá, EUA, França.

Num segundo momento, o autor se dedicou a pesquisar as possíveis associações entre o GH e a teoria da narrativa, tendo encontrado diversos webartigos sobre o tema, todos debruçando-se sobre os aspectos narrativos da obra. Delineou-se, assim, a necessidade de se aprofundar no assunto, tendo em vista a relevância que a narrativa adquiriu para o universo dos *games* e, particularmente, na obra GH.

A observação foi guiada pelas leituras teóricas convergentes nos campos da cibercultura e da teoria da literatura, especialmente as abordagens da narratologia tradicional, trazendo destas duas material expressivo, mas ainda como um campo aberto a observações. Assim, nesta pesquisa conhece-se o ponto de partida, a observação de uma continuidade-ruptura com elementos da narrativa, sectária de uma cultura impressa e cinematográfica. Na investigação, constataram-se as bases da narrativa dos *games* referenciadas na linguagem pluricódigo, elaborada segundo uma convergência de mídias (MURRAY, 2001); uma ativa participação do leitor, que passa a agir materialmente sobre a narrativa (AARSETH, 1997); escritura fragmentada, segundo uma estrutura de hiperlink; inserção de elementos lúdicos a partir da possibilidade do ergódigo. Essas características incidem na remediação do fenômeno narrativo, reformulando seus aspectos, especialmente os das narrativas recentes, como a do cinema e da literatura impressa. Buscou-se conceituar os paradigmas comunicacionais da sociedade da informação e seus desdobramentos na apreciação e criação literárias, além de relacionar esses paradigmas aos estudos das narrativas cibernéticas, tendo em vista as cibernarrativas apresentarem elementos singulares, o que autoriza amplamente a investigação partindo de um prisma de remediação de um modo literário.

A remediação de um texto para o ambiente digital, segundo Bootz (2014), é um tema bastante em voga. Caracteriza-se pela reescritura de uma obra (ou de um gênero) original em outra mídia — dos romances e filmes para os *games* narrativos. Mais que uma reedição, a reelaboração dos artifícios retóricos que compõem a narrativa digital os apresenta como novos elementos narrativos, possibilitados pela cibercultura e amparados pelas novas formas de leitura

cibertextual. A mudança de mídia operada pela remidiatização coloca em evidência o dispositivo para o qual a escritura será reelaborada (BOOTZ, 2014), o que dará suporte às estratégias comunicativas dentro da obra. Diante disso, assume-se que, na estrutura narrativa dos *games*, o elemento *interatividade* ganha relevância, na medida em que opera uma mudança na fruição da obra, que se desvincula da trama tal como traçada pelo autor e oferece várias possibilidades de leitura, operada pela sistematização das possibilidades combinatórias que os caminhos da história podem tomar. Essa sistematização desloca o processo da narrativa da representação para a simulação, que configura os caminhos narrativos a partir das escolhas do interator.

Nesse sentido, a leitura da obra GH operou-se de acordo com a experiência de leitura empírica, que sugere a fruição das obras em três momentos, o da percepção, o da análise e o da contextualização. Assim, em analogia ao processo hermenêutico de compreensão, interpretação e aplicação sugerido por Gadamer (*apud* LIMA, 2006), cumpriram-se as seguintes etapas:

- Fruição: A partir de um horizonte teórico empírico, que faz reconhecer nas obras sua qualidade de narrativa, mas não os meandros de sua funcionalidade, o pesquisador acessou diretamente as obras em dois momentos: uma primeira leitura, na qual se buscou apreender a funcionalidade e o significado geral da obra, equiparando-se essa leitura à do leitor-comum, que é incentivado pelo prazer da leitura imediata, não aprofundada; e uma segunda leitura, a de “pesquisador”, na qual buscou-se tecer as relações de significado entre os elementos internos da obra e suas referencialidades externas, que proporcionou o estabelecimento de uma continuidade temática com relação às narrativas de enigma, segundo uma ótica da cibercultura.

- Leitura da fortuna crítica: Compõe a obra também o dizer sobre a obra, legado que cabe à fortuna crítica nos trazer.

- *Social reading*: A concepção de *social reading* surgiu com a popularização da internet, que permitiu a um documento ser ponto de convergência de leituras variadas, criando uma metaestrutura documental sobre a obra que compartimenta impressões de seus leitores. A estrutura de *social reading* pode se estabelecer no próprio documento, como ocorre em sites de escrita colaborativa, como Wattpad, em que os comentários são linkados a determinadas passagens no texto, ou estarem espalhados por diversos canais e em diversas mídias, requerendo

um esforço maior de busca e recuperação de informação. No caso desta pesquisa, recorreu-se à segunda modalidade, devido à especificidade da obra.

À leitura se somou a compreensão dos próprios processos de leitura, no sentido de observar as transformações propiciadas pelas novas mídias.

## 6 ASPECTOS NARRATOLÓGICOS DE *GONE HOME*

### 6.1 O LABIRINTO

Comumente, a narrativa é compreendida como um mundo criado à maneira de um narrador, seja esse mundo perpassado de informações biográficas, seja ele um cosmos representando um possível, embora improvável, mundo à revelia das leis naturais da existência humana. Sua organização clássica, derivada do gênero épico, remete a um sentido de causalidade, em que o aspecto temporal do enredo assume uma lógica de sequencialidade na qual um acontecimento leva a outro. Essa sequencialidade é construída pelo narrador, ou por uma função narrativa, remetendo à ideia do labirinto unicursal. Isso suscitou em Eco (1994) a noção de narrativa como um labirinto a ser percorrido, um caminho de informações que ganham sentido à medida da leitura.

Seu componente mais básico, como afirmado já na *Poética* de Aristóteles (1993), é o enredo, devendo as boas histórias ter um começo, um meio e um fim, estrutura que Skolnick (2014) chamou de *three-act structure*, devendo a narrativa suscitar o prazer da leitura ou fruição pela tensão do conflito e seu desfecho. A isso, acrescenta Kearney (2012, p.412):

Toda existência humana é uma vida em busca de uma narrativa. Isso, não apenas porque ela se empenha em descobrir um padrão com o qual lidar com a experiência do caos e da confusão, mas, também, porque cada vida humana é quase sempre implicitamente uma história.

A unidade possível que nos autoriza chamar uma narrativa de obra, segundo essa concepção mais clássica, reside nisso.

Os teóricos propuseram diversas explicações. Essencialmente, entretanto, um enredo exige uma transformação. Deve haver uma situação inicial, uma mudança envolvendo algum tipo de virada e uma resolução que marque a mudança como sendo significativa. (CULLER, 1999, pp.85-86)

A narrativa, assim, seria o caminho, suas curvas e intempéries, seus achados, as inferências com que se depara no caminhar; a narrativa seria o mover-se por entre os fatos, dando-lhes significados. “Não nos defrontamos com a realidade como

uma série de fotografias instantâneas, mas como um processo de marcha contínua.” (MOTTA, 2013, p.29) A tessitura do enredo tende a objetivar as relações dos acontecimentos, propondo uma seleção de eventos relevantes; uma ordenação desses eventos contados, de maneira a suscitar maior engajamento do leitor-espectador na obra; e um final que explique os fatos, alcançando-lhe um significado maior. Sem uma ideia condutora, os dados da narrativa se amontoariam como grãos de areia e não se organizariam como unidade (DEWEY *apud* MOTTA, 2013). Assim, ainda segundo o filósofo americano, a relação causa-consequência seria o coração da compreensão dos fatos contados.

A metáfora do labirinto a percorrer sugerida por Eco encorpa as questões que derivam das narrativas realizadas em suportes clássicos — notadamente o impresso e o rolo cinematográfico — e das narrativas no ciberespaço. Isso porque, como a própria metáfora sugere, a narrativa teria um ponto de partida e um ponto de chegada, fato que se coaduna com a própria materialidade dos suportes: um livro é um objeto finito, mesmo que comporte um objeto plural e “infinito” em suas entrelinhas, assim também ocorrendo com o rolo de filmes, que interpelam uma leitura em sequência, pela sua própria natureza material, que é a organização sequencial de páginas ou fotogramas. Mesmo que as narrativas se desdobrem em séries, mesmo que subvertam a ordem temporal do enredo, apresentando a histórica em uma determinada organização de fatos, a leitura — esperada — do objeto livro ou do objeto filme é aquela que segue da primeira à última página ou cena. Disso depende um considerável conjunto de obras narrativas: a frustração crescente da romântica Madame Bovary para com a sociedade provinciana e moralista, que conduz a narrativa à extrema angústia da morte; a necessária sequência de pistas que convida o leitor a acompanhar — e antecipar — as conclusões quase sempre surpreendentes de Miss Marple ou do detetive Poirot; a desesperança que se agiganta diante da vida de Fabiano, defronte ao acúmulo de decepções que ele não entende. São todos labirintos conduzidos pelo fio narrativo que se tece a partir do narrador.

A escrita no labirinto, a narrativa pensada para o código, consolidou-se em três séculos de tradição da cultura impressa, criando um engajamento produtivo no qual o livro media o trabalho de uma autoria para um leitor. Eco (1994) vai chamar esse leitor de leitor-modelo, que difere do leitor empírico por ser o leitor imaginado, para quem a obra é destinada. Um leitor ideal.

Quem já assistiu a uma comédia num momento de profunda tristeza sabe que em tal circunstância é muito difícil se divertir com um filme engraçado. E isso não é tudo: se assistir ao mesmo filme anos depois, mesmo assim talvez não consiga rir, porque cada cena irá lembrá-lo da tristeza que sentiu na primeira vez. Evidentemente, como espectadores empíricos, estaríamos “lendo” o filme de maneira errada. Mas “errada” em relação a quê? Em relação ao tipo de espectadores que o diretor tinha em mente — ou seja, espectadores dispostos a sorrir e a acompanhar uma história que não os envolve pessoalmente. Esse tipo de espectador (ou de leitor, no caso de um livro) é o que eu chamo de leitor-modelo — uma espécie de ideia que o texto não só prevê como colaborador, mas ainda procura criar. (ECO, 1994, p.14-15)

Assim, a ideia de construção de sentido na narrativa como movimento de seguir, de caminho percorrido — labirinto, bosque, peregrinação — nos sugere conexões e encadeamentos sequenciais preestabelecidos pelo autor, sejam de ordem textual ou linguística (preposições e conjunções que constroem elos entre as frases e parágrafos, constante retomada de ideias e temas que alargam paulatinamente o conhecimento global do enredo) sejam de ordem paratextual (separação por capítulos, paragrafação, sequencialidade definida de páginas). É assim que entende Chartier (2001), ao citar Michel de Certeau para dizer o leitor como um “caçador que percorre terras alheias”. Corrobora ainda essa ideia o próprio Eco (1994, p.16), ao comentar a interpretação equivocada de um leitor de seu segundo romance, *O pêndulo de Foucault*: “Ele havia procurado no bosque uma coisa que estava em sua memória particular. Ao caminhar pelo bosque, posso muito bem utilizar cada experiência e cada descoberta para aprender mais sobre a vida, sobre o passado e o futuro”.

## 6.2 O LEITOR NO LABIRINTO

Originária da Hermenêutica, a Estética da Recepção legou à crítica literária, dentre outros contributos, o reconhecimento de que o leitor é parte fundamental do processo literário, o que marcou novos rumos para a investigação da Literatura.

A mais recente manifestação da Hermenêutica na Alemanha é conhecida como a “estética da recepção”, ou “teoria da recepção” [...]

A teoria da recepção examina o papel do leitor na literatura e, como tal, é algo bastante novo. De forma muito sumária, poderíamos periodizar a história da moderna teoria literária em três fases: uma preocupação com o autor (romantismo e séc. XIX); uma preocupação exclusiva com o texto (Nova Crítica); e uma acentuada transferência da atenção para o leitor, nos últimos anos. [...] Para que a literatura aconteça, o leitor é tão vital quanto o autor. (EAGLETON, 1983 p.80)

Esse reconhecimento, em que pese o caráter inovador no contexto da crítica acadêmica, não pode ser considerado certidão de nascimento do leitor literário, na medida em que à época todo um mercado de livros impressos já reconhecia o papel do leitor. Depreende-se esse fato de Chartier (2001), que, ao suscitar os almanaques e folhetins antigos — que traziam crimes e prodígios de forma narrativa, e os livros de capa azul, produzidos por impressores na França já no século XVIII —, afirma já existir um arranjo produtivo para a comercialização da literatura impressa. E mesmo o nosso Machado de Assis reconhecia o leitor como destino final de seus textos, estabelecendo com ele um diálogo narrativo.

Se o leitor literário nasceu bem antes, entretanto é na Estética da Recepção que finalmente se desvelam suas funcionalidades. A principal delas: construir o sentido das obras, já sem o peso da obrigação de “adivinhar” as intenções do autor, intenção da hermenêutica. Para Cechinel (2013, p.110), “a chamada ‘estética da recepção’ ocupa-se do papel que o leitor desempenha diante do fato literário, não como decodificador dos significados ocultos do texto, mas como agente dos próprios processos de significação”.

Nesse ponto, cabe a observação de que nem sempre a prática da leitura narrativa esteve relacionada à construção de significados textuais, tendo durante muito tempo existido, no mundo ocidental, sob a égide da repetição, da cópia, e que o leitor de que trata a estética da recepção é o leitor moderno, consumidor de literatura e “treinado” na cultura impressa. Esse leitor, para quem a leitura é um ato individual, silencioso e visual (MCLUHAN, 1972), reconhece no objeto livro o lugar por excelência de contemplação da narrativa ficcional, que teve na Literatura seu principal expoente até o final do século XIX aproximadamente.

Comumente definido como conjunto de folhas encadernadas e unidas por uma lombada, o livro preservou a escrita em códice e o processo progressivo de leitura narrativa, exercido no avanço das páginas e facilitando o estabelecimento das “narrativas cronológicas” (MCLUHAN, 1972). Sua importância é tanta que, pode-se

dizer, a materialidade do livro é a própria materialidade da literatura, relação metonímica que cria uma identidade quase indissociável, a ponto de inculcar descrédito a qualquer manifestação poético-narrativa fora de suas páginas.

Nesse sentido, enxerga Chartier (2001) a história do impresso como a história de uma prática cultural — no caso, as práticas narrativas. McLuhan (1972) sugere que o advento da imprensa causou a dissociação sinestésica do conhecimento do mundo, relegando à visão a tarefa da leitura, outrora praticada principalmente pela audição. Manguel (2004) vai ao encontro dessa ideia ao dissertar sobre as mudanças de parâmetro na leitura as quais testemunha Agostinho: “Quando ele [Ambrósio] lia, seus olhos perscrutavam a página e seu coração buscava o sentido, mas sua voz ficava em silêncio e sua língua quieta” (AGOSTINHO *apud* MANGUEL, 2004, p.58). “Porém, aos olhos de Agostinho, essa maneira de ler parecia suficientemente estranha para que ele a registrasse em suas Confissões.” (MANGUEL, 2004, p.59) Chartier (2001) situa a acentuação dessa mudança da prática da leitura entre os séculos IX e XI, quando nos mosteiros se abandonam os antigos hábitos da leitura oralizada. E sugere ainda mais dois momentos decisivos: o do século XIII, com a difusão da leitura silenciosa nas universidades; e o da metade do século XIV, com o alcance da leitura às aristocracias laicas, o que, para o filósofo, instaurou uma relação nova com o livro e novas práticas de leitura, que passaram de intensiva (reverência a poucas obras, com repetição e memorização dessas obras) para extensiva (leitura laicizada e mais superficial de muitos textos, que vão aos poucos tramando uma rede de construções arquetípicas identificadas com a pluralidade e a interpretação diversa). Duas dessas leituras, a que Chartier dá maior relevância, são os almanaques e os folhetins, que para ele transformam as formas do ler e do narrar.

Trata-se, primeiramente, do Almanaque, objeto de manipulações frequentes, de repetidas consultas, de referências familiares. Suas divisões e seus referenciais organizam, portanto, a escrita íntima, como atesta o exemplo de numerosos jornais e memórias que inscrevem os acontecimentos da existência pessoal ou familiar nos calendários e mapas astronômicos fornecidos pelo Almanaque. O mesmo corre com os “ocasionais” folhetins que dão a conhecer crimes e prodígios, catástrofes e milagres, fatos históricos e variedades. (CHARTIER, 2001, p.88)

Nesse momento, definem-se os parâmetros das práticas de leitura e escrita narrativas modernas, que tomam para si os modelos impressos destinados a um leitor solitário, debruçado sobre o livro. Consagram-se, também, as técnicas de produção de livros, que “tentam inscrever no texto as convenções, sociais ou literárias, que permitirão a sua sinalização, classificação e compreensão [...], garantindo uma boa leitura” (CHARTIER, 2001, pp.96-97), impondo conseqüentemente um protocolo de leitura. Esse protocolo passa pela disposição e divisão textuais, exemplificadas por Chartier ao abordar as impressões de William Congreve:

É dessa forma que uma história das impressões das de William Congreve nos séculos XVII e XVIII, absolutamente exemplar, pôde mostrar como transformações gráficas aparentemente limitadas (a passagem do formato inquarto para o formato in-octavo, a separação das cenas indicadas por algarismo romano, a presença de um ornamento entre cada uma delas, a chamada dos nomes dos personagens no começo, a menção das entradas e saídas, a indicação do nome de quem fala) tiveram efeitos maiores sobre as próprias significações atribuídas às obras. (CHARTIER, 2001, p.97)

A mudança na produção do livro, que passa a levar em conta um leitor implícito, contribuiu, ainda segundo o historiador francês, para a consagração de gêneros ficcionais que obedecessem a determinadas estruturas narrativas, descontínuas e repetitivas, permitindo “reatar o fio da meada de uma leitura interrompida” (CHARTIER, 2001, p.103). Confluem neste ponto as noções de narrativas cronológicas e leitura sequenciada, segundo as quais a leitura é condicionado ao fio da meada, o fio de Ariadne que conduz o leitor pelo labirinto.

Ao leitor cabe, dessa forma, a tarefa de desvendar os signos da narrativa, dispostos pelo autor como sinalizações de caminhos a seguir. Uma obra não pode dizer tudo sobre o que narra, deixando ao leitor que preencha uma série de lacunas, que se concretizam como escolhas: “Num texto narrativo, o leitor é obrigado a optar o tempo todo” (ECO, 1994, p.12), pois todo texto, na medida em que deixa lacunas interpretativas a serem preenchidas, é um bosque de trilhas não tão bem definidas, onde todos podem traçar sua própria trilha (idem). Assim, o bosque de caminhada segura e unicursal se converte num “jardim de veredas que se bifurcam”, como no título do conto de Borges, erigindo a ideia de caminhos múltiplos, possíveis,

labirínticos, que são a rigor as várias possibilidades interpretativas que um leitor lança sobre uma no intuito de organizá-la e dar-lhe sentido.

É assim que entende Aarseth (1997) ao abordar as noções do labirinto de Eco (1984), trazendo-as para o campo das metáforas das representações artísticas: unicursal, ou o labirinto grego, linear, no qual só há um caminho possível a seguir; multicursal, ou o labirinto maneirista, no qual vários caminhos se oferecem para o viajante, muitos deles falsos; e labirinto em rede, ou rizoma, no qual há ligações entre todos os pontos. É oportuno observar que, na leitura labiríntica dos dois primeiros casos, mesmo com todas os desvios e desvios do segundo particularmente, uma narrativa deve partir de um ponto inicial para chegar-se a um final, e, embora o leitor possa traçar sua própria trilha, é inevitável a ideia de universalização das particularidades de cada enredo ou *plot*. Ao se ler *Moby Dick*, por exemplo, não se pode dizer que se trata da caçada do massai a um leão na África, ou mesmo de um caso de amor entre um aristocrata e um grande golfinho branco. O pacto ficcional é rompido quando se pulam os muros externos do labirinto e se foge aos seus caminhos.

Os muros desses dois primeiros labirintos, ou limites da interpretação, são abordados por Eco em sua obra *Interpretação e superinterpretação* (2005) e constitui tema recorrente em sua vasta obra. Contrapondo e complementando seu conceito de obra aberta, no qual reconhece o papel ativo do leitor na apreciação de um texto com valor estético, o semiótico italiano traz à baila a noção de intenção da obra, que “desempenha um papel importante enquanto fonte de significados que, embora não sejam redutíveis à *intentio auctoris* pré-textual, funcionam mesmo assim como restrição à liberdade da *intentio lectoris*”. (ECO, 2005, p.11) A rigor, o texto narrativo, se é o ponto de partida para o voo interpretativo, é também o próprio limite, que impõe um cerceamento à liberdade interpretativa que ele mesmo lega ao leitor. Como se lhe dissesse: “Tu és livre para tomar teus caminhos, desde que dentro de meus muros”.

Espelhado ainda na metáfora da leitura como labirinto pautam-se as concepções do hipertexto, termo surgido nos anos 1960 para designar os processos de escrita e leitura multilinearizados, multisequenciais e não determinados, autogerenciados e dinâmicos, pois construídos por conexões que “linkam” textos a outros textos, deixando ao leitor a liberdade do percurso a seguir. Embora

encontrado em vários textos da cultura impressa, a exemplo do *I ching* (AARSETH, 1997), é no ciberespaço que o hipertexto se consagra, promovendo uma narrativa fragmentada tanto na sequência apresentação-complicação-resolução, ou contexto-obstáculo-resolução, na nomenclatura aristotélica (MOTTA, 2013), quanto na linguagem, que abre espaço para a multimídia, incorporando novos sistemas semióticos às narrativas. Uma imagem desse tipo de texto e leitura nos é fornecida por Carr (*apud* VAIDHYANATHAN, 2011, p.179), quando afirma que “My mind now expects to take in information the way the Net distributes it: in a swiftly moving stream of particles”<sup>30</sup>. Persistamos na metáfora do labirinto: a leitura hipertextual certamente se aproximará do terceiro tipo de labirinto, o rizoma, que, por estabelecer conexão entre os pontos, se aproxima da estrutura do “swiftly moving stream of particles”. Porém, assim como um labirinto multicursal, onde cada ponto se liga a outros pontos, o código hipertextual se constitui numa montagem do discurso, na medida em que exige do leitor ativa participação, algo como a montagem do labirinto.

### 6.3 O LABIRINTO E O QUEBRA-CABEÇA

Para abordarmos a ideia da leitura do quebra-cabeça, que nos será útil para compreender o tipo de leitura proposto por essa pesquisa para os *games*, recorreremos à obra *Her story*, um jogo narrativo independente desenvolvido coletivamente, com Sam Barlow (autor de *Aisle*, *Silent Hill: Shattered Memories*, outros jogos de sucesso) como designer chefe e roteirista. Em HS, o principal objetivo é desvendar um possível crime: o desaparecimento de Simon, o que o aproxima das narrativas investigativas citadas anteriormente neste trabalho, embora a montagem da trama não seja embasada numa sequencialidade labiríntica. A obra posiciona o jogador na posição de alguém que investiga (pode ser um policial, um detetive ou mesmo um simples curioso), que deve, através do acesso a um banco de dados de vídeos, percorrer todas as pistas e montar o quebra-cabeça da ação. Assim, o personagem que permite se desenvolver a obra é o próprio jogador. A

---

<sup>30</sup> “Minha mente agora espera captar informações da maneira que a internet as distribui: em um fluxo de partículas que se move rapidamente.” (Tradução nossa)

estratégia narrativa se constrói em depoimentos das personagens Hannah, esposa de Simon, e Eve, irmã gêmea idêntica de Hannah (ou uma personalidade dupla; o autor assume a possibilidade das duas versões, mas não indica uma “correta”) e que manteve um caso com Simon. Hannah está grávida no momento dos depoimentos, pista que incidirá na decifração da obra num momento posterior. Isso porque traz a resposta a questionamentos como qual o interesse do personagem na história, qual seria sua relação com os fatos e, principalmente, qual o nome do leitor-personagem.

A narrativa em vídeos gravados pelas personagens gêmeas ou de personalidade dupla coloca a narrativa numa perspectiva de abismo: o leitor-personagem tem acesso não à estória, mas a narrativas desses personagens (narrativas da narrativa). Esses depoimentos são veiculados em vídeos curtos, gravados de uma câmera dentro de uma sala de investigação, e essa é a missão do leitor-jogador: organizar a narrativa através de pedaços. Não existe narrador, e ao fim a revelação de quem é o personagem-leitor embasa o título.

*Her story* dialoga com a tradição das narrativas epistolares do século XVIII, como *Ligações perigosas*, e com a das narrativas policiais e investigativas, mas ainda suscita naturalmente o questionamento se a obra se trata de um jogo ou uma narrativa — no nosso entender, ambos. Alguns fatos corroboram essa resposta afirmativa: há uma ação narrativa desempenhada por personagens (embora só organizada no final) e os vídeos trazem inscritos na tela a data e a hora em que foram gravados, e é através dessas marcas temporais que é possível construir uma linha narrativa. Essa construção se baseia no protocolo de leitura ergódico, baseado no estímulo-resposta, e repousa na dimensão do *ágon*, na medida em que desafia a construção da sequencialidade através das *tags*, como se verá adiante.

O tempo é um dos pilares do processo narrativo. A observação do tempo constrói a sequencialidade. Nas palavras de Motta (2013, p.17), “O acontecer humano é uma sucessão temporal e causal”. A unidade narrativa, a que a crítica evocada neste trabalho consagrou como o “fio de Ariadne”, depende que as ações sucessivas tenham relação umas com as outras, que tracem caminhos que levem à significação e ao deleite da obra, em grande parte condensado na coerência. É novamente Motta quem nos fornece a referência, ao afirmar que uma narrativa pode ser encarada como uma “busca permanente da coerência requerida pela organização da intriga (encadeamentos, sequências, etc.) e pela expectativa

semântica e pragmática desencadeada pelo discurso narrativo (flashbacks, suspenses, clímax, etc.)” (MOTTA, 2013, p.20). A coerência narrativa em HS depende exatamente da reconstrução da linha temporal dos acontecimentos, que não é dada a priori; ela deve ser “montada”, exatamente como num encaixe de peças de um quebra-cabeça.

**Figura 4** - Marcadores temporais em *Her story*.



Fonte: captura de tela do autor.

**Figura 5** - Marcadores temporais em *Her story*.



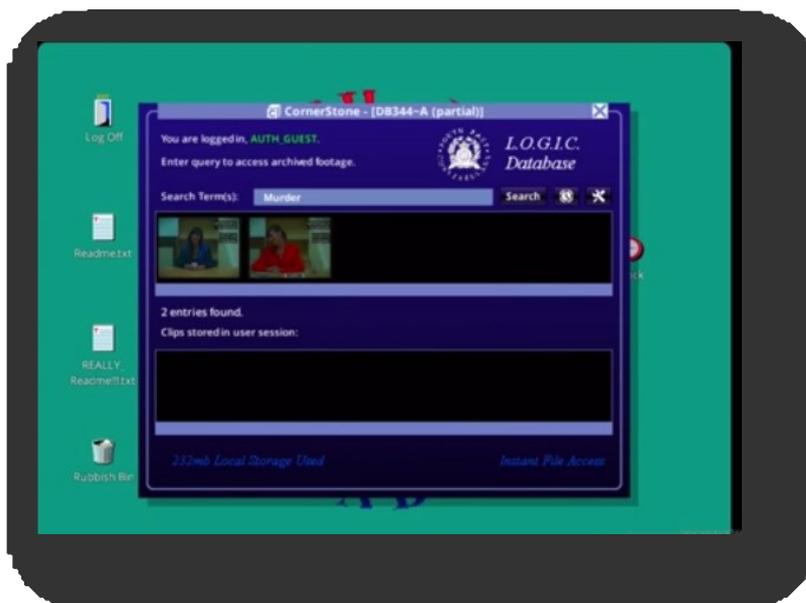
Fonte: captura de tela do autor.

Através das marcas temporais, vamos tomando ciência dos fatos e relacionando-os na obra. Entretanto, a obra torna-se mais desafiadora por não explicitar fluxo narrativo em uma ordem qualquer, sendo profundamente episódica, o que contribui para a ausência do cânon narrativo, subvertendo a leitura baseada na apresentação-complicação-resolução, que afinal é o que move a leitura narrativa. “A expectativa de chegar a uma conclusão nos impulsiona a seguir adiante [...]” (MOTTA, 2013, p.51). Não há marcas nem pistas de evolução ou fim da diegese, nem confirmação das conclusões de leitura a que o leitor-jogador possa chegar, o que incide numa marca da cibernarrativa: o aspecto multicursivo.

A extrema fragmentação do enredo, que vai se formando como peças encaixadas num todo, contribui para tal aspecto. Há uma trama central, o assassinato de Simon, entretanto tramas periféricas vão se formando também, à medida que se encaixa o quebra-cabeça temporal. A forma de relato dos personagens contribui também para isso: em princípio, duas irmãs gêmeas idênticas dão seus depoimentos em vídeos curtos, conforme já dito. No entanto, não seria absurdo pensar que se trata da mesma pessoa fingindo outra personalidade, fato extremamente possível devido à total semelhança das duas. Ou mesmo nada garante que os depoimentos são, no nível diegético, verdadeiros; as personagens poderiam estar mentindo, construindo elas mesmas seus relatos particulares para se livrarem da acusação. Isso é suscitado em momentos como quando Eve finge não saber de um determinado fato, o que é desmentido em depoimento posterior, quando se confronta com o depoimento de Hannah.

O enredo do mistério torna-se instigante quando se confrontam essas possibilidades, e aqui situa-se a segunda característica narrativa da obra: a trama constrói-se a partir de conflitos humanos das personagens. Para Mota, isso é marca incontornável da narrativa: “Todo drama é conflito. Sem conflito não há personagem; sem personagem, não há ação; sem ação, não há estória; e, sem estória, não há roteiro” (MOTTA, 2013, p.59). Personagem e ação encontram-se no cerne da própria definição de narrativa, e é a partir da ação do personagem que investiga (que a rigor é o leitor-jogador interagindo no texto) que se constrói o enredo.

**Figura 6** - Interface da obra *Her story*.



Fonte: captura de tela pelo autor.

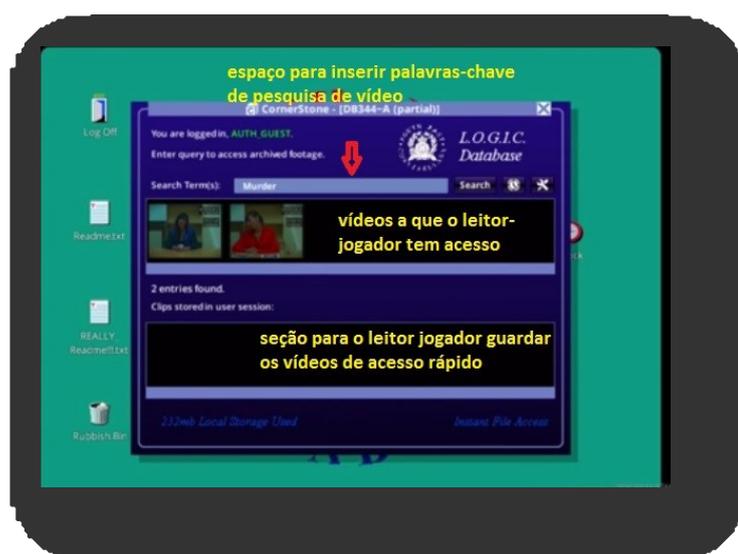
A interatividade, sabidamente o ponto-chave das cibernarrativas<sup>31</sup>, suscitou um estudo sobre uma retórica da interatividade por parte de Douglas Bowman, que identificou uma metáfora de interação no âmbito das narrativas digitais (*apud* XAVIER, 2013). Para Bouchardon (*idem*), uma metáfora de interação corresponde a uma ação que permita ao usuário agir através dos objetos ou visualizá-los num ambiente virtual, sem que essa ação tenha a mesma significação nos mundos reais e virtuais. Ele exemplifica esse fato com a noção de “câmera in hand”, que permite ao usuário mudar o ponto de vista no ambiente virtual com um movimento de mão.

Em HS, a metáfora de interação simula uma tela de computador com um programa aberto, através do que se efetua uma consulta a uma base de dados. O programa que aparece na tela permite três tipos de interação: a pesquisa à base de dados através da inserção de uma palavra-chave qualquer (não há uma lista prévia de palavras-chave, ficando a cargo do leitor pensá-las, o que o obriga a tecer relações de significado com os episódios, no sentido de aproximar as palavras do

<sup>31</sup> O termo *cibernarrativa* funciona aqui como um guarda-chuva conceitual que abrange as narrativas dos *games*, consideradas neste trabalho um desdobramento daquela. Observe-se que no texto outras nomenclaturas sinônimas também são usadas: literatura eletrônica, e-literatura e narrativa digital.

conteúdo narrado e assim proceder avanços na coerência do enredo); execução dos vídeos, que contêm as informações centrais do enredo e podem ser colocados numa seção especial para consulta rápida depois; descrição desses vídeos para guarda nesta seção, que funciona como um processo de descrição de informação, útil para recuperação posterior.

**Figura 7** - Metáfora de interação simulando uma tela de computador com um programa de acesso a um banco de dados



Fonte: captura de tela pelo autor.

Observe-se a integração da linguagem audiovisual com a palavra escrita, que é também objeto de observação nessa obra e pautam a construção de um código linguístico transemiótico. Interessante observar que tanto a linguagem audiovisual como o código escrito trazem marcas de gêneros específicos. Os vídeos simulam um caráter documental e trazem marcas da narrativa cinematográfica, enquanto a textualidade fica praticamente restrita (por imposição da funcionalidade e por questão de espaço) ao uso de descritores, próprios da linguagem informacional e que encontram grande espaço de reflexão na Ciência da Informação. Estes descritores são empregados na busca por palavra-chave e na criação das próprias palavras-chave para futura consulta na seção específica onde o leitor guarda seus vídeos.

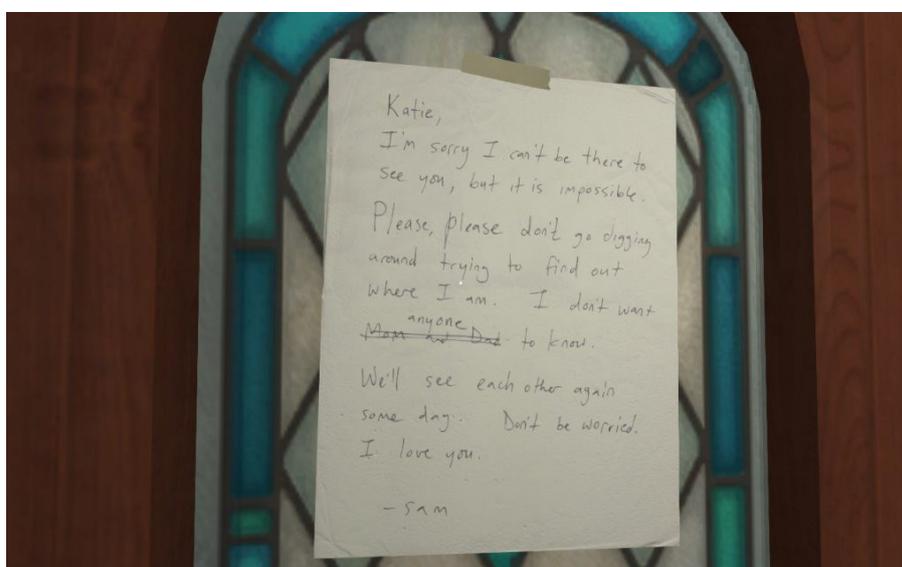
Acentua-se que, com relação à linguagem informacional, é a partir da busca pela palavra-chave (que pode trazer uma resposta ou não, ou mesmo uma resposta repetida) que se configura a ação do leitor dentro da narrativa, uma ação investigativa, que o levará à solução. Em HS, como não há o narrador onisciente, mas apenas as narrações fragmentadas das personagens, o ato de encontrar os relatos que fornecerão os dados necessários para a organização narrativa está condicionado a performance informacional do leitor-jogador, que deve perguntar, questionar, investigar segundo uma aproximação coerente com a trama principal. Isso quer dizer que, intrinsecamente, ele deve estar em processo de constante atualização de critérios de busca, como se faz naturalmente em um site como Google, e aqui se desfazem as fronteiras epistemológicas que separam o personagem do leitor: atuando na narrativa como personagem, sua composição tipológica e biográfica fica inescapavelmente ligada ao leitor, ao ser real extradiegético. Se ele nada fizer, nada acontecerá; se suas perguntas não forem as corretas, a intriga não se formará. É preciso “estar” na narrativa, fazer parte dela, como num *mise en abyme*: há o leitor-usuário, aquele que está no ato da leitura, de frente ao computador, existindo num contexto social real, provavelmente numa sala ou num quarto, e o leitor-personagem, que está dentro da sala de investigação, observando, e não haverá narrativa se este não a construir, se ele não perguntar o que deve ser perguntado.

Com relação a isso, observe-se que, diante dessa metáfora visual de uma tela de computador, com um espaço no qual o leitor-usuário deve inserir palavras-chave de pesquisa, ao que o programa responde com indexação de vídeos, o fio narrativo é substituído por peças de um quebra-cabeça fragmentado, e a leitura labiríntica cede espaço à montagem desse quebra-cabeça, tão caro às obras do gênero romance policial. A rigor, a narrativa labiríntica subsiste num segundo momento, em que o leitor-personagem consegue organizar a narrativa numa lógica temporal e sequencial, o que é inescapável ao processo narrativo, como vimos. No entanto, a ideia de percurso, de caminho a seguir como procedimento de leitura fica evidentemente comprometido.

A ideia de narrativa como quebra-cabeça surge em função da linearidade narrativa. Em outras palavras, o quebra-cabeça narrativo funciona como uma

proposta de organização textual que convida o leitor a recompor a ordem dos fatos, segundo a linearidade narrativa. É o que ocorre também em *Gone home*: a constelação informacional vai se apresentando no jogo como aleatória (embora veremos na seção de narrativa mecânica que essa aleatoriedade é uma falsa aleatoriedade), na medida que o interator avança. Novamente, é a ideia do *link*, mas sem o campo semântico de *Her story*, que norteia a construção do sentido da narrativa. Observemos a dinâmica do quebra-cabeça recompondo a trama principal de GH, a trajetória de Samantha Greenbriar.

A primeira peça do quebra-cabeça é a carta com que nos deparamos logo no começo do jogo, transcrita neste trabalho na introdução.



Fonte: impressão de tela.

A essa informação, soma-se o registro de um diário falado, que surge em narrativa em off tão logo o interator entre na sala.

Dear Katie, so much has changed even just since you've been away. We moved into this house, I'm in a new school and my big sister being gone for a year doesn't make it any easier. It doesn't feel real, but I'm not gonna let it faze me. I used to tell you everything and if I

can't do it in person because you're off, gallivanting around who knows where, I'll tell it to this journal, just like I was talking to you.<sup>32</sup>

O protocolo de leitura se estabelece: é preciso linkar, encaixar as informações para que a trama ganhe sentido. Observe-se que o link estabelece não apenas entre informações, mas códigos semióticos: imagem-código verbal escrito-código verbal falado. A próxima peça é a foto da família na parede, logo ao lado da escada.



Fonte: impressão de tela.

Temos as peças iniciais do quebra-cabeça: sabemos algo sobre Samantha e agora temos sua imagem, sua aparência. Outras peças se seguem: o cartaz de um show de uma banda de rock; o ingresso de um show; bilhetes amassados; desenhos; e uma narrativa, escrita durante os anos por Samantha. Ela escreve a história desde a infância.

---

<sup>32</sup> “Querida Katie, muita coisa mudou desde que você partiu. Nos mudamos para essa casa, eu estou em uma nova escola, e minha grande irmã estar longe por um ano não está facilitando. Isso não parece real, mas não vou deixar que isso me afetar. Costumava te contar tudo, e se não posso fazer isso pessoalmente, por você estar fora, vagando quem sabe onde, contarei para esse diário, como se estivesse contando para você.” (Tradução própria)

Ship. He yelled to Captain Allegra "Yar nevar gonna find the edge! Thar aint no paradise and yar fother were a lier!" Captain Allegra yelled back "Then why do you keep following us, you imbesill?!?" The First Mate yelled out "We'll stop you, Captain Black!! We'll find the edge of the world, and you'll see her father was no lier!!" The battle kept going until Captain Allegra's ship got away. "Now west!" she said! And the ship sailed towards the sunset.

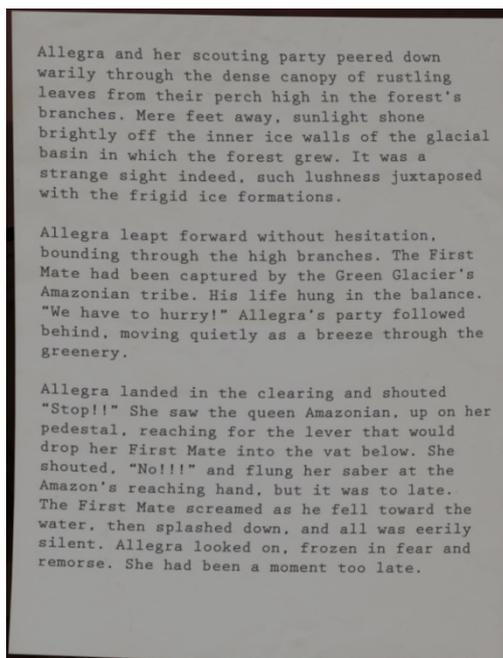
Captain Allegra looked off at the ocean. It went on forever. Or so it seemed!! Someday she would find the edge, and get to the paradise there. Then she heard a cannon fire! Boom!! It was the Black Pirate Ship! She yelled "I thought we lost them at Horse Island!!" The First Mate said "Looks like you thought too soon!!" The Black Ship came up along the side. Captain Black himself came out on the deck of the Black

Fonte: impressão de tela.

Os escritos de Samantha chamam a atenção de sua professora, mas de uma perspectiva negativa: a professora envia um bilhete à mãe de Samantha preocupada com os textos da criança. "I would like to talk with you about the stories that Samantha has been writing lately. They are what I would expect from the little boys in class, which, along with a few other tendencies I have observed, brings me a bit of concern."<sup>33</sup> A isso, segue-se o desenrolar das histórias de Samantha, com a mudança de gênero do primeiro imediato do navio do Captain Allegra:

---

<sup>33</sup> Gostaria de falar com você sobre as histórias que Samantha tem escrito ultimamente. São histórias que eu esperava ler dos meninos, as quais, junto com alguns outros comportamentos que tenho observado, me trouxeram certa preocupação." (Tradução nossa)



Fonte: impressão de tela.

Temos o quebra-cabeça se formando. A mudança de gênero do "first mate" cria uma expectativa sobre Samantha. Paralelo a isso, o interator encontra outras pistas, como esse cartaz retratando garotas em um "hang out" (em um *rolê*).



Fonte: impressão de tela.

As peças vão formando um panorama mais complexo da trama. Ao interagir com uma fita cassete jogada no chão da biblioteca, é disparada a narrativa em off intitulada *Hanging Out With Girls*:

It's weird hanging out with girls. Daniel was around ever since I was little. And other girls... I dunno. But being around Loni is like instantly just right. I gave her the grand psycho house tour and took my revenge on Super Nintendo. It was like I... don't know, I finally found someone I feel normal around. I drove her home and she gave me this tape and said "you have got to listen to this". I haven't stopped playing it since.

A história é bastante extensa, e não colocaremos aqui pelo fato de acreditarmos serem suficientes os trechos acima para demonstrar nossa observação. É importante salientar que os trechos citados aqui se encontram em espaços totalmente distintos no jogo e não são de forma alguma encontrados numa sequência linear.

#### 6.4 A NARRATIVA MECÂNICA EM *GONE HOME*

A leitura de GH se opera nos termos da ergódica e da recifração. Em outras palavras, a ação participativa do leitor é orientada para a busca do sentido narrativo. O leitor é desafiado — e inevitavelmente se desafia, a partir do momento em que há o pacto ficcional — a reconstruir a história. Operam, nessa jornada de leitura, duas ações concomitantes: a manipulação de alguns elementos da obra, realiza a partir da leitura das suas possibilidades interativas, e a leitura como processo de recifração, no sentido da estética da recepção (reconstruir o sentido do texto pelo ponto de vista do leitor).

A manipulação dos elementos interativos constitui o que Gabriel Santos, desenvolvedor de *games* pernambucano e autor de *Stone Story*, chama de *narrativa mecânica*.

O conceito de mecânica nos jogos se relaciona aos significados comuns da palavra. Desses significados, um dos principais diz respeito a engrenagens que põem em funcionamento um sistema. “A ideia central de ‘mecânica’, portanto, é a de

movimento considerado em si mesmo: ‘Como as coisas funcionam?’” (REIS, 2016. s.pag.) A mecânica dos jogos é, assim, o conjunto das engrenagens que permitem — e limitam — a atuação do jogador na interação com a obra. Para Reis (2016), a mecânica responde às perguntas “O que tem que fazer aí?”; “O que acontece então?”, “Que tipo de jogo é?” Notoriamente, a evolução tecnológica propiciou o redimensionamento da mecânica, que se tornou mais realista e mais elaborada.

Mecânica e narrativa, no sentido de elementos da jogabilidade e *story*, são diferentes. Jogos como *Gone home*, por exemplo, possuem narrativa bastante desenvolvida e mecânica extremamente simples. A jogabilidade de *Gone home*, no estilo *point-and-click*, se resume a andar e interagir com alguns objetos: abrir portas, inserir fitas cassete em aparelhos de som, analisar documentos. A partir das informações que se obtém dessa interação, é possível recifrar a narrativa.

A mecânica é parte tangível da experiência, na afirmação de Reis (2016, s. pag.). Para o autor, a mecânica

diz respeito aos desígnios do projetista: regras, restrições e objetivos que ele “engenheirou” para afetar a experiência do jogador. Mas a experiência do jogador está além dos desígnios do projetista: emerge de forma orgânica da interação desse com o jogo (constituindo-o no tal fluxo vivo de sensações que, com sorte, resulta em diversão).

Não seria demasiado atribuir à engenharia do projetista uma retórica. Ao elaborar o conjunto de signos que delimita a ação do interator no sentido de seguir no jogo, o *game designer* acaba construindo um sistema de caminhos possíveis, labirintos que são parte da experiência maior do jogo. Como proclamou Reis, a mecânica deve se alinhar à temática maior do jogo, no sentido de constituir a unidade estética.

Em *Stone story*, o interator é inserido em um mundo mágico, vil e sombrio, no qual uma pedra mágica pode mudar o destino do mundo. O interator é um viajante nesse mundo, que se estrutura em etapas, nas quais o interator combate inimigos de espécies variadas: insetos assassinos, cogumelos malévolos e esqueletos brigões. À medida que progride, o interator tem que vencer desafios maiores, e para isso deve colher os elementos que lhe são oferecidos na forma de prêmio pela

vitória nas etapas. Esses elementos propiciam ao interator melhorar suas armas. Os desafios posteriores só podem ser vencidos com armas melhoradas.

Essa é uma sequência padrão em praticamente todos os jogos. Desafios e armas para enfrentá-los seguem uma paridade lógica: os desafios são postos de acordo com a possibilidade de vencê-los. Armas e instrumentos devem se sobrepor aos desafios de maneira a exigir do interator a ação, mas não devem frustrá-lo com relação à perspectiva do êxito, mesmo que este exija grande habilidade do jogador. A narrativa mecânica do jogo é toda pensada para que este cumpra determinadas etapas para prosseguir no jogo. Ou seja, mesmo que não haja narrativa explícita, há uma lógica na organização desse mundo que leva a sequenciar a evolução do jogo.

Em *Stone Story*, a narrativa mecânica propõe um percurso evolutivo que se manifesta na evolução das armas e dos antagonistas, os quais ganham ambos em força ou resistência. Ao interator cabe escolher com que armas lutar — em outros termos, cabe-lhe definir a estratégia. O interator não age diretamente nos confrontos, apenas escolhe as armas.

Em GH, a narrativa mecânica não apresenta incremento de personagem ou de habilidades, e sua evolução dentro da narrativa se opera pelo acúmulo de informações, colocando o desenvolvimento do jogo em função do *récit*. Não há uma vitória no sentido comum do termo, no sentido de derrotar adversários, e mesmo a sensação de vencer obstáculos se direciona ao desvendar o enigma. Ao fim de GH, não se tem a sensação de ter vencido, mas sim a de ter conhecido a história.

Todorov (2011) já demonstrou que o romance de enigma guarda as expectativas para a revelação final, conduzindo o leitor por caminhos que o levam a suspeitar, a adivinhar, a ressignificar fatos que puderam passar desprevenidos. Nos filmes de mistério, é comum que, em meio a uma fuga, uma tomada rápida de câmera mostre um objeto que, naquela hora, não possui qualquer ligação com os fatos apresentados naquele instante, porém, ao desfecho do mistério, o objeto adquira importância como arma do crime ou uma pista importante. *Gone home* não tem a ênfase narrativa que a montagem de um filme traz em si. Durante toda a experiência, GH guarda para si a visão do avatar, a personagem Kathleen Greenbriar, recém-chegada à nova casa. A história e o enigma se constroem a partir dela, condição que se instala logo no primeiro momento do jogo. A narrativa

mecânica, nesse caso, se posiciona na primeira pessoa, formulando o que a crítica não acadêmica chama de “jogo em primeira pessoa”.

A partir disso, outros elementos da mecânica narrativa vão se instaurando: os movimentos da personagem são simulações de um movimento humano real. Ela não pode voar, não possui nenhuma mágica e seus movimentos são andar, correr e segurar objetos. É partir dessa “retórica” mecânica da personagem e de seu ponto de vista, que se mistura ao ponto de vista do interator, que se buscam as respostas.

A mecânica da personagem Kathleen é constante. Suas conquistas na história, como já dito, não apresentam evolução de movimento, de arma ou de magia, de modo que cada elemento conquistado representa uma evolução na narrativa e na narrativa mecânica. No início do jogo, alguns lugares da casa estão inacessíveis, o que força o interator a acessar alguns pontos primeiro. Esses pontos acessíveis, tomados como espaços iniciais da narrativa são: terraço, salão de entrada, banheiro e closet (o primeiro à esquerda quando se entra, o segundo a direita), corredor esquerdo e escada, que leva ao primeiro andar. No corredor esquerdo, encontram-se a sala de TV, escritório e biblioteca. Ao final, uma porta trancada delimita o espaço a ser explorado neste ponto da casa.

A delimitação é também um artifício retórico: instiga a curiosidade e parece dizer “Você precisa explorar mais antes de entrar aqui”. Isso acontece também na porta à direita da escada, caso o interator tenha a sede de alcançá-la primeiro.

Ao subir a escada, tem-se acesso a um novo corredor, onde se encontram o quarto de Samantha, do casal, uma sala de música, banheiro e uma escada para o sótão, que está trancado nos primeiros momentos do jogo, como se novamente instigasse o interator a explorar mais. Alguns locais, como o armário no quarto de Kathleen, também estão inacessíveis, devendo o interator encontrar as chaves, combinações ou cumprir etapas antes de abri-los.

Percebe-se a estrutura do duplo narrativo dos romances de enigma, no sentido todoroviano de história do crime e história da investigação, na simulação do avatar: ao explorar a casa, a narrativa se desdobra na história do jogo, o que se passou no universo ficcional de GH, e uma história sendo construída no momento da interação, a partir das escolhas do interator. Interferem, ao final, essas escolhas:

quanto menos informação o interator recolher, menor será seu conhecimento do universo ficcional de GH.

Uma outra parte importante da narrativa mecânica de GH diz respeito à interação com os objetos. Entramos aqui no campo da interface.

## 6.5 A INTERFACE COMO ELEMENTO DA NARRATIVA MECÂNICA

As possibilidades de interação em GH são mediadas pela interface, que entendemos ser elemento retórico da narrativa mecânica.

A interface é o conjunto de signos dispostos em uma tela (cores, ícones, objetos, textos, sons etc.), formulada para a interação sistema-sistema ou sistema-usuário. Esses signos ganham sentido na dinâmica de interação com o usuário, na medida em que estabelece um processo de representação de uma ação, estabelecendo uma relação entre objeto e interpretante (PEIRCE, 1972). Caracteriza-se essa relação interface-usuário como sendo abdutiva, que, segundo a semiótica peirceana, leva o usuário a formular hipóteses sobre como interagir com essa interface, levando-o ao processo de tentativa e erro, processo no qual aprimora a interação (PAULINO, PERASSI e FIALHO, 2010). Corroborar essa visão Oregon, Vanzin e Ulbricht (2010, p.23), para quem

Em interfaces gráfico-digitais para a relação homem-computador, os elementos da linguagem servem como mediadores entre as intenções do sujeito humano e as reações do computador. Essa relação é plenamente significativa, porque não há comandos diretos.

Por mediar as interações homem-máquina, as interfaces web e a dos aplicativos em geral são guiadas pelo sentido da clareza, da objetividade, devendo outorgar uma coerência maior possível entre os signos e as ações que representam. Para Fadeyev (2009), uma boa interface se caracteriza por oito elementos: clareza, concisão, familiaridade, responsividade, consistência, atratividade, eficiência e capacidade de desfazer. Nesse sentido, a “gramática” de uma interface web deve

afastar-se do dúbio, evitando a inventividade e a autorreferencialidade da linguagem poética.

Unificar a pragmática do uso impondo um deleite estético quase sempre é o desafio da interface das narrativas cibernéticas. A interface em uma narrativa digital é tão importante quanto a interface de qualquer site ou aplicativo digital. Pode-se afirmar que “um dos aspectos mais importantes da cultura digital é precisamente seu apelo estético, expresso com clareza na problemática do design dos diversos aparatos e das interfaces tecnológicas” (FELINTO *apud* TEIXEIRA, 2014, p.10). Nas narrativas dos *games*, a interface opera como intermédio para a ação do jogador.

A interface atua como uma espécie de tradutor, mediando entre as duas partes, tornando uma sensível para a outra. Em outras palavras, a relação governada pela interface é uma relação semântica, caracterizada por significado e expressão (...). (JOHNSON, 2001, p.24)

A função ergódica do interator, sua interação com a obra, é parte estabelecida pela percepção dos signos disponibilizados pela obra na sua interface. Por exemplo: a obra *Dois Palitos*, de Samir Mesquita, possui uma interface bem simples: um caixa de fósforo saltando de uma tela branca, como se víssemos essa caixa em cima de uma mesa com uma toalha acentuadamente branca. Ao se defrontar com a obra, é comum o primeiro estranhamento com relação ao desdobrar da obra, aos procedimentos da leitura. A reação natural é clicar em qualquer coisa, para ver se ocorre algo.

**Figura 8** - Interface de *Dois Palitos*, de Samir Mesquita.



compre o livro | contato | microblog

Fonte: captura de tela pelo autor

O exemplo de Samir sugere algo que pode parecer óbvia e trivial, mas desvela uma importante condição em GH: a imbricação da narrativa do enigma com a interface.

As textualidades literárias e cinematográficas costumam guardar as soluções do enigma em si mesmas, o que constitui a base da compreensão da unidade narrativa. Assim, é comum ouvir “quer saber o que aconteceu, leia ou assista até o fim”. Sem a solução do enigma, temos a frustração do leitor, que espera para ser surpreendido ou ter suas suspeitas confirmadas. GH não subverte essas expectativas, mas opera-as na dinâmica da interação. Se, para desvendar o enigma, o leitor/espectador deve acompanhar a obra até o fim, em GH ele deve atuar, interagir, mover-se pela casa, procurar.

Cada detalhe da casa se converte em um signo, no sentido básico do significado de signo como algo que se põe no lugar de outra coisa. A disposição das cadeiras, se não desperta a atenção no ato do jogo, nesta análise ganha a dimensão da casualidade com que os móveis são dispostos em qualquer ambiente; um pato de borracha — que se tornou item comercial em sites de fãs da obra — esconde embaixo de si a chave para entrar na casa — é preciso interagir com ele para encontrar a chave —; uma revista traz na capa uma referência à Stephen King, aludindo à semelhança temática entre *O iluminado* e GH, um ambiente vazio

explorado ao som da tempestade; um quadro da família no salão principal, logo à entrada, personifica as ausências — no jogo, apenas Kathleen está na casa. Há também referências a outras obras de terror: fitas VHS de *Arquivo X*, série bastante famosa à época, e *Resident Evil*, um jogo de terror (a arquitetura da entrada da casa). A pluralidade dos signos se expande: uma fita cassete pode ser ouvida colocando-a em um toca-fitas; um cartaz de um show de uma banda de garagem local; papéis amassados nas lixeiras; uma TV ligada com um aviso de tempestade pode ser desligada pelo interator; caixas de pizza; livros em estantes. A relação de significados estabelece que cada objeto traga em si um fragmento narrativo, que se expressa:

- na esfera verbal, quando a interação com o objeto dispara um *journal*, uma parte do diário que é narrada pela personagem Samantha como um evento da memória, ou quando o próprio objeto traz informações escritas — bilhetes, formulários, cartões-postais, relatórios etc.

- na esfera visual, direcionando a percepção do objeto como elemento espacial e temporal da narrativa.

- na esfera auditiva, dimensionando a ambientação do interator na narrativa.

## 7 MEMÓRIA E NARRATIVA EM *GONE HOME* E *HER STORY*

Constitui-se a narrativa, em seu significado mais simples, a arte de contar uma história, seja ela ficcional ou não ficcional, engendrando fatos e acontecimentos segundo um universo de relações espaço-temporais. Toda narrativa possui elementos singulares e invariáveis e empreende dois planos: o da linguagem — sua materialidade linguística — e o da ação — os fatos que constituem o enredo. Também assim sugere Segre (1986, p.12): “No limite, a narração pode ser vista sob — pelo menos — dois aspectos: 1) o discursivo, substancialmente a narração em si, a ser considerada significante; 2) o conteúdo, isto é, o significado, da narração.” É através do aspecto discursivo que temos acesso ao enredo, e este é, sobretudo, um artifício do narrador, que é quem tece os fios condutores do labirinto narrativo. É através da fala do narrador que construímos o ato da leitura de uma narrativa, e é pelos seus olhos que vemos a ação.

O narrador é uma testemunha, mesmo que sua narrativa seja ficcional. E, sendo essa testemunha quem detém a autoridade de narrar, pressupõe-se que o narrador tem uma posição de observação do fato que narra, e a narrativa, como evento da enunciação, ocorre segundo sua perspectiva, sendo esta questão, para Arrigucci Jr., o ponto fundamental da técnica narrativa. “[...] quando se conta qualquer história se coloca sempre o problema do narrador, da perspectiva de onde narrá-la. Essa questão constitui, vamos dizer, o problema técnico essencial da narrativa, da narrativa literária, quer dizer, o problema do narrador e dos modos de narração.” (ARRIGUCCI JR., 1998, p.11). Derivam dessa afirmação outros questionamentos, colocados pelo autor na sequência do texto: “Quem é o narrador? De que ângulo ele fala? De que canais se serve para narrar? A que distância coloca o ouvinte ou o leitor da narrativa?” (idem)

De fato, o ponto de vista constitui elemento central da técnica narrativa, mas não o destino teórico de nossas reflexões. Por ora, basta saber que há diferentes modos de ver, de assistir às cenas e conseqüentemente narrá-las, conforme demonstra a farta historiografia da pintura e suas inferências sobre perspectiva e espaço, questão que Auerbach (2013) aborda quando afirma que Homero, por representar a ação sempre no plano do presente espacial e temporal, não conhecia segundos planos. O diálogo da literatura com as outras artes narrativas, aliás, é

tema oportuno para esta reflexão. Sendo a narrativa prática cultural inerente ao ser humano, não seria demasiado enxergar, na história da narrativa literária, no critério da perspectiva narrativa, um intercâmbio de experiências com a história das artes visuais, conforme demonstra Schollhammer (2007).

Nesse sentido, é imperioso constatar a influência mútua entre as narrativas literárias modernas e o audiovisual — congregadas sob a égide do cinema e da TV, a propaganda, a pintura — e, bem recentemente, do computador e das mídias digitais. Ainda para o autor alemão, não seria mais possível ler contos ou romances sem considerar a interferência dos meios audiovisuais na leitura desses textos (SCHOLLHAMMER, 2007).

A fundação desses novos parâmetros narrativos, entretanto, não se manifesta apenas nas estruturas linguísticas da obra, mas também na própria tessitura de um imaginário contemporâneo, que constitui a base do estar no mundo. Desse imaginário, a arte da memória, modernamente tida como fonte de criatividade, ganha novos contornos conceituais e práticos e incide, elemento composicional da narrativa, na transformação da arte do espaço em arte do tempo.

Comumente, o narrador nos romances de enigma é a testemunha da investigação, mormente um amigo do detetive, que testemunha seus grandes atos (TODOROV, 2006); o próprio detetive, que vai, através de suas próprias descobertas explicando ao leitor seu trajeto no desvendar do crime; ou mesmo um narrador clássico em terceira pessoa. Em *Gone home*, percebe-se a ausência de um narrador, sendo evocada a narrativa das coisas: um panfleto, um documento encontrado em uma gaveta, um bilhete amassado na lixeira. Mescla-se a isso a narrativa em primeira pessoa da personagem Samantha, que surge como uma voz humana em *off*, alegoria cinematográfica para representar uma memória, um trecho narrativo superposto a uma imagem. Se, para Todorov, o narrador das histórias de enigma tem como referência a memória dos fatos vivenciados ou observados, em GH a memória, que comporta os fatos que compõem a trama, se dilui em registros diversos, propondo uma nova perspectiva do contar sem o desdobramento do testemunho, da observação.

Se há a compreensão de que a narrativa é a arte do pretérito simples (BARTHES, 2000), e, como tal, se concretizaria em contar o que já passou, a arte do

drama vai ao encontro da concepção do contar como ato do presente. Trataremos de ambas, pois GH alcança uma dimensão de narrativa de memória — que circunda a trama dos fatos investigados, a trama do enigma — e a trama da presentificação, ou a narrativa do personagem-avator.

De acordo com o senso comum, narrar é dar relato do que aconteceu, mesmo que esse aconteceu tenha ocorrido neste exato momento — já é passado. Em outros termos, a memória é matéria-prima da literatura, assim como a literatura é matéria da memória. Assim entende Janet (*apud* LE GOFF, 1990, p.424), ao considerar o comportamento narrativo o ato mnemônico fundamental, caracterizado antes de mais nada pela sua função social de comunicar a outrem um fato, na ausência deste.

A Antiguidade épica é o jardim onde florescem as primeiras raízes da relação memória-história-ficção, ainda embrenhadas no âmbito das narrativas míticas. Estas remetiam a um passado distante e buscavam assinalar um sentido para a existência do homem. Sua transmissão remonta à tradição oral, as narrativas eram passadas de geração a geração, sofrendo pequenas e circunstanciais modificações a depender do narrador e do contexto contado. Para Benjamin, a arte narrativa é melhor representada por esse tipo de narrador, o da tradição oral, em detrimento do narrador moderno, presente a partir da imprensa, nos romances. Segundo ele, “A experiência que passa de pessoa a pessoa é a fonte a que recorreram todos os narradores. E, entre as narrativas escritas, as melhores são as que menos se distinguem das histórias orais contadas pelos inúmeros narradores anônimos.” (BENJAMIN, 1987, p.198) Caracteriza-se o narrador oral pelo uso das experiências, sejam as vividas por ele, sejam as que ouviu de relatos alheios, adaptando-as às experiências dos ouvintes (BENJAMIN, 1987).

É também salutar desse período o fato da divinação da memória na Grécia antiga, criando-se a figura da deusa Mnemosine, regente da poesia lírica, a quem cabia a recordação dos grandes feitos dos heróis. “O poeta é pois um homem possuído pela memória, o aedo é um adivinho do passado, como o adivinho o é do futuro. E a **testemunha** inspirada dos ‘tempos antigos’, da idade heroica e, por isso, da idade das origens.” (LE GOFF, 1990, p. 378; grifo nosso) O poeta alça voo como portador da verdade, e a memória se configura um dom para iniciados, sendo a

reminiscência uma técnica ascética e mística (LE GOFF, 1990), logo recebendo atenção dos grandes mestres antigos, entre eles Pitágoras e Aristóteles.

O advento da escrita modifica as relações da narrativa-memória. Surgida da necessidade de registro de informações, a escrita foi alvo da desconfiança de Platão ainda no século V-IV a.C., para quem o registro seria prejudicial à memória, na medida em que “engendrará esquecimento na alma de quem o aprender” (LE GOFF, 1990, p.378). Decaem os poetas épicos, portadores da verdade antiga, em favorecimento a um novo modo de saber, que impunha um novo modo de verdade, sem as adaptações orais dos narradores e cujos desdobramentos levaram Benjamin a vaticinar, já no século XX, época em que o conhecimento impresso abarcava todo o pensamento ocidental, a morte da narrativa, pois já não seria possível expor experiências, apenas informações sobre fatos. “É a experiência de que a arte de narrar está em vias de extinção. São cada vez mais raras as pessoas que sabem narrar devidamente. [...] Uma das causas desse fenômeno é óbvia: as ações da experiência estão em baixa [...]” (BENJAMIN, 1987, p.197-198)

Em que pese Benjamin falar de um contexto arrasado pelo pós-guerra, observa-se que o deslocamento da memória como divindade para memória como coisa do mundo proporcionou uma distância maior entre a narrativa e a verdade, agora identificada com a história, abrindo caminho para o surgimento da *fictio*. “O esforço de memorização, predicado e exaltado no mito, não manifesta o vestígio de um interesse pelo passado, nem uma tentativa de exploração do tempo humano” (VERNANT *apud* LE GOFF, 1990, p.379). Embora não se estabeleça uma determinação causal, a influência da escrita opera uma transformação no cuidado com o texto, que agora se organiza segundo um distanciamento entre quem escreve e quem lê. A escrita, em diálogo com os artifícios da fala, estabelece o texto como um organismo em si, sendo a composição textual um elemento do bem falar. O lógos da verdade mítica, evocado na reminiscência do poeta, cede lugar à verdade que se opera no texto, segundo um critério de verossimilhança. O poeta passa a narrar não apenas o que houve realmente, mas o que poderia ter havido (LIMA, 2006, p.181). A memória, através da *fictio*, passa a lembrar não só os fatos, mas como eles foram registrados.

O axioma estruturalista esboçado na fórmula conteúdo–forma é uma chave — entre muitas — que permite investigar a natureza narrativa do código escrito e

também a do código digital, pois a partir dela fixa-se a distinção entre a memória das coisas e a memória da palavra (LE GOFF, 1990). Debruçando-se sobre a narrativa de GH, pode-se observar aspectos de uma memória-documento, que faculta aos objetos as textualidades do registro.

Os fatos em GH não são dispostos de acordo com uma memória narrativa. Compõem, antes, uma constelação informacional, e o personagem-avatar nada sabe dos fatos com que está prestes a se defrontar. Imbricam-se as duas dimensões narrativas — a dos registros, que contém a trama, o enigma, e a da investigação, operada pelo personagem-avatar — numa teia inextricável: a todo momento, e é função dele, o personagem-avatar “invade” a dimensão da trama do enigma, desvendando fragmentos da narrativa. Assim, seu conhecimento com relação ao que vai ser contado está na escala que começa no completo desconhecimento da trama e vai até as possibilidades do interator, até que ponto ele está habilitado a descobrir.

As questões concernentes à memória se relacionam com as definições do narrador, sendo usual que jogos nos quais a interação se dá a partir de um personagem — o avatar — sejam denominados jogos em primeira pessoa. Como veremos nas questões acerca do personagem-avatar, embora seja um jogo em primeira pessoa, não se pode falar em narrativa em primeira pessoa, pois o avatar não é o narrador. Assim, o presente estudo entende que não há narrativa em primeira pessoa, mas fruição em primeira pessoa.

A narrativa em primeira pessoa traz à tona a experiência vivenciada/testemunhada/ouvida pelo narrador, ou seja, é uma história que parte do conhecimento do narrador, que têm a informação para seguir a narrativa. Não é o que se estabelece em GH. O interator, no momento em que joga, está tendo acesso à narrativa, à medida que a desvenda. Temos, no máximo, um ponto de vista que se aproxima do narrador observador, que se limita a contar a história à medida que os fatos acontecem e não tem por função agir nela (CULLER, 1999). Mas isso ainda não diria o todo que se instaura nesses gêneros de narrativa, pois Katie não narra, ela apenas observa e descobre. Pode-se inclusive afirmar que não há um narrador, embora haja narrativa, no sentido da postulação, pela teoria da narrativa, da existência dos elementos narrativos.

Fenômeno parecido ocorre em *Her Story*, *game* que apresenta também uma complexa narrativa. A trama envolve o assassinato de Mike, e a narrativa se dá do ponto de vista também de uma memória documental, que mescla recursos tecnológicos recentes — registro em vídeo — e o testemunho. O interator interage com o jogo a partir da simulação de uma tela de computador — aqui, novamente, a articulação da narrativa em abismo, tendo em vista o *game* ser jogado em uma tela (a tela física do computador “real” do interator) pela qual se acessa outra tela (a tela ficcional do *game*, na qual se adentra para acessar os vídeos da narrativa).

**Figura 9** - Ambiente em HS.



Fonte: captura de tela pelo autor.

O espaço ficcional de HS é, portanto, o sistema de computador da polícia no qual estão guardadas as informações sobre a investigação do assassinato de Simon. Novamente, a memória narrativa é permeada pela tecnologia, mas neste caso essa memória não desvincula o ato de narrar da dimensão humana, pois todos os vídeos que estão guardados no sistema são de interrogatórios nos quais as (supostas) irmãs gêmeas Hannah e Eve Smith contam diretamente os fatos.

Os interrogatórios ocorreram em 1994, em sete sessões. Os vídeos são extremamente curtos, e neles ouvimos Hannah Smith contar os fatos mediante perguntas dos investigadores. Como não se pode ouvir as perguntas, as respostas nos levam a inferi-las. A composição do quebra-cabeça memorialístico é o grande

desafio do jogo, e os processos narrativos envolvem a busca pelas respostas. No caso de HS, essa busca é feita pelo interator, através de um mecanismo de busca à maneira de um mecanismo de busca de informação, como o Google Search.

Os depoimentos de Hannah, à medida que se avança na narrativa, vão ficando mais inconstantes. Em determinado momento, surge a personagem Eve (que pode ser uma personalidade criada por Hannah ou uma irmã gêmea), que é, ao final do *game*, acusada de ter cometido o assassinato.

**Figura 10** - Personagem Hannah, de HS.



Fonte: captura de tela pelo autor.

**Figura 11** - Personagem Eve, de HS.



Fonte: captura de tela pelo autor.

A trama, a partir do surgimento de Eve, engaja-se nos meandros das relações humanas com a tecnologia, erigindo o enigma a partir de uma construção híbrida de linguagem corporal, textual, visual e cibernética, mesclando as técnicas do *showing* e do *telling*. Estabelecem-se as seguintes leituras procedurais, que alcançam a dimensão semiótica de um sistema narrativo:

Fenômeno	Leitura
Relato audiotextual	Construção da concepção de verdade a partir das relações da fala com os movimentos corporais da personagem, que muitas vezes são dúbios e despertam a desconfiança sobre ela estar falando a verdade.
Simbologia do corpo	A identificação das personagens perpassa pela leitura corporal das personagens (uma atriz interpreta as duas personagens, e isso também interfere na construção da dúvida).
Dimensão informacional	Como não há um narrador, a narrativa deve ser construída a partir da pesquisa no mecanismo de busca do sistema ficcional do jogo L.O.G.I.C. Database, que simula um sistema de informações da polícia. Essa dimensão informacional é amplamente baseada no campo lexical, abordado mais adiante.
Links	A construção dos links entre uma informação e outra é parte da leitura, o que faz o <i>game</i> avançar.
Organização temporal	Os vídeos estão desordenados temporalmente, o que obriga o interator a reorganizá-los para construir o fio da narrativa.

Os elementos do enigma em HS não são postulados apenas no âmbito do diegético, que enreda a trama e o assassinato, mas também se localizam no âmbito da manipulação dos elementos do jogo. As pistas podem se localizar no conflito

entre o que diz a personagem e como age ao dizer — uma negação não convicta conduz à desconfiança, que pode guiar as novas *tags* de procura no sistema.

Pode-se objetar que esse artifício também está presente no cinema. Entretanto, com relação a HS, esse artifício alcança significado diferente. Se, no cinema, esse artifício serve como preparação para uma confirmação ou reviravolta que virá, em HS esse artifício conduz a uma nova procura, colocando em confronto o status do registro da memória humana (que pode ser falha ou manipulável) e da memória maquínica (que é objetiva e “infallível”).

Estranha dimensão da narrativa em HS: sem o labirinto espacial para percorrer, sem o fio narrativo, resta deixar-se conduzir pela constelação de links que se impõem entre as informações, sendo a formulação desses links operada no campo lexical.

A narrativa operada a partir de uma instância de memória que não apenas a memória humana enseja uma observação sobre os registros de memória operados em GH, no sentido de compreender as metáforas que esses signos constroem a partir de suas espacialidades e temporalidades na narrativa. Isso porque, no contexto da sociedade da informação, pode-se pensar nesse artifício narrativo como uma metáfora para o incremento das tecnologias da informação e da comunicação, especialmente as do meio digital, o que incidiu num decisivo aumento da massa informacional, gerando uma ampla e nunca vista disseminação do conhecimento, especialmente após o advento da internet.

O aumento do fluxo informacional proporcionou uma mudança significativa nas possibilidades cognitivas, incidindo nas diversas esferas da vivência humana, inclusive a da ficção. As leituras procedurais de interação com objetos em GH e a partir da articulação de *tags* segundo uma semântica de texto podem representar, ainda que transportadas para o lúdico, a incorporação de um fenômeno social no fenômeno estético. Especificamente em *Her story*, fica claro a referência ao esforço de saber na atualidade, que circula no âmbito da aquisição da informação pelo desbaste do excesso. Se a busca por pistas em GH se pauta na ação da procura — tanto no plano mecânico do movimento do avatar como no da interação com objetos —, em HS essa busca está pautada num processo de refinamento e aproximação de

busca, que envolve um pensamento algorítmico, que resolve o problema identificado por Weinrich (2001, p.283):

O que em Nietzsche ainda era um problema específico do historiador e do filólogo, a crescente carga de memória da História, no século XX torna-se um problema geral da sociedade: o aumento incessante da quantidade de dados oferecidos para informação, que querem ser assimilados.

O trecho de Weinrich torna mais clara a relação entre informação e memória, no sentido de que a informação só passa a ser memória se assimilada — este, o calcanhar de aquiles da sociedade atual. “A questão agora é o que a moderna ciência, transformada de armazenar em buscar, na verdade fez com a memória depois que ela fio expulsa de seu papel principal.” (WEINRICH, 2001, p. 291) Por isso, grande parte de toda a malha informacional contemporânea baseia-se no conceito de memória artificial, ou exomemória, configuradas em diversas mídias e suportes, a ponto de fazer Lévy (1999) considerar as tecnologias da informação e comunicação extensões das nossas memórias. Porém, mais que aumentar, o ciberespaço contribui para a modificação da memória em sua essência, que passa de registro a fluxo, empenhando nisso atividades de procura da informação (necessidade informacional), registro (armazenamento da informação) e representação simbólica (comunicação da informação) — caso de HS.

## 7.1 A FUNÇÃO NARRATIVA DE GH

André Gaudreault e Marion (2012), ao se debruçar sobre a narrativa cinematográfica, constituiu o conceito de meganarrador, um narrador imaginário que funciona como princípio de organização da narrativa, e não um ente em si. Esse conceito faz referência ao de autor-criador de Bakhtin, que comporta a ideia de uma consciência construída ficcionalmente que organiza arquitetonicamente o texto, em oposição ao autor-pessoa, que é o escritor real, sendo um conceito fundamental em teoria literária. Esse narrador estaria presente na organização das cenas, no seu

entrelaçamento, que permite o encadeamento lógico e a posterior inferência do leitor da narrativa.

A aproximação com a linguagem audiovisual e a figura da entidade implícita do narrador, aliás, é confirmada pela primeira impressão que se tem de GH: imerso no espaço tridimensional da casa, o leitor-jogador, através do personagem-observador Katie, tem a experiência de estar, e não de ser remetido a, fato que bem se coaduna com os conceitos de *showing* e *telling*, desenvolvidos por Norman Friedman nos anos 1950.

Fictional discourse constantly alternates between showing us what happened and telling us what happened. The purest form of showing is the quoted speech of characters, in which language exactly mirrors the event (because the event is linguistic). The purest form of telling is authorial summary, in which the conciseness and abstraction of the narrator's language effaces the particularity and individuality of the characters and their actions<sup>34</sup>. (LODGE, 1993, p.122)

O texto traz implícita em si uma referência ao pensamento aristotélico, assim abordado por Arrigucci Jr. (1998, p.13):

O problema foi colocado talvez pela primeira vez por Aristóteles, se pudermos ler com alguma liberdade certas passagens da *Poética*. Assim, no livro III dessa obra pioneira, ao se referir aos modos de imitação — a arte seria uma forma de imitação —, ele afirma que um mesmo objeto, pelos mesmos meios, pode ser imitado de modos diferentes. “Pode-se imitá-lo contando simplesmente (pela boca de um terceiro, como faz Homero, ou mantendo a própria personalidade sem mudar), ou mostrando as pessoas agindo, como ‘em ato’.”

Mais adiante, completa:

Nessa passagem da *Poética*, fica implícito que há dois modos gerais de começar a contar qualquer história, qualquer anedota, ou seja, é contar *narrando indiretamente* aquilo que aconteceu, ou *mostrando dramaticamente* como aconteceu na forma de uma *cena*. [itálicos do autor] (idem)

---

<sup>34</sup>“O discurso ficcional constantemente alterna em nos mostrar o que aconteceu e nos contar o que aconteceu. A forma mais pura de mostrar é recorrer à fala dos personagens, cuja linguagem espelha exatamente os eventos (porque os eventos são linguísticos). A forma mais pura de contar é pelo sumário autoral, no qual a concisão e abstração da linguagem do narrador apaga a particularidade e individualidade dos personagens e suas ações.” (Tradução livre nossa)

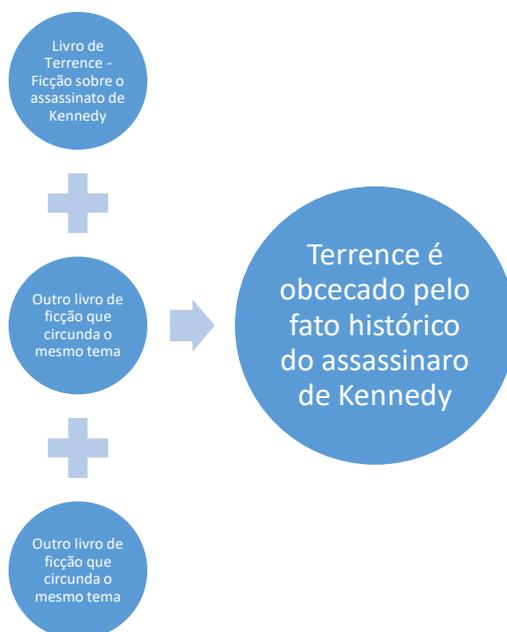
A recorrência ao *showing*, principalmente através da narrativa documental, é bem frequente nas narrativas digitais, diga-se de passagem. A técnica está presente em obras já consagradas, como *Tatuaje*, de Rodolfo Jiménez Morales, que elenca registros de e-mails, fotos, telefonemas na trama do discurso verbal. Em GH, pode-se afirmar que existe uma hierarquização da função narrativa, na forma como o enredo é trazido à tona. Nessa hierarquização, pode-se observar uma sistemática recorrente, como na passagem abaixo, logo no início do jogo:

Forma (objeto)	Registro (informação)	localização	Significado (narrativa)
Narrativa em off	Aviso de Katie que chegará tarde em casa	Antes da localização do avatar na casa, ainda com a tela preta. Antes do início do jogo propriamente dito.	Estabelece a condição de recém-chegada e desconhecadora dos fatos, coadunando-se com a posição do próprio interator, recém-chegado ao jogo e desconhecador dos fatos.
Bilhete de Samantha na porta da casa	Informa que não está em casa e pede que não a procure	Na porta da casa	Conduz à formulação do enigma
Mala com identificação do aeroporto	Nome, idade e destinos (cidade de onde veio e cidade onde está)	No terraço, de frente à porta	Apresenta o personagem. Dá-lhe nome, identidade e persona

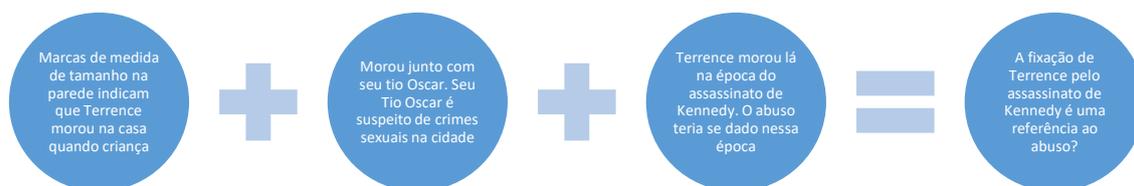
Os registros acima se ramificam em objetos e significados diversos, conforme o interator vai avançando no jogo:

Forma (objeto)	Registro (informação)	localização	Significado (narrativa)
Fica cassete	Música punk	Na biblioteca	Construção da persona de Samantha: “Ela ouve punk”
Livro escrito por Terrence Greenbriar	Um livro de ficção sobre o assassinato de Kennedy	Na biblioteca	Construção da persona de Terrence: “Ele é escritor”

Os links informacionais são tecidos como um *puzzle*, altercando complementaridade e repetição. No gráfico abaixo, pode-se observar a construção de um trecho do universo do personagem Terrence:



Aos poucos, os dados viram informação, que então se tornam conhecimento ao serem contextualizados, na forma da causalidade própria da narrativa:



Obviamente, as construções acima são inferências a partir da constelação informacional presente na obra.

Embora a técnica narrativa de GH lembre a técnica da narrativa epistolar, aquela difere-se desta pela natureza dos registros; enquanto na narrativa epistolar a carta geralmente cumpre a função do *telling*, espelhando o discurso do narrador na cartas, direcionadas ao leitor, e estabelece a forma de diálogo assíncrono entre os personagens, os registros de GH assumem, na disposição espacial, uma função de aleatoriedade, primeiro por não serem, em sua maioria, direcionados a Katie e segundo por não se constituírem diálogos, são em sua essência fontes de informação, memórias documentais.

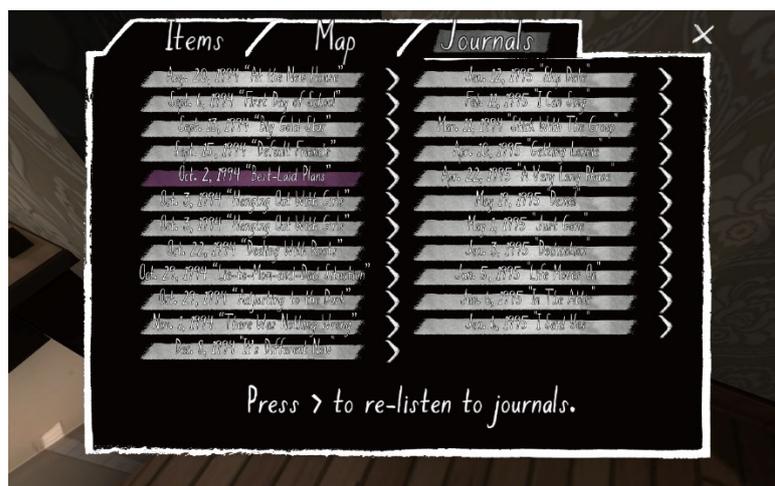
Como é de se esperar, essas memórias trazem a marca da brevidade, da concisão, recurso estilístico característico da cibercultura — observe-se o sucesso das plataformas de redes sociais virtuais, nas quais ser breve e conciso é quase uma prerrogativa textual, algumas dessas redes inclusive limitando o número de caracteres. GH, assim como a grande maioria dos *games*, assume essa prerrogativa textual e opera o discurso verbal em textos curtíssimos, que são organizados, em GH, em uma paraestrutura.

**Figura 12** - Paraestrutura que mostra os itens coletados durante a caminhada em GH.



Fonte: captura de tela pelo autor.

**Figura 13** - Paraestrutura que mostra os *journals*, os diários com as falas da personagem Samantha, durante a caminhada em GH.



Fonte: captura de tela pelo autor.

**Figura 14** - Paraestrutura que mostra o mapa durante a caminhada em GH, o qual mostra os lugares já explorados pelo interator.



Fonte: captura de tela pelo autor.

As informações constantes nessa paraestrutura podem ser acessadas a qualquer momento da narrativa, incidindo na performance do interator na persecução do enigma. Katie, o personagem-avator, a rigor o investigador, dispõe para si acesso ilimitado e estruturado à constelação informacional guardada nessa paraestrutura. Esse lugar de memória, usando o termo de Pierre Nora, é elemento estrutural dos *games*.

Se a estrutura do romance de enigma se baseia no duplo narrativo, a estrutura da narrativa de GH insere, no fluxo desse duplo, a concepção do registro maquínico. Não raras as vezes, as narrativas de Hercule Poirot recorrem ao evento da memória para explicar o passo a passo das deduções que o conduziram à elucidação dos mistérios. Talvez porque o desvendar desses eventos envolva resoluções do âmbito lógico: em *Assassinato no Expresso Oriente*, a morte de Mr. Ratchett com doze facadas leva o detetive belga a investigar o quarto onde ocorreu o crime, lá encontrando diversas pistas, como um lenço com a inicial “H”, um limpador de cachimbos, e um botão da farda do condutor. Essas pistas, embora contraditórias e complexas, se tornarão elementos retóricos especificamente do enigma, pois embasarão a explicação do crime. Em GH, as pistas são signos de um repertório semântico maior, como vimos nas tabelas da seção anterior. São elas elementos retóricos que abrangem personagem, espaço, tempo. É de se notar a concisão da trama geralmente presente nas narrativas impressas: a narrativa foca os elementos úteis para a trama. Não informa se Poirot encontrou um lenço inútil, um papel amassado que nada acrescenta à história. Em GH, por não haver o narrador a filtrar previamente o que é importante ou não, a resolução do enigma fica condicionado à performance do interator, que pode perder pistas importantes ou encontrar pistas inúteis. A atuação do personagem-avatar Katie acaba se fundindo à experiência do usuário, cujas decisões vão definir o caminho percorrido na narrativa e, conseqüentemente, a quantidade de informação a que terá acesso.

O tecido informacional contido na paraestrutura comporta em si também um “material documental”, o qual por sua vez traz informações necessárias ao acompanhamento do enredo. Em sua definição, documento “[...] é toda informação registrada em um suporte material, suscetível de ser utilizada para consulta, estudo, prova e pesquisa, pois **comprovam** fatos, fenômenos, formas de vida e pensamentos do homem numa determinada época ou lugar”. (ARQUIVO NACIONAL) [negrito nosso] Sua tipografia é abrangente e absorve grande diversidade de suportes, formas e conteúdos, podendo ser caracterizados de acordo com o gênero, a espécie e a natureza do assunto, incluindo registros textuais, cartográficos, iconográficos, filmográficos, sonoros, micrográficos e informáticos, todos eles presentes em GH.

A inserção desses documentos como elemento narrativo traz à tona a discussão das possibilidades do encontro da narrativa ficcional e a narrativa histórica. Se, por um lado, recobrando o que Benjamin (1987, p.201) propôs, a narrativa morre “porque a sabedoria — o lado épico da verdade — está em extinção”, por outro, a narrativa renasce com a informação, a qual nos relata o conhecimento de uma experiência. Entre a narrativa da informação e a narrativa da experiência não se há de colocar escalas de valores, mas tão simplesmente constatar que são formas de narrar experimentadas em contextos diferentes. A narrativa da experiência identificada por Benjamin comporta a recorrência a uma memória coletiva, arcaica, épica, atemporal, passada de pessoa a pessoa e performatizada pelo narrador; a narrativa informacional recorre ao registro documental da memória, última instância da verdade. Em outras palavras, se a verdade da narrativa oral repousa no mito, arquétipo da saga humana, a verdade na narrativa informacional repousa no registro, ou na simulação do registro, testemunha confiável dos fatos.

A simulação de uma verdade histórica através de um documento ficcional parece fato correligionário de um pensamento cientificista presente em tempos de grande fluxo informacional: nunca antes as informações circularam em tamanha quantidade e para tanta gente como agora, assim como nunca antes houve tanta confusão com os recursos informacionais, no sentido de muita informação exigir seleção constante e mesmo verificação de veracidade, embora num primeiro momento todo documento traga em si a noção de registro de uma verdade incontestável. O estatuto do ficcional em *Gone home* perpassa essa natureza documental, misturando no universo lúdico da narrativa verdade e ficção.

A percepção do senso comum, embora careça do ritual científico de observação-comprovação, é repleta de sagacidade, como sói ocorrer no comportamento dos usuários das redes sociais virtuais, refletido na piada a seguir, veiculada no Facebook: “Fui hoje à academia e esqueci de postar no Facebook. Fui à academia à toa!” Assumindo como documento o registro nas redes sociais — fato que já se faz presente nos processos jurídicos —, é de se notar que a realidade só tem sentido, no contexto contemporâneo, quando registrada e conseqüentemente comunicada. Ou, só aconteceu se está registrado; caso contrário, é narrativa, ficção.

## 7.2 DIFERENÇAS ENTRE NARRADOR E PERSONAGEM-AVATAR

Não existe narrativa sem uma instância que narre, e essa instância quase sempre é o narrador. Na literatura, a persona ou a função narrativa são mais visíveis, enquanto no cinema a instância narrativa pode se apresentar de forma mais complexa. Embora as referências teóricas sobre os fenômenos narrativos para ambos os meios sejam quase sempre os meios, excetuando-se observações sobre as especificidades de cada um, para Gaudreault e Jost (*apud* ROCKENBACH, 2017) o narrador do cinema, em certas situações em que não está clara a sua presença, são representadas pelas opções discursivas da câmera, o que denota a presença de uma instância narrativa acima das instâncias em primeiro nível, que são os atores. Essa instância superior seria o equivalente ao narrador escritural, o que testemunha/cria e relata os fatos. Outros teóricos do cinema também perceberam o fenômeno, denominando-o “narrador invisível” (ROPARS-WUILLEUMIER *apud* Rockenbach, 2017), “enunciador” (CASETTI, GARDIES *apud* Rockenbach, 2017), “narrador implícito” (JOST *apud* Rockenbach, 2017) e “meganarrador” (GAUDREULT *apud* Rockenbach, 2017). O narrador, pelo seu enunciado, permite à ação de narrar vislumbrar os planos do enredo e discurso, que são também seus condicionantes, pois que este está sempre em uma situação espaço-temporal particular com relação à história que conta. É novamente Genette (1979, p.) quem nos dá sustentação, afirmando que o estudo das narrativas leva em consideração a distância do narrador para com os fatos. Essa distância permite ao leitor ter certa noção sobre a precisão das informações narradas, derivando disso a noção do “*récit d'événements*” (que narra fatos das personagens) ou “*récit de paroles*” (narração dos pensamentos ou do que dizem os personagens). Culler precisa a posição do narrador com a pergunta “Quem fala?”, destacando que “Por convenção, diz-se que toda narrativa tem um narrador, que pode se colocar fora da história ou ser um personagem dentro dela” (1999, p.87), enquanto Wood (2017, p.19) é incisivo logo no início de sua celebrada obra *Como funciona a ficção*: “A casa da ficção tem muitas janelas, mas só duas ou três portas. Posso contar uma história na primeira ou na terceira pessoa, e talvez na segunda do singular e na primeira do plural, mesmo sendo raríssimos os exemplos de casos que deram certo. E é só.” Na distinção clássica das narrativas em primeira, terceira e segunda pessoa, misturam-

se as vozes no mosaico narrativo, podendo o narrador fazer uso do discurso indireto e indireto livre — cuja importância nas narrativas modernas do fim do século XIX e início do XX é assim destacada por Wood: “Graças ao estilo indireto livre, vemos as coisas através dos olhos e da linguagem do autor. Habitamos, simultaneamente, a onisciência e a parcialidade.” (WOOD, 2017, p.24) — ou mesmo fazer uso do discurso direto, fazendo o personagem falar por si. Dessas vozes, desvelam-se consciências, a que Bakhtin nomeou “polifonia”, sendo o narrador uma consciência da autoria, do autor real, que, à maneira do maestro, harmoniza a pluralidade de vozes compostas do enredo, podendo abster-se de sua presença ou contar de “dentro” da história (heterodiegético e homodiegético). As vozes dos personagens seriam a realização de suas consciências na obra, operando como entes do mundo ficcional.

Narrar é também posicionar-se no tempo com relação aos eventos, podendo ser a narrativa um relato do passado, do presente ou das coisas que vão acontecer (narrativa anterior), sendo exemplo deste último as previsões, os sonhos proféticos e outras passagens tais quais. Esse posicionamento com relação aos acontecimentos se dá também pela perspectiva com a qual o narrador vê os fatos. Percepção e voz narrativa se confundem, mas Genette diz tratar-se de coisas diferentes. “Par focalisation, j’entends donc bien une restriction de ‘champ’, c’est-à-dire en fait une sélection de l’information narrative par rapport à ce que la tradition nommait l’omniscience [...]”<sup>35</sup> (GENETTE, 1983, p.49). Sendo essa voz discursiva a voz de um ente ficcional, a voz de um narrador, um ente que assumiu a máscara de uma consciência e observa os fatos, como o fez Juan Pablo Villalobos, em seu premiado *Se vivêssemos em um lugar normal*, narrador pelos olhos de uma criança. Ou mesmo um jovem inocente, como no clássico de Saint-Exupéry, *O pequeno príncipe*, em que uma linguagem adulta faz as vezes de uma consciência infantil.

Em *Gone home*, Kathlin (Katie) Greenbriar, avatar do jogador, cumpre o papel do ente pelo qual o interator adentra seu universo ficcional, mesmo sem impor uma consciência narrativa. O avatar, aliás, é o elemento da imersão no universo ficcional dos games, embora nem todos os games apresentem jogabilidade com base no avatar. Ao controlar seu avatar em um game, o jogador-interator pode agir na

---

<sup>35</sup> “Por foco, refiro-me a uma restrição de “campo”, isto é, de fato, uma seleção de informações narrativas em relação ao que a tradição chamou de onisciência.” (Tradução própria.)

narrativa do game, assumindo a visão do avatar ou uma visão do supernarrador do cinema (jogos em primeira pessoa e em terceira pessoa). Em *Gone home*, toda a narrativa e fruição da obra é acompanhada a partir da visão da personagem Kathy, que não se desenvolve mecanicamente à medida que o enredo vai sendo descoberto, não desenvolve habilidades, adquire armas ou incrementa poderes, mas vai ganhando profundidade psicológica, assemelhando-se nesse sentido aos personagens das narrativas literárias e cinematográficas.

## 8 O PERSONAGEM-AVATAR

Personagens nos *games* e nas linguagens cibernéticas lidam com a interatividade do leitor com a obra. “A partir das décadas de 1970 e 1980, o mesmo medo provocado pelo advento do cinema e da televisão começou a se fazer sentir contra os videogames, que adicionaram interatividade aos encantamentos sensoriais da visão, do som e do movimento.” (MURRAY, 2001, p.36) Se, interagindo com as narrativas impressas e cinematográficas, o leitor e o espectador agem de maneira mais interpretativa, no sentido da ruptura da percepção comum dos códigos textuais de Iser, nas cibernarrativas o leitor está inserido no mundo da narrativa e deve exercer um papel interativo no jogo. Para atuar no jogo, é comum que ele manipule um avatar.

A etimologia da palavra *avatar* remete ao sânscrito, assim como seu conceito remete ao sânscrito e a correntes religiosas hinduístas. Na raiz sânscrita, o avatar suscita a ideia de uma descida de um deus para interagir com os habitantes de determinado lugar, ou seja, extrapola os limites do observar, do acompanhar, e instaura o agir dentro de um mundo específico. “O avatar entra no novo mundo e tem presença e ação.” (ANO, p.141).

No *games*, o termo começou a ser usado principalmente a partir de quatro fontes: em 1979, com o jogo *Avatar*; em 1985, com o jogo *Ultima IV*, no qual o personagem controlado pelo usuário se chamava Avatar; em 1985, com o mundo virtual *Habitat*, cujos personagens eram chamados “avatares”; e em 1992, no romance *Snow crash*, cujo mundo ficcional é habitado por avatares. Daí sua definição mais usual: o avatar é um ente ficcional que tem agência em um mundo ficcional, habilidade de realizar ações, presença e é controlado por um ser humano. O avatar pode ocorrer nos *games* digitais e nos RPGs de mesa.

Cabe ao avatar representar, dentro do universo ficcional, as escolhas, decisões, decifrações do interator, que geralmente culminam em cliques, ou em estratégias de fruição. Os avatares estão, assim, condicionados à atuação do interator. Assim, em muitos aspectos, o avatar cumpre uma função narrativa, pois é através dele que agimos no universo ficcional dos *games*. Fruir uma narrativa de um *game* pelo avatar é certamente se inserir na obra, no sentido de participar dela, exercer escolhas, modificá-la, transformando-a num texto em potencial, textualidade gerativa.

## 8.1 TIPOS DE AVATAR EM GAMES E O PERSONAGEM-AVATAR DE *GONE HOME*

Um dos grandes trunfos de GH é que seus personagens são profundos e possuem complexidade psicológica. No entendimento de Wood, os personagens trazem à tona um movimento, um agir na narrativa que é próprio dos grandes autores, já experientes. “O romancista inexperiente se prende ao estático, porque é muito mais fácil de descrever do que o móvel: o difícil é tirar as pessoas desse amálgama estagnado e movimentá-los numa cena.” (WOOD, 2017, p.95) Os personagens de GH são moventes, revelam-se aos poucos, ganham substância à medida da fruição do jogo.

Os personagens de jogos digitais costumam ser divididos entre controláveis e não controláveis. O personagem-avatar de GH se enquadra no primeiro grupo. Ele é, na verdade, o único personagem que aparece no jogo, que está presente no jogo. Os outros personagens são evocados por objetos e pela narrativa em off de Samantha.

Sua mobilidade é limitada. O avatar em GH pode apenas andar pela casa e interagir com objetos. Também não se desenvolve com relação a habilidades específicas, apresentando linearidade nesse quesito. Sua função é apenas investigar e descobrir os segredos da casa. Nesse aspecto, sua definição como avatar traz uma dualidade: se ele pode interagir com objetos, caminhar e atuar no jogo, não pode o avatar do GH atuar na narrativa.

GH tem um enredo não modificável pelo interator. É um labirinto de caminhos múltiplos, porém com início e chegada bem definidos. O que pode ocorrer são níveis de desvendamento: o interator pode ter acesso a uma quantidade maior ou menor de informações da trama — e conseqüentemente aprofundar-se muito ou pouco em sua narrativa. Mas não pode agir com relação aos fatos. Sua atuação não produz mudanças no enredo, diferentemente de outros *games*, nos quais as escolhas do interator interferem no desfecho da história.

É interessante também perceber que o avatar em GH não possui materialidade gráfica. Sua representação é totalmente evocada pelos registros espalhados na casa, como fotografias, objetos de uso pessoal, cartões-postais. Mas não se pode vê-lo, em nenhum momento do jogo, mesmo quando defrontada em um espelho.

## 9 QUESTÕES DO ESPAÇO EM *GONE HOME*

Os espaços ficcionais integram espaços geográficos e meios ambientes mediados pela dimensão subjetiva e imaginária, possibilitando variadas abordagens a esse aspecto. Na esteira das obras e de suas construções críticas, os espaços narrativos são os locais onde personagens atuam, onde identidades são reconhecidas, construídas e celebradas, para onde furtivamente o leitor olha quando busca localizar os discursos. Dentro da tradição literária brasileira, podemos confirmar isso atestando que, desde as literaturas quinhentistas, maiormente abordadas e estudadas segundo uma perspectiva histórica, até os pré-modernistas e modernistas, dos quais as paisagens são tidas como verdadeiros produtos culturais, ligados à “subjetividade histórica de um processo de interpretação da realidade”, passando pelos classicistas e românticos, cujas paisagens são comumente interpretadas como elementos de retórica (alegres e expansivos no primeiro, sombrios e melancólicos no segundo), os espaços geográficos adquirem significado retórico dependendo da época em que são representados. E nisso difere o ambiente narrativo do espaço, por dar-lhe, aquele a este, um significado de representação ficcional. Nesse sentido, interessa-nos especialmente o que Genette (1979) sugere como *dimensões sensoriais*, em que a concepção do espaço está em função das sensações.

Nesse aspecto, aproxima-se a concepção de Genette do conceito de imersão de Murray (2001). Para ambos os teóricos, preservando as diferentes referências que guardam — Genette se referia à capacidade da escrita de representar as diferentes dimensões sensoriais, enquanto Murray referia propriamente ao espaço multidimensional simulado dos jogos eletrônicos, envolvendo os sentidos da visão e da audição —, em ambos pode-se conceber uma noção de espaço ficcional como uma construção dos sentidos.

É também especialmente válido pensar o espaço como uma construção semiótica, que envolve, no seu processo de construção de sentidos, a organização e o ordenamento de seus signos. Infere-se isso da concepção de narrativa mecânica, que interpõe sucessivos problemas e caminhos para a persecução dos objetivos do *game*. Reside nessas duas orientações teóricas a abordagem do espaço em *Gone home*.

## 9.1 ESPAÇO E IMERSÃO: OS SENTIDOS NA CAPTURA DO ESPAÇO EM *GONE HOME*

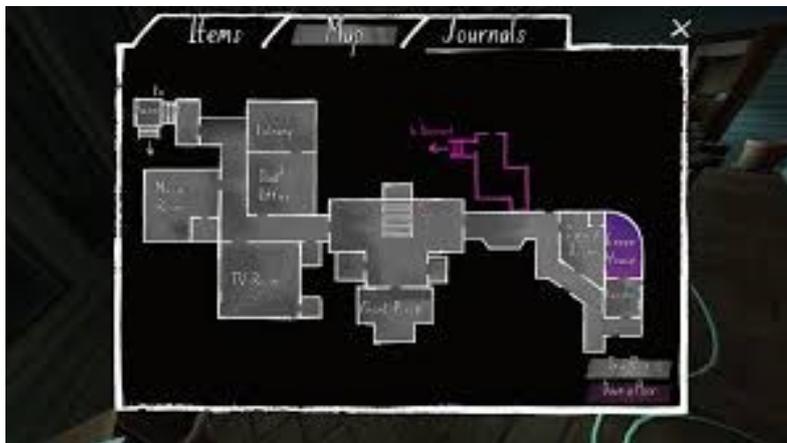
A primeira observação sobre o espaço em GH é que, assim como na maioria dos *games*, ele é percebido a partir da simulação, e não da representação. Quer-se dizer com isso que o espaço na obra se impõe como um *locus* que existe em sua materialidade sensorial, ou seja, em seus aspectos visuais, em sua organização (não esqueçamos que trata-se ainda de um mundo ficcional, criado em função de uma narrativa), em seus aspectos auditivos, em sua composição arquitetônica e em sua instância algorítmica, que leva o interator ao desafio, ao encontro do enigma a ser solucionado. Nesse sentido, apresenta-se como um local a ser explorado, sendo essa condição não explícita textualmente, mas estabelecida pelos protocolos de fruição de obras congêneres.

Os sentidos, nesse contexto, adquirem especial significação. Isso porque a percepção dos espaços geográficos envolve exatamente os sentidos do corpo: espaços são moldados no imaginário pelo que podemos ver nele, pelo que podemos ouvir nele e principalmente pelo que essas duas instâncias nos fazem sentir. E pela captura dos sentidos que a obra constrói seu espaço ficcional e propicia a imersão na história.

A imersão, a captura dos sentidos que GH propicia, junto com o papel do personagem-avator, desdobra-se na ideia de um “estar presente”, bem atribuída essa ideia ao status da simulação ficcional. Se a representação não permite ao leitor/espectador interferir nas ações da narrativa, a simulação posiciona exatamente o interator como co-responsável pelo desenrolar da trama. É nesse espaço simulado que o interator anda, investiga, vê, ouve, descobre. A resignificação da obra está permeada pelos sentidos.

Três artifícios narrativos imbricados na simulação contribuem para dimensionar o espaço ficcional em GH: a visualidade tridimensional, que carrega a metáfora do labirinto, como se pode observar na imagem do mapa a seguir; e a constante dualidade de luz e sombra, que se apresenta em todo o jogo como uma reconstrução do significado da busca, do escondido, do enigma; e o jogo de presença-ausência suscitado pelos dois outros elementos anteriores.

**Figura 15** - A estrutura ficcional de GH comporta uma consulta ao mapa, para se saber quais áreas foram acessadas e onde o interator se encontra no momento da consulta.



Fonte: impressão de tela.

**Figura 16** - A constante dualidade de luz-sombra suscita uma sensação de presença de outros personagens na obra.



Fonte: impressão de tela.

Deriva dessa noção da imersão a concepção do *environmental story*, de Carson (2000). Designer de *games* e de outros produtos, Carson, no artigo aqui citado, defende que o espaço é também um *locus* narrativo, disponibilizando elementos da narrativa simulados no espaço ficcional. A dimensão narrativa do espaço se dinamiza por ser possível ao interator circular por esses espaços, operando escolhas. Em *Gone Home*, é perceptível que muitos dos aspectos

narrativos recorrem à narrativa do ambiente: o “clima” sombrio de um labirinto vazio; as informações dispostas nos vários objetos, mesmo quando não disparam um *journal*.

## 9.2 O ESPAÇO SEMIÓTICO EM GH

O tema da casa vazia remete a outras narrativas de suspense, a exemplo de Poe (*A queda da casa de Usher*), *A maldição da residência Hill*, série da Netflix, e principalmente o *game Resident Evil*; todas essas obras trazem as marcas do gênero de terror. O tema é também mote para as teias emocionais do romance de Eça de Queiroz, *Os Maias*:

Longos anos o Ramalhete permanecera desabitado, com teias de aranha pelas grades dos postigos térreos, e cobrindo-se de tons de ruína. [...] — É curioso! Só vivi dois anos nesta casa, e é nela que me parece estar metida a minha vida inteira! (QUEIROZ, s.pag.)

Como em Eça, a narrativa posiciona o interator num momento posterior aos fatos, que serão suscitados através da interação com os objetos. Assim, o espaço em GH, a casa, é convertido também em signo, objetificada como local de memória e descobertas. Converte-se em signo do próprio ato de leitura-fruição ficcional, que comporta as instâncias da memória e do inesperado.

Como espaço de memória, a casa em GH comporta outros signos e se liga a eles à maneira de um inventário. É nele que os vários documentos se mostram ou se escondem, e nesse movimento cumprem bem o objetivo do desafio, do *âgon*. Interessante observar que a interação com os signos dispostos no espaço preserva o jogo luz–sombra, ausência–presença, esconde–mostra: não há sinal de quais objetos devem ser acessados, que contêm ou não informação, de modo que ao interator resta interagir com todos. Sem o narrador para conduzir a narrativa, para selecionar os fatos a serem contados, o espaço vira o imenso tabuleiro, onde se dispõem as várias peças do quebra-cabeça narrativo.

Mas é no campo da estruturação ficcional que o espaço ganha sentido mais complexo. Na direção do que Barthes (2011) identificou como função discursiva, o

labirinto de GH comporta uma nítida divisão de núcleos espaciais, que podem ser agrupados em função das informações que apresentam. Informações mais gerais, referentes ao nome dos personagens, à profissão, ao dia a dia são expostas já no primeiro núcleo espacial, que é composto da sala, corredor do lado esquerdo, biblioteca, sala de TV, closets, escada e quartos do primeiro andar. Informações sobre dramas particulares, como o caso extraconjugal da Janice e o suposto estupro sofrido por Terry, são exploradas em momentos posteriores, depois de cumpridos alguns objetivos e liberado outros espaços para exploração. As informações sobre a violência sexual, inclusive, são dispostas em sua maioria no porão, numa alegoria ao espaço da casa onde as coisas esquecidas devem ficar.

De maneira geral, a articulação dos grupos informacionais relacionados à sua disposição espacial se apresenta em três grandes grupos:

grupo 1 – informações gerais, como nome, profissão, informações sobre o colégio de Samantha, cartões-postais de Kathy etc. (salão de entrada, sala de TV, biblioteca, escada, corredor à esquerda, quartos do 1º andar);

grupo 2 – informações intermediárias, que narram os conflitos familiares e são o gatilho para a fuga de Samantha e a própria narrativa (cozinha, garagem, salão, biblioteca, sala de TV);

grupo 3 – informações aprofundadas, que são os segredos ocultos da família, a exemplo da suposta violência sexual praticada por Oscar para com Terry (porão, armários e passagens secretas).

Dessa divisão, pressupõe-se os níveis de leitura diferentes de cada interator, podendo ficar apenas nas informações gerais, gerais e intermediárias, gerais, intermediárias e profundas. Mas observe-se que, devido à narrativa mecânica, que se imbrica em GH na concepção do espaço, não há como ter uma leitura profunda sem antes acessar as informações gerais da narrativa.

## 10 LINK COMO ELEMENTOS DA SEMÂNTICA NARRATIVA

Mais que uma estrutura, o código hipertextual potencializado pela comunicação mediada por computadores e outros dispositivos digitais engendra novas formas de retórica, ao que Xavier (2013) nomeou “retórica digital”. Dessa, um dos principais fundamentos é conceito de *link*, que normalmente significa ligação, elo, e é tido como um elemento de conexão entre textos ou partes de um texto. Sua principal função é fornecer caminhos para a construção semântica de significados, estabelecendo uma rede de relações de sentido. Assim, o *link* traz em si a noção de deslocamento, de ponte, pois faz com que o leitor-usuário vá de uma página virtual a outra ou de um conceito a outro — daí a aproximação com a metáfora do labirinto: o *link* é o caminho que une, permite sair de um ponto e chegar ao outro ponto, conferindo a multisequencialidade e a fragmentação tão comuns ao universo do hipertexto. Com o *boom* informacional dos últimos três decênios, propiciada principalmente pela democratização do acesso à publicação em blogues, *sites*, redes sociais, *e-books* etc., é quase impossível hoje pensar o hipertexto sem *links*.

Na narrativa dos *games*, o *link* funciona como um elemento da narrativa (do discurso ou da expressão). Mas estes, a rigor, não constituem em si a textualidade da narrativa, pois são o elo, a ponte, o caminho entre os dados narrativos, que pode preservar a noção de sequencialidade — o que Gomes (2013), no campo da análise textual, vai chamar de links semânticos, pois permitem a continuidade de sentido (de assunto, de tema etc.) e a progressão referencial do texto — ou gerar ruptura, trazendo fragmentos “desconectados” do assunto ou do tema.

Nesse momento, convém pensar que o *link* é processo pelo qual se constrói sentido em uma narrativa ou mesmo num texto qualquer. É o ato de ligar informações para construir o todo narrativo, sua tessitura cronotópica, as relações entre os personagens, unir causas a consequências, buscando a coerência do enredo (MOTTA, 2013). Assim, para haver narrativa, para que ela faça sentido e seja coerente, é preciso “fazer um *link*” entre as ações do texto, organizando-as num encadeamento lógico, encaixando, como num quebra-cabeça, cada elemento em seu espaço-tempo e em sua dimensão de significado. Assim pensa Ricouer (*apud* MOTTA, 2013), quando diz que o ato de narrar uma história não consiste apenas em

somar episódios, mas em elaborar totalidades com base nos eventos, construindo uma noção de sucessão.

Para concebermos melhor essa ideia, pensemos nas narrativas de investigação da escritora britânica Ágatha Christie, que reinventou a escrita de mistério na Inglaterra e pode ser tomada como paradigma do gênero. Em suas histórias, o enredo apresenta quase sempre um enigma a ser desvendado. Participam do estratagema narrativo a ocultação-revelação de pistas sobre o assassino e os motivos que o levaram a cometer o crime, não raro os sentimentos dos personagens serem ocultos até o momento da solução.

As pistas de um romance policial, ou as peças do quebra-cabeça, são dispostas pela autora segundo um estratagema sequencial, próprio da narrativa impressa, e só resta ao leitor — pensamos aqui no leitor modelo, aquele que não irá logo ao final do livro para desvendar o crime sem fruir o enredo — seguir essas pistas na ordem disposta pela narração. Arrisca-se, aqui, a sugestão de uma concepção narrativa híbrida de labirinto e quebra-cabeça, reconhecendo-se, entretanto, que a primeira imagem sobrepõe a segunda como elemento de fruição estética, pois nesse tipo de leitura impõe-se descobrir as peças na ordem proposta, para que elas se encaixem em seu devido tempo e possam complexificar a trama, suscitando falsas suspeitas, dúvidas, revelações inesperadas, reviravoltas, produzindo a tão almejada catarse narrativa.

Os *links* tecidos na tecnologia impressa são de ordem cognitiva; eles não estão lá, destacados no texto, nem se apresentam em dicas de leitura (do tipo “para saber mais sobre esse personagem, veja as páginas tal e tal, que contêm informações sobre seus atos, sobre onde estava quando tal situação ocorreu” etc.). São processos cognitivos que estabelecem conexões, elos entre informações; ao que sabemos sobre determinado personagem ou fato, somam-se novos dados, até que formulemos expectativas que serão confirmadas ou não pelo enredo.

A ficção interativa, ao construir o enigma, não o apresenta como encadeamento de dados, e sim como caminhos múltiplos (rizoma narrativo), como narrativa latente, fazendo do link elemento da materialidade da obra.

## 10.1 O LINK EM *GONE HOME*

O procedimento de leitura hipertextual em *Gone home* é importante para sua concepção narrativa. A textualidade cibernética alavancou a reflexão e o desenvolvimento de escritas e leituras com foco numa dinâmica informacional específica, característica da contemporaneidade, envolvendo o amplo e indeterminável volume da massa informacional cada mais crescente que nos circunda hoje em dia. É assim que os procedimentos da leitura ficcional em GH assumem a função de hipertexto, envolvendo uma cadeia complexa de links na formulação de seu enredo. A base de sua construção narrativa se dá como uma progressão que só pode ser efetivada mediante o acesso, por parte do leitor-personagem, às informações “escondidas” no imenso quebra-cabeça da obra. Esse acesso se configura uma atividade de busca e ressignificação da informação, exigindo esse último que se construa um mapa mental para dar sentido ao todo.

É importante também pensar a noção de link no âmbito das textualidades multicódigo do universo digital. Essas textualidades se referem a registros verbais (orais e escritos), visuais, audiovisuais, com gêneros informacionais diversos, que vão da representação da informação em infográficos à memes. Isso quer dizer que, para além da referencialidade do texto verbal, o link propicia, na constelação informacional do cibertexto — incluindo o encadeamento das informações do cibertexto ficcional —, o encadeamento entre os diversos gêneros informacionais. Na fruição de *Gone home*, que consideramos aproximar-se do conceito de linguagem controlada, observamos isso facilmente: logo no início, a constelação informacional nos informa por narrativa em *off*, registro verbal na identificação das bagagens, registro verbal da carta na porta e a dinâmica algorítmica da chave embaixo do pato, dentro do armário no terraço.

Objeto-gênero informacional	informação	Link
Narrativa em off (áudio)	Alguém avisa que está chegando tarde em casa e pede para a mãe não se preocupar	

Etiqueta da bagagem do aeroporto (verbal escrito)	Nome da personagem que acabou de chegar e que será o avatar do jogo	áudio-verbal-escrito: complementa a informação do áudio (narrativa em off)
Carta (verbal escrito)	Alguém chamada Sam avisa a Kathy que fugiu de casa e pede para que não a procure	Verbal escrito-verbal escrito: ao endereçar a informação a Kathy, serve de gatilho para a investigação do <i>game</i>
A porta de entrada da casa fechada (imagem)	É preciso encontrar uma maneira de abri-la	Imagem-verbal escrito: a carta, pendurada na porta fechada, desperta o sentido para a resolução de um problema: encontrar um meio de abrir a porta
Chave (imagem e algoritmo)	É possível agora abrir a casa	Imagem-verbal escrito-algoritmo: a carta e a porta fechada levam à procura do elemento que abrirá a porta (a chave).

Essa dinâmica informacional ocorre em todo o jogo, com o crescente aumento no volume de informação e a cada mais intrincada rede de links.

Objeto-gênero informacional	Informação	link	Posição na narrativa (observar a seção 8 deste trabalho, com relação aos espaços)
Foto de Kathy (imagem)	Dá uma feição ao personagem	Imagem-verbal escrito: sabe-se agora como é a feição da personagem que chegou fora de hora e a quem a carta se endereça	No primeiro grupo informacional, no conjunto de informações que se encontram na salas, ao lado da escada
Recorte de jornal (imagem-verbal escrito)	Alguém chamado Oscar lançou um refrigerante e todos da <i>high school</i> da cidade vão para a	Imagem-verbal escrito-algoritmo: a imagem do jornal faz menção a fatos antigos, que depois	No primeiro grupo informacional, no conjunto de informações que se encontram na salas, ao lado da escada

	farmácia Oscar experimental	de	ganhará significado com outras informações sobre Oscar	
--	-----------------------------------	----	-----------------------------------------------------------------------	--

## 11 POR UMA CIBERCRÍTICA

As narrativas dos *games* cada vez mais se põem como um campo a ser estudado pela academia, seja pelos novos protocolos de leitura que promovem, seja pelo crescente interesse que esse produto cultural desperta nas novas gerações. Profundamente identificado com o desenvolvimento tecnológico, os *games* e suas narrativas acabam por sugerir os novos parâmetros de fruição ficcional, ligados a uma tradição narrativa impressa e audiovisual. Assim, para primeiro entender seus aspectos, faz-se necessário observar em que pontos as narrativas dos *games* se ligam a essas tradições, tendo em vista a elipse dos desdobramentos culturais desdobrar-se na transformação das velhas formas de cultura. Como sugerido por esse estudo, a composição ficcional dos *games* guarda bastantes referências da literatura impressa, do cinema e, por que não dizer, do teatro e das artes plásticas. Isso conduz à visão de Maingueneau (2012), que propõe compreender a instituição ficcional, no campo da narrativa, como um campo bem maior do que os estudos da poética têm observado. Para o teórico, é necessária uma abordagem que integre métodos e disciplinas diversas, tendo em vista os estudos embasados em escolas teóricas “puras” (o formalismo, a nova crítica e o estruturalismo) não alcançarem a pluralidade de usos da narrativa. Assim, o autor propõe uma confluência de abordagens, que possa abranger os vários aspectos de uma obra.

Em que medida repensam e alargam a percepção das obras essas concepções anteriores é uma fonte rica para a compreensão desse novo produto, a narrativa dos *games*, assim como tecer aproximações entre outras narrativas dos próprios *games*, no intuito de observar tendências na constituição de um gênero.

A questão dos gêneros, já amplamente debatida no âmbito da Teoria da Literatura, ressurgiu também como pano de fundo para a compreensão desses novos caminhos, na medida em que traz, e particularmente forte em GH, ao mesmo tempo, uma inovação e uma preservação das estruturas do romance de suspense e de investigação, historicamente subgêneros do romance policial (TODOROV, 2006; REIMÃO, 1983). Marco gerador das narrativas ditas triviais, como a narrativa de terror, de *science fiction* e o *thriller*, os *games* podem ser a base de uma nova cultura narrativa de massa, da mesma forma da que se formou em torno do cinema com a narrativa trivial (KOTHE, 2007). Entretanto, é preciso perceber que esses

produtos ultrapassam a questão dos gêneros para encontrar a teoria das materialidades das obras, que abarca os conceitos da remediação — ou remediatização. Estas colocam em evidência a interferência dos aspectos digitais nas semânticas das obras, transformando a estrutura textual das narrativas. Nesse sentido, Maingueneau (2012) sugere uma reflexão que considere o ambiente imediato do texto, a saber: seus ritos de escrita, seus suportes materiais, sua cena de enunciação. Assim, a literatura surge como uma interação entre diversas instâncias extradiscursivas, sem descuidar dos elementos semióticos usados na realização do texto.

A obra principal abordada neste estudo preserva os elementos das narrativas de enigma, gênero que traz o enredo de dupla camada, com um crime a ser descoberto e um investigador no labirinto-quebra cabeça das pistas, e reformulam outros, como os protocolos de leitura e as relações sinestésicas do interator com a obra. Desses elementos, a função ergódica sobressai, na medida em que impõe a ação do leitor no andamento da obra e o coloca como elemento de construção da narrativa, numa função de *actante* ou personagem. *Gone home* traz a inserção de uma dinâmica de leitura associada às práticas de aquisição da informação no contexto da cibercultura, expondo uma estrutura informacional rizomática, multilinear, à maneira de uma constelação informacional, que se desprende do fio narrativo elaborado por uma voz e traz a semântica narrativa para a função narrativa. As informações são dispostas como um quebra-cabeça, cabe ao personagem-leitor compor a história. Mas cabe a pergunta: o ergódico em si seria absoluto para valorar a crítica de obra? No senso comum das análises dos jogadores e youtubers especializados, sim. Uma rápida “googlada” comprova isso: não faltam opiniões negativas à baixa jogabilidade de GH, no sentido de julgá-lo como uma outra coisa que não um *game*. Entretanto, como objeto de fronteira, que desafia a tradição das jogabilidades do universo dos *games* e, ao mesmo tempo, compõe uma narrativa tipicamente literária — com toda a liberdade do que possa significar um texto tipicamente literário — em um suporte distinto do papel.

Outro aspecto cerca a concepção do ergódico: a de que sempre o esforço em jogo está relacionado à objetividade. Interagir aleatoriamente com uma tela de celular certamente é uma atividade ergódica, mas infrutífera. É assim que, em GH, o excesso de objetos passíveis de interação, mas que nada acrescentam à trama,

pode ser tomado de duas formas: desperdício de tempo ou armadilha intencional. Qualquer que seja a resolução, esse é o exemplo de um aspecto interessante a ser observado nas narrativas dos *games*: em que medida a proposta ergódica contribui para a formulação ficcional proposta no *game*?

Já se caracterizou, neste trabalho, a cibernarrativa como uma narrativa nascida no ambiente digital e correligionária de seus mecanismos de comunicação. Assim, afirmou-se a cibernarrativa, no âmbito de sua linguagem, como essencialmente transmídia e interativa (LEÃO, 2004), derivando disso outras noções sobre suas especificidades. Entretanto, o simples confluir das várias mídias e a interatividade não constituem, em si mesmo, uma inovação na narrativa literária, tendo em vista experimentos já terem sido realizados no âmbito do impresso, como atestam os livros, na maioria infantis, em *pop up*, que reúnem ilustração e interatividade no projeto gráfico, além do fato de uma interatividade gratuita, que não se imponha como elemento narrativo, não pode embasar toda uma caracterização de um gênero.

Pensar no caráter interativo da obra suscita o questionamento de sua materialidade. Historicamente, a crítica literária pouco se debruçou sobre esse aspecto, e de fato não precisou; o texto literário fixou seu lugar simbólico no livro impresso, constituindo uma analogia quase incontornável: falar em literatura era falar em livros impressos. Assim, diante das novas textualidades que se manifestam no cosmos cibernético, naturalmente expõe-se a carência de um arsenal teórico que engatinha em compreender as dimensões do estético no ambiente ciber, fundamentalmente voltado para a experiência do usuário.

Incorporar uma noção de materialidade da obra digital suscita, para a crítica, a compreensão da materialidade de um objeto abstrato, incorpóreo, que não está inscrito na tradição de um suporte palpável. Sua materialidade, correlata à dos substantivos abstratos, deve ser entendida como a atualização da obra no suporte, ou seja, sua materialidade existe em relação ao dispositivo. Ela se materializa quando acessamos a obra a partir de um computador, *tablet* ou celular. Isso é um novo imperativo das textualidades: projetar-se textualmente no suporte em que será veiculado. Para entendermos isso, pensemos que um texto para celular possui especificidades que podem ou não funcionar num computador, mas certamente é pouco provável que funcione num livro impresso; assim como um texto para

computador, devido à dimensão da tela, ao uso, etc., pode não funcionar em *smartphones*. Isso se torna notório quando percebemos a reorganização informacional de sites ao acessarmos por computador, por tablete e por celular. Exemplo disso é a obra *18:30*, de Samir Mesquita, cuja ilustração está a seguir; ela não encontra reverberação caso seja apreciada pelo celular, pois sua interatividade depende que: a) o cursor deslize livremente pela tela, acessando os textos escondidos nas figuras a partir da mudança do marcador icônico, que de seta vira uma mão com dedo indicador apontando, quando o cursor passa em cima da figura que esconde o texto; b) resolução da tela possa mostrar todos os detalhes, no sentido de compor toda a obra.

**Figura 17** - Tela interativa da obra *18:30*, de Samir Mesquita



Fonte: captura de tela do autor

**Figura 18** - Tela interativa da obra *18:30*, de Samir Mesquita, mostrando uma interação



Fonte: captura de tela do autor

O sentido da interatividade impõe também a reflexão sobre o papel do público-leitor, na esteira das abordagens propostas pela Estética da Recepção, porém ampliando seus horizontes. Se, na Teoria da Recepção, a leitura se concentra no esforço cognitivo de reconstrução da mensagem poética (JAUSS, 2002), devendo o leitor “ser capaz de reconstruir os ‘procedimentos literários’ perceptíveis no texto (GUMBERCHT, 2002), a interatividade vai acrescentar a isso a noção de performance do leitor, no sentido de desvendar os mecanismos funcionais na obra, fato que implica, dentro da cultura dos jogos, um conjunto semiótico que potencialize a jogabilidade, em confluência com o aspecto narrativo.

Isso fica claro, por exemplo, em *Her Story*, em que a performance informacional do leitor-jogador se evidencia quando este tem a tarefa de perguntar, questionar, investigar segundo uma aproximação coerente com a trama principal, inserindo um termo no campo de busca na tentativa de evocar outros vídeos que esclareçam a narrativa. Isso quer dizer que, intrinsecamente, ele deve estar em processo de constante atualização de critérios de busca, como se faz naturalmente em um *site* como Google e Yahoo.

**Figura 19** - Processo interativo de HS.



Fonte: captura de tela pelo autor.

Em GH, assim como em muitos outros jogos, a constelação informacional impõe um efeito de *puzzle*, resultante de sua materialidade digital, configurando a leitura um redimensionamento da lógica do link. A narrativa, sem o fio do narrador, realiza-se no ato de compor os links, na busca da organização do discurso como organização espaço-temporal, operada pelo interator. O procedimento de linkar informações constitui o ato de leitura.

Diante disso, nos parece acertado pensar que, agindo a interatividade em função da narrativa, servindo ao propósito maior da narrativa de dar acesso a elementos do enredo, tem-se nela o elemento lúdico, que incorre na ideia de algoritmo.

Segundo o Dicionário Houaiss de Língua Portuguesa, algoritmo é “conjunto das regras e procedimentos lógicos perfeitamente definidos que levam à solução de um problema em um número finito de etapas”. O termo não é totalmente estranho à cibernarrativa, conforme consta da própria discussão do conceito de cibernarrativa, sinalizado pelo uso corrente de alguns teóricos do termo *literatura algorítmica*.

A ideia de algoritmo como um recurso destinado a um fim fortalece a busca por uma compreensão dos elementos textuais e interativos das cibernarrativas e, mesmo, expõe o próprio caráter narrativo de certas obras, na medida em que traz à

tona os conceitos de *representação* e *simulação*. Nessa articulação dos protocolos de escrita e leitura algorítmica, Teixeira (2014) nos diz:

se haverá, porventura, jogos em que a composição «narrativa» é por demais evidente (como é o caso, por exemplo, da maioria dos de aventura), contudo, haverá outros em que ela é (claramente) substituída pela componente «jogabilidade» e pelos mecanismos de (pura) simulação. Por exemplo, uma coisa é a «representação» (imagética) da cidade de Londres e outra, bem diferente, a «simulação» (maquínica) de uma cidade de Sim City, obedecendo a um «modelo» que inclui «regras» (de comportamento).

Alguns conceitos podem ser repensados na perspectiva das cibernarrativas, como o conceito do labirinto proposto por Eco (1984) e problematizado por Aarseth (1997), para encontrar a metáfora do quebra-cabeça, uma leitura não linear e modulada pela extrema fragmentação do fluxo narrativo, desconstruído em microunidades narrativas que exigem, a partir da intervenção do leitor no sentido de construir o enredo, um rearranjo interpretativo no intuito de “montar” a sequencialidade espaço-temporal dos fatos, que em si consiste a base do narrar.

## REFERÊNCIAS

AARSETH, Espen J. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. The Johns Hopkins University Press; 1997.

ADORNO, Theodor. **Notas de literatura I**. São Paulo; Duas Cidades, 2003.

ARANTES, Priscila. *Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital*. **ARS** (São Paulo), São Paulo, v. 3, n. 6, p. 52-65, 2005. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202005000200004&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000200004&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em fev. 2017.

ARAÚJO, Deyseane Pereira dos Santos. **Journey e as potencialidades narrativas dos videogames**. Tese (Doutorado em Literatura e Interculturalidade) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2018.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. 2ª ed. São Paulo; Ars Poética Editora, 1993.

ARQUIVO NACIONAL. **Arquivos e documentos: conceitos e características**. Disponível em: [www.arquivonacional.gov.br](http://www.arquivonacional.gov.br). Acesso em 15 de março de 2017.

ARRIGUCCI JR., Davi. Teoria da narrativa: posições do narrador. In: **Jornal de Psicanálise**. Instituto de Psicanálise – SBPSP, Volume 31 — n.57. 1998.

ASSIS, Machado de. O ideal do crítico. In: VIOLA, Alan Flávio (org.) **Crítica Literária Contemporânea**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013.

AUERBACH, Erich. **Mímesis**. 6ª ed. Trad.: vários. São Paulo; Perspectiva, 2013.

AULETE DIGITAL. <http://www.aulete.com.br/>. Acesso em jan. 2018.

BAKHTIN, Mikhail. **Questões de estética e literatura**. A teoria do romance. São Paulo: Unesp-Hucitec, 1988.

BARTHES, Roland. **A aventura semiológica**. S.Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **O grau zero da escrita: seguido de novos ensaios críticos**. Trad.: Mario Laranjeira. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

\_\_\_\_\_. Introdução à análise estrutural da narrativa. In: BARTHEZ, Roland. **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Vozes; Petrópolis, 2001.

BASTOS, R. L. **Ciências humanas e complexidades: projetos, métodos e técnicas de pesquisa: o caos, a nova ciência**. 2.ed. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. Ensaios sobre literatura e história da cultura. Obras escolhidas, Volume 1. Trad.: Sergio Paulo Rouanet. 3ª edição. Brasiliense, 1987.

BENSE, Max. **Pequena estética**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

BOOTZ, Philippe. **Remédiatisation numérique de Nouvelles Impressions d'Afrique** : d'un manipulable à l'autre. 2014 Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/271910762\\_Remediatisation\\_numerique\\_d\\_e\\_Nouvelles\\_Impressions\\_d%27Afrique\\_d%27un\\_manipulable\\_a\\_l%27autre](https://www.researchgate.net/publication/271910762_Remediatisation_numerique_d_e_Nouvelles_Impressions_d%27Afrique_d%27un_manipulable_a_l%27autre). Acesso em 20 de fevereiro de 2017.

BRAIT, Beth. **A personagem**. São Paulo; Ática, 1985.

BRANDÃO, Jacyntho Lins. Oralidade, escrita e literatura: Havelock e os gregos. **Literatura e Sociedade**, São Paulo, n.2, p.222-231, dez. 1997. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/l/article/view/16021>>. Acesso: 20 jun. 2015.

BRANDÃO, Luis Alberto. **Teorias do espaço literário**. São Paulo: Perspectiva, Belo Horizonte, Fapemig, 2013.

CALLOIS, Roger. **Os homens e os jogos**. Tradução de Jose Garcez Palha. Lisboa; Cotovia, 1990.

CALVINO, Italo. Cybernétique et fantasme. In: CALVINO, Italo. **La machine littéraire**. Paris: Éditions du Seuil, 1984

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix, 1990.

CAMPOS, Haroldo de. **A arte no horizonte do provável**. São Paulo: Perspectiva, 1969.

CANDIDO, Antonio. **Literatura e sociedade**. 9. ed. São Paulo: Ouro sobre Azul, 2006.

CANDIDO, Antonio; ROSENFELD, Anatol; PRADO, Decio de Almeida; GOMES, Paulo Emílio Sales. **A Personagem de Ficção**. 10a edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

CARR, Nicholas. In: VAIDHYANATHAN, Siva. **The Googlization of everything: (and why we should worry)**. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, 2011.

CARSON, Don. **Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry**. Disponível em: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental\\_storytelling\\_.php?page=1](https://www.gamasutra.com/view/feature/131594/environmental_storytelling_.php?page=1)

CECHINEL, André. Teoria literária e o ensino da literatura: impasses. In: **Educação**, v. 36, n. 1, p. 107-114, jan./abr. 2013.

CHARTIER, Roger. Do livro à leitura. In: PAIRE, Alain; CHARTIER, Roger. **Práticas de leitura**. Tradução de Cristiane Nascimento. São Paulo; Estação Liberdade, 2001.

\_\_\_\_\_. **A aventura do livro**. São Paulo: Unesp, 1988.

\_\_\_\_\_. **Os desafios da escrita**. Tradução de Fulvia Moretto. São Paulo; Unesp, 2002.

COLLOT, Michel. **Pour une géographie littéraire**. Paris: Corti, 2014.

CORONEL, Luciana Paiva. **A voz do outro**: a literatura de periferia na cena urbana contemporânea. XXV Simpósio Nacional de História. Anais... Fortaleza, 2009. Disponível em <http://anais.anpuh.org/wp-content/uploads/mp/pdf/ANPUH.S25.1477.pdf>. Acesso em junho de 2017.

CORTÁZAR, Julio. **Valise de cronópio**. Trad. Davi Arrigucci Jr. e João Alexandre Barbosa. São Paulo: Perspectiva, 1993.

COUTINHO, João Pereira. **Bem pensado, jogo 'Walden' refaz cenário onde Thoreau se isolou**. 2017. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2017/09/1921165-bem-pensado-jogo-walden-refaz-cenario-onde-thoreau-se-isolou.shtml>. Acesso em out. 2018.

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

DAHLBERG, Ingetraut. Teoria do conceito. **Ciência da Informação**, [S.l.], v. 7, n. 2, dec. 1978. ISSN 1518-8353. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/115>. Acesso em: 05 de março de 2017. doi:<http://dx.doi.org/10.18225/ci.inf.v7i2.115>.

DICIONÁRIO ELETRÔNICO HOUAISS, versão monousuário 3.0, junho de 2009.

DOLOZEL, Lubomir. Mímesis y mundos posibles. In: DOLOZEL, Lubomir *et. al.* **Teorías de la ficción literaria**. Madrid: Arco/Libros, 1997.

DRUCKER, Peter. **Sociedade pós-capitalista**. São Paulo: Pinóeira, 1993.

DUARTE, Luiz Cláudio Silveira. **Narrativa e simulação em jogos**. Anais: SBC – Proceedings of SBGames, 2013.

EAGLETON, Terry. **Teoria da literatura**: Uma introdução. Tradução de Waltensir Dutra. São Paulo: Martins Fontes, 1983.

ECO, Umberto. **Interpretação e superinterpretação**. Tradução de Monica Stahel. 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

\_\_\_\_\_. **Obra aberta**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

\_\_\_\_\_. **Seis passeios pelos bosques da ficção**. Tradução de Hildegard Feist. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

\_\_\_\_\_. **Semiótica e Filosofia da Linguagem**. Tradução de Mariarosaria Fabris e José Luíz Fiorin. São Paulo; Ática, 1984.

FADEYEV, Dmitry. **8 características de User Interfaces (UI) de sucesso**. Trad. Tércio Zemel. 2009. Disponível em: <https://desenvolvimentoparaweb.com/ux/8-caracteristicas-de-user-interfaces-ui-de-sucesso/>. Acesso em jan. 2018

FELINTO, Erick. A vida dos objetos: um diálogo com o pensamento da materialidade da comunicação. **Contemporânea**. Vol. 3, n.1, 2005. Disponível em: <<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/>

FERGUSON, Niall. **Virtual history: alternatives and counterfactuals**. New York: Basic Books, 1997.

FERREIRA, Emmanoel. Games narrativos: dos Adventures aos MMORPGs. In: **Anais do IV Seminário Jogos Eletrônicos, Comunicação e Educação: Construindo novas trilhas**. Salvador, BA. 2008.

FERREIRA, Ermelinda. Inanimate Alice: O Bildungsroman da Era Digital. In: **Intersemiose**. Ano II, n.04, jul/dez. 2013.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. **Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema**. Rio de Janeiro: Ed. PUC- Rio: 7Letras, 2010.

FLUDERNIK, Monika. **An introduction to narratology**. Nova York: Routledge, 2009.

FONSECA FILHO, Clézio. **História da computação** [recurso eletrônico] : O Caminho do Pensamento e da Tecnologia. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007.

FRASCA, GONZALO. **Simulation 101: simulation versus representation**. 2001. Disponível em: <https://www.ludology.org/articles/sim1/simulation101.html>. Acesso em mar. 2018.

FRANK, Allegra. **As Gone Home turns five, we look back at its polarizing legacy**. 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/2018/9/7/17827216/gone-home-nintendo-switch-steve-gaynor-interview>. Acesso em dez. 2018.

FRY, Northrop. **Anatomia da crítica**. São Paulo; Cultrix, 1957.

GAUDREULT, André; MARION, Philippe. *Transescritura e midiática narrativa*. Questões de intermedialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermedialidade e estudos interartes. Desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

GENETTE, Gérard. **Discurso da narrativa**. Ensaio de método. Trad. Fernando Cabral Martins. Lisboa: Éditions du Seuil, 1979.

\_\_\_\_\_. **Nouveau discours du récit**. Paris, Seuil, 1983.

GOMES, Luiz Fernando. **Hipertexto no cotidiano escolar**. São Paulo: Cortez, 2013.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. A teoria do efeito estético de Wolfgang Iser. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da Literatura em suas Fontes**. Vol.2 3ª ed. Rio de Janeiro; Civilização Brasileira, 2002.

HAUSKEN, Liv. Textual theory and blind spots in media studies. In: RYAN, Marie-Laure. **Narrative across media. The languages of Storytelling**. University of Nebraska, 2004.

HAYLES. Katherine. **Electronic Literature: What is it?** v1.0 January 2, 2007. Disponível em <http://www.eliterature.org/pad/elp.html#sec1>. Acesso em 15 março de 2015.

HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

JAUSS, Hans Robert. O texto poético na mudança de horizonte da leitura. In: LIMA, Luiz Costa. **Teoria da Literatura em suas Fontes**. Vol.2 3ª ed. Rio de Janeiro; Civilização Brasileira, 2002.

JOACHIM, Sébastien. Poesia ou Poiêsis?, in **Revista Arte Comunicação**. Volume 1, número 3, dezembro 1995. Universidade Federal de Pernambuco.

JOHNSON, Steven. **Cultura da interface**: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Trad. Maria Luísa X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

JUUL, Jesper. Half-real: vídeo games between real rules and fictional worlds. MIT Press, 2005.

KEARNEY, Richard. Narrativa. In: **Educação e realidade**. Porto Alegre, v.37, n.2, maio-ago.2012.

KIRCHOF, E. R.; BEM, I. V. de. O impacto da tecnologia sobre a literatura contemporânea. **Texto Digital**, Florianópolis, ano 2, n. 2, Dez. 2006.

KOTHE, Flávio Rene. **A narrativa trivial**. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

LE COADIC, Y. **A Ciência da Informação**. Brasília: Briquet Lemos, 1996.

LE GOFF, Jacques. **História e memória**. Trad.: Bernardo Leitão et al. Campinas: Editora da Unicamp, 1990.

LEÃO, Lúcia. Cibernarrativas ou a arte de contar histórias no ciberespaço. In: LEÃO, Lúcia. **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, 2004.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo; Ed. 34, 1999.

LIMA, Luiz Costa. **História. Ficção. Literatura**. São Paulo: Companhia das Letras, 2006.

\_\_\_\_\_. **Frestas: a teorização de um país periférico**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2013.

LODGE, David. **The art of fiction**. Edição do autor. 1993.

LOPES, Ilza Leite. Uso das linguagens controlada e natural em bases de dados: revisão da literatura. In: **Ciência da Informação**. V.31, n.1, p.41-52, jan/abr. 2002.

LUKÁCS, Georg. **A teoria do romance**: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica. Tradução de José Marcos Mariani de Macedo. São Paulo: Duas Cidades; Ed. 34, 2000.

MANGUEL, Alberto. **Uma história da leitura**. Tradução: Pedro Maia Soares. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

MARTINS, Pedro. **Recordar Gone Home, a sua história intemporal**. 2015. Disponível em: <https://www.publico.pt/2015/03/07/tecnologia/cronica/recordar-gone-home-a-sua-historia-intemporal-1688385#gs.BVY33xbh>. Acesso em abril 2017.

MCLUHAN, Marshall. **A galáxia de Gutenberg**; a formação do homem tipográfico. Tradução de Leônidas Gontijo de Carvalho e Anísio Teixeira. São Paulo, Editora Nacional, Editora da USP, 1972.

MENDEZ, Jennifer. **The fundamentals of Narrative Design**. Your characters, Your story, and you. E-book Amazon. Sem paginação.

MORIN, E. **A cabeça bem-feita: repensar a reforma, reformar o pensamento**. Tradução de Eloá Jacobina. 8a edição. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

MOTTA, Luiz Gonzaga. **Análise crítica da narrativa**. Brasília: Universidade de Brasília, 2013. Petrópolis; Vozes, 2013.

MOURÃO, José Augusto. **Textualidade eletrônica**: Literatura e hiperficção. Lisboa: Nova Veja, 2009.

MULINACCI, Roberto. Um deserto cheio de lugares: topografias literárias do sertão. In: RAVETTI, Graciela; CURY, Maria Zilda; ÁVILA, Myriam. **Topografias da cultura**: Representação, espaço e memória. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

MURRAY, Janeth. **Hamlet on the holodeck**: the future of narrative in cyberspace. Cambridge, MIT Press, 2001.

NESTERIUK, Sérgio. *Reflexões acerca do videogame: algumas de suas aplicações*. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOSA, Mirna (orgs). **Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

OBERGON, Rosane; VANZIN, Tarcisio; ULBRICHT, Vânia. Design de interface gráfica: interpretação semiótica na composição dos elementos. In: **InfoDesign. Revista Brasileira de Design da Informação**. V.7, n.7, 2010.

PACHECO, Márcio. Conheça “Neverwinter”, o excelente MMORPG baseado em “Dungeons & Dragons”. 2014. Disponível em: <https://gamehall.com.br/conheca-neverwinter-o-excelente-mmorpg-baseado-em-dungeons-dragons/>. Acesso em mar. 2016.

PAULINO, G. **Letramento literário: por vielas e alamedas**. Revista da FAGED, Salvador, n. 5, 2001.

PAULINO, Rita de Cássia Romeiro; PERASSI, Richard; FIALHO, Francisco Antônio. Semiótica de interface e interação de usuários. In: **InfoDesign. Revista Brasileira de Design da Informação**. V.7, n.2, 2010.

PEIRCE, Charles S. **Semiótica e filosofia**. São Paulo: Cultrix, 1972.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. CopyMarket.com, 2001.

QUEIROZ, Eça. **Os Maias**. Disponível em: <https://sites.google.com/site/ecadequeirozosmaias/system/app/pages/search?scope=search-site&q=vida+inteira>. Acesso em dez. 2018.

RAJEWSKY, Irina O. Intermidialidade, intertextualidade e “remediação”. Uma perspectiva literária sobre a intermidialidade. In: DINIZ, Thaís Flores Nogueira (org.). **Intermidialidade e estudos interartes. Desafios da arte contemporânea**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2012.

REIMÃO, Sandra Lúcia. **O que é romance policial**. 2ª edição. São Paulo: Editora Brasiliense, 1983.

REIS, Alessandro Vieira dos. **Mecânica de Jogos**. 2016. Disponível em: <https://www.fabricadejogos.net/posts/mecanica-de-jogos-parte-1/>.

RIMMON-KENAN, Shlomith. **Narrative fictions: Contemporary poetics**. New York: Methuen & Co., 1983.

ROCKENBACH, Fábio Luis. **A narrativa cinematográfica de André Gaudreault e François Jost**. 2017. Disponível em: <https://revistamoviemnet.net/a-narrativa-cinematogr%C3%A1fica-de-gaudreault-e-jost-815668ecdc53> Acesso em fev. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Games e comunidades virtuais**. Disponível em: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>> Acesso em 20 out. 2017

SANTOS, Boaventura de Souza. **Um Discurso sobre as Ciências**. São Paulo: Cortez, 2008.

SCHOLLHAMMER, Karl Erik. **Além do visível: o olhar da literatura**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2007.

SEGRE, Cesare. **As estruturas e o tempo**. Trad. de Silvia Mazza e J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1986.

SILVA, E. L. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 3 ed. Florianópolis: Laboratório de Ensino a Distância da UFSC, 2001.

SIMÕES, João Paulo Nunes. **A arte da fuga: um estudo sobre *Walden* de Henry David Thoreau**. Dissertação de mestrado em Teoria da Literatura. Universidade de Lisboa. Faculdade de Letras. Programa em Teoria da Literatura. 2010.

SIMONS, Jan. **Narartive, games, and theory**. 2007. Disponível em: <http://gamestudies.org/0701/articles/simons>. Acesso em ago. 2017.

SKOLNICK, Evan. **Video game storytelling**. What every developer needs to know about narrative techniques. Berkeley; Watson-Guption Publications, 2014.

SZONDI, Péter. **Teoria do drama burguês (século XVIII)**. Trad.: Luis Sérgio Rêpa. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

TECHTUDO. Site. <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/gone-home.html>. Acesso em nov. 2018.

TEIXEIRA, Luiz Filipe. **Criticismo Ludológico: Simulação ergódica (jogabilidade) vs Ficção Narrativa**. 2014. Disponível em: <http://luisfilipeteixeira.com/ensaios.php?cat=3&ensaio=27>. 2007. Acesso em 23 de abril de 2017.

\_\_\_\_\_. A reconfiguração da literatura (ficção) no contexto dos novos mídias (ficção, e-textos, hipertexto e videojogos: “máquinas literárias”). In: **Estudos Literários**. V.2. Literatura do século XXI. 2012.

THOREAU, Henry David. **Walden, ou a vida nos bosques**. São Paulo, Ground, 2007.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas**. Tradução: Leyla Perrone-Moisés. São Paulo: Perspectiva, 2006.

\_\_\_\_\_. **Análise Estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. 7ª edição. 2011

view/3448:> Acesso em: fev. 2016.

VILLELA-PETIT, Maria da Penha. *Platão e a poesia na República*. **Kriterion** [online]. 2003, vol.44, n.107, pp.51-71. Available from:

<[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0100-512X2003000100005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0100-512X2003000100005&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em set. 2018.

VLATKOVIC, Gabriel. **Análise: descubra a história da família Greenbriar no incrível Gone Home (PC), a evolução do gênero Adventure!** Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2013/09/analise-descubra-historia-da-familia.html>. 2013. Acesso em: jun.2017.

WEINRICH, Harald. **Lete: arte e crítica do esquecimento**. Trad.: Lya Luft. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

WOOD, James. **Como funciona a ficção**. Trad. Denise Bottman. São Paulo: Sesi-SP, 2017.

XAVIER, Antonio Carlos. **Retórica digital: a língua e outras linguagens na comunicação mediada por computador**. Recife: Pipa Comunicação, 2013.