

UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS  
ESCOLA DA INDÚSTRIA CRIATIVA  
CURSO DE REALIZAÇÃO AUDIOVISUAL

LUCAS CALEGARI BASTOS

***DETROIT: BECOME HUMAN E BLACK MIRROR: BANDERSNATCH***

Uma leitura sobre a estruturação narrativa em jogos e filmes interativos

SÃO LEOPOLDO

2020

LUCAS CALEGARI BASTOS

***DETROIT: BECOME HUMAN E BLACK MIRROR: BANDERSNATCH***

Uma leitura sobre a estruturação narrativa em jogos e filmes interativos

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Cinema, pelo Curso de Realização Audiovisual da Universidade do Vale do Rio dos Sinos.

Orientador: Prof. Dr. Josmar de Oliveira Reyes.

SÃO LEOPOLDO

2020

## **AGRADECIMENTOS**

À Luana dos Santos Leão e aos meus pais, Ederson e Mariclea Bastos, que me deram todo o apoio e me motivaram durante todo o processo de elaboração deste trabalho.

Ao meu orientador Josmar de Oliveira Reyes, por todo o auxílio e toda a motivação desde o início do projeto.

À Yuli Carvalho, que fez com este trabalho pudesse se tornar o que ele é hoje.

## RESUMO

Este trabalho tem como objetivo realizar um confronto entre as estruturas narrativas do jogo eletrônico *Detroit: Become Human* (2018), desenvolvido pela Quantic Dreams, e do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), dirigido por David Slade. Primeiramente, trago uma contextualização referente ao crescimento dos jogos eletrônicos e dos filmes interativos até se tornarem o que temos hoje nas mídias. Logo em seguida, parto para um estudo sobre a ideia de narrativa desde suas primeiras análises até sua evolução para diferentes meios e formas de manifestação. Por fim, concluo com um confronto entre as estruturas labirínticas de ambos através de um fluxograma, assim como os principais elementos constitutivos da narrativa (espaço, tempo e personagem) e suas manifestações para se ter uma maior clareza sobre como esses elementos distinguem as obras entre si.

**Palavras-chave:** Jogos Eletrônicos; Filmes Interativos; Narrativa; Espaço-tempo; Personagens.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Jogo eletrônico <i>Tennis for Two</i> no osciloscópio.....	12
Figura 2 – <i>Pong</i> (1972), desenvolvido pela Atari .....	13
Figura 3 – <i>Pac-Man</i> (1979).....	16
Figura 4 – Frame da cutscene de <i>Pac-Man</i> .....	17
Figura 5 – <i>I, Robot</i> (1983).....	20
Figura 6 – Abertura em <i>live action</i> de <i>Resident Evil</i> (1996).....	25
Figura 7 – O personagem Goro de <i>Mortal Kombat</i> (1992).....	26
Figura 8 – O antes e o depois da captura de movimentos de <i>God of War</i> (2018).....	26
Figura 9 – Modo cinematográfico em <i>Red Dead Redemption 2</i> (2018).....	27
Figura 10 – <i>Resident Evil 2</i> (1998), à direita, e <i>Resident Evil 2: Remake</i> (2019), à esquerda .	28
Figura 11 – À esquerda, o controle remoto utilizado pelo público para os filmes da Interfim. À direita, trecho de tomada de escolha do filme <i>Mr. Payback</i> (1995).....	31
Figura 12 – Jogo eletrônico <i>Phantasmagoria</i> (1995).....	32
Figura 13 – Cartão de escolha do filme <i>Mr. Sardonicus</i> (1961) .....	36
Figura 14 – Poster do filme <i>House on Haunted Hill</i> (1959), promovendo o sistema Emergo	37
Figura 15 – Controle remoto para a decisão das ações dos personagens no filme <i>Kinoautomat</i> (1967) .....	39
Figura 16 – Frame do filme <i>Kinoautomat</i> (1967) durante o intervalo para a tomada das decisões .....	40
Figura 17 – Frame do filme interativo <i>Tender Loving Care</i> (1998).....	45
Figura 18 – Stefan, Colin e Mohan respectivamente, da esquerda para a direita, em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	77
Figura 19 – Os protagonistas de <i>Detroit: Become Human</i> , Connor, Markus e Kara respectivamente .....	78
Figura 20 – Fluxograma de <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	79
Figura 21 – Fluxograma do primeiro capítulo de <i>Detroit: Become Human</i> , intitulado “O Refém” .....	80
Figura 22 – Pax se manifestando, respectivamente: no jogo de Stefan, <i>Bandersnatch</i> ; nos projetos do jogo; e frente a frente com Stefan.....	84
Figura 23 – Duas alternativas de liderança de Jericho depois do conflito com a Cyberlife: Markus ou North.....	87
Figura 24 – Trechos de Kara enfrentando Todd, com as opções que o jogador deve pressionar para ser bem sucedido na ação .....	88
Figura 25 – Connor tenta negociar com o sequestrador .....	89
Figura 26 – Trecho de escolha para acompanhar a mãe em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	92
Figura 27 – Trecho de escolha para acompanhar a mãe em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> após encontrarmos o coelho.....	93
Figura 28 – Stefan criança frente a frente com seu pai, Peter, após encontrar o coelho .....	93
Figura 29 – Crítica na televisão sobre o jogo de Stefan .....	94
Figura 30 – Momento de escolha de ponto crucial em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	95
Figura 31 – Comparação das datas dos capítulos intitulados “Tons de Cores” e “Luta por Detroit” em <i>Detroit: Become Human</i> .....	97

Figura 32 – Menu principal de <i>Detroit: Become Human</i> , com Chloe (Gabrielle Hersh).....	98
Figura 33 – Tempo paralisado em missão de Detroit.....	99
Figura 34 – Mohan e Colin observando Stefan jogar seu próprio jogo no computador.....	100
Figura 35 – St George's Walk, em Croydon.....	101
Figura 36 – Arte conceitual de <i>Detroit: Become Human</i> da área mais central da cidade.....	102
Figura 37 – Arte conceitual de <i>Detroit: Become Human</i> de área residencial da cidade.....	103
Figura 38 – Arte conceitual de Jericho em <i>Detroit: Become Human</i> .....	103
Figura 39 – Connor ao lado de Amanda.....	104
Figura 40 – Colin e sua esposa em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	104
Figura 41 – Markus interage com revista eletrônica em um banco de praça em Detroit.....	105
Figura 42 – Na esquerda, Stefan em seu quarto projetando o jogo no início do filme, na direita, perto do final do filme.....	106
Figura 43 – Stefan e sua mãe saindo de casa.....	107
Figura 44 – Alice, Kara e Todd em frente à mesa de jantar.....	108
Figura 45 – Arte conceitual da mansão de Carl em <i>Detroit: Become Human</i> .....	108
Figura 46 – Markus desamparado no lixão de Detroit, com vários corpos de andróides a seu redor.....	109
Figura 47 – Connor conversa com Amanda no jardim.....	110
Figura 48 – Connor tenta escapar do jardim no meio da tempestade.....	110
Figura 49 – Connor se reencontra com Carl.....	111
Figura 50 – Escolha entre Connor ou Markus em <i>Detroit: Become Human</i> .....	113
Figura 51 – Stefan tentando interagir com o público em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	115
Figura 52 – Menu principal de <i>Detroit: Become Human</i> ao escolhermos libertar Chloe.....	116

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>8</b>
<b>2 JOGOS ELETRÔNICOS x FILMES INTERATIVOS</b> .....	<b>11</b>
2.1 CONTEXTUALIZANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS .....	11
2.2 CONTEXTUALIZANDO O CINEMA INTERATIVO .....	29
<b>3 ACERCA DAS NARRATIVIDADES</b> .....	<b>48</b>
3.1 O QUE É NARRATIVA? .....	48
3.2 ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DA NARRATIVA .....	53
3.2.1 O personagem na narrativa .....	54
3.2.2 O espaço narrativo .....	57
3.2.3 Tempo narrativo .....	60
3.2.4 O narrador .....	64
3.3 OS DIFERENTES MEIOS .....	69
<b>4 <i>BLACK MIRROR: BANDERSNATCH E DETROIT: BECOME HUMAN</i> – UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA ESTRUTURA NARRATIVA</b> .....	<b>76</b>
4.1 ESTRUTURA DIEGÉTICA .....	78
4.2 AS PERSONAGENS .....	81
4.3 O TEMPO .....	90
4.3.1 O tempo em <i>Black Mirror: Bandersnatch</i> .....	90
4.3.2 O tempo em <i>Detroit: Become Human</i> .....	96
4.4 O ESPAÇO .....	99
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>113</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>118</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O audiovisual surge como uma forma de comunicação e expressão artística que se conecta com outros meios de arte e comunicação já existentes desde seus primórdios. É uma forma de expressão artística que está sempre em constante salto evolutivo. Essas evoluções tecnológicas se dão desde a forma de registro e manipulação desse material imagético e sonoro, com o surgimento do super 8, da fita magnética ao digital, como também, nas formas de distribuição e preservação das obras.

Desde pequeno, sempre tive uma forte admiração por essas mídias artísticas como cinema, quadrinhos, *games* e sempre estive bastante ligado a essas formas de expressão, consumindo vários desses produtos. Em meio a isso, sempre faço a reflexão sobre como essas tecnologias vão evoluir para as próximas gerações.

Com o surgimento da Internet e o avanço das tecnologias ao longo dos anos, o cinema, assim como toda e qualquer forma de entretenimento, se viu na necessidade de se conectar e se adaptar com essas novas possibilidades. Com o constante surgimento de serviços *streaming* ao redor do mundo, filmes dos últimos cem anos da história do cinema podem ser encontrados na Internet com acesso super facilitado.

O aclamado cineasta americano Martin Scorsese, em uma entrevista para o London Film Festival, falou um pouco sobre seu filme intitulado *O Irlandês* e sobre o fato de ser seu primeiro filme a ser distribuído por uma mídia de *streaming*<sup>1</sup>. O diretor disse que o crescimento das plataformas de *streaming* é "uma revolução ainda maior do que o som trazido ao cinema", pois isso "abre a concepção original do que é um filme" e como deve ser visto. "As casas também estão se tornando teatros, mas é uma grande mudança e acho que é preciso manter a mente aberta", disse ele.

Juntamente com essa mudança e o surgimento de novas plataformas midiáticas, como Netflix, Amazon Prime, Disney +, surgem possibilidades de tipos de materiais e obras de formatos e estilos dos mais variados. É nesse campo de novas possibilidades de mídias e produtos audiovisuais que surgem programas de entretenimento interativos. Serviços como a Netflix estão anunciando e distribuindo vários projetos nos quais o espectador pode manipular os eventos da narrativa conforme ela decorre. As séries são de cunho variado e podem atender a todos os diferentes públicos de diversas faixa etárias, desde animações infantis, como *Gato*

---

<sup>1</sup> Disponível em: <https://www.marketwatch.com/story/martin-scorsese-says-for-cinema-streaming-is-an-even-bigger-revolution-than-sound-2019-10-13>. Acesso em: 3 abr. 2020.



*de Botas – Preso num Conto Épico*, até séries em *live action*, como *Black Mirror: Bandersnatch*.

Vários desses serviços estão aderindo a tais formas de entretenimento justamente pela facilidade de construção interativa nesses programas. No caso, a interação do espectador para controlar o caminho da história pode ser facilmente executado pelo controle remoto ou pelo mouse do computador, característica que facilita a utilização desse meio de entretenimento nos serviços *streaming* quando em comparação com as salas de cinema.

Com isso, a tendência está em uma forte presença desses conteúdos interativos nos serviços em questão, atingindo diversos tipos de público com conteúdo de todo e qualquer gênero. Esse crescimento constante de mídias interativas, juntamente à maior facilidade em seu desenvolvimento com a evolução das tecnologias na área de comunicação e o surgimento de cada vez mais serviços *streaming* sendo anunciados e desenvolvidos como, por exemplo, a HBO Max (da Warner Media e da AT&T, com lançamento para o ano de 2021)<sup>2</sup>, torna as mídias interativas um meio artístico de construção de obras audiovisuais com possibilidades ainda maiores de crescimento.

Com esse salto de desenvolvimento nas comunicações e no entretenimento em massa, é de significativa importância que observemos a relevância das mídias interativas e seu crescimento no mercado mundial. Assim, podemos analisar esse crescimento e levantar hipóteses e considerações sobre não apenas o futuro do cinema, mas também o futuro de toda e qualquer forma de comunicação e arte, como *games* e quadrinhos.

Com isso em mente, será desenvolvido um confronto referente às estruturas narrativas do jogo eletrônico *Detroit: Become Human*, elaborado pela Quantic Dreams, e do filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), dirigido por David Slade. Pensando em ambas como narrativas audiovisuais que permitem a interação do jogador/espectador de forma que ele possa escolher entre dois ou mais caminhos na história, busco trazer clareza sobre os componentes que as tornam únicas, bem como os elementos que as tornam tão semelhantes entre si.

Para essa análise, torna-se essencial uma contextualização que traga as origens dos jogos eletrônicos e dos filmes interativos e como esses meios evoluíram ao longo dos anos. Isso auxiliará no entendimento sobre como ambas as obras se encaixam nessa evolução e o que elas trazem com relação a projetos antecessores. Dito isso, o segundo capítulo do trabalho consiste

---

<sup>2</sup> Disponível em: <https://jovempan.com.br/entretenimento/tv-e-cinema/habo-max-americana-latina-2021.html>. Acesso em: 16 abr. 2020.

em uma contextualização histórica, dividida em duas partes, para tratar separadamente do crescimento de ambos os meios.

Por se abordar a configuração narrativa dessas obras, é necessário que haja um estudo do surgimento das narrativas, assim como dos seus componentes. Partindo da ideia geral de entender o que é uma narrativa, o terceiro capítulo começará com uma contextualização sobre os primeiros estudos da narrativa, pensados na época especificamente para narrativas literárias. Então, partirei para uma reflexão sobre como esses estudos se configurarão nos meios audiovisuais futuramente.

Apesar de haver uma clara distinção entre as diferentes manifestações da narrativa, alguns elementos em comum são introduzidos em todos os meios conhecidos: a personagem, o espaço e o tempo. Dito isso, esses elementos serão estudados de maneira mais aprofundada também no terceiro capítulo, para que possamos ter clareza sobre sua manifestação nas duas obras postas para análise.

Com isso em mente, esses elementos serão explorados no quarto capítulo, que corresponde à análise. Nela, veremos como esses elementos da narrativa se apresentam tanto no filme interativo quanto no jogo eletrônico, de forma que possamos ver atentamente as diferenças na configuração de ambos. Para uma leitura mais clara sobre suas respectivas estruturas, será desenvolvida uma análise a partir de um fluxograma de ambas as narrativas, de forma que seja enfatizada a estrutura labiríntica das obras. Com essa leitura e os diferentes elementos narrativos postos em prática, será feito um confronto entre as duas narrativas audiovisuais, de forma que seja possível perceber suas semelhanças e diferenças ao se tratar especificamente de sua configuração narrativa.

## 2 JOGOS ELETRÔNICOS x FILMES INTERATIVOS

Neste capítulo, trago uma contextualização histórica sobre a evolução do iCinema e dos jogos eletrônicos, abordando especificamente os aspectos narrativos apresentados em ambas as mídias e trazendo elementos em comum em suas formações. Com isso em mente, apresento como esses aspectos de construção da narrativa estão inevitavelmente ligados à evolução tecnológica ao longo dos anos.

Os jogos eletrônicos, em específico, por se tratarem de um meio de expressão artística que está em constante evolução, com constantes mudanças em relação a suas plataformas e possibilidades de construção de uma história, possuem um tópico um pouco mais significativo que o iCinema neste capítulo. Ainda assim, por se tratar de um tipo específico de estrutura cinematográfica, deve se esclarecer os aspectos que tornam o cinema interativo uma fonte de formas de interação com espectador e como isso se construiu na história do cinema.

### 2.1 CONTEXTUALIZANDO OS JOGOS ELETRÔNICOS

Com os estudos das ciências da computação se agravando cada vez mais nas décadas de cinquenta em diante, diversos pesquisadores criaram programas de simulação que seriam os primeiros passos para o surgimento dos jogos eletrônicos.

Segundo Hansen (2016), é difícil definir qual foi o primeiro jogo da história a ser desenvolvido. Apesar disso, Leite (2006) traz o físico William Higinbotham como um dos pioneiros no mundo dos jogos por sua criação intitulada *Tennis for two* (“Tênis para dois”, em tradução livre):

Neste primitivo jogo eletrônico, o ponto de vista é lateral e uma representação de bola salta ao longo de uma linha horizontal que simboliza a quadra, tendo uma pequena linha vertical no centro como a rede. Dois aparatos cúbicos, com um disco e botão cada, funcionavam como controladores, sendo o disco para controlar o ângulo da trajetória da bola e o botão para rebatê-la. Se o jogador não rebater a bola corretamente, ela não passa da rede. Infelizmente, carecia de um placar para monitorar a pontuação das partidas (LEITE, 2006, p. 29-30).

Entretanto, Higinbotham julgou que o conceito era tão elementar que não se preocupou em patentear-lo, além disso, ele não chegou a registrar o produto, justamente por ele desenvolver o jogo em um osciloscópio<sup>3</sup> adaptado (Figura 1), e não em um aparelho elaborado exclusivamente para o jogo eletrônico.

---

<sup>3</sup> Aparelho utilizado para observar as ondas vindas de um sinal elétrico, podendo medir sua frequência, amplitude e tensão. Disponível em: <https://www.mundodaeletrica.com.br/o-que-e-osciloscopio-e-para-que-serve/>. Acesso em: 7 ago. 2020.

Figura 1 – Jogo eletrônico *Tennis for Two* no osciloscópio



Fonte: Wikipédia.<sup>4</sup>

O mesmo acabou acontecendo com a obra *SpaceWar!* (1961), produzido por Steve Russell. No jogo, de dois jogadores, cada um deles pilota uma nave que dispara mísseis, enquanto tenta não apenas se desviar de meteoritos que passam pela tela, mas também eliminar o oponente no processo.

O jogo foi desenvolvido a partir de um computador adaptado. Foram construídos controles especiais para que os jogadores pudessem locomover suas respectivas naves espaciais. Segundo Leite (2003), é justamente a partir do desenvolvimento desses controles que surgiu o que seria as primeiras ideias para os futuros *joysticks*.

Apesar desse mérito, infelizmente, o jogo *Spacewar!* acabou se encaminhando para um destino similar ao de *Tennis for two*:

Assim como *Tennis for Two*, *Spacewar!* também foi criado em um aparelho, neste caso um computador de altíssima tecnologia, não exclusivo para jogos eletrônicos. Russel não acreditava em possibilidades viáveis de comercializar o projeto, por isso também não patenteou sua invenção. (LEITE, 2006, p. 32).

Com isso em mente, Hansen (2016) esclarece que é difícil definir precisamente qual foi o primeiro jogo eletrônico a ser desenvolvido na história, justamente por não haver um registro oficial das criações por parte de seus desenvolvedores. Mesmo assim, podemos analisar quais

<sup>4</sup> Disponível em:

[https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis\\_for\\_Two#/media/Ficheiro:Tennis\\_For\\_Two\\_on\\_a\\_DuMont\\_Lab\\_Oscilloscope\\_Type\\_304-A.jpg](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tennis_for_Two#/media/Ficheiro:Tennis_For_Two_on_a_DuMont_Lab_Oscilloscope_Type_304-A.jpg). Acesso em: 7 ago. 2020.

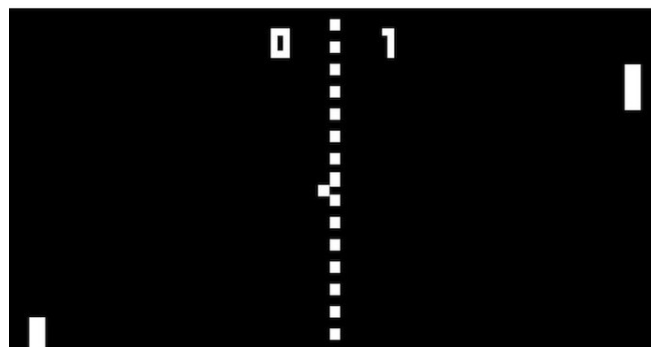
foram os primeiros indivíduos a patentear e pensar no jogo eletrônico como um produto de grande potencial para o mercado:

Quando os jogos de computador começaram a surgir, havia uma certa confusão em relação a qual produto foi criado primeiro. Parte do problema ocorria pois criar jogos naquela época necessitava de hardware, que custava uma fortuna, e as pessoas não entendiam o que os jogos eram naquele tempo. Enquanto havia diversas invenções que poderiam muito bem ser consideradas o primeiro videogame, não há dúvidas sobre qual foi o primeiro a fazer sucesso: o pioneiro dos videogames Nolan Bushnell. (HANSEN, 2016, s. p., tradução nossa)<sup>5</sup>

Bushnell foi possivelmente o primeiro grande empreendedor na história dos videogames. Segundo Leite (2006), após não obter sucesso com seu primeiro game intitulado *Computer Space*, Bushnell abandonou a empresa que investiu em seu projeto e fundou aquela que seria a primeira companhia especializada em jogos eletrônicos: Atari.

Seu primeiro grande sucesso foi *Pong* (1972), “um jogo em que duas barras verticais representavam raquetes, um ponto representava a bola e objetivo era somente rebatê-la” (LEITE, 2006, p. 35).

Figura 2 – *Pong* (1972), desenvolvido pela Atari



Fonte: Reprodução/YouTube.<sup>6</sup>

O que tornou *Pong* um jogo de muito mais sucesso que seus antecessores foi justamente a facilidade de compreender e assimilá-lo. Enquanto outros jogos necessitavam de extensos manuais com todas as instruções para a manipulação do avatar na tela – como a própria criação

<sup>5</sup> Original: “In the early days of computer games, there was a ton of confusion about who created what first. Part of the problem was that creating games at that time required hardware that cost mountains of cash, and part of it was that people didn’t really understand what games were back then. Although there were a lot of inventions that could make a pretty good claim to being the first video game, there’s no doubt who made the first successful game. It was video game pioneer Nolan Bushnell.”

<sup>6</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.html>. Acesso em: 17 jun. 2020.

anterior de Bushneell, o *Computer Space* –, *Pong* possuía uma jogabilidade bem mais simples. Isso o tornou um sucesso nas casas de fliperama<sup>7</sup> e bares da década de setenta.

Mesmo *Pong* sendo o primeiro jogo eletrônico a se tornar um sucesso de vendas, ele sequer foi o primeiro jogo de tênis da história. Isso fez com que a Atari recebesse um processo da Magnavox por infração de direitos autorais. *Odyssey* (1972), desenvolvido por Ralph Baer, foi lançado pela Magnavox em um período de três meses de diferença com relação ao produto criado por Bushnell.

Vale destacar aqui a importância que *Odyssey* teve para o mundo dos jogos. O produto pode ser considerado o primeiro console<sup>8</sup> da história dos videogames. Ele funcionava por meio de cartuchos, que possibilitavam escolher entre diversas opções de jogos no aparelho – entre eles, jogo de tênis que levaria ao processo contra a Atari.

O jogo foi feito para ser usufruído domesticamente por seus usuários, de forma que até dois jogadores pudessem jogar simultaneamente entre si. O aparelho utilizava métodos criativos para manipular as cores na tela por filtros que eram colocados na frente do televisor, justamente porque “a tecnologia da época permitia apenas a manipulação de poucos pontos não coloridos na tela” (LEITE, 2006, p. 33).

Infelizmente, para desenvolver esse tipo de jogos e aparelhos, era necessário um alto valor de produção e recursos. Isso acabou fazendo com que o aparelho custasse, na época, em torno de US\$100,00.

Juntamente com o processo da Magnavox sobre a Atari, diversas empresas concorrentes começaram a imitar o *Pong* por seu grande sucesso. Segundo Leite (2006), a partir de 1974, estima-se que somente 1/3 das máquinas *Pong* que circulavam pelos locais eram originais da Atari. Entretanto, isso não impediu que a companhia mantivesse seu sucesso:

Bushnell registrou patente, mas como o processo era muito demorado, dezenas de concorrentes já haviam lançado imitações de sua invenção. A única maneira de estar à frente de seus concorrentes seria constantemente criar novos jogos, já que Bushnell julgava a concorrência incapaz de criatividade e inovação. Com esta filosofia, a Atari embarcou em 1974 criando um jogo por mês. (LEITE, 2006, p. 36).

Foi justamente a diversidade proposta pela Atari que a tornou a primeira companhia de grande sucesso no mundo dos jogos. Desde o período em que foi criado *SpaceWar!* até o lançamento de *Pong*, a humanidade deu um grande salto tecnológico:

---

<sup>7</sup> Estabelecimento com salão de jogos eletrônicos para o entretenimento em máquinas de “pinball” e “arcades”. Disponível em: <https://vejasp.abril.com.br/cultura-lazer/fliperama-em-sao-paulo/>. Acesso em: 7 ago. 2020.

<sup>8</sup> Aparelho conectado à televisão utilizado exclusivamente para jogar jogos eletrônicos. Disponível em: [https://www.voxel.com.br/especiais/o-que-e-um-console\\_276323.htm](https://www.voxel.com.br/especiais/o-que-e-um-console_276323.htm). Acesso em: 7 ago. 2020.

Entre o tempo que Bushnell jogou *Spacewar!* em 1960 e o lançamento da Atari em 1972, o mundo mudou bastante. Os russos enviaram o primeiro homem ao espaço em 1961, o mouse de computador foi inventado em 1964, a primeira calculadora portátil foi inventada em 1967, e o primeiro homem andou na lua em 1969. E os Estados Unidos usaram a Internet pela primeira vez em 1969. (HANSEN, 2016, *s. p.*, tradução nossa).<sup>9</sup>

Em 1975, a Atari, baseando-se na proposta de Odyssey, desenvolveu uma versão de *Pong* exclusiva para consoles. Esse novo produto foi intitulado *Home Pong*. Com o tempo, outras companhias começaram a desenvolver jogos eletrônicos que poderiam ser comprados e instalados para jogar domesticamente. Consoles como o Channel F (1976), desenvolvido pela Fairchild Camera and Instrument, e o Telstar Arcade (1976), da Connecticut Leather Company, serviram de concorrentes para a Atari.

Ainda assim, apesar do investimento para mais produtos domésticos, os jogos ainda cresciam em bares e fliperamas e se encontravam em cada vez mais estabelecimentos:

Pouco antes de deixar a Atari, Bushnell tinha a visão de levar os jogos eletrônicos para públicos maiores. Estes já estavam presentes em salões de boliche, parques de diversão, cinemas, bares, salas de bilhar e salas de arcades.<sup>10</sup> Com a chegada de *Space Invaders*, os jogos podiam ser encontrados também em restaurantes e até em farmácias. (LEITE, 2006, p. 40).

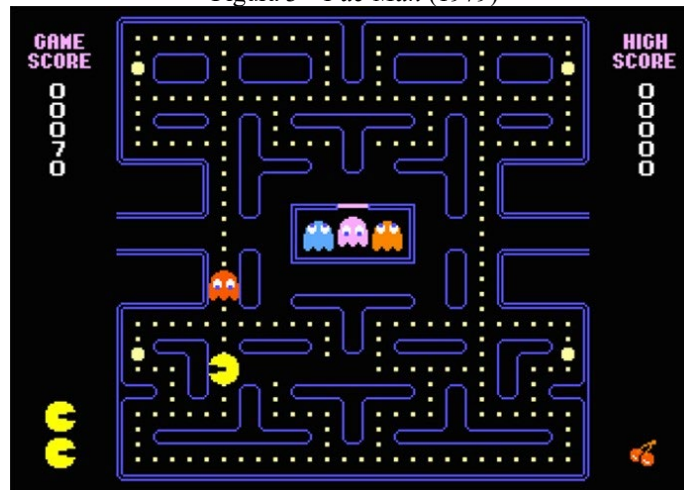
Nesse contexto, podemos trazer o que seria a primeira revolução dos jogos eletrônicos nos fliperamas: o *Pac-Man*. O jogo foi desenvolvido por Toru Iwatani em 1979, com a empresa Namco, filial da empresa Atari no Japão. Segundo Hansen (2016), a inspiração do *Pac-Man* surgiu quando Iwatani teve um sonho de uma pizza com uma fatia faltando. No sonho, a parte que faltava na pizza era uma boca aberta que se abria e fechava.

O jogo consistia nessa figura amarela em formato de círculo com uma boca que tinha como objetivo comer todas as esferas presentes dentro do labirinto, ao mesmo tempo em que não pode deixar ser tocado pelos fantasmas que o perseguem durante os níveis (Figura 3). Esse foi o primeiro personagem dos vídeos games desenvolvido, gerando uma franquia que se estendeu para diferentes mercados – como de bonecos, camisetas, mochilas e outras mídias eletrônicas como séries de televisão.

---

<sup>9</sup> Original: “Between the time Bushnell played *Spacewar!* in 1960 and the launch of Atari in 1972, the world had changed a lot. Russians sent the first human to space in 1961, the computer mouse was invented in 1964, the first portable calculator was invented in 1967, and the first man walked on the moon in 1969. Oh, and the US used the Internet for the first time in 1969.”

<sup>10</sup> Jogos eletrônicos de gêneros distintos (corrida, luta etc.) que se constituem em uma caixa com uma tela de vídeo, fonte de alimentação e controles para realizar as ações no produto. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2011/07/saiba-como-funciona-uma-maquina-de-fliperama.html>. Acesso em: 10 abr. 2020.

Figura 3 – *Pac-Man* (1979)

Fonte: TechTudo.<sup>11</sup>

A partir disso, aspectos que compõem uma narrativa passaram a se tornar mais presentes nos jogos. Começou, então, a surgir uma preocupação por parte dos desenvolvedores para que houvesse uma certa “construção de personagem”.

Seus antecessores, como o *Computer Space* e o *Space Invaders*, já possuíam aspectos, mesmo que básicos, do que compõe uma narrativa, como a elaboração de um cenário estabelecido, representado em ambos pelo espaço sideral e uma temporalidade definida. Entretanto, foi justamente a criatividade de Iwatani, ao desenvolver um protagonista de forma que possa gerar uma empatia com público, tornou a sensação de assumir o comando do que acontece diante da tela ainda mais imersiva.

Ainda, Hansen (2016) destaca que, apesar de *Pac-Man* ter se originado no Japão, foi nos Estados Unidos que o jogo acabou construindo seu grande sucesso. Em 1980, *Pac-Man* foi distribuído no mercado norte-americano pela Midway Games e surgiu como um sucesso instantâneo no local diferentemente da baixa recepção que o produto teve de primeira no Japão.

Além disso, uma das principais características que tornou *Pac-Man* um jogo pioneiro foi ele possuir as primeiras *cutscenes*<sup>12</sup> da história. Essa prática seria utilizada desde então por diversos outros jogos nas próximas gerações:

Possivelmente a maior contribuição que *Pac-Man* trouxe à tona foi um personagem e uma história. Antes de *Pac-Man* conquistar os arcades, jogos eram, em sua maioria, preocupados com habilidade e ação. Disparar em asteroides, jogar um jogo rápido de tênis ou quebrar uma parede de tijolos eram todas as experiências que tinham se provado

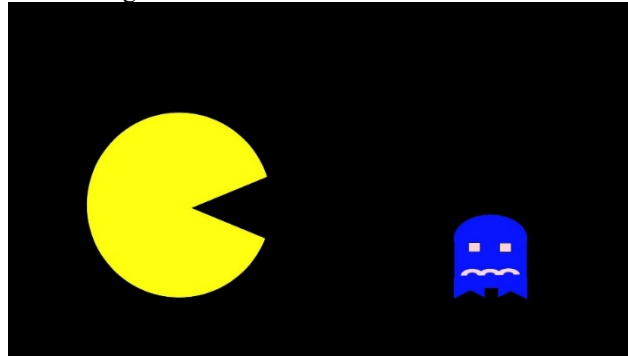
<sup>11</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/12/o-primeiro-pac-man-tinha- apenas-14kb-revela-criador-do-personagem.html>. Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>12</sup> Em um jogo eletrônico, *cutscenes* são pequenos trechos de vídeo com uma sequência narrativa que permite uma transição temporal dentro do jogo entre os períodos em que ele se passa. Disponível em: <https://tecnoblog.net/meiobit/69900/uma-viagem-pela-historia-das-cutscenes/>. Acesso em: 8 ago. 2020.



serem aditivas e divertidas, mas os jogadores se apaixonaram pelo *Pac-Man* de uma forma totalmente nova. Pela primeira vez, os jogadores acompanharam a história por meio das *cutscenes* entre os níveis do jogo. Essas *cutscenes* eram reproduzidas como pequenos filmes, envolvendo uma música marcante, humor e, é claro, nosso herói, Pac-Man, sempre aparecendo bem no final. (HANSEN, 2016, s. p., tradução nossa).<sup>13</sup>

Figura 4 – Frame da cutscene de *Pac-Man*



Fonte: Reprodução/YouTube.<sup>14</sup>

As *cutscenes* ocorriam de fase em fase e mostravam o personagem em diversas situações, muitas vezes cômicas, dele perseguindo ou fugindo dos fantasmas. Posteriormente, *Pac-Man* acabou sendo adaptado para os consoles, mais especificamente, o Atari 2600. Anteriormente conhecido como Atari VCS, o console foi lançado na América do Norte em 1977. Além do *Pac-Man*, outros jogos que faziam sucesso nas casas de fliperama foram introduzidos no produto da Atari, como *Space Invaders* (1978), *Pong* (1972) e *Adventure* (1980).

A partir disso, a capacidade de armazenamento dos consoles começou a crescer de forma absoluta. O armazenamento desses dispositivos era extremamente limitado, indo até 4kB, sendo que alguns estendiam essa capacidade para até 16kB (GRASEL, 2020).

Esse armazenamento limitado fez com que vários jogos presentes nos fliperamas fossem prejudicados ao serem adaptados para os consoles. Um dos principais exemplos disso é o próprio *Pac-Man*, que apresentou diversas falhas e *bugs*<sup>15</sup> em sua versão doméstica, fazendo com que o produto acabasse “vendendo apenas sete milhões de cópias do jogo, e muitas pessoas chegaram até a pedir reembolso da compra” (LEITE, 2006, p. 49).

<sup>13</sup> Original: “Possibly the biggest addition *Pac-Man* brought to the party was character and story. Before *Pac-Man* hit the arcades, games were mostly concerned with skill and action. Blasting incoming asteroids, playing a quick game of digital table tennis, or breaking through a brick wall were all experiences that proved to be addictive and fun, but gamers fell in love with *Pac-Man* in a whole new way. For the first time, gamers were shown story by way of cut scenes between game levels. These cut scenes played like small movies, and involved memorable music, humor, and, of course, our hero, *Pac-Man*, always looking good in the end.”

<sup>14</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=UGQ5sOWuzy8>. Acesso em: 13 ago. 2020.

<sup>15</sup> O termo “*bug*” é utilizado para designar quando um aparelho eletrônico apresenta algum defeito ou problema inesperado que o impede de ser executado da maneira que deveria ser. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/01/o-que-e-bug-entenda-a-origem-da-palavra-e-conheca-exemplos.ghtml>. Acesso em: 13 abr. 2020.

Além disso, diversas companhias desenvolveram consoles para competir com a Atari VCS, entre elas podemos citar a Intellivision, criada em 1980 pela Mattel, e a ColecoVision, criada pela empresa Coleco em 1982. Um dos principais lucros da Coleco, em seu mais novo console, foi sua versão de outro grande sucesso das máquinas de arcade da época: o *Donkey Kong* (1981). Esse jogo foi desenvolvido pela Nintendo e, assim como o *Pac-Man*, possuía uma pequena narrativa implementada no produto, que consistia em um sujeito, chamado Jumpman, com o objetivo de salvar uma mulher sequestrada por um gorila gigante.

Já podemos observar, nesse contexto, que existe uma criação, por menor que seja, de uma narrativa, ainda que “não houvesse capacidade computacional para adicionar diálogos ou cenas contando qual é a estória por trás dos pixels” (GRASEL, 2020, p. 35). Além disso, devido a essa limitação com a qual os desenvolvedores de jogos tinham que lidar, havia uma tentativa de compensar isso trabalhando em uma contextualização do enredo, que constituía um determinado produto por meio de revistas da época ou dos próprios manuais de instrução dos produtos:

Em outras palavras, no início da história dos videogames era bastante comum que a falta de enredo dos jogos fosse compensada em manuais de instrução ou mesmo em revistas especializadas, que entrevistavam engenheiros de software e designers responsáveis pela criação do título. (GRASEL, 2020, p. 35-36).

A Nintendo fez um acordo com a Coleco, de forma que ambas lucrassem com as vendas referentes a *Donkey Kong* no mais novo console. Contudo, em 1983, a Nintendo lançou seu primeiro console, chamado Famicom. Foi nesse console que a companhia criou um produto que trouxe novamente o personagem Jumpman, de *Donkey Kong*, e o repaginou, de forma que se tornasse um dos principais ícones da cultura pop: o Mário, protagonizando seu jogo *Super Mario Bros* (1985).

Grasel (2020) destaca que a partir daí, nos anos seguintes, outros projetos surgiram, trazendo histórias com maior profundidade narrativa. A partir daí, os desenvolvedores de jogos se preocupariam ainda mais em desenvolver produtos com narrativas que instigassem o usuário, de forma que ele adentrasse ainda mais afundo “na pele” de seu personagem. Não é à toa que jogos de sucesso, como o próprio *Super Mario Bros* e outros que vieram durante os anos 80 como *The Legend of Zelda* (1986) e *Final Fantasy* (1987), se tornaram fortes franquias, produzindo conteúdo nas mais recentes gerações de consoles.

Até o início da década de 1980, os jogos possuíam gráficos somente em 2D.<sup>16</sup> Com o tempo, alguns desenvolvedores de jogos tentaram criar conteúdos que ultrapassassem a barreira da bidimensionalidade. Nesse aspecto, Dave Theurer foi o responsável para desenvolver para a Atari o primeiro jogo eletrônico em 3D da história: *I, Robot* (1983).

O jogo é um arcade que, infelizmente, possuiu poucas cópias distribuídas em fliperamas e não se tornou tão popular quanto outros produtos da Atari da época. O jogo consiste em mover o protagonista Robot1984, enquanto há objetos que voam em sua direção, disparando um raio para destruir os objetos ou simplesmente desviando deles ao passar. Ele possui uma pequena narrativa apresentada logo no início da *gameplay*,<sup>17</sup> que apresenta Robot1984 sendo advertido pelo seu líder o Big Brother (“Grande Irmão”, em tradução livre) para que ele não pule. O robô questiona seu líder e logo começamos a percorrer a série de desafios que o jogo propõe. Ao final de cada nível, para vencer o jogo, deve-se enfrentar o olho gigante do Big Brother e seguir em frente para os outros estágios.<sup>18</sup>

O jogo claramente faz referência aos personagens da obra literária de George Orwell, *1984*, a qual se passa numa Inglaterra cercada por uma ditadura imposta pelo Big Brother, mesmo nome do antagonista do jogo. Além disso, o jogo também leva o mesmo nome do livro criado por Isaac Asimov, *I, Robot*, uma série de contos de ficção-científica que mostra o avanço e desenvolvimento das máquinas através das eras a partir de histórias situadas em futuros alternativos e realidades paralelas.<sup>19</sup> Na Figura 5, pode-se observar o protagonista do jogo Robot1984 frente a frente com o antagonista: o Big Brother.

---

<sup>16</sup> Termo utilizado para designar conteúdos com duas dimensões, se movendo em apenas dois eixos: vertical e horizontal. Disponível em: [https://aminoapps.com/c/adventure-pt-br/page/blog/animacao-2d/drz4\\_NJtbuzR4vxZrr4jxBDVrZBe3B5p1](https://aminoapps.com/c/adventure-pt-br/page/blog/animacao-2d/drz4_NJtbuzR4vxZrr4jxBDVrZBe3B5p1). Acesso em: 13 ago. 2020.

<sup>17</sup> Todas as possibilidades de jogar um determinado jogo. Dependendo do produto, pode haver diferentes maneiras de se jogar – ou seja, diferentes tipos de *gameplay*. É justamente esse nível de interatividade que pode variar de um produto para outro. Todo jogo eletrônico pode oferecer a existência de uma *gameplay*. Disponível em: <https://mbg3dmind.wordpress.com/2017/08/15/afinal-o-que-e-gameplay/>. Acesso em: 13 ago. 2020.

<sup>18</sup> Disponível em: [https://www.arcade-museum.com/game\\_detail.php?game\\_id=8172](https://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=8172). Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>19</sup> A obra de Asimov foi a primeira a estabelecer as três leis da robótica, que são respeitadas e levadas em conta por pesquisadores e desenvolvedores de inteligência artificial até hoje. Disponível em: <https://super.abril.com.br/cultura/as-tres-leis-da-robotica/>. Acesso em: 14 ago. 2020.

Figura 5 – I, Robot (1983)



Fonte: Alchetron.<sup>20</sup>

Apesar da pouca popularidade que o jogo eletrônico obteve em seu lançamento, a obra possui o mérito de ser pioneira em trazer um produto de três dimensões, aspecto que se tornaria popular em outros jogos no futuro.

Apesar desse pioneirismo, vale destacar que essa transição dos jogos 2D para o 3D foi feita de “maneira sutil”.<sup>21</sup> Outros produtos com essa proposta começaram a gradativamente aparecer nas casas de fliperama, em particular, jogos voltados para corrida, como o jogo da Namco, *Winning Run* (1988), o *Hard Drivin’* (1989), da Atari e o *Virtua Racing* (1992), desenvolvido pela Sega-AM2<sup>22</sup>.

No início da década de 1990, a Nintendo lançou o primeiro jogo tridimensional desenvolvido para os consoles: *Starfox* (1993). O jogo foi distribuído para os aparelhos de Super Nintendo, Console de 16 bits criado pela companhia da Nintendo e lançado em 1990 no Japão<sup>23</sup>. O surgimento gradativo de produtos com tecnologia 3D fez com que, até o início dos anos 2000, a maioria dos jogos lançados em consoles fosse tridimensional. Apesar disso, diversos jogos ainda são criados mantendo a bidimensionalidade em sua forma, como *Angry Birds* (2009) – jogo que gerou uma franquia de sucesso para a Rovio Entertainment e duas adaptações cinematográficas lançadas em 2016 e 2019.

Ainda assim, é necessário destacar outro salto tecnológico que surgiu de maneira conectada ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos: o computador. Como citado anteriormente,

<sup>20</sup> Disponível em: [https://alchetron.com/I,-Robot-\(video-game\)](https://alchetron.com/I,-Robot-(video-game)). Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2015/11/veja-como-os-graficos-dos-jogos-em-3d-evoluiram-nos-principais-consoles.html>. Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://www.gameblast.com.br/2017/08/25anos-virtua-racing-legado-jogos-corrída.html>. Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://www.old-computers.com/museum/computer.asp?c=1226&st=2>. Acesso em: 15 ago. 2020.

os primeiros jogos eletrônicos foram desenvolvidos por meio de aparelhos da época que foram devidamente adaptados para um determinado produto.

Os primeiros computadores surgiram durante a Segunda Guerra Mundial, quando o cientista Alan Turing criou os primeiros projetos trabalhando para a inteligência britânica<sup>24</sup>. Entretanto, Leite (2006) afirma que foi a partir do início dos anos 70 que esses aparelhos passaram a invadir a casa das pessoas. Foi essa transição dos aparelhos passarem a ser utilizados de forma doméstica que fez com que alguns desenvolvedores decidissem investir em jogos eletrônicos para essas máquinas.

Entre alguns desses computadores, podemos citar como exemplo: o Apple II, criado em 1977 pela Apple Inc com os desenvolvedores Stephan Wozniak e Steve Jobs;<sup>25</sup> o IBM PC, desenvolvido com o sistema operacional da Microsoft, MS-DOS; e o computador AMIGA da Commodore Business Machines. Além disso, companhias especializadas em jogos eletrônicos acabaram construindo seus próprios modelos de computadores domésticos, como a Atari com seu Atari ST.

Alguns jogos que foram trazidos para essa nova plataforma formaram franquias que existem até hoje no mercado dos jogos eletrônicos e fizeram um grande sucesso em diferentes consoles posteriormente, como *Prince of Persia* (1989), criado por Jordan Mechner, e *Castle Wolfenstein* (1981), criado por Silas Warner pela Muse Software.

Posteriormente, assim como estava nos consoles e nos arcades, alguns desenvolvedores resolveram investir em produtos em 3D para computadores domésticos, como *Wolfenstein 3D* (1992), baseado no antigo *Castle Wolfenstein*, e *Doom* (1993).

A década de 1990 também foi muito importante para a história dos jogos eletrônicos, pois foi quando surgiram os primeiros modelos de jogos on-line. Graças à chegada da Internet, a Apple lançou, em 1991, o pioneiro nesse aspecto: um jogo de xadrez projetado exclusivamente para o Apple I, no qual os recursos de comunicação entre um dispositivo e outro eram extremamente limitados. Isso se deu porque “a conexão era feita através de linhas telefônicas convencionais, apresentando muita lentidão e instabilidade, além de custar muito caro, pois o preço era o mesmo de uma ligação normal”.<sup>26</sup>

---

<sup>24</sup> Disponível em: <https://administradores.com.br/artigos/o-primeiro-computador-nao-foi-o-eniac>. Acesso em: 15 ago. 2020.

<sup>25</sup> Vale ressaltar que Stephan Wozniak e Steve Jobs já tinham formado uma parceria em 1976 para desenvolver um jogo eletrônico para a Atari, que foi disponibilizado tanto no Atari 2600 quanto no Apple II (HANSEN, 2016).

<sup>26</sup> Disponível em: <https://www.grupoescolar.com/pesquisa/jogos-online-e-sua-curiosa-origem.html>. Acesso em: 16 ago. 2020.

Ainda assim, esse foi o produto que iniciou um vasto desenvolvimento de projetos que poderiam ser utilizados por outros usuários de forma on-line e conecta, seja competindo ou trabalhando em conjunto dependendo da obra. Sob esse contexto, é imprescindível trazer que a evolução da Internet e o surgimento da banda larga em 1997 (no Brasil, a banda larga começou a surgir no início dos anos 2000) foram de extrema importância, sendo decisivos para a evolução dos jogos on-line para o que temos hoje.

Alguns dos primeiros a se destacarem em uma proposta de jogabilidade on-line foram *Doom* (1994), *Descent* (1995) e *Jane's F-15* (1998). Esses jogos eram, até determinado momento, algo exclusivo para computadores, como os já citados sistema operacional MS-DOS e os computadores da Apple. O primeiro console que permitia jogos on-line em seu sistema foi o DreamCast, lançado em 1998 pela Sega. Porém, outros consoles levaram um certo tempo para investir nesse tipo de jogo, como a Sony, cujo primeiro console com acesso à internet foi o Playstation 3, lançado em 2006.

Juntamente com o surgimento desses conteúdos para computadores, novos consoles surgiram na década de 90 com capacidade de suportar jogos ainda mais pesados e graficamente superiores. Em 1994, a Sony lança o PlayStation 1, que, apesar de possuir uma série de jogos 2D de sucesso, como *MegaMan X* (1993) e *Castlevania: Symphony of the Night* (1997), conseguia suportar jogos 3D como *Gran Turismo 2* (1999) e *Resident Evil 2* (1998). Diferentemente de seus antecessores, os jogos de Playstation vinham como discos em vez dos clássicos cartuchos que eram utilizados na grande maioria dos consoles.

Com o mercado de jogos em constante crescimento, alguns produtores de cinema viram a oportunidade de investir em adaptações de seus filmes para os jogos eletrônicos. Isso era feito com o intuito de aumentar a divulgação e gerar ainda mais repercussão sobre a obra para diferentes tipos de mídia.

Sob esse contexto, surgiu a adaptação da obra de Steven Spielberg, *E.T.: O Extraterrestre* (1982). O jogo possuía o mesmo título do filme e teve lançamento no mesmo ano. Ele foi desenvolvido pela Atari para a Atari 2600. O jogo, infelizmente, possuía muitas falhas em sua jogabilidade, sendo uma verdadeira “bagunça”, justamente porque era difícil de se entender. Além disso, “a única maneira de se vencer era tentar cair em todos os buracos para ver se algum iria magicamente te enviar para a direção certa” (HANSEN, 2016, *s. p.*, tradução nossa).<sup>27</sup>

Também em 1982, a Walt Disney Pictures lançou o longa-metragem, *Tron - Uma Odisseia Eletrônica* (1982). O filme conta a história do engenheiro Kevin Flynn, interpretado por

---

<sup>27</sup> Original: “the only way to really win it was to try to fall into every pit and see if it magically sent you in the right direction”.

Jeff Bridges, que acaba sendo transportado para o chamado “mundo digital”, uma realidade com diversos desafios dos quais Flynn se vê na necessidade de atravessar para cumprir seu objetivo.

No mesmo ano, a Disney investiu em um videogame baseado em *Tron*, com uma série de desafios similares aos que se apresentavam no filme. Diferentemente da adaptação do filme *E.T.*, o jogo de *Tron* era um arcade e fez um sucesso nas casas de fliperama, recebendo inclusive o prêmio Coin-Operated Game of the Year pela revista *Electronic Games*.<sup>28</sup> Tanto *E.T.* quanto *Tron* podem ser considerados os primeiros jogos eletrônicos baseados em filmes.

Similarmente, vários produtores viram potencial para investir em filmes baseados em alguns dos principais jogos eletrônicos de sucesso. As primeiras adaptações desses produtos foram feitas no formato de séries animadas para a televisão. Apesar de elas começarem a surgir no início dos anos 1980, como as séries de *Pac-Man* (1982) e *Saturday Supercade* (1983), foi principalmente nos anos 1990 que começou a se investir fortemente nesse mercado. Como exemplo, podemos citar as séries *Mega Man* (1994), *Street Fighter* (1995) e *Mortal Kombat: Os Defensores da Terra* (1996).

Foi também nessa década que esses jogos eletrônicos tiveram suas primeiras adaptações cinematográficas em *live action*. Começando pela adaptação estrelada por Bob Hoskins, *Super Mario Bros.* (1993), as adaptações para o cinema baseada nos jogos têm histórico considerável como obras com baixa recepção.

Filmes como *Street Fighter* (1994), *House of the Dead* (2003) e *Lara Croft: Tomb Raider* (2001)<sup>29</sup> foram severamente criticados durante seu lançamento, não apenas por sua falta de fidelidade com relação às narrativas que se apresentavam em seu material original, mas também pelo roteiro em geral, as atuações fracas e as cenas de luta que deixavam a desejar. Entretanto, apesar das críticas, algumas adaptações acabaram se tornando sucessos comerciais, agradando uma parcela considerável dos fãs pela fidelidade e pela sensação de nostalgia, trazendo, com isso, críticas mistas para *Silent Hill* (2006), *Mortal Kombat* (1995) e *Warcraft: O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (2016).<sup>30</sup>

Apesar das críticas, o mercado dos jogos ainda serve como fonte de adaptação para diversos projetos voltados ao cinema. Em 2016, ocorreu a primeira adaptação em *live action* de

---

<sup>28</sup> Disponível em: <http://edition.cnn.com/2010/TECH/gaming.gadgets/12/17/tron.arcade.game/index.html>. Acesso em: 15 ago. 2020.

<sup>29</sup> Apesar de o primeiro filme ter optado por uma história distinta e apelar para uma hipersexualização da protagonista, o filme acabou rendendo uma bilheteria de aproximadamente US\$274.000.000. Disponível em: <https://falauniversidades.com.br/tomb-raider-filmes-jogos-lara-croft/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

<sup>30</sup> Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/05/18/os-melhores-e-piores-filmes-baseados-em-jogos.htm>. Acesso em: 15 ago. 2020.

*Assassin's Creed*, a qual, apesar de não ser uma adaptação propriamente dita de alguma história da franquia, faz parte do universo expandido<sup>31</sup> da série de games.

Em 2018, foi lançada uma nova adaptação dos jogos da franquia *Tomb Raider*, intitulada *Tomb Raider: A Origem*, que já possui sequência confirmada para 2021.<sup>32</sup> Em fevereiro de 2020, foi lançado *Sonic: O Filme*, primeira adaptação em *live action* do jogo do ouriço desenvolvido pela Sega, e, assim como *Tomb Raider: A Origem*, o filme já possui sequência confirmada.<sup>33</sup> Conforme os games foram gradativamente evoluindo e atingindo diversas plataformas, trazendo narrativas mais ricas, tornou-se cada vez mais possível trazer elementos do cinema e da televisão para os jogos eletrônicos.

Voltando a falar especificamente sobre *cutscenes*, principalmente nos anos 1990, diversas companhias investiram nessas cenas, que ocorriam entre momentos de jogabilidade do usuário por meio do *live-action*. Isso se deu justamente pelos recursos limitados da época que dificultavam o desenvolvimento de *cutscenes* em animação que pudessem trazer o impacto emocional necessário para a tela.

Apesar disso, havia uma constante reclamação por parte dos jogadores justamente por essas *cutscenes*, em sua maioria, não serem feitas por “atores profissionais”. Isso fazia com que muitas vezes as cenas tivessem um tom cômico não intencional como ocorre na abertura do jogo *Resident Evil* (1996),<sup>34</sup> conforme a Figura 6.

---

<sup>31</sup> O universo expandido faz parte do contexto estabelecido por outros produtos de uma determinada franquia. Histórias nesse processo podem transitar por diferentes mídias como jogos, livros, séries, filmes e, ainda assim, fazer parte de um único universo canônico, inclusive podendo fazer referências a eventos e personagens que apareceram em outros produtos. Disponível em: <https://www.empireonline.com/features/star-trek-expanded-universe/>. Acesso em: 20 ago. 2020.

<sup>32</sup> Disponível em: <https://entretenimento.uol.com.br/noticias/redacao/2019/09/04/tomb-raider-2-com-alicia-vikander-ganha-diretor-e-data-em-2021-diz-site.htm>. Acesso em: 15 ago. 2020.

<sup>33</sup> Disponível em: <https://olhardigital.com.br/cinema-e-streaming/noticia/-sonic-o-filme-2-ganha-data-de-estreia/104055>. Acesso em: 19 ago. 2020.

<sup>34</sup> Disponível em: [https://www.voxel.com.br/noticias/primeiro-resident-evil-21-anos-conheca-8-curiosidades-game\\_828275.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/primeiro-resident-evil-21-anos-conheca-8-curiosidades-game_828275.htm). Acesso em: 21 ago. 2020.



Figura 6 – Abertura em *live action* de *Resident Evil* (1996)

Fonte: Reprodução/YouTube.<sup>35</sup>

Além do clássico jogo de terror, títulos como *Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero* (1997) e *Ground Zero: Texas* (1993) são alguns exemplos nos quais se utilizavam atores para interpretar os papéis dos personagens. Nas cenas em questão, havia um trabalho de figurino, maquiagem e uma decupagem pensada de maneira prévia para que se encaixasse de uma boa forma com o resto do conteúdo. *Mortal Kombat*, em particular, faz parte de uma série de jogos de luta de sucesso, inclusive nos últimos consoles dessa geração.

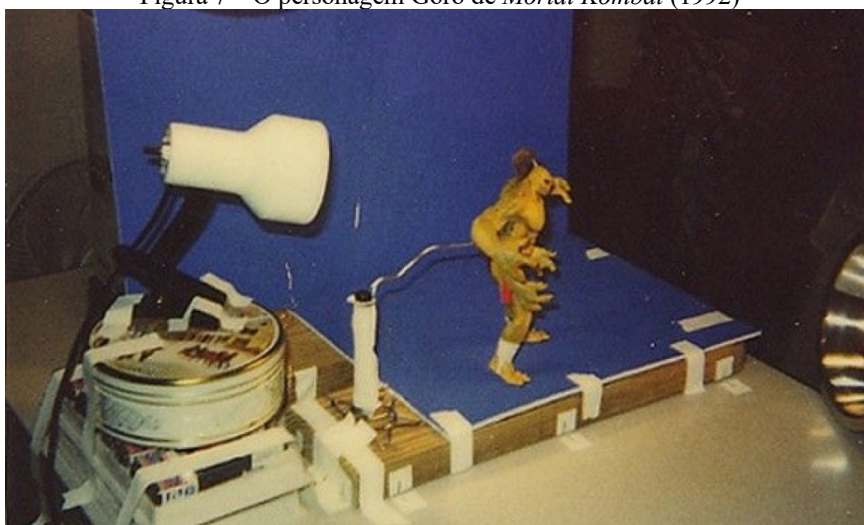
Os primeiros jogos da franquia utilizavam técnicas como captura de movimento de artistas para criar seus personagens no jogo, assim como técnicas de animação *stop motion* para a criação dos monstros como o Goro, criatura de quatro braços que foi sub-chefe durante o primeiro jogo.<sup>36</sup> O boneco era criado e movimentado pelos animadores, para ser posteriormente colocado ao lado dos outros atores que participaram da captura de movimentos (Figura 7).

---

<sup>35</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=r\\_dm4IHuj2w&app=desktop](https://www.youtube.com/watch?v=r_dm4IHuj2w&app=desktop). Acesso em: 10 mar. 2020.

<sup>36</sup> *Making-of* disponibilizado no YouTube, mostrando os atores fazendo os movimentos de luta do jogo, experimentando o figurino e o processo de animação das criaturas que se apresentam no jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=f-AECxvqObs>. Acesso em: 15 ago. 2020.

Figura 7 – O personagem Goro de *Mortal Kombat* (1992)



Fonte: Pinterest.<sup>37</sup>

Com o tempo, a captura de movimentos começou a ser algo extremamente comum na criação de jogos eletrônicos. Com a evolução das histórias que eram apresentadas nesses produtos, houve a necessidade de atores profissionais que pudessem trazer a emoção necessária para o enredo e transmiti-la de forma que pudesse ser captada no estúdio.

Figura 8 – O antes e o depois da captura de movimentos de *God of War* (2018)



Fonte: Reprodução/Facebook.<sup>38</sup>

Diversos atores conhecidos da televisão e do cinema transitaram para os jogos em algum momento, alguns deles são Norman Reedus, Mads Mikkelsen e Léa Seydoux em *Death Stranding* (2019); Ellen Page em *Beyond: Two Souls* (2013); Steven Ogg em *GTA V* (2013); e Giancarlo Esposito, em *Far Cry 6* (2020).

<sup>37</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/292522938277633471/>. Acesso em: 14 jul. 2020.

<sup>38</sup> Disponível em: <https://www.facebook.com/watch/?v=10158934857865436>. Acesso em: 30 ago. 2020.

Alguns dos vencedores do melhor jogo do ano pela The Game Awards (anteriormente chamada de Spike Video Game Awards) foram desenvolvidos a partir dessa técnica, entre eles, *The Last of Us* (2013) e *God of War* (2018).<sup>39</sup>

*God of War* (2018) é o último jogo da franquia que existe desde 2005. Porém, ele possui um aspecto adaptado do cinema que o distingue de todos os outros jogos já lançados da franquia: ele é todo jogado dando uma falsa impressão de plano-sequência.

A história começa com o protagonista Kratos cortando uma árvore com seu machado. De lá, o acompanhamos indo ao encontro de seu filho Atreus e seguindo no objetivo de jogar as cinzas de sua falecida esposa na montanha mais alta dos nove reinos da mitologia nórdica. A animação e qualidade gráfica são tão nítidas que dificilmente percebemos a transição dos momentos de *gameplay* para as *cutscenes*. Não há cortes nas cenas e, do início até o final, temos a impressão de que tudo ocorreu em plano único.

Outro aspecto com inspiração na linguagem cinematográfica pode ser observado no último jogo da Rockstar: *Red Dead Redemption 2* (2018). Em sua campanha, o jogador pode optar, em determinados momentos, por ativar o “modo cinematático”, no qual o jogo muda seu formato de tela – anteriormente 16:9, para 2:35 –, e podemos ver detalhes da paisagem à volta do personagem, alternando para diferentes planos gerais e detalhes de forma que possamos admirar tudo com mais atenção e clareza (Figura 9).

Figura 9 – Modo cinematático em *Red Dead Redemption 2* (2018)



Fonte: Reprodução/YouTube.<sup>40</sup>

Além disso, alguns jogos, principalmente os voltados para escolhas entre diferentes caminhos dentro de uma narrativa, optam por uma estruturação de conteúdo muito similar à de

<sup>39</sup> *Making-of* da captura de movimentos de *God of War* (2018). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WcYXSWcgvbs>. Acesso em: 15 ago. 2020.

<sup>40</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WoxFRRf9DJM>. Acesso em: 10 jul. 2020.

uma série. Os jogos da Tell Tale, por exemplo, possibilitam optar comprar uma “temporada” completa ou somente um episódio específico.

A partir do momento em que a desenvolvedora lança o primeiro episódio da temporada, ela segue o ritmo de lançamento de um novo episódio a cada mês. Ao jogar, suas escolhas são salvas. O episódio seguinte inicia mostrando o que aconteceu antes, fazendo uma retrospectiva do que já aconteceu – estratégia empregada em diversas séries produzidas.

Outro aspecto semelhante aos recursos utilizados no cinema e que, principalmente na última década, tem tido mais presença no mercado dos jogos eletrônicos são os chamados “remakes”. Algo muito comum na sétima arte, a reapropriação de uma determinada obra, atualizando-a para uma nova geração, acabou rendendo bons frutos para algumas desenvolvedoras no mercado.

A famosa franquia de terror da Capcom, *Resident Evil*, acabou recebendo uma série de *remakes* de seus primeiros jogos lançados, sendo o primeiro baseado no já citado original de 1996, sendo lançado para as plataformas com apenas seis anos de diferença. Apesar disso, somente em 2019, a Capcom lançou o remake de *Resident Evil 2*, sendo ele um sucesso de vendas para a companhia,<sup>41</sup> incentivando-a a fazer no ano seguinte o remake de *Resident Evil 3*. Ademais, outros jogos de sucesso receberam remakes como o *Shadow of the Colossus*, em 2018, e *Final Fantasy VII*, em 2020.

Figura 10 – *Resident Evil 2* (1998), à direita, e *Resident Evil 2: Remake* (2019), à esquerda



Fonte: Transcendente Game.<sup>42</sup>

Diferentemente do que seria uma remasterização,<sup>43</sup> os *remakes* são uma reconstrução por completo da obra, trabalhando com uma narrativa relativamente similar à do material original,

<sup>41</sup> Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/remake-de-resident-evil-2-supera-vendas-do-game-original>. Acesso em: 15 ago, 2020.

<sup>42</sup> Disponível em: <https://transcendentegame.com/veja-comparacao-grafica-de-resident-evil-2-vs-resident-evil-2-remake/>. Acesso em: 15 ago. 2020.

<sup>43</sup> Alguns jogos que foram sucesso de venda, como *God of War III* (2010) e *The Last of Us* (2013), receberam versões remasterizadas para serem jogáveis em plataformas e consoles mais atualizados. Com isso, os produtos recebem uma melhoria de som e imagem, porém o produto em si não muda em termos de estrutura e jogabilidade.

porém construindo seu espaço, cenário e avatares do zero, a partir de uma visão já concebida anteriormente. Com isso, melhora-se a jogabilidade, tornando-o muito mais rico em detalhes justamente devido ao aumento da capacidade que os consoles apresentam para suportar esses produtos, de forma que a história já contada se torne atraente para uma nova geração de jogadores.

A partir da evolução gráfica nos jogos, as possibilidades de construção de narrativa estão em constante evolução. Alguns jogos se especializaram na elaboração de narrativas únicas, nas quais há o objetivo de escolher entre determinadas ações dos personagens, que podem ser dirigidas por diferentes caminhos pelo espectador/jogador.

Algumas companhias responsáveis pelo desenvolvimento de jogos para diferentes consoles são especializadas nesse tipo de games interativos. É o caso das companhias Telltale, Supermassive Games e a Quantic Dream. Com franquias de sucesso, como *Wolf Among Us*, *Until Dawn* e o próprio *Detroit: Become Human*, respectivamente, essas desenvolvedoras fazem uso de uma narrativa com caminhos bifurcados, com diversas possibilidades de trajetórias, entre as quais o jogador deve escolher para chegar no que ele julga ser o melhor final possível.

## 2.2 CONTEXTUALIZANDO O CINEMA INTERATIVO

Antes de trazer uma contextualização sobre o surgimento do iCinema (cinema interativo), é necessário destacar a ideia e as discussões em torno do próprio nome envolvido nesse tipo de mídia, justamente pelas diversas discussões ao redor do termo “interatividade” na área de comunicação. Esse meio audiovisual tão específico leva em conta a ideia de interatividade no sentido de que o espectador consegue decidir, a partir de escolhas pré-concebidas pelos criadores da narrativa apresentada, qual dos caminhos propostos é o mais adequado para ser seguido.

Cirino (2012a) discute essa ideia de interatividade a partir de problematizações propostas por teóricos da área da comunicação. Para ele, “O caráter interativo do iCinema está diretamente ligado à possibilidade de manuseio da informação, sendo esta propriedade o que confere o título de “interativo” a um filme com tal proposta” (CIRINO, 2012a, p. 3). Nesse sentido, a interatividade se daria por meio desse diálogo entre homem e aparelho, existindo a interação devido à necessidade imposta ao usuário para seguir adiante na história, escolhendo entre dois ou mais caminhos.

Nesse sentido, ele traz a perspectiva do acadêmico Raymond Williams (1921-1988) de que sistemas que preveem as escolhas e possibilidades a serem trilhadas pelo usuário não podem ser considerados interativos, mas sim, reativos, designando o termo “interativo” para programas

que podem oferecer possibilidades com base em toda e qualquer escolha do usuário (CIRINO, 2012a).

Assim como apresentado por outros teóricos da comunicação, Cirino (2012a) traz um contraponto bastante pertinente proposto por Suely Fragoso: mesmo em diálogos entre indivíduos há restrições, portanto, a comparação com diálogos de “natureza distinta”, no caso homem e máquina, não deixaria de possuir suas próprias limitações. Deixa-se clara a ideia de que não devemos levar como principal valorização a simetria comunicacional entre os dois meios, e sim analisar a partir de uma questão computacional, a interface do dispositivo e sua interação com o jogador/espectador (CIRINO, 2012b).

Assim, o autor conclui que a ideia de interatividade no cinema se dá em uma condição limitada e pré-estabelecida pelos desenvolvedores (CIRINO, 2012b). Existe uma necessidade de construção do máximo de liberdade possível para que o jogador/usuário possa trilhar o caminho que julga mais adequado, porém os limites tecnológicos implicam uma limitação bastante evidente. Mesmo que escolhêssemos o caminho que quiséssemos, ainda estaríamos sujeitos às ideias pré-configuradas e pré-estabelecidas durante o desenvolvimento do produto.

Nesse sentido, podemos fazer um retrospecto em relação ao surgimento do iCinema, assim como uma análise de seus níveis de interatividade em cada obra. O cinema como arte e forma de expressão sempre evoluiu lado a lado com o avanço das tecnologias. Miller (2008) relata como produtoras aproveitaram o avanço tecnológico para investir em projetos audiovisuais a partir da possibilidade de interação com narrativas apresentadas e suas possibilidades.

Uma das companhias a trazer essa iniciativa foi a Interfilm, subsidiária da Sony. Alguns dos filmes dirigidos pela companhia são *I'm Your Man* (1992), de Bob Bejan, e *Mr. Payback* (1995), de Bob Gale. Ela desenvolveu projetos para a exibição de suas obras nos cinemas instalando aparelhos para poder gerar essa interação do público no filme interativo (Figura 11). Porém, esse processo de elaboração do ambiente de exibição acabou se tornando um desafio árduo para a época:

Os primeiros filmes interativos a serem exibidos no cinema foram produzidos entre 1992 e 1995 [...], mas fazer os filmes era apenas uma parte do desafio. Antes que pudessem apresentar para o público, as salas de cinema deveriam ser equipadas com equipamentos especiais. Isso incluía a instalação de um controle remoto de três botões acoplados ao lado dos assentos, e um sistema de projeção especial contendo quatro aparelhos de disco laser diferentes, um aparelho de *switcher*, um computador para controlar a interatividade e um CD-ROM com o programa de instalação. (MILLER, 2008, p. 25).

Figura 11 – À esquerda, o controle remoto utilizado pelo público para os filmes da Interfim. À direita, trecho de tomada de escolha do filme *Mr. Payback* (1995)



Fonte: B9.<sup>44</sup>

Porém, apesar do entusiasmo por essa nova forma de mídia cinematográfica, o público demonstrou certa insatisfação com relação às narrativas apresentadas, justamente por serem narrativas fracas quando comparadas a outras obras hollywoodianas da época.

Em meio a isso, surgiram várias comparações dessas obras cinematográficas com videogames da época que permitiam essa interação num nível de mudança narrativa com as escolhas propostas. Justamente pela possibilidade de o espectador influenciar as ações dos personagens, decidindo o caminho a ser seguido, que as comparações com os jogos acabaram torando-se inevitáveis.

Essas comparações se davam principalmente pela forte presença de jogos de sucesso com grau de interatividade considerável que veio crescendo cada vez mais. Um dos principais exemplos foi o jogo de terror *Phantasmagoria* (1995), desenvolvido pela Sierra Entertainment e a Kronos Digital Entertainment. Logo após seu lançamento, ele se tornou um dos games mais vendidos nos Estados Unidos.<sup>45</sup>

O jogo acompanha Adrienne, que explora, ao lado de seu marido Don, uma mansão assombrada em uma ilha. Conforme a narrativa prossegue, desmembramos os mistérios por trás da mansão e dos espíritos que vagam pela casa. O jogo foi um dos primeiros a utilizar atores não apenas em suas *cutscenes*, mas durante os momentos de *gameplay* do produto.

Para isso, a atriz Victoria Morsell (que interpretou Adrienne no jogo) foi gravada em frente a uma tela de *chroma key* fazendo os movimentos que poderiam ser executados pelos jogadores. A maioria dos cenários foi moldada por animação 3D, de forma que os movimentos de Morsell pudessem se encaixar harmonicamente.

<sup>44</sup> Disponível em: <https://www.b9.com.br/10976/uma-breve-retrospectiva-do-cinema-interativo/>. Acesso em: 18 maio 2020.

<sup>45</sup> Disponível em: [https://web.archive.org/web/20150405152154/http://www.sierragamers.com/uploads/24082/Interaction/026\\_InterAction\\_Volume\\_9\\_Number\\_1\\_Spring\\_1996.pdf](https://web.archive.org/web/20150405152154/http://www.sierragamers.com/uploads/24082/Interaction/026_InterAction_Volume_9_Number_1_Spring_1996.pdf). Acesso em: 20 abr. 2020.

Apesar de seu caminho levar a apenas uma conclusão, o jogo foi um sucesso na época, justamente devido à imersão possibilitada pelo controle de uma personagem trazida em *live action*, acarretando um grau de realismo que era pouco visto nos games (Figura 12). Foi justamente as experimentações em relação à captura de movimentos, principalmente para as *cutscenes*, que possibilitou esse tipo de elaboração de personagem.

Figura 12 – Jogo eletrônico *Phantasmagoria* (1995)



Fonte: TechTudo.<sup>46</sup>

Com o mercado de jogos tendo seu grande sucesso nos anos 1990, devido aos recursos de interatividade mais imersivos do que os oferecidos pelo iCinema, os filmes acabaram não recebendo um sucesso significativo, possuindo uma recepção mista do público consumidor:

Os filmes da Interfilm não captaram. Embora o hardware tenha funcionado bem, com os leitores de disco laser lidando suavemente com os interruptores entre as cenas, o público achou a experiência insatisfatória e mais um truque do que um entretenimento imersivo. A maioria do público sentiu que as histórias eram fracas e de produção de valores inferiores aos filmes de Hollywood que estavam acostumados a assistir. Nem esses filmes proporcionaram a emoção ou a riqueza de interatividade presente nos games. (MILLER, 2008, p. 25).

Porém, apesar do termo “iCinema” ter surgido somente nessa época, outras obras cinematográficas foram previamente desenvolvidas com específico grau de interatividade para o público utilizando os recursos de seu tempo, com desafios e limitações da época.

<sup>46</sup> Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2012/08/phantasmagoria-e-um-classico-do-terror-que-mercia-um-remake.html>. Acesso em: 5 maio 2020.



Não havia, na época, nomenclatura para filmes que buscavam essas formas de interatividade no cinema, sendo o próprio nome “iCinema” um termo que só veio à tona nos anos noventa com os filmes da Interfilm. Justamente por haver diversas obras realizadas anteriormente, é difícil determinar com precisão o primeiro filme com proposta de interatividade com o espectador que influencie em seu desenvolvimento.

Isso ocorre pois essa ideia do público participando nas ações que decorrem na história, influenciando no decorrer da narrativa, não era uma coisa nova. Para isso, conforme citado anteriormente, é necessário refletirmos sobre como diferentes aspectos de interação com público, que foram gerados ao longo dos anos, acabaram influenciando no surgimento dos filmes interativos que se apresentam atualmente.

É importante destacar que essa prática de interação com o público já era comum em outros meios de expressão artística, como peças de teatro, shows de mágica ou de circo. Os artistas interagiam com público durante o espetáculo, os convidando para torcer pelos protagonistas, pedindo ajuda em determinados momentos da história, chamando alguém da plateia para o palco. Assim, era quebrada a barreira entre o espectador e os personagens, de forma que o público influenciava os acontecimentos.

Essa possibilidade de interação com o público durante o espetáculo é conhecida como quebra da quarta parede. O termo surge da ideia de que todo o ato da encenação em um determinado espaço é pensado no formato de uma caixa, com uma dessas paredes sendo invisível, permitindo que o público possa testemunhar a ação do espetáculo. Assim, “É através desta face ausente, desta janela, que o espectador é testemunha de todos os atos” (PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 218).

O termo tem o objetivo de estabelecer os dois lados, separando “o mundo ficcional” da realidade. Com isso, é justamente nessa capacidade que o ator pode possuir de atravessar essa “parede invisível” e interagir com o público, quebrando a delimitação dos dois mundos, que entra o termo da quebra da quarta parede.

No audiovisual, essa ideia foi executada em diferentes mídias, desde filmes a séries de televisão. Apesar de, no cinema, não existir essa ideia da caixa de forma tão consistente, a quarta parede possui seus recursos em comum tanto no cinema quanto no teatro. Em ambas, existe essa capacidade dos personagens de ultrapassarem essa barreira do mundo ficcional para o real, de forma que eles saibam que estão em um mundo fictício, tentando interagir com o público.

Nesse caso, a quarta parede no audiovisual seria a própria tela, o quadro que é captado, sendo ele o espaço no qual o espectador pode desempenhar seu papel de *voyeur* e acompanhar a narrativa apresentada. Entretanto, apesar das similaridades que permeiam essa quebra em ambos

os meios artísticos, eles são lidados de forma bem distinta, pois “No cinema, a quarta parede se firma com maior sustentação, na medida em que, diferentemente do teatro, a encenação da narrativa fílmica não ocorre ao mesmo tempo que sua exibição ao espectador” (PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 218).

Nesse sentido, justamente por o cinema não ser momentâneo, sendo as ações dos personagens já tendo sido captadas, existe uma ilusão de que essa barreira entre o mundo fictício e o real estaria sendo quebrada. Por outro lado, cada experiência no teatro é única, fazendo com que a interação momentânea possa ser diferente toda vez que o espetáculo é desenvolvido, pois o público vai ser diferente, nunca será a mesma recepção.

Um dos principais exemplos da ruptura da quarta parede no cinema pode ser observado em alguns dos filmes de Jean-Luc Godard, entre eles, *Acossado* (1960). Sendo um dos principais filmes da Nouvelle Vague francesa, a obra traz Michel (Jean-Paul Belmondo) que, ao assassinar um policial, procura fugir para longe das autoridades ao lado de Patricia (Jean Seberg), uma estudante de jornalismo em quem o personagem tem interesse amoroso.

Em diversas partes da trama, Michel olha para a câmera e começa a conversar com o espectador, construindo essa ilusão de que ele estaria nos vendo atrás da tela. Logo no início, Michel dirige na estrada, sozinho, dentro do veículo, quando começa a falar sobre o quanto ama a França e a comentar sobre as pessoas pelas quais ele passa no caminho. Em determinado momento, ele olha diretamente pela tela, assumindo definitivamente esse contato visual com público e evidenciando ainda mais esse diálogo entre ele e quem está assistindo.

Como mencionado anteriormente, esse recurso acabou se tornando, de um tempo para cá, algo um tanto comum no audiovisual. Séries como *House of Cards* (2013-2018) e *Mr. Robot* (2015-2019) e filmes como *Violência Gratuita* (2007) e *A Bruta Flor do Querer* (2013) utilizam esse meio de metalinguagem, de forma que ela enriquece a trama, fazendo com que o espectador seja “deslocado de seu lugar passivo de testemunha, para um lugar privilegiado de partícipe da narrativa. Esse é o efeito primordial da quebra da quarta parede na narrativa fílmica” (PEREIRA; SANTOS, 2018, p. 277).

Além disso, muitos desenhos animados direcionados ao público infantil, por exemplo, utilizam esse aspecto para incentivar o envolvimento do público com a trama. Gera-se, assim, essa ideia de que o espectador está ajudando o protagonista para que o desenvolvimento da obra possa seguir adiante, como em *Dora, a Aventureira* (1999-2019), *A Casa do Mickey Mouse* (2006-2016) e *As Pistas de Blue* (1996-2006).

A quebra da quarta parede é um recurso muito utilizado para aumentar a imersão do espectador na obra apresentada. Essas tentativas de colocar público numa situação mais ativa em

relação à obra foram feitas a partir de outros recursos além dessa quebra, como, por exemplo, a possibilidade de escolher entre determinadas ações que decorrem na narrativa.

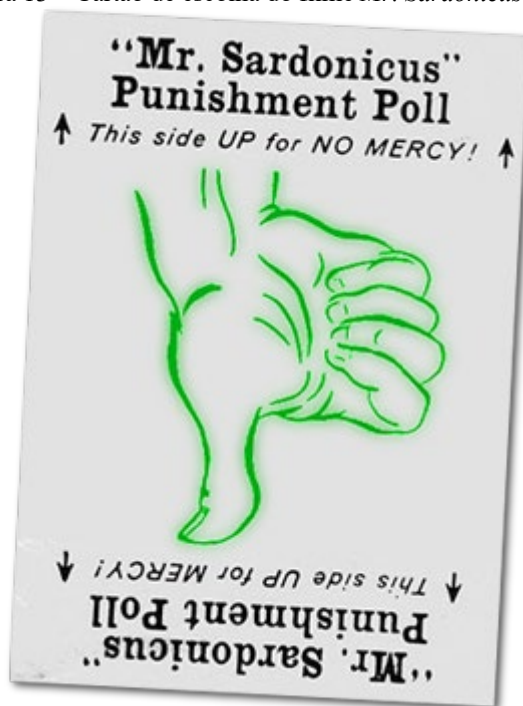
Nesse aspecto, um filme que pode ser considerado um dos primeiros a trazer uma proposta de interatividade em sua história é o longa-metragem, lançado em 1961, *A Máscara do horror* (em inglês, *Mr. Sardonicus*), de William Castle (MATEAS, 2011). Em seu livro, Castle (2010) fala sobre sua ideia durante a pós-produção do filme de dois finais diferentes para obra e em como esses eventos ocorreriam em alguns dos cinemas *drive-in* dos Estados Unidos.

O filme se passa na Europa no ano de 1880. Ao decorrer da história, acompanhamos o médico Robert Cargrave, interpretado por Ronald Lewis, que vai ao encontro da mansão do barão Sardonicus (Guy Rolfe), que teve seu rosto congelado no formato de um largo sorriso enquanto invadia o túmulo de seu pai atrás de um bilhete de loteria.

Devido a discussões criativas envolvendo os executivos da Columbia Pictures e Castle, foi proposto pelo próprio diretor que, durante as sessões do filme, houvesse como o público escolher entre os dois finais que foram feitos: com o barão Sardonicus sendo punido, ou sendo curado de sua deformidade facial.

Ao adentrar nas sessões, cada espectador recebia uma cartela com a imagem de um polegar, impresso com tinta verde fluorescente (Figura 13). Em determinada cena do filme, Krull (Oskar Homolka), o capanga do Barão, descobre como a desfiguração de seu mestre pode ser curada. O campanga, cujo olho esquerdo foi ferido por Sardonicus em um acesso de raiva, então deve decidir nesse momento: ele irá contar a Sardonicus o segredo que pode salvá-lo ou mantê-lo para si mesmo.

Figura 13 – Cartão de escolha do filme *Mr. Sardonicus* (1961)



Fonte: Moriarty (2015).

Existem vários questionamentos sobre a existência do final “misericordioso” do filme. Justamente por, em todas as exibições, a versão “punitiva” ter sido a escolhida, pouco se sabe com relação à veracidade do outro final.<sup>47</sup> Apesar disso, Castle confirma que o final misericordioso realmente foi gravado, apesar de nunca ter sido escolhido pelo público, fazendo com que o final “canônico” fosse considerado o “punitivo” (CASTLE, 2010).

Vale ressaltar que, quando a decisão deve ser tomada pelo público, Castle aparece na tela e, inclusive, opina sobre o final do filme. Ele diz: “acredito que uma punição comum é boa demais para o Mr. Sardonicus”, já deixando claro qual é a sua preferência.<sup>48</sup>

Apesar disso, a elaboração do filme em si não possuía intenção de interatividade com o público, até as discussões criativas entre o estúdio e o diretor serem feitas. Esse aspecto foi pensado para que ambas as partes entrassem em consenso; Castle, ao desenvolver essa possibilidade, investiu em marketing em cima da ideia de escolher o destino do barão Sardonicus.

Apesar disso, vale destacar que Castle sempre buscou uma série de recursos e técnicas imersivas para gerar maior interatividade entre suas obras e o público. Em *Macabre* (1958), o diretor teve a ideia de oferecer aos espectadores um documento falso de uma apólice de seguro de mil dólares contra a morte por medo.

<sup>47</sup> Disponível em: [https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Mr.\\_Sardonicus\\_\(%22Merciful%22\\_Ending\)](https://lostmediaarchive.fandom.com/wiki/Mr._Sardonicus_(%22Merciful%22_Ending)). Acesso em: 29 ago. 2020.

<sup>48</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=Swp\\_gGDki9M](https://www.youtube.com/watch?v=Swp_gGDki9M). Acesso em: 29 ago. 2020.

Em *House on Haunted Hill* (1959), Castle desenvolveu um sistema de exibição em algumas das salas de cinema, com um esqueleto em tamanho real que parecia voar para fora da tela do cinema e sobre o público. Tal efeito, o qual ele chamou de “Emergo”, consistia em um esqueleto de plástico inflado suspenso por um sistema de cordas e roldanas.

Porém, de acordo com Moriarty (2015), a maioria dos cinemas que instalou o Emergo teve que removê-lo após o primeiro fim de semana de exibição. Segundo ele, isso se deu pois muitas crianças utilizavam estilingues de brinquedo e, no momento que o esqueleto surgia, elas atiravam objetos que danificavam o aparelho.

Figura 14 – Poster do filme *House on Haunted Hill* (1959), promovendo o sistema Emergo



Fonte: Moriarty (2015).

Em *The Tingler* (1959), Castle desenvolveu o sistema Percepto!. O filme mostra o Dr. Warren, interpretado por Vincent Price, que tenta desvendar uma série de mortes misteriosas causadas por um parasita com uma aparência similar à de uma lacraia, que invade e entra dentro da coluna vertebral de suas vítimas.

Nesse sistema elaborado pelo diretor, os assentos da plateia são programados para zumbir e vibrar quando o parasita é solto em cena.<sup>49</sup> Em determinado momento do filme, a tela do cinema muda para uma imagem inteiramente preta e se escuta o próprio Vincent Price falando que o parasita escapou, pedindo para o público gritar por suas vidas. Nesse momento, os assentos são ativados, emitindo as vibrações.

<sup>49</sup> Disponível em: <https://25yearslatersite.com/2018/11/09/got-to-have-a-gimmick-the-tingler/>. Acesso em: 28 ago. 2020.

Logo no início do filme, o próprio diretor aparece e explica para o público sobre as sensações que eles terão ao decorrer do filme – tal prática é um tanto comum em sua filmografia, tendo ele feito introduções similares em outras de suas obras. É interessante destacar essa preocupação de Castle em elevar ao máximo o nível de imersão do espectador em seus filmes, construindo uma experiência única para o público, o tornando ainda mais envolvido com o que é experienciado.

Ainda experimentando diferentes técnicas de interatividade com o público, Castle fez o filme *13 Ghosts* (1960). O impressionante na obra é a possibilidade desenvolvida por Castle de cada pessoa na plateia poder decidir qual versão de uma cena aparecerá na tela do cinema, individualmente e ao mesmo tempo.

Antes das sessões, era dada para os espectadores uma cartela com lentes em azul e vermelho, que Castle chamou de “Supernatural Viewer”. Este se assemelhava com os primeiros óculos de cinema 3D.

Ao colocar os fantasmas em vermelho contra um fundo azul, o Supernatural Viewer permitia que cada espectador decidisse se veria os fantasmas na tela ou não. Olhar pelo filtro superior (vermelho) fazia com que os fantasmas aparecessem em alto contraste; já olhar pelo filtro inferior (azul) fazia com que eles desaparecessem por completo.

Em determinadas cenas do filme, uma legenda aparece pedindo para que o público coloque os óculos, podendo escolher entre uma das duas opções de visores. Assim como em *The Tingler*, Castle faz uma introdução da tecnologia para contextualizar o público sobre a experiência.<sup>50</sup>

Em 1967, Radúz Činčera, Vladimír Svitáček e Ján Roháč desenvolvem o primeiro filme interativo da história, pensado desde o início a partir da proposta de o espectador escolher as ações dos personagens: *Kinoautomat*. O filme foi realizado na República Checa e exibido na Expo 1967. A obra foi a primeira a formalmente mostrar a possibilidade de o público poder mudar as ações que ocorrem durante o filme por meio de suas escolhas. O filme acabou sendo proibido na Tchecoslováquia e censurado pela ditadura na época, sendo ele revivido quarenta anos mais tarde pela filha do diretor, Alena Cincerova.<sup>51</sup>

O filme gira em torno de Novák, um sujeito que se encontra passando por certos dilemas morais, e o público deve decidir em conjunto qual caminho seguir. Durante a Expo de 1967, era

---

<sup>50</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4eN-J23AAqw>. Acesso em: 28 ago. 2020.

<sup>51</sup> Disponível em: <https://english.radio.cz/groundbreaking-czechoslovak-interactive-film-system-revived-40-years-later-8607007>. Acesso em: 28 ago. 2020.

dado no início de cada sessão um controle remoto para cada um, com dois botões, um verde e um vermelho.<sup>52</sup>

No momento dos dilemas, um anfitrião subia no palco e era responsável por monitorar os votos do público durante o processo. As escolhas eram colocadas em quadro e as duas cores eram sinalizadas, a votação era feita para determinar quais das opções seriam tomadas:

O sistema de escolhas, e tendo em conta que é coletivo, funciona numa lógica de maioria. Ou seja, existem sempre apenas duas opções, verde e vermelho, e as cenas são escolhidas em função daquilo que a maioria presente em sala escolhe. Parecendo um sistema meramente mecânico, devemos lembrar que em 1967 a Checoslováquia vivia debaixo de um sistema totalitário comunista, sem direito a eleições, votos, nem escolhas de maiorias. Nesse sentido, uma das grandes questões que terá estado na base da invenção deste sistema terá sido a crítica ideológica. Num país em que não se pode escolher, poder escolher como deve prosseguir o filme, é no mínimo instigador, mas na verdade revolucionário! Não admira que o filme tenha sido proibido no país, e mesmo impedido de circular durante muito tempo pelo próprio governo da Checoslováquia.<sup>53</sup>

Mais especificamente, o público deve escolher, em cinco momentos distintos, entre duas opções de ação para o protagonista, utilizando um controle remoto (Figura 15). Apesar dessa interatividade, vale destacar que essas ações, independentemente de quais forem os caminhos escolhidos durante o filme, levarão à mesma conclusão.

Figura 15 – Controle remoto para a decisão das ações dos personagens no filme *Kinoautomat* (1967)



Fonte: Zoetanya Sujon.<sup>54</sup>

<sup>52</sup> Disponível em: <https://sujonz.wordpress.com/2016/11/12/the-worlds-first-interactive-cinema-kinoautomat-1967-prague/>. Acesso em: 28 ago. 2020.

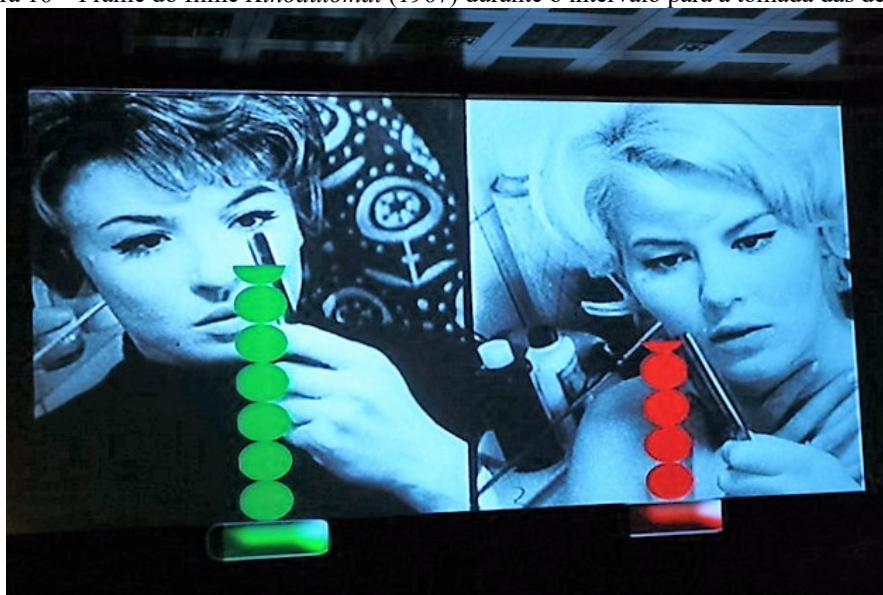
<sup>53</sup> Disponível em: <https://virtual-illusion.blogspot.com/2016/11/kinoautomat-1967-o-primeiro-filme.html>. Acesso em: 22 abr. 2020.

<sup>54</sup> Disponível em: <https://sujonz.wordpress.com/2016/11/12/the-worlds-first-interactive-cinema-kinoautomat-1967-prague/>. Acesso em: 23 maio 2020.

Logo no início do filme, vemos o apartamento de Novák em chamas. Logo em seguida, o filme faz um *flashback*; a partir daí, começam a surgir os dilemas sobre os quais o público deve decidir. Porém, não importa as ações tomadas durante o processo, já que o apartamento de Novák ainda vai pegar fogo.

Tal ideia foi interpretada por parte do público e alguns membros da equipe realizadora como uma crítica ácida à democracia, no sentido de que todos têm a chance de votar, mas votar nunca muda nada.<sup>55</sup> “O filme em si é um bom exemplo do cinema "Nouvelle Vague Tcheca", mas sua ambientação em formato teatral se inspira no movimento "Laterna Magika", que se desenvolveu em Praga no final dos anos 1950”.<sup>56</sup> Ao decidir entre as duas ações que podem se apresentar, clicando em vermelho ou verde, a cor que foi escolhida aparece na tela e o anfitrião conta os votos do público.

Figura 16 – Frame do filme *Kinoautomat* (1967) durante o intervalo para a tomada das decisões



Fonte: Zoetanya Sujon.

Além disso, outras obras lançadas ao longo dos anos, apesar de não possuírem um nível de interação, de forma que o espectador possa escolher dentre as próprias ações do personagem dentro da trama, trabalharam com a ideia de como a narrativa pode se encaminhar para diferentes trajetórias dependendo de determinados dilemas e situações. Um dos principais exemplos disso seria os longas *Smoking* e *No Smoking* (1993), do cineasta Alain Resnais. Ambas as comédias

<sup>55</sup> Disponível em: <https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm>. Acesso em: 22 abr. 2020.

<sup>56</sup> Disponível em: <http://www.kinoautomat.cz/about-kinoautomat.htm>. Acesso em: 28 ago. 2020.



giram em torno de uma trama com base em uma escolha que leva a dois caminhos diferentes: fumar ou não fumar.

Nas duas comédias de Resnais, o elenco é composto por somente dois atores (Sabine Azéma e Pierre Arditi), que interpretam diversos personagens diferentes. Durante o desenrolar das obras, observamos as diferentes situações que surgem a partir dessa escolha inicial. Resnais propõe uma narrativa na qual nós, como espectadores, acabamos retornando para partes do tempo já presenciadas e vemos escolhas diferentes das quais foram feitas anteriormente, de forma que possamos ver as diversas possibilidades de rumo que a história dos personagens pode tomar.

O mais interessante, nesse aspecto, foi a decisão do diretor de exibir os dois filmes de forma simultânea, conforme explica Baio (2006). Desta forma, Resnais já brincava com a possibilidade de diferentes caminhos quando o próprio espectador teria que passar pelo dilema de escolher qual dos dois filmes assistir primeiro nos cinemas:

A obra de Resnais é composta por dois filmes que, além de terem sido lançados juntos, tinham sua exibição condicionada à simultaneidade das projeções. Os dois filmes eram exibidos em salas diferentes e suas sessões deviam necessariamente ser iniciadas ao mesmo tempo. Desta maneira, havia uma sincronização cronológica que, ao mesmo tempo em que fundia os dois filmes em um mesmo tempo, tornava ainda mais evidente o distanciamento das dimensões oferecidas pelas histórias. Não existe uma ordem determinada para se ver os filmes. É indiferente assistir a *Smoking* ou *No Smoking* primeiro. (BAIO, 2006, p. 31-32)

Nesse sentido, podemos afirmar que há um grau de interatividade com relação à proposta de execução e distribuição dos longas. Portanto, cabe ao consumidor escolher a qual dos filmes vai aderir e, conseqüentemente, qual escolha vai trilhar.

Fazendo um paralelo, a proposta de Resnais possui um grau interativo similar à ideia proposta nos longas nacionais *O Menino que Matou Meus Pais* e *A Menina que Matou os Pais*. Assim como no lançamento da obra de Resnais, os dois longas dirigidos por Mauricio Eça estão previstos para serem lançados simultaneamente nos cinemas nacionais (a data de estreia, anteriormente programada para 2 de abril de 2020, foi prorrogada indefinitivamente; entretanto, a ideia referente à estreia simultânea permanece).

A diferença está no tipo de escolha que se trilha. No filme de Resnais, a escolha culminante, que altera os eventos conforme a narrativa segue, ocorre justamente por uma decisão da protagonista: se ela fuma ou não. Além disso, Resnais utiliza dos recursos da linguagem cinematográfica para brincar com essa ideia de “voltar no tempo”, numa tentativa de observar todas as possibilidades possíveis diante da situação.

Já Eça propõe principal e unicamente uma escolha de perspectiva a se seguir. Apesar de o filme ainda não ter sido devidamente lançado, todo o material promocional vende a ideia de

que, em cada filme, é possível acompanhar o ponto de vista de um dos dois personagens protagonistas, cada um com sua perspectiva em relação ao que aconteceu. Neste caso, a escolha apresentada ao espectador está em qual das duas perspectivas irá acompanhar.

Enquanto isso, nos filmes de Resnais, essa “brincadeira” em torno das escolhas está composta em toda a obra por si só. O autor faz, ainda, uma análise em torno da figura da gaivota e como ela se relaciona com a enunciação narrativa, que permeia os dois filmes ao mostrar diferentes versões do que ocorre com os personagens. Sendo uma figura de destaque durante os entretítulos dos dois filmes, que serve para passar de um tempo para outro, mostrando outras possibilidades de transição da narrativa que se diferenciam das que foram mostradas antes, a gaivota acaba se tornando uma espécie de figura representativa do enredo:

De fato, se considerados seu ponto de vista e seu grande ângulo de visão, é possível ter gaivota como metáfora da instância narrativa dos filmes. Através de seus olhos, ela pode visualizar o espaço diegético com a amplitude necessária para manipulá-lo. Entretanto, a Gaivota-Enunciadora de Resnais enxerga além da dimensão espacial, ela vê através do tempo (...) ela tem como diversão, o arranjo e rearranjo dos destinos dos personagens. Por meio de seu avatar: a Gaivota-Deus, Resnais cria reflexões que avançam pelas possibilidades disponíveis durante um processo criativo, como se estivesse (a Gaivota-Deus-Resnais), escrevendo uma história e a todo momento fosse apanhada pela vontade de desenvolver novos rumos, explorar novas possibilidades. (BAIO, 2006, p. 40)

Neste caso, o filme apresenta uma sensação de que as possibilidades a se desenrolarem são diversas, evidenciando a sensação de poder que o criador (no caso, o próprio Resnais) possui sobre toda a narrativa e os personagens.

Com isso, Baio (2006) faz uma inevitável relação entre aspectos da obra e alguns dos aspectos que se apresentam nos jogos eletrônicos. O autor faz uma análise comparativa de como os filmes *Smoking* e *No Smoking*, podem se relacionar em certos aspectos com os chamados jogos de “simulação”. Apesar de o termo escolhido ser um tanto vago, podendo designar diversos tipos de jogos – como de corrida, esportes ou qualquer outra forma de simulação de um mundo real ou fictício –, são trazidos como exemplos desta categoria os jogos da série *The Sims* e *SimCity*.

O primeiro é uma franquia em que o jogador cria uma família e supre suas necessidades durante o jogo, seja os alimentando, fazendo eles irem ao banheiro, ou fazendo trabalhos para ajudar financeiramente e aumentar o conforto deles (os personagens que compõem o jogo são chamados de “Sims”).

Já em *SimCity*, o jogador assume a função de “prefeito” de uma cidade, sendo “possível acrescentar prédios, casas, rede de esgoto, sistemas de transporte público” (BAIO, 2006, p. 65). Nesse sentido, o papel de administrar e garantir a sustentabilidade da cidade se torna essencial para o jogador, manipulando, assim, o crescimento de sua metrópole. Essas ações podem alterar

positiva ou negativamente a sua cidade, gerando uma reputação com base em sua administração. Com isso, é possível manipular o progresso da cidade, modificando elementos a fim de alcançá-lo, assumindo uma visão onisciente sobre o que ocorre no espaço e no cenário estabelecidos no produto. Em ambos os casos, cabe ao jogador alterar os parâmetros do mundo e de seus personagens (BAIO, 2006). Sob esse contexto, o papel de quem joga essas franquias acaba sendo um tanto semelhante ao papel da narrativa nos filmes *Smoking e No Smoking*:

A posição que o jogador assume em jogos como *SimCity* é semelhante à assumida pela instância narrativa geral de S/NS. A instância enunciativa da narrativa geral em S/NS, assim como o jogador em *SimCity*, possui uma visão geral de tudo que ocorre no seu mundo. Ela tem o poder de rearticular seus elementos, voltar no tempo e modificar o desenvolvimento da história. A Gaivota-Deus é assumida como avatar do jogador (neste caso o próprio Resnais) que orienta a evolução da história das diferentes maneiras que desejar. Se, no "jogo" anterior, Sylvie decide não viajar com Milles pelo litoral da Inglaterra, na próxima "chance", o "jogador" tem a possibilidade de fazê-la aceitar o convite e aventurar-se em um novo romance. (BAIO, 2006, p. 66).

Nesse aspecto, assim como em qualquer jogo, estrutura-se, logo no começo, o espaço em que a narrativa irá se desenvolver. A partir daí, presenciamos várias alternativas de ações e eventos que podem surgir.

Ainda assim, os dois filmes de Resnais possuem diversos aspectos que se relacionam com jogos eletrônicos que se moldam a partir das escolhas do jogador. Em *Detroit: Become Human*, por exemplo, existe uma estruturação do espaço em que todos inevitavelmente começam; a partir disso, pode-se escolher algumas das ações ao assumir o controle do personagem. Essas ações levarão a diferentes caminhos no decorrer da narrativa.

Nesse jogo, o jogador pode desmembrar todas as possibilidades de condução da história, indo e voltando a partir de determinados comandos. Assim como Resnais, em sua própria narrativa nos dois filmes, que volta diversas vezes ao decorrer da história para ver outras possibilidades além das já escolhidas, podemos voltar para ver a que caminho outras escolhas poderiam levar no jogo.

Esse aspecto se diferencia dos exemplos utilizados por Baio com relação aos “jogos de simulação”, no sentido que presenciamos uma narrativa estruturada com certas bifurcações em seu caminho e podemos ver as diferentes possibilidades de sua jornada. Em produtos como *The Sims*, as escolhas se moldam inteiramente a quem está jogando, pois é o jogador que, ao desenvolver o avatar, decide o que fazer e quando fazer para manter a estabilidade do que construiu, sem seguir uma história pré-estabelecida.

Em 1985, Jonathan Lynn dirigiu o filme *Clue*. Sendo distribuído pela Paramount e estrelado por Tim Curry, o filme é uma adaptação do famoso jogo de tabuleiro com temática

detetive. No filme, Mr. Boddy recebe um grupo de convidados em sua mansão e tenta os chantagear durante o jantar. As luzes se apagam e Mr. Boddy aparece morto, levando a crer que ele foi assassinado por um dos indivíduos.

Para sua exibição nos cinemas, Lynn elaborou três versões diferentes do filme, cada uma mudando a revelação com relação ao verdadeiro assassino. O diretor viu essa jogada como uma forma de o público poder testemunhar o filme mais de uma vez, podendo ver algo novo em cada experiência. Infelizmente o filme acabou arrecadando bem menos do que esperado. Em seu lançamento para plataformas domésticas, os três finais foram compilados em uma única sequência no filme.<sup>57</sup>

Já em 1998, a Aftermath Media lançou o filme interativo *Tender Loving Care*. Com David Wheeler assumindo o roteiro e a direção, o filme traz a história do casal Michael (Michael Esposito) e Allison (Marie Caldare), cuja filha acabou morrendo durante um acidente de carro. Em meio a isso, Dr. Turner (interpretado por John Hurt), terapeuta do casal, indica a enfermeira Kathryn (Beth Tegarden) para ajudar o casal a lidar com o trauma.

Conforme a narrativa se segue, Dr. Turner serve como uma instância narradora para obra. Em diversos momentos, ao acompanharmos o casal, o doutor olha diretamente para a câmera e começa a comentar sobre certos aspectos da ação que vimos anteriormente, analisando o casal e suas escolhas. Em seguida, ele introduz uma série de perguntas objetivas, as quais devem ser respondidas para a história continuar.

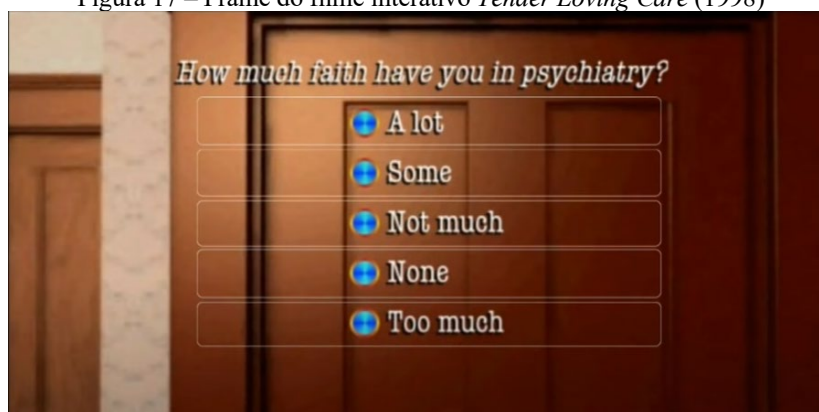
Algumas dessas perguntas estão diretamente ligadas ao que vimos na ação anterior, como “Qual emoção você sentiu ser mais forte em Kathryn?”, até questões mais sutis, como “Em uma escala de um a dez, o quão importante é um bom sexo para o sucesso de um casamento?”<sup>58</sup>. As respostas influenciam o destino dos personagens com base nas opiniões sobre os assuntos propostos por Turner, tendo elas o intuito de analisar psicologicamente a personalidade do público. Na Figura 17, pode-se observar uma das enquetes propostas por Dr. Turner.

---

<sup>57</sup> Disponível em: <https://www.cinemablend.com/new/Clue-Ending-Explained-Why-There-3-Endings-What-Happens-Each-69996.html>. Acesso em: 29 ago. 2020.

<sup>58</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=6\\_aIEibKuP0](https://www.youtube.com/watch?v=6_aIEibKuP0). Acesso em: 29 ago. 2020.

Figura 17 – Frame do filme interativo *Tender Loving Care* (1998)



Fonte: Reprodução/Youtube.<sup>59</sup>

O filme também possuía cenários projetados em animação 3D, em que o espectador poderia manipular os objetos em volta e comandar certas ações como se fosse um dos protagonistas. Esse é um dos exemplos que fizeram o filme interativo ser considerado mais um jogo eletrônico do que um filme propriamente dito. Entretanto, o próprio produtor da obra, Rob Landeros, comenta que o produto não é um jogo, mas sim um filme em que o público pode ter "uma experiência de jogo enquanto assiste".<sup>60</sup>

A obra acabou sendo lançada diretamente para os DVDs, de forma que o espectador controlasse as ações propostas no filme por meio do controle remoto do próprio aparelho. O filme interativo também está, atualmente, à venda no software de download de jogos eletrônicos Steam, podendo ser experimentado no computador<sup>61</sup>.

Ao longo dos anos, diversas outras propostas de filmes interativos foram feitas buscando maior participação do público na obra, mas esse tipo específico de produto audiovisual nunca teve um sucesso tão absoluto nem a mesma popularidade quanto outros filmes lançados na mesma época.

Em 2010, *13th Street – Last Call* foi mais uma tentativa de trazer essa interação nas decisões do protagonista para as salas de cinema. Dirigido por Milo, o filme mostra uma mulher tentando escapar de uma casa com um serial killer a perseguindo durante o processo. Para a interatividade da obra, foi desenvolvido um software especial com reconhecimento de voz. Em cada sessão, os espectadores recebiam um cartão pedindo para eles cadastrarem seu número de telefone em um banco de dados.

<sup>59</sup> Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=6\\_aIEibKuP0&t=699s](https://www.youtube.com/watch?v=6_aIEibKuP0&t=699s). Acesso em: 14 ago. 2020.

<sup>60</sup> Disponível em: <https://adventuregamers.com/articles/view/25745/page4>. Acesso em: 29 ago. 2020.

<sup>61</sup> Disponível em: [https://store.steampowered.com/app/593900/Tender\\_Loving\\_Care/](https://store.steampowered.com/app/593900/Tender_Loving_Care/). Acesso em: 29 ago. 2020.

Com isso, durante a sessão, quando a protagonista tentava se comunicar com alguém pelo celular, uma pessoa do público recebia essa ligação e tinha que responder à pergunta dela para ajudá-la a escapar. Assim, o filme permite um nível de imersão que quebra a quarta parede e torna a experiência da obra ainda mais realista para quem assiste.<sup>62</sup> Tal influência do espectador sobre as decisões da protagonista fazia com que o filme interativo possuísse diferentes tipos de opções de ação e desenvolvimento, culminando em quatro finais distintos entre si.<sup>63</sup>

No Brasil, houve algumas tentativas de elaboração de filmes interativos para certas plataformas. Alguns que podemos destacar são: *A Gruta* (2008), de Filipe Gontijo, o qual traz a possibilidade de escolher entre dois protagonistas e embarcar em uma série de possibilidades, que culminam em 11 finais diferentes; *Maldita Escolha* (2008), de Jomário Murta, filme de terror *trash* com zumbis, que possui 16 possibilidades de condução da narrativa, de forma que o público decide como os personagens devem proceder; e, por fim, *O Labirinto* (2010), de Bruno Jareta, no qual se pode acompanhar a trajetória de diversos personagens e desvendar a razão deles estarem presos no labirinto.

Tanto *A Gruta*<sup>64</sup> quanto o *O Labirinto*<sup>65</sup> foram disponibilizados na plataforma de vídeos on-line do Youtube. Dessa forma, inicia-se em determinado *link* e, ao final do vídeo, são apresentadas duas ou mais opções; dependendo de qual for escolhida, poderão deslocar para links diferentes, contendo a versão da ação selecionada.

Atualmente, os filmes interativos encontraram plataformas que facilitam a inclusão de diferentes tipos de interação com espectador devido ao surgimento dos serviços de *streaming*. Juntamente com essa mudança e surgimento de novas plataformas midiáticas, como a Netflix, Amazon Prime, Disney +, surgem possibilidades de tipos de materiais e obras de formatos e estilos dos mais variados. É nesse campo de novas possibilidades de mídias e produtos audiovisuais que surgem programas de entretenimento interativos.

Serviços como a Netflix estão anunciando e distribuindo vários projetos similares nos quais o espectador pode manipular eventos da narrativa. As séries são de cunho variado e podem atender a todos os diferentes públicos de diversas faixas etárias, desde animações infantis, como *Gato de Botas – Preso num Conto Épico*, até séries em *live action*, como *Black Mirror: Bandersnatch*.

---

<sup>62</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jbiJVAXfcKg>. Acesso em: 29 ago. 2020.

<sup>63</sup> Disponível em: <https://thisisnotadvertising.wordpress.com/2011/07/18/13th-street-last-call-the-first-interactive-horror-film/>. Acesso em: 29 ago. 2020.

<sup>64</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WQxvx3R2ncU>. Acesso em: 21 out. 2018.

<sup>65</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=t5GzLjcBApQ>. Acesso em: 29 ago. 2020.

Vários desses serviços estão aderindo a tais formas de entretenimento justamente pela facilidade de construção interativa nesses programas. No caso, a interação do espectador para controlar o caminho da história pode ser facilmente executado pelo controle remoto ou pelo mouse do computador, característica que facilita a utilização desse meio de entretenimento nos serviços *streaming* quando em comparação com as salas de cinema.

Com isso, vem havendo forte presença de conteúdos interativos nos serviços em questão, atingindo diversos tipos de público com conteúdo de todo e qualquer gênero. O crescimento constante de mídias interativas, juntamente com a maior facilidade em seu desenvolvimento com a evolução das tecnologias na área de comunicação, e o surgimento de cada vez mais serviços de *streaming* sendo anunciados e desenvolvidos tornam as mídias interativas um meio artístico de construção de obras audiovisuais com possibilidades ainda maiores de crescimento.

Com esse salto de desenvolvimento nas comunicações e no entretenimento em massa, é de significativa importância observar a relevância das mídias interativas e seu crescimento no mercado mundial. Nesse sentido, cada vez mais produtos com níveis diferentes de interatividade com público podem surgir.

### 3 ACERCA DAS NARRATIVIDADES

Neste capítulo, pretende-se abordar a questão da narrativa e as diferentes formas como uma narrativa pode se manifestar. Em um primeiro momento, trata-se de uma leitura dos primeiros estudos de narrativa que surgiram de Aristóteles com a *Poética*.

Porém, para entender o conceito de narrativa, é necessário, primeiramente, defini-la. Portanto, seguimos para algumas das principais definições de narrativa, partindo para os principais conceitos sobre o tema. Antes de mais nada, é importante deixar claro que esses primeiros estudos foram dedicados à narrativa literária. Somente a partir destes, posteriormente viriam os primeiros estudos dedicados a narrativa cinematográfica sendo eles a principal base para isso.

Foram justamente os estudos voltados à narrativa literária que serviram como discussão para a definição de narrativa. Partiremos dos estudos de Todorov (2008) sobre o tema, em seguida, para os estudos de Genette (1995; 2011) – ambos voltados para a literatura –, então, passaremos para as definições de Metz (2015; 2019) sobre narrativa com base em seus estudos de cinema.

Adiante, será feita uma análise sobre os principais elementos que se apresentam nas narrativas e que se manifestam em todos os meios de maneira adaptada. Serão abordadas as questões do personagem na história e como ele se constitui para a ação da narrativa, o espaço e o tempo e como isso é estabelecido na estrutura, além do narrador e suas diferentes formas de configuração – a partir do estudo de Gaudreault e Jost (2009) sobre ponto de vista.

Para finalizar, apresentam-se as principais convergências e divergências entre a linguagem cinematográfica e dos jogos eletrônicos. Com isso, serão analisados tais aspectos que se apresentam nos filmes interativos – uma categoria específica no meio cinematográfico – e como eles se relacionam com os jogos eletrônicos na proposta de uma narrativa bifurcada.

#### 3.1 O QUE É NARRATIVA?

O primeiro grande estudo da narrativa surgiu da *Poética* de Aristóteles, na qual ele discute os aspectos que se apresentam tanto no teatro quanto nas narrativas literárias (que o autor chama de “*diégesis*”). Nesse aspecto, Aristóteles (1993) elabora como a escrita historiográfica e a poética se distinguem. Os dois tipos não se distinguem somente por um escrever em verso e o outro em prosa, mas sim no sentido de que um escreve o que realmente aconteceu, enquanto outro escreve o que poderia ter acontecido:



[...] é evidente que não compete ao poeta narrar exatamente o que aconteceu; mas sim o que poderia ter acontecido, o possível, segundo a verossimilhança ou a necessidade. O historiador e o poeta não se distinguem um do outro, pelo fato de o primeiro escrever em prosa e o segundo em verso [...] Diferem entre si porque um escreveu o que aconteceu e o outro o que poderia ter acontecido. (ARISTÓTELES *apud* D'ALESSIO, 2016, p. 158).

Ou seja, o historiador, assim como o escritor, busca contar uma história. A grande diferença entre ambos consiste no fato de que o historiador tem um compromisso exclusivo com a verdade; por outro lado o escritor não tem necessariamente essa obrigação.

Antes de mais nada, é de extrema importância trazer um pressuposto básico sobre o que é uma narrativa. A narrativa sempre esteve presente como uma forma de comunicação de extrema importância para a evolução do ser humano como indivíduo. Justamente por se tratar de um aspecto que acompanha o ser humano desde sua origem, a narrativa foi pensada historicamente a partir de diferentes pontos de vista. Isso faz com que existam diversas definições e leituras sobre o que realmente é uma narrativa; assim, o ato de narrar abrange diferentes âmbitos do que cerca o ser humano.

Segundo Barthes (2011), a narrativa pode ser sustentada tanto pela linguagem articulada quanto pela oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias, se manifestando em todas as sociedades conhecidas. Não existe sociedade construída sem a presença de uma narrativa em seu processo.

Com base nisso, existem diversas formas de conceituar uma narrativa e diferentes leituras já elaboradas sobre o tema nos mais diversos meios. Essas análises não são pensamentos opostos, mas sim ideias que se complementam em diversos aspectos e contribuem para o desenvolvimento dos estudos da narrativa.

As contribuições dos estudos da *Poética* (ARISTÓTELES, 1993) se mantêm até hoje justamente pela complexidade dos elementos que foram discutidos na obra, sendo o primeiro grande estudo de narrativas. Apesar disso, Pressler (2017) afirma que foi Todorov, ao estudar o formalismo russo na literatura, que trouxe o termo “narratologia” à tona.

Com isso, elaborou-se uma nomenclatura para um campo de estudo específico nos estudos literários da época, que se estendeu futuramente para outros campos midiáticos como cinema, teatro, televisão e jogos eletrônicos. Todorov (2008) esclarece que a narrativa é um discurso que emerge a partir de uma escolha específica de desenvolvimento da história e que existem diversas maneiras distintas de se contá-la:

Não há narrativa natural; toda narrativa é uma escolha e uma construção; é um discurso e não uma série de acontecimentos. Não existe uma narrativa “própria” em face das

narrativas “figuradas” (como, aliás, não há sentido próprio); todas as narrativas são figuradas. (TODOROV, 2008, p. 108).

Para fazer sua leitura, esse autor analisou as contribuições dos formalistas russos como Vladimir Propp e Lévi-Strauss para os estudos da estrutura das narrativas. O “método estrutural”, como ele chama, teve forte influência em estudos do campo da linguística.

Apesar disso, não devemos considerar que tais ideias do formalismo foram pegadas à risca para o desenvolvimento do estruturalismo, tanto que as duas áreas – literatura e linguística – se centram em objetivos diferentes. As ideias elaboradas foram adaptadas, de forma que podemos observar algumas dessas características nos estudos do estruturalismo “tanto nos princípios gerais quanto em certas técnicas de análise” (TODOROV, 2008, p. 26).

Falando especificamente da literatura, esta constitui um sistema de signos que elaboram a intriga, como um código, sendo ele único e articulado. Diferentemente de outras formas de arte da época (como a pintura), a narrativa literária funciona e se estabelece graças a uma ajuda externa: a língua.

A linguagem literária se estabelece como um “sistema significativo em segundo grau” (TODOROV, 2008, p. 31). Ou seja, ele se constrói a partir da ajuda de outra matéria, que é, neste caso, a própria língua, a comunicação, que vai conseqüentemente influenciar a elaboração da obra. Essa língua, por sua vez, seria o epicentro e o que originaria a narrativa, pois, pensando na narrativa como um discurso, ela não poderia surgir sem uma língua.

Falando a respeito dos signos, é fundamental esclarecer que cada um dos elementos que constitui a linguagem literária trazem consigo significação única interpretada junto com o todo, ou seja, com todo o código literário que a obra elabora. Essa organização das diferentes significações ocorre de forma intrínseca, o que quer dizer que ela compõe a natureza e a essência dessa obra. Por isso, os signos devem ser vistos a partir de uma leitura do todo que compõe a narrativa literária, para que sua mensagem seja vista de maneira mais clara.

Tal mensagem pode ser manifestar de diferentes formas. Dependendo de como e onde essa mensagem aparece, ou seja, em qual plano específico da obra literária, irá emergir o que define em qual das classes pré-estabelecidas essa obra se encaixa (mito, fábulas, romance, tragédia, folclore, epopeia...):

Todo elemento presente numa obra traz uma significação que pode ser interpretada segundo o código literário. Para Chklóvski, “a obra é inteiramente construída. Toda a sua matéria é organizada” (1926, p. 99). A organização é intrínseca ao sistema literário e não diz respeito ao referente. Assim, Eichenbaum escreve: “Nenhuma frase da obra literária pode ser, em si, uma expressão direta dos sentimentos pessoais do autor, ela é sempre construção e jogo...” (p. 161). Portanto é preciso igualmente levar em conta as diferentes funções da mensagem, pois a “organização” pode manifestar-se em vários

planos diferentes. Essa observação permite distinguir nitidamente literatura de folclore; o folclore admite uma independência muito maior dos elementos. (TODOROV, 2008, p. 31-32).

Genette (2011) vê a narrativa como uma forma de "representação de um fato ou de uma sequência de fatos, reais ou fictícios, pelo meio da linguagem, e mais particularmente da linguagem escrita" (p. 265). Ou seja, trata-se de representar determinada ação para um receptor, podendo realizar essa manifestação por diferentes meios.

Segundo Gaudreault e Jost (2009), apesar de o termo "narratologia" ter sido criado por Todorov, o estudo das narrativas tem como um dos principais pesquisadores Gérard Genette, em especial com sua obra *Figure III*. "Para Genette, a "narratologia" não é mais um estudo de estruturas narrativas apenas, na linha dos formalistas russos e de Greimas, mas um empreendimento de codificação de grandes categorias segundo as quais se comunica uma narrativa" (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 14).

Assim, Gaudreault e Jost (2009) retomam algumas das ideias elaboradas por Genette, como o ponto de vista, o tempo e a narração, e os desenvolvem os trazendo para a narrativa cinematográfica com sua relação entre imagem e som. Entretanto, é necessário esclarecer desde já que existe uma divergência clara entre os tipos de meios dos quais surgem diferentes tipos de narrativas. Não se deve, de forma alguma, equiparar uma narrativa literária a uma cinematográfica: "o filme é de uma complexidade maior que o romance, em razão da multiplicidade de suas matérias de expressão, a narratologia não é, portanto, uma simples adaptação, para o cinema, da narratologia literária" (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 14).

Ou seja, apesar dos recursos narrativos se apresentarem em diversos meios nos dias de hoje, é necessário deixar clara essa distinção. Mesmo com algumas características em comum que podem, ou não, circundar diferentes meios, a forma como a narrativa vai se estruturar em uma obra cinematográfica vai ser diferente de como vai se estruturar, por exemplo, em uma literária.

Ao falar sobre os diferentes tipos de estruturação da narrativa, Gaudreault e Jost (2009) utilizam o exemplo de uma narrativa oral uma situação na qual o paciente conta momentos de sua infância para um terapeuta. Neste caso, o médico atua como receptor da narrativa de seu paciente.

Essa forma de narração é direta e não necessita da presença de uma ferramenta intermediária, como um livro ou um jornal, e o recebimento da informação é instantâneo. Deve haver a presença de alguém para dar a informação (no caso um narrador explícito) e aquele que irá receber a informação. Assim, apresenta-se a principal distinção de uma narrativa oral para uma narrativa escrita.

“Em presença, eis uma das características essenciais da narrativa oral, a de jogar-se entre um narrador e um narratório presentes um para o outro, e que a opõe, principalmente, a essa narrativa escrita que é o romance” (GAUDREAU; JOST, 2009, p. 22). Isso esclarece uma das principais distinções entre ambas as formas como a narrativa pode se dar como presente.

Por outro lado, Metz (2019), ao analisar a narrativa cinematográfica, vê a *diégesis* como um “discurso fechado”, no qual uma sequência de diferentes ações é moldada para formar um todo. Com isso, o cinema estabelece uma semiologia própria, constituindo seus próprios signos para formar uma narrativa:

A manipulação fílmica transforma num discurso o que poderia não ter sido senão o decalque visual da realidade. Partindo de uma significação puramente analógica e contínua – a fotografia animada, o cinematógrafo –, o cinema elaborou aos poucos, no decorrer de seu amadurecimento diacrônico, alguns elementos de uma semiótica própria, que ficam dispersos e fragmentários no meio das camadas amorfas da simples duplicação visual. (METZ, 2019, p. 127).

A narrativa fílmica em si compartilha a mesma necessidade da escrita nesse sentido: ambas necessitam de um intermediário para que a informação chegue ao receptor. Sobre esse contexto, o cinema nem sempre seguiu lado a lado com a narrativa:

Antes de ser o meio de expressão que conhecemos, foi um simples processo mecânico de registro, de conservação e de reprodução dos espetáculos visuais móveis - os da vida, os do teatro, ou até mesmo pequenas encenações concebidas especialmente, mas que permaneciam no fundo puramente teatrais. (METZ, 2019, p. 114).

De acordo com Metz (2019), foi somente com o controverso filme de D. W. Griffith, *O Nascimento de uma Nação* (1915), que o cinema passou a ser “narrativo”, no sentido de buscar trazer uma mensagem não-implícita por meio do enredo. Característica presente nas narrativas literárias adaptas para construir uma narrativa cinematográfica:

[...] a arte do filme encontra-se no mesmo plano semiológico que a arte literária: as combinações e as limitações propriamente estéticas – aqui versificação, composição, figuras... lá enquadramentos, movimentos de câmara, “efeitos” de luz... – têm o papel de instância conotada, sobrepondo-se está a um sentido denotado, representado na literatura pela significação propriamente linguística ligada, no idioma usado, às unidades empregadas pelo escritor –, e no cinema pelo sentido literal (isto é, perceptivo) dos espetáculos, que a imagem reproduz, ou dos ruídos que a faixa sonora reproduz. (METZ, 2019, p. 11)

Nesse sentido, Metz conclui que um filme se divide em diferentes segmentos autônomos, subdivisões de um determinado filme, que juntos formam a obra em seu estado completo. Esses são os diferentes tipos de segmentos que este autor chama de “tipos sintagmáticos”, colocando

em questão seis diferentes sintagmáticas que podem se apresentar em uma obra cinematográfica.<sup>66</sup>

Esses diferentes sintagmas são os elementos que compõem uma narrativa cinematográfica. Trata-se de um estudo de signos que podem compor uma narrativa, e um erro grave é examinar os significados apresentados sem levar em conta os significantes, ou seja, sem levar em conta o todo que a narrativa apresenta na obra e em seu conjunto. “Inversamente, querer delimitar unidades sem levar em conta o todo da *diégese* (como nas “mesas de montagem” de certos teóricos da época do cinema mudo), é operar sobre significantes sem significados, pois o próprio do filme narrativo é narrar” (METZ, 2019, p. 215).

São esses signos que se apresentam em diferentes obras cinematográficas das mais diferentes formas que trazem essa organização da linguagem cinematográfica, levando em conta que ela possui uma “gramática” própria da qual se utiliza para se construir a *diégesis*.

### 3.2 ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DA NARRATIVA

Retomando o conceito de narrativa, proposto por Genette (1995), como uma sequência de fatos e ações, se há uma sequência de fatos, conseqüentemente decorre uma passagem de tempo. Com isso, podemos retirar os principais elementos que o constituem. Para que haja uma ação, é necessária a participação de um ou mais personagens, justamente para que tal ação possa ser executada sequencialmente.

---

<sup>66</sup> O primeiro dos sintagmas se trata da ideia de que, com a junção de determinados planos em um mesmo espaço para uma sequência, o resultado será assimilado pelo espectador de forma unitária. Ou seja, esses diferentes planos analisados como perfis terão seu significado completo com a devida junção, sendo ela analisada em seu conjunto e não em sua individualidade. O segundo designa uma sequência mais complexa, podendo saltar para diferentes espaços e ambientações, mantendo-se no todo de uma mesma sequência. Como uma cena de perseguição, pois sob esse contexto os personagens acabam se mudando para diferentes espaços; porém, o que é apresentado se trata de unidade que deve ser vista em sua forma total, sendo essa unidade mais “essencial e não mais literal” (METZ, 2019, p. 211). A terceira seria um “sintagma alternante”, de “montagens paralelas”; ou seja, determinada sequência na qual ocorre dois eventos simultaneamente, em diferentes espaços. A junção desses dois diferentes olhares forma o todo (METZ, 2019). O quarto é um conjunto de planos, editados de uma forma que nunca seria observada na vida real. A sequência é construída reagrupando virtualmente um número de ações que seria impossível abarcar em um olhar, mas que o cinema comprime e nos oferece sob forma praticamente unitária. Essas imagens unidas correspondem estágio único do processo e se transformam para serem analisados em seu conjunto. A quinta, por sua vez, trata dos diferentes planos que se correlacionam a partir de uma coexistência somente espacial. Com isso, esse sintagma pode se relacionar tanto a objeto e pessoas imóveis quanto a ações específicas, contanto que a única relação a se apresentar seja o paralelismo espacial, de forma que não se possa colocar isso lado a lado temporalmente (METZ, 2019, p. 214). Por fim, o último sintagma, o plano autônomo, pode ser, por exemplo, um plano-sequência, ou seja, uma cena completamente estruturada em um só plano que comporta toda sua estrutura. Com isso, diferentemente dos sintagmas anteriores, o sexto sintagma possui uma ideia de plano autônomo. Metz também vê como exemplo para esse tipo de sintagma o “*insert*” quando ele apresentado uma só vez, porém, se organizadas em forma de conjunto, em alternância, seria um, já mencionado, “sintagma alternado”.

Por sua vez, essa ação ocorre em um determinado espaço e, conseqüentemente, vai decorrer de uma passagem de tempo. Com esses três elementos (personagem, espaço, tempo), falta somente um último elemento constitutivo: alguém para contar a história proposta, um narrador.

Esses são os quatro elementos constitutivos da narrativa que se encontram em qualquer história, sendo eles adaptados atualmente para diferentes meios. Nos tópicos a seguir, me aprofundo de maneira mais específica nesses quatro elementos e alguns de seus principais estudos e leituras, tanto na literatura quanto no meio audiovisual.

### 3.2.1 O personagem na narrativa

A figura do personagem é responsável pelo “desempenho do enredo” (GANCHO, 2006, p. 10). É a sua ação que desencadeia os eventos na narrativa, criando conseqüentemente os fatos que vão se seguir. Sob esse contexto, podemos fazer uma leitura sobre os principais conceitos e classificações para o personagem na narrativa que foram desenvolvidos ao longo dos anos.

Segundo Brait (2010), foi E. M. Forster, em sua obra *Aspects of the novel*, a partir de uma análise específica em relação às narrativas literárias, que propôs uma divisão em duas partes para classificar o personagem. A primeira delas se trata da personagem plana, que se trata de personagens cujo comportamento não é modificado ao longo da ação, muitas vezes agindo de forma previsível para as situações, sendo “construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade” (BRAIT, 2010, p. 40).

Por outro lado, as personagens redondas possuem um grau de complexidade muito maior, pois elas podem estar em constante mudança com o decorrer da ação, evoluindo e podendo agir de forma que o espectador/leitor não tenha certeza de seus próximos passos. “Dinâmicas, multifacetadas e com inúmeras qualidades, frequentemente surpreendem o leitor com suas reações aos acontecimentos” (BASTOS, 2010, p. 13).

Por outro lado, Propp (2001), ao analisar características básicas presentes nos contos literários russos, propõe a ideia de 7 esferas específicas das quais possuem funções para o desenrolar da narrativa e que “correspondem, grosso modo, aos personagens que realizam as funções” (p. 44).<sup>67</sup>

---

<sup>67</sup> 1. A esfera de ação do antagonista que serve como quem desafia o herói, o persegue, colocando-o no limite, gerando dor para o personagem; 2. A esfera do doador (ou provedor), que dá o poder para que o herói possa seguir sua jornada; 3. A esfera de ação do auxiliar, que ajuda o herói durante a aventura, salvando-o de perigos do caminho e que ajuda na transformação do herói durante a jornada; 4. A esfera de ação da princesa (personagem procurado) e seu pai (funções de ambos muitas vezes similares, por isso Propp colocou ambos juntos na esfera), que normalmente trata o herói de forma hostil no início e geralmente é o responsável pela punição do falso herói; 5. A esfera de ação do

Todavia não devemos generalizar essas funções. Propp (2001) deixa claro que essa distribuição dos personagens não é constante. Além disso, um personagem pode ocupar uma ou mais dessas esferas e, quando se trata de personagens, existe a possibilidade de haver aqueles que possuem uma função à parte de conectar algumas das esferas apresentadas entre si. Além disso, existem diversas leituras e análises diferentes com relação aos aspectos de composição de personagem.

Posteriormente, Greimas (*apud* HÉBERT, 2006) adaptou a leitura de Propp (2001) sobre narrativa e os aspectos que compõem um personagem. Para isso, ele desenvolveu o modelo actancial. Segundo Hébert (2006), o modelo actancial é uma ferramenta que pode teoricamente ser usada para analisar qualquer “ação real” ou “tematizada”, mas, mais especificamente, aquelas retratadas em textos literários ou imagens.

No modelo actancial, a ação pode ser dividida em seis componentes distintos, denominados “actantes”. Dentro dessas ações, existem três diferentes eixos nos quais esses modelos podem se apresentar em uma determinada narrativa. A análise actancial consiste basicamente em atribuir cada elemento da ação sendo descrito para uma das classes actanciais: o eixo do desejo<sup>68</sup>, do poder<sup>69</sup> e do conhecimento<sup>70</sup>.

Segundo Hébert (2006), para podermos analisar uma narrativa a partir de seus actantes, primeiramente temos que analisar a ação geral da narrativa, no que ela condiciona. Para converter essa ação principal em um modelo actancial, devemos selecionar primeiramente os sujeitos e os objetos e especificar o que exatamente une esses dois actantes para o desenrolar da narrativa. Em seguida, os outros actantes ficarão mais simples de serem identificados; com isso, o modelo pode ser formado. Esse modelo normalmente é elaborado a partir de um gráfico ou uma tabela contendo algumas informações cruciais para a designação do actante (HÉBERT, 2006).

---

mandante, que funciona como um determinante, designando tarefas para o herói; 6. A esfera de ação do Herói, que parte na jornada por algo que procura; 7. A esfera de ação do falso herói, que parte numa jornada em busca de algo que almeja, porém responde negativamente aos desafios, possuindo falsas aspirações.

<sup>68</sup> O eixo do desejo: (1) sujeito / (2) objeto. O sujeito é o que se dirige a um objeto e corresponde às figuras “protagonistas” na narrativa. O objeto se trata do objetivo que o herói almeja com o desenrolar da história. O relacionamento estabelecido entre sujeito e objeto é chamado de “junção”. Se o objeto estiver em conjunto com o sujeito (por exemplo, o Príncipe conquista a Princesa) ou separado (por exemplo, um assassino consegue se livrar-se do corpo de sua vítima), é chamado de “conjunção” ou “disjunção”.

<sup>69</sup> O eixo do poder: (3) ajudante / (4) oponente. O ajudante auxilia na obtenção da junção desejada entre o sujeito e objeto. O oponente impede (por exemplo, a espada, o cavalo, a coragem e o sábio homem ajudam o Príncipe; a bruxa, o dragão, o castelo distante e o medo o atrapalham).

<sup>70</sup> O eixo do conhecimento: (5) emissor / (6) receptor. O emissor é normalmente o responsável por iniciar a ação numa narrativa, sendo o elemento que estabelece a junção entre sujeito e objeto (por exemplo, o Rei pede ao Príncipe para salvar um refém). O receptor é o elemento pelo qual a busca está sendo empreendida. Para simplificar, o receptor é aquele que, digamos, se “beneficia” ao alcançar a junção entre sujeito e objeto (por exemplo, o Rei, o reino, a Princesa, o Príncipe etc.). Frequentemente, os elementos do emissor são também os do receptor.

Porém, justamente pela narrativa se apresentar em diferentes análises e aspectos, existem diversas leituras do papel do personagem nas histórias. Possivelmente, a mais conhecida entre elas é a Jornada do Herói. A ideia foi postulada por Campbell (1989), na qual ele desenvolve uma espécie de passo a passo da jornada do protagonista na narrativa e os desafios que ele enfrenta para conquistar seus objetivos. Para realizar essa análise, esse autor analisa as histórias contadas por diversas mitologias, buscando características que estas compartilham. Dessa ideia surgiu o termo “monomito”, a ideia de que, por trás de todas as mitologias, existe uma sequência de etapas similares que o herói ou a heroína tende a atravessar:

O propósito deste livro é desvelar algumas verdades que nos são apresentadas sob o disfarce das figuras religiosas e mitológicas, mediante a reunião de uma multiplicidade de exemplos não muito difíceis, permitindo que o sentido antigo se torne patente por si mesmo. Os velhos mestres sabiam do que falavam. Uma vez que tenhamos reaprendido sua linguagem simbólica, basta apenas o talento de um organizador de antologias para permitir que o seu ensinamento seja ouvido. (CAMPBELL, 1989, p. 11).

Nesse aspecto, o protagonista passa por uma jornada de transformação, indo do seu “mundo comum” – primeiro estágio da jornada –, para enfrentar uma série de desafios. Esses desafios farão com que o personagem evolua para, por fim, retornar para casa com a recompensa que tanto buscava.

A jornada muda o herói, sendo uma espécie de renascimento para o personagem, sendo que todos os ensinamentos e desafios encarados servem como um rito de passagem que o transformam:

Os chamados ritos [ou rituais] de passagem, que ocupam um lugar tão proeminente na vida de uma sociedade primitiva (cerimônias de nascimento, de atribuição de nome, de puberdade, casamento, morte etc.), têm como característica a prática de exercícios formais de rompimento normalmente bastante rigorosos, por meio dos quais a mente é afastada de maneira radical das atitudes, vínculos e padrões de vida típicos do estágio que ficou para trás. Segue-se a esses exercícios um intervalo de isolamento mais ou menos prolongado, durante o qual são realizados rituais destinados a apresentar, ao aventureiro da vida, as formas e sentimentos apropriados à sua nova condição, de maneira que, quando finalmente tiver chegado o momento do seu retorno ao mundo normal, o iniciado esteja tão bem como se tivesse renascido (CAMPBELL, 1949, p. 20-21).

Essa construção de personagem se estabelece em diferentes mídias e se torna um dos elementos constitutivos para a formação de uma narrativa em qualquer meio. Diferentemente do gênero literário, por exemplo, o cinema constrói seu personagem a partir da junção de vários atores em diferentes funções. Enquanto o autor acaba sendo o responsável por criar o personagem, no cinema, o personagem é primeiramente elaborado pelo roteirista, para depois ser construído



com toda uma equipe que vai trazer essa figura para a imagem e o som e o enquadrando no contexto fílmico (BASTOS, 2010, p. 6).

### 3.2.2 O espaço narrativo

O lugar no qual se passa a narrativa pode influenciar e trazer interações diretas com personagens da trama. Gaudreault e Jost (2009) afirmam que é justamente essa unidade básica na narrativa cinematográfica, representada pela própria imagem, que se constrói, acima de tudo, de forma espacial.

Essa elaboração do espaço na narrativa se estabelece a partir dos quadros e dos frames, e é justamente nesse formato que o espaço permeia. Sendo ele o espaço onde a narrativa vai se desenvolver, é importante destacar sua influência sobre o tempo narrativo. É justamente essa sequência de fotogramas, que elabora a continuidade do filme, que vai construir o tempo na narrativa. Com isso, a temporalidade estabelecida se apoia inevitavelmente nesse espaço, se construindo pela sucessão das imagens. (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 105).

Porém, segundo Reyes (2010), a análise do espaço não pode ser reduzida a somente uma análise adicional dos lugares. Todos os lugares de uma narrativa constituem um rico reservatório de valores, de signos, que serão reinvestidos na atividade narrativa. Tanto os movimentos e ângulos da câmera influenciam na leitura espacial fílmica.

Ou seja, onde há imagem, existe o espaço fílmico. Os elementos que constituem essa imagem, seja o som, o movimento de câmera, a duração dos planos para a elaboração da cena, dão um determinado significado. Esse espaço é sempre apresentado a partir do ponto de vista particular daquele que narra. Ou seja, dependendo da forma que ele é retratado, possuirá intenções diferentes na construção de seus signos.

É essa imagem elaborada dentro da obra que vai repercutir na tela, incitando o espectador a participar desse espaço. É a partir dessa experiência que o espectador recebe com a obra que é construída a imersão, fazendo com que ele adentre numa nova realidade:

O transbordamento da imagem (AUMONT, 2007) vista/apreendida nos filmes vai além da narrativa fílmica em si. O transbordamento possibilita a construção de imagens que dão lugar a sensações que vão além do drama encenado. O estudo do espaço na narrativa audiovisual constitui-se de um campo de investigação que necessita ser melhor explorado, uma vez que o roteiro, a iluminação, o enquadramento, a montagem e a encenação, ou seja, todos esses componentes estéticos que entram em consideração na elaboração de um filme, são objetos explorados com bastante frequência pelos estudos cinematográficos. (RUFINO, 2018, p. 16).

Ainda segundo Gaudreault e Jost (2009), o espaço que permeia a narrativa, dependendo em qual veículo que ela é elaborada, pode ser visto apenas como um simples papel de apoio. Esse seria o caso, por exemplo, da narrativa verbal e da narrativa escrita. Inevitavelmente, um narrador não poderia descrever determinada ação e descrever um cenário, um espaço no qual ocorreria essa ação, de maneira simultânea.

Isso faz com que as informações envolvendo a natureza desse espaço possam ser, muitas vezes, “sacrificadas”. Da mesma forma que isso ocorre com a descrição do tempo, muitas vezes, a narrativa tanto oral quanto literária não consegue descrever, ao mesmo tempo, todas as informações que podem ocorrer na história no mesmo momento.

Sob esse contexto, a narrativa fílmica possui a vantagem de poder mostrar todas as ações que podem ocorrer no espaço simultaneamente. *O Regador Regado* (1895), de Louis Lumière, é o exemplo utilizado por Gaudreault e Jost (2009) para essa leitura. Nele vemos, em apenas um enquadramento, em um plano, o espaço no qual a narrativa é conduzida e acompanhamos duas diferentes ações em quadro ao mesmo tempo. A primeira, a do regador molhando as plantas; a segunda, o menino pressionando a mangueira para pregar uma peça no outro personagem. Nesse sentido:

Em uma narrativa fílmica, realmente, o espaço está, em quase todas as vezes, presente. Ele é, em quase todas as vezes representado. As informações narrativas relativas às coordenadas espaciais são, conseqüentemente, seja qual for o enquadramento privilegiado, fornecidas em abundância (...) é que, como todas as outras mídias visuais, o cinema se fundou sobre a apresentação simultânea, em sincronia, de elementos informacionais. (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 105).

Esse espaço pode manifestar muita riqueza em diferentes enquadramentos e composições, não apenas se limitando ao plano geral. Conforme é explicado, até mesmo um plano detalhe, como um close no rosto de um determinado indivíduo, já pode compreender diversas informações importantíssimas para um determinado desenvolvimento narrativo. Um rosto pode representar diversos aspectos distintos, sendo ele um conjunto de diferentes objetos para serem analisados como os olhos, a boca, o nariz, as orelhas etc. (GAUDREULT; JOST, 2009).

Tal aspecto pode se tratar muitas vezes de uma “amplificação da informação” podendo trazer diferentes elementos que poderiam ser menos perceptíveis em um plano geral. Com isso, o plano detalhe pode, ou não, dar riqueza maior aos detalhes do espaço e aumentar o nível de informação que se pode possuir.

Justamente essa simultaneidade do cinema, de representar o espaço e a ação de forma sincrônica, torna extremamente difícil analisar o espaço à parte dos outros elementos que compõem a narrativa cinematográfica. Apesar disso, há casos em que uma narrativa pode “privar”

o espectador de certas coordenadas espaciais, de forma que não se tenha clareza em relação ao ambiente da narrativa. Não necessariamente todos os filmes apresentaram uma dimensão espacial do ambiente de maneira clara para o espectador.

Exemplos claros disso podem ser encontrados nos filmes soviéticos da década de vinte. Em *A Mãe* (1926), de Vsevolod Pudovkin, temos uma cena na qual a figura do pai chega em casa e começa a agredir o filho. A montagem é feita de forma que nós não tenhamos uma noção clara de qual é exatamente a localização geográfica dos personagens, mesmo conseguindo acompanhar todas as ações que ocorrem no momento. Independente dessas possibilidades, nenhuma delas poderiam fazer com que o espaço narrativo desaparecesse por completo.

Quando falamos de espaço no audiovisual, não devemos levar em conta apenas a imagem, e sim a forma como o espectador vai assimilar ela ao consumir o produto. O espaço requer o olhar do espectador, devendo ser construído tanto em nível cognitivo quanto da percepção.

Gardies (1981) observa que existem duas concepções dominantes de espaço: geográfico e plástico. O geográfico consiste em analisar a representação fílmica do espaço na obra. Essa construção do ambiente se articula com relação à estética do período em que foi feita, qual o gênero específico ou até mesmo de uma possível identidade criativa do autor. Esses componentes são utilizados para realizar uma leitura sobre os significados ocultos que o espaço pode possuir.

Já a segunda concepção se trata, como o próprio no diz, da plástica da imagem. É um componente de conteúdo para a leitura do espaço geográfico, que, por sua vez, se trata de uma enunciação para a concepção plástica.

Segundo Reyes (2010), no cinema, existem cinco diferentes temas que podem ser analisados para se ter essa leitura do espaço: a própria imagem, o som, o som das palavras (ou seja os diálogos ou as narrações de fundo), os ruídos e efeitos sonoros que constituem a obra e, por fim, o *layout* gráfico com menções escritas – *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, por exemplo, no qual temos inicialmente uma caixa de texto contextualizando o futuro distópico em que o filme se passa.

Com isso, uma análise dos signos da imagem pode ser executada. A imagem em si cumpre um papel significante para a análise do espaço fílmico. Gardies (1981), com isso, propõe uma leitura do espaço a partir desses diferentes temas citados acima, colocando-os em três categorias para desenvolver a análise: o icônico, o linguístico (ou verbal) e o musical.

O primeiro termo, “icônico”, abrange a imagem em movimento e os efeitos sonoros no filme. O segundo termo engloba as palavras e as menções escritas. O terceiro, por sua vez, refere-se ao som musical em si, na trilha sonora. É a partir de sua maneira específica de significar o espaço fílmico que as questões se distinguem de uma obra para outra.

As três diferentes categorias representam, em sua totalidade, o espaço fílmico como estrutura. Com ele, o acesso ao sentido passa por um ato de “mostrar” o conteúdo para o espectador, evidenciando o espaço. O verbal afirma o espaço apresentado, ele o comenta, o avalia e o significa na obra. O musical participa antes de uma atividade conotativa e refere-se ao espaço.

A imagem e o som são os elementos fundamentais do discurso fílmico e se tratam de dois significantes que nos levam diretamente à questão do espaço em si, uma vez que, diferentemente de outros sistemas narrativos, o filme sempre apresenta as ações que compõem a narrativa e seu contexto espacial. Em um filme, o espaço está quase sempre “presente”. Apesar do enquadramento, a intenção do realizador no espaço fílmico apresentado, assim como as informações narrativas relacionadas a coordenadas espaciais, sempre estarão lá.

### 3.2.3 Tempo narrativo

O cinema em si se distancia bastante, sob uma perspectiva semiótica, da fotografia. Isso se dá pois a fotografia se constrói a partir da “duplicação”, de forma que é muito mais voltado a uma percepção do que a uma decodificação dos códigos que se apresentam, com isso, ela não possui organização própria (METZ, 2019).

Por outro lado, o cinema se constrói por uma série de fotogramas, cada um podendo conter uma série de códigos, de signos que são analisados por esse conjunto, por essa sequência que nos é colocada. É essa “articulação” dos elementos que vai fazer com que uma codificação e, acima de tudo, um olhar com relação ao todo seja necessário para certas sequências:

Uma "casa", no cinema, será um plano da escada, em seguida das paredes externas, em seguida um plano mais próximo de janela. Em seguida uma rápida vista de conjunto do prédio etc. Assim é que aparece uma espécie de articulação fílmica que não tem nenhum equivalente na fotografia: é a própria denotação que é construída, organizada e, numa certa medida, codificada (dissemos codificada, não obrigatoriamente codada) ; temos aqui, na ausência de leis absolutas, um certo número de hábitos dominantes em matéria . de inteligibilidade fílmica: um filme montado de qualquer jeito não é entendido. (METZ, 2019, p. 119)

Além disso, o aspecto da fotografia nos leva a um registro de algo que já aconteceu, algo do passado. Por outro lado, o tempo na narrativa cinematográfica e sua construção nessa série de códigos nos dá uma “falsa ilusão” de que aquilo que o espectador presencia na tela está acontecendo agora, no presente.

Entretanto, devemos considerar separar essa temporalidade, pois o filme em si se baseia numa construção feita a partir de um registro anterior, no passado. Toda a captação e construção da narrativa se baseia em algo que já aconteceu. Todavia, a imagem fílmica é situada no presente

justamente porque, quando o espectador assiste à obra, ele acompanha as ações que se apresentam de maneira, digamos, “ao vivo”.

Qualquer evento relatado segue necessariamente uma progressão temporal. Existe uma ordem de apresentação e construção de determinada história. Bremond (*apud* REYES, 1997) estabelece três aspectos constitutivos essenciais da narrativa para que haja certa sequência de eventos. Tal “tríade” corresponde às três fases obrigatórias de qualquer processo:

- 1) O evento (ou sequência de eventos) que abre o processo narrativo;
- 2) Um evento que “realiza a virtualidade na forma de conduta ou evento em ação”;
- 3) Um evento que encerra o processo, que conclui a ação ou o conjunto de ações da narrativa.

Mesmo assim, é necessário deixar claro que não é obrigatório seguir esta ordem de causa e consequência. Para Barthes (2011), por exemplo, para se entender a lógica da história, deve-se confiar na sintaxe proposta por Bremond. “Esta tríade, de acordo com Barthes, estabelece os núcleos da história em torno dos quais giram as sequências de eventos periféricos (chamados de funções por Barthes) chamados catalisadores” (REYES, 1994, p. 61).

Os eventos que ocorrem durante a história e como ele são mostrados para o consumidor dependem unicamente da concepção do autor. A temporalidade do filme se constrói dependentemente a partir da maneira que o escritor deseja que essa específica história seja contada.

Isso ocorre pois existem diversas maneiras de contar a mesma história, e a forma como o narrador irá contá-la, como o autor vai construí-la, isso é o que tornará essa narrativa única, pois se trata de uma enunciação específica. É a sequência de eventos que nos dá, acima de tudo, a ideia temporal no filme.

Nesse aspecto, a fotografia e o meio audiovisual correspondem a elementos temporais distintos, pois o filme “fala da coisa filmada”, do que foi captado no passado, enquanto a imagem fílmica se trata da “recepção” do espectador com a obra que é momentânea. Com isso, a imagem fílmica pode nos dar essa ilusão de uma ação no presente, fazendo com que ele sempre o veja como algo atual (GAUDREULT; JOST, 2009, p. 131).

O tempo da narrativa se distingue do tempo real por se tratar de um tempo interno ao texto e que pode se desenrolar desde uma sequência de eventos ocorridos simultaneamente ou até eventos com grandes saltos temporais, sempre permanecendo no presente pela visão do espectador. Ou seja, a narrativa é uma sequência duas vezes temporal, pois há o tempo da coisa-contada e o tempo da narrativa – tempo do significado e tempo do significante (GENETTE, 1995).

Com isso em mente, Genette (1995) realiza uma análise sobre essa relação que constitui o tempo na narrativa, mais especificamente, em sua divisão entre a “ordem temporal de sucessão dos acontecimentos na *diégesis* e a ordem pseudo-temporal da sua disposição na narrativa” (p. 33). Essas “anacronias” narrativas, como ele mesmo intitula, se tratam da distinção da ordem dos acontecimentos na história de forma cronológica para a ordem que o espectador presencia os eventos da obra.

Segundo Genette (1995), quando ocorre um recuo de tempo, quando nos encaminhamos para um *flashback*, tais anacronias são denominadas “analepses”. Por outro lado, quando somos direcionados brevemente para um “evento futuro” (um *flashforward*) se trataria de uma “prolepse”.

A obra fílmica começa sempre no presente. Apesar de a obra recuar para o passado ou avançar para o futuro quando necessário, o espectador, ainda assim, acompanha o evento como se fosse o presente. Mesmo assim, a sucessão de acontecimentos dentro da história pode ser muitas vezes diferente da disposição da qual nos é colocada.

Ricoeur (1994), com embasamento em seus estudos da *Poética* de Aristóteles e da percepção de tempo de Santo Agostinho (*As Confissões*), elabora a ideia de fazer uma relação entre esse tempo real e a narração. Isso porque o leitor só percebe a passagem na história por meio dessa mediação narrativa:

A dimensão narrativa é que opera a mediação entre o tempo fenomenológico e o tempo cosmológico, num tempo de natureza histórica, isto é, vivido e percebido numa espécie de arquitetura temporal de cada época. Tal mediação pode ser observada, por exemplo, na ideia histórica de calendário na qual a temporalidade subjetiva da vida quotidiana liga-se aos movimentos cósmicos dos corpos celestes: em suma, a narrativa do calendário oferece uma interligação entre a ideia cosmológica de tempo e a ideia fenomenológica ou subjetiva do tempo. (BARBOSA, 2006, p. 143)

Ou seja, a narrativa pode nos trazer, com isso, sensações em relação aos personagens de diversas maneiras, de forma que possamos sentir a passagem de tempo mais lenta ou mais rápida a partir de seu estado de espírito com o desenrolar da trama. Sob esse aspecto, Santo Agostinho é, possivelmente, um dos grandes filósofos e um dos maiores contribuintes para a compreensão e reflexão sobre o tempo. Por isso, ele acaba se tornando a principal referência de Ricoeur (1994) para sua leitura sobre o tempo na narrativa. Já no início de sua obra, somos contextualizados com duas diferentes ideias de percepção propostas pelo pensador: *intentio* e *distentio animi*.

O *intentio* seria a temporalidade do mundo, que consistiria no devir, o deixar-de-ser do instante. Seria o tempo externo, fora da alma, o tempo que poderia ser medido (uma hora, um dia, um mês...). Já o *distentio animi* é a ideia do tempo da alma. Ou seja, é o tempo visto a partir da

percepção do indivíduo, que pode passar mais rápido ou mais devagar a partir do estado de espírito do ser humano.

É por meio dele que pensamos no passado, no presente e no futuro estando no presente. Seja por uma memória, uma lembrança de um tempo passado, ou por um pensamento sobre um possível futuro, acabamos sendo levados para tempos distintos. Ou seja, por meio de nossa consciência, podemos voltar e avançar no tempo. Nesse sentido, sendo uma construção humana, o tempo é completamente subjetivo pela percepção do indivíduo. A dimensão da alma é algo percebido de forma distinta por cada um. Ou seja, a percepção do tempo que passa pode ser totalmente distinta variando de pessoa em pessoa.

Vale destacar que essas duas ideias não são opostas entre si, e sim complementares. Por exemplo, é impossível existir um tempo da alma sem a temporalidade do mundo, pois é somente a partir dela que surge qualquer percepção do indivíduo em relação ao tempo que passa.

Sob o contexto fílmico, é possível manipular a imagem e mudar a percepção temporal do que foi captado, transformando a obra por meio da visão específica do narrador. Nesse aspecto, existe uma configuração e uma alteração na temporalidade do mundo pela captação e pela manipulação da imagem, de forma que haja uma recriação a partir de um pensamento individual próprio do autor.

Um exemplo claro disso seriam os recursos de linguagem utilizados pelo cinema para atribuir sensações como o *slow motion* e o *fast motion*. Ambos são efeitos de alteração de velocidade, nos quais a ação é aumentada ou diminuída a partir de determinada intenção do realizador, sendo utilizados com o objetivo de transmitir alguma sensação específica.

Quando vemos a imagem em um movimento mais lento que o usual (*slow motion*), a impressão é de que o tempo parece perdurar para sempre, algo que não acaba; diferentemente do rápido (*fast motion*), que entrega uma sensação de tempo mais frenético, dinâmico. Ou seja, existe uma intenção de manipular o tempo no filme para gerar uma sensação no espectador.

Vale ressaltar que assim que a imagem é captada, o tempo já é manipulado, visto que existe uma junção das diferentes imagens captadas para criar uma narrativa, uma história como um todo. O papel do diretor nesse sentido é, juntamente com a montagem, unir as peças de forma que elas formem um todo, um fluxo temporal próprio. Ou seja, em toda e qualquer obra cinematográfica, existe uma inevitável manipulação do tempo a partir da perspectiva de mundo do diretor.

A narrativa não se constrói sem uma temporalidade própria, assim como o tempo só se torna uma construção humana, subjetiva, sendo articulado de forma narrativa. Os dois se

completam. É a composição da intriga e o tempo que são, segundo Ricoeur (1994), os principais elementos da narrativa:

É chegado o momento de ligar os dois estudos independentes que precedem e de pôr à prova minha hipótese de base, a saber, que existe entre a atividade de narrar uma história e o caráter temporal da experiência humana uma correlação que não é puramente acidental, mas apresenta uma forma de necessidade transcultural. Ou, em outras palavras: que o tempo torna-se tempo humano na medida em que é articulado de um modo narrativo, e que a narrativa atinge seu pleno significado quando se torna uma condição da existência temporal. (RICOEUR, 1994, p. 85).

O tempo está inserido no espaço, na imagem, no vídeo, e é moldado para atribuir sensações. Elas podem ser diferentes de espectador para espectador, já que ela se complementa pela visão de mundo de alguém, que dá significado a ela, construindo esse universo.

### 3.2.4 O narrador

A figura do narrador funciona como o elemento que organiza a narrativa como ela é. Com isso, é importante ressaltar que o narrador não é o autor do respectivo conteúdo, e sim uma criação que somente existe no texto para sua função de estruturador da obra:

Por isso é bom que se esclareça que o narrador não é o autor, mas uma entidade de ficção, isto é, uma criação linguística do autor, e por tanto só existe no texto. Numa análise de narrativas evite referir-se à vida pessoal do autor para justificar posturas do narrador; não se esqueça de que está lidando com um texto de ficção (imaginação), no qual fica difícil definir os limites da realidade e da invenção. Este pressuposto é válido também para as autobiografias, nas quais não temos a verdade dos fatos, mas uma interpretação deles, feita pelo autor. (GANCHO, 2006, p. 22).

Entretanto, não é possível realizar uma análise consistente do discurso narrativo sem primeiro discutir o que é o narrador e, além disso, reconhecer a distinção clara estabelecida entre o narrador na literatura e no cinema. Devemos levar em conta principalmente que a representação do narrador nos filmes é muito mais complexa do que no outro meio. Além disso, bem como mostra Genette (1995), o narrador é *sui generis* no audiovisual em si por levar em conta signos sonoros e imagéticos.

Genette (1995) propõe uma divisão do narrador em duas categorias. A primeira se trata da intradieética, ou seja, o narrador personagem. Tal figura se constitui na história tanto como um personagem envolvente na trama quanto como o narrador encarregado de elaborar a condução da narrativa. Nesse caso, ainda poder-se-ia separar o narrador intradieético em mais duas formas. “Se é personagem e narrador da sua própria história, é um narrador homodieético, como



acontece com os narradores em *Citizen Kane*. Se a personagem-narrador não pertence à história que está a narrar, será um narrador heterodiegético” (CARDOSO, 2003, p. 58).

A segunda categoria trata do narrador extradiegético, que age externamente, ou seja, que manipula a imagem e o som se manifestando nos signos cinematográficos. Diferencia-se, nesse sentido, do narrador intradiegético, por não assumir figura de personagem ligado internamente à trama.

Entretanto, quando falamos da presença do narrador no audiovisual nunca devemos vinculá-lo a um indivíduo, justamente porque quem conta a história é a imagem e o som, e não uma pessoa. Mesmo casos em que ocorre uma narração de um personagem, como Joe Gillis em *Crepúsculo dos Deuses* (1950), de Billy Wilder, se tratariam exclusivamente de subnarração, uma narração secundária. Ou seja, esse tipo de narração no cinema não se trata da primeira instância enunciativa, mas sim da própria imagem e do som.

Sob um contexto cinematográfico, Gaudreault e Jost (2009) se baseiam na leitura de Laffay para designar o narrador como o “grande imagista” da obra. Desempenhando o papel de condutor da narrativa, é o grande imagista que determina a partir de qual ponto de vista acompanharemos uma determinada história e, mais importante, como ela será retratada para o receptor:

Segundo Laffay “o “grande imagista” não se mostra pessoalmente: é “um personagem fictício e invisível [...] que, nas nossas costas, folheia para nós as páginas do álbum e dirige nossa atenção apontando com um dedo discreto”. Essa instância narrativa presente no cinema está, porém, claramente oposta a outros elementos intradieгéticos que também narram, formando uma dupla narrativa que pode ser analisada de maneira ascendente, do filme às instâncias narrativas, e descendente, das instâncias narrativas ao filme. (BEZERRA; FONSCECA, 2012, p. 338).

Nesse contexto, existem diversas formas de se contar uma história a partir do narrador, podendo escolher os níveis de informação que o espectador terá ao presenciar a obra. Gaudreault e Jost (2009) utilizam como exemplo para explicar isso a obra *A Marca da Maldade* (1958), de Orson Welles.

Logo no início do filme, acompanhamos um plano sequência em que uma figura misteriosa coloca uma bomba dentro de um carro e foge. A partir daí, o plano sequência segue com um casal indo com carro até a fronteira dos Estados Unidos, sem eles notarem a presença do dispositivo na traseira do veículo.

Neste caso, houve uma clara escolha de mostrar para o espectador logo de cara a bomba sendo ativada, buscando uma tensão maior para quem está assistindo. Com isso, acompanhar o

veículo em condução se torna um trecho muito mais tenso do que seria, por exemplo, se eles não tivessem mostrado a bomba no início e apenas mostrassem o carro explodindo no final.

Neste caso, Gaudreault e Jost (2009) classificam os diferentes níveis de conhecimento entre narrador e aquele que assiste a uma determinada obra, com base na leitura de Todorov (2008) e Genette (1972 *apud* GAUDREAULT; JOST, 2009) sobre as diferentes formas de se estabelecer o ponto de vista, mais especificamente, na narrativa literária.

Sob esse contexto, há uma leitura sobre a estruturação do ponto de vista em três aspectos: a focalização, a ocularização e a auricularização. Tais níveis distintos são facilmente adaptados para a arte cinematográfica através dessa leitura (GAUDREAULT; JOST, 2009, p. 166):

- 1) Narrador > Personagem: quando o narrador sabe mais que os personagens. Como no próprio exemplo da cena da bomba em *A Marca da Maldade* (1958), o narrador mostra para a plateia a bomba sendo acoplada, mas os personagens no carro não fazem a mínima ideia de sua presença até a explosão. Neste caso, o narrador possui uma forma onisciente na obra, sendo conhecido por Genette como uma “não focalização” ou “focalização zero”.
- 2) Narrador = Personagem: quando o narrador só diz aquilo que o personagem também sabe. Sendo denominada de focalização interna, Genette (1972 *apud* GAUDREAULT; JOST, 2009) utiliza como exemplo a obra *Pelos olhos de Maisie* (1897), romance literário escrito por Henry James, justamente por se tratar de uma obra pela perspectiva de uma criança, fazendo com que o espectador apenas soubesse do que a personagem sabe. No cinema, o principal exemplo de focalização interna é *A Dama do Lago* (1947), de Robert Montgomery, no qual durante toda a narrativa acompanhamos, a partir de uma câmera subjetiva, a perspectiva do olhar do detetive Philip Marlowe durante o desenrolar da ação.
- 3) Narrador < Personagem: quando o narrador possui menos informações do que o personagem da trama. Tal focalização externa se constrói no sentido de que o narrador não consegue adentrar nos pensamentos do personagem da trama, não tendo conhecimentos mais aprofundados sobre o protagonista.

Sob esse aspecto, a focalização nos ajuda a elaborar os níveis do saber na narrativa entre narrador e personagens. Por outro lado, a ocularização estabelece a relação entre o que nós, como espectadores, vemos diante da tela, e o que o personagem deve ver. Por fim, a auricularização, o “ponto de vista sonoro”, analisa os níveis de sons no produto filmico, sejam ruídos, diálogos, trilha sonora etc. Ou seja, tudo que o espectador ouve e não ouve que é diferente do que os personagens na trama escutam ou não.

É justamente a presença dessa instância enunciativa que apresenta a narrativa a partir de seu ponto de vista, em sua relação com as personagens de forma que o espectador vivencie a

construção proposta. Sua presença passa a ser perceptível e, com isso, é possível realizar uma análise sobre o discurso narrativo apresentada na obra em seu todo.

Esses são os aspectos que são enunciados no filme, os três formatos de ponto de vista que constituem a enunciação da narrativa, sendo eles a primeira e principal instância para a construção da narrativa fílmica. Deve-se considerar que, no cinema, faz muito mais sentido levar em consideração uma “enunciação” da ação do que uma narração propriamente dita, visto que não existe uma pessoa que conta.

Além disso, é necessário que alguém leia o romance para que ele exista, assim como deve haver um espectador para que o filme exista. Esta distinção é fundamental para compreendermos a realidade do narrador no que diz respeito tanto às narrativas literárias quanto às cinematográficas:

À distinção proposta por Gérard Genette entre “quem fala” e “quem vê”, na narrativa literária, com o intuito de perceber modos de narração, no cinema é acrescentada a instância do “saber”. (...) A partir dessa visão devemos considerar três “atores” com os quais se relacionam as questões do falar (enunciar), do ver e do saber: narrador, personagem e espectador. (BASTOS, 2010, p. 24).

Com isso, levamos em conta que, no cinema, a enunciação se dá pelo ato de “mostrar algo” em vez de “relatar” ou “descrever”, seja escrita ou oralmente. Mesmo que se apresentem esses aspectos na narrativa, eles se tratam apenas de uma segunda instância. A partir dessa elaboração, estabelecemos as três diferentes figuras que influenciam a enunciação fílmica: a instância narrativa enunciativa, os personagens que compõem a história e o próprio espectador ao analisar a obra.

Porém, é necessário estabelecer as distinções entre a leitura de enunciação no cinema e na linguística, conforme explica Aumont e Marie (2006). Deve-se levar em conta não apenas o texto fílmico, mas o enquadramento, o som e todos os outros aspectos que se formam para essa elaboração, bem como a forma que o espectador vai assimilar o conteúdo:

No campo do cinema, a enunciação é o que permite a um filme, a partir das potencialidades inerentes ao cinema, ganhar corpo e manifestar-se. No entanto, a ideia de enunciação em linguística repousa no fato de um texto ser sempre o texto de alguém para alguém, em um momento e um lugar determinados, ao passo que essas características estão longe de ser evidentes na enunciação fílmica. [...] Daí a importância, para o filme, da noção de ponto de vista. Interessar-se pela enunciação fílmica é interessar-se pelo momento em que se enquadrou uma imagem e pelo momento em que o espectador percebe esse quadro. (AUMONT; MARIE, 2003, p. 99).

A partir do momento em que temos uma configuração estruturada em vídeo e som, pode-se ver (mostrar algo) sem necessariamente resultar em uma história, mas sim em um registro de

um momento particular. Isso dá a oportunidade de organizar o material para que se transforme em uma história de diversas formas.

Ou seja, no ato comunicativo, do lado da emissão da história, não há ninguém; existe apenas um texto. O enunciador não existe, ou melhor, ele é apenas uma personificação da enunciação em si. Porém, na recepção, há necessariamente uma pessoa.

Uma história pode ser interpretada de diversas formas por diferentes indivíduos. Quando contamos uma história, estamos trazendo conosco nossa perspectiva única sobre aquilo. No cinema, com a enunciação, isso possui extrema importância, pois nenhum actante poderá contar a história da mesma forma que outra pessoa contou. Neste discurso, é possível identificar o “sujeito”, a subjetividade que transforma essa narrativa em algo único e próprio. Com isso, ao falarmos de enunciação, estamos falando de um discurso subjetivo, sendo ele dependente do emissor, da instância que nos conta a história.

No cinema, segundo Metz (2015), falamos de uma enunciação impessoal justamente porque são as imagens e os sons que nos contam a história proposta. O anteriormente citado *A Dama do Lago*, por exemplo, se trata de uma enunciação que se transforma no personagem protagonista. Nesse sentido, com o corpo fílmico possuindo essa enunciação, ela consequentemente possuirá marcas subjetivas que possibilitarão identificar as escolhas de contar a história. Isso porque, quando esses aspectos são escolhidos e colocados, eles já se tornam parte do discurso fílmico.

A forma como se enuncia um filme consiste em escolher o que mostrar (ver e ouvir) e não mostrar. Quando se escolhe evidenciar uma imagem em detrimento de outra, escolher um plano detalhe ao invés de um geral, colocar o diálogo em *off*, a instância narrativa enunciativa está consequentemente fazendo essa escolha do que irá enunciar e privilegiar na obra audiovisual. Nesse contexto, a enunciação gira principalmente nessas escolhas de como contar o filme, que pode ser muito diferente da forma como outro autor pode optar para trabalhar a enunciação de uma mesma história. Devemos levar em conta que essas escolhas não são inocentes, seja na forma como a história começa a ser contada, se ela dá idas e voltas com *flashbacks* e *flashforwards*, seja na escolha dos planos e nos principais aspectos para enunciar. Tudo gira em torno das escolhas de como contar a narrativa.

Com a imagem e o som sendo os principais aspectos enunciativos dentro da narrativa audiovisual, outros recursos narrativos fílmicos, como a voz *off*, são considerados subcamadas de enunciação. Existem outras camadas que são subalternas a essa enunciação principal, como um possível *lettering*, uma narração.

Por isso, especificamente no cinema, faz muito mais sentido falar de uma instância narrativa enunciativa do que de narrador. Isso porque, quando falamos sobre algo que conta uma história no audiovisual em si, não nos referimos, como afirma Metz (2015), a uma figura antropomórfica, ou seja, que não possui uma forma humana.

### 3.3 OS DIFERENTES MEIOS

A partir desses conceitos, observamos como a narrativa se constrói, mesmo que com seus elementos em comum, de forma distinta no meio audiovisual. Diferentemente da narrativa literária ou da narrativa oral, o cinema tem a capacidade de mostrar a ação por meio da tela em vez de descrevê-la.

Tais características foram gradativamente sendo adaptadas em outros meios artísticos; além disso, com a evolução dos jogos para as plataformas digitais, alguns elementos narrativos foram adaptados para esse meio. Uma das características claramente adaptada ao longo dos anos para as narrativas lúdicas é a Jornada do Herói. Servindo de inspiração para diversas histórias da cultura popular, como a saga *Star Wars*, esse meio de elaborar a narrativa e estruturar a jornada do protagonista foi adaptado ao longo dos anos para o mundo dos jogos.

Lima e Lima trazem algumas afirmações colocadas por Ferreira de como, no início dos jogos eletrônicos, havia uma dificuldade de estruturar narrativas devido às limitações tecnológicas da época:

[...] nos primeiros jogos, as limitações técnicas dificultavam o desenvolvimento narrativo e, por consequência, o envolvimento do jogador com enredo ou personagem. A experiência inicial oferecida pelos jogos eletrônicos, mesmo em seus melhores casos, não conseguia se distanciar da experiência encontrada nos livros. Portanto, conforme as possibilidades do desenvolvimento narrativo foram se expandindo, ampliando-se junto com o avanço da tecnologia e a crescente colaboração multidisciplinar nos projetos. (LIMA; LIMA, 2015, p. 695).

Hoje em dia, com o avanço das tecnologias, o mundo dos jogos apresenta narrativas eletrônicas cada vez mais complexas e muitos jogam apresentam algumas das características presentes na Jornada do Herói de Campbell. O primeiro *God of War* (2005), que é um jogo premiado mundialmente, traz a jornada de Kratos, servo do deus da guerra Ares, que parte em busca de uma vingança pessoal. Assim como na jornada descrita por Campbell, o personagem se vê na necessidade de enfrentar perigosos desafios para conseguir a caixa de Pandora, única fonte de poder capaz de matar um deus. Nesse processo, o personagem evolui conseguindo cada vez mais equipamentos e itens para enfrentar seu maior desafio (sua provação) e, no fim, ao

concretizar o que almejava, o protagonista evolui e conquista seu lugar no Olimpo como o novo deus da guerra.

É possível observar que alguns dos processos que Kratos realiza para concluir seu objetivo podem ser considerados estágios da jornada analisada por Campbell. Os jogos de campanha solo, em que um jogador pode adentrar na história e acompanhar a aventura de um protagonista, possibilitam a entrada desse tipo de estrutura.

Nesse sentido, as narrativas dos jogos podem possuir uma capacidade imersiva maior do que no cinema ou na literatura. Isso porque o jogador, assumindo o comando do personagem, controla suas ações e luta por ele, percorrendo seus caminhos em conjunto e vivenciando na tela o ambiente, podendo se deslocar pelo espaço – em vez de apenas observá-lo ou imaginá-lo a partir de uma descrição do narrador.

Enquanto outras formas de entretenimento, como obras literárias ou peças teatrais, vão gradativamente oferecendo narrativas cada vez mais participativas e multiformes, Murray (1997) afirma que os novos ambientes eletrônicos vêm desenvolvendo formatos narrativos próprios e que, até agora, o maior esforço criativo na narrativa digital tem sido na área dos jogos eletrônicos.<sup>71</sup> Com essa evolução, os jogos digitais passaram gradativamente de quebra-cabeças para experiências cada vez mais “cinematográficas”:

Por outro lado, alguns designers de jogos estão fazendo bom uso das técnicas de cinema para aumentar o poder dramático de seus jogos. Por exemplo, o jogo de CD-ROM *Myst* (1993) alcança grande parte de seu poder imersivo através de seu sofisticado design de som. Cada uma das diferentes áreas do jogo é caracterizada por sons ambientais distintos, como o assobio do vento através das árvores ou o bater das ondas na praia, que reforçam a realidade dos mundos de fantasia, que são realmente apenas uma sucessão de imagens estáticas. (MURRAY, 1997, p. 54).

Com isso, Murray (1997) ressalta a capacidade dos jogos eletrônicos de hoje de utilizar características presentes durante muitos anos na história do cinema como uma forma de gerar um sentimento específico no jogador, transmitindo sensações cada vez mais imersivas no indivíduo diante da narrativa proposta. Enquanto essas características se conectam, cada vez mais, às narrativas dos jogos eletrônicos, Murray (1997) discute o quanto as Ciências da Computação

---

<sup>71</sup> Com o passar dos anos, a área de jogos eletrônicos tem criado um espaço de cada vez mais sucesso. Um dos grandes exemplos disso está no último jogo desenvolvido pela Rockstar Games: *Red Dead Redemption 2*. Ambientado no oeste dos Estados Unidos no ano de 1899, o jogo acompanha uma gangue de criminosos tentando fugir da lei em meio ao início do fim do velho oeste americano. O jogo arrecadou US\$750.000.000 em apenas um final de semana, se tornando um dos jogos eletrônicos mais lucrativos da história. Juntamente com esse, a indústria dos games permanece em constante evolução, tornando-se um dos meios de entretenimento mais rentáveis do mundo. Disponível em: <https://www.hypeness.com.br/2018/11/red-dead-redemption-2-se-torna-o-game-mais-lucrativo-da-historia/> e <https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/industria-dos-videogames-bate-recordes-nos-eua-e-fatura-us-43-bilhoes/>. Acesso em: 23 maio 2020.

evoluíram ao longo dos anos e se aventuraram em caminhos como o da escrita criativa para construir mundos cada vez mais imersivos com ainda mais interatividade para seus usuários:

Pesquisadores em áreas como realidade virtual e inteligência artificial, que tradicionalmente olham para as forças armadas em busca de desafios e financiamento técnico, recentemente deixaram de modelar campos de batalha e armas inteligentes para modelar novos ambientes de entretenimento e novas maneiras de criar personagens fictícios. Essas mudanças prometem expandir bastante o poder representacional do computador. (MURRAY, 1997, p. 58).

Entretanto, não devemos considerar apenas como se dá a narrativa para definir o nível de imersão de que um usuário pode ou não desfrutar durante sua experiência com o jogo eletrônico. Isso porque esta é “uma equação que envolve diversos aspectos de construção do jogo como gráficos, mecânicas, plataformas, efeitos e trilha sonora” (LIMA; LIMA, 2015, p. 695). É o conjunto do todo que constrói essa ambientação e coloca o jogador em sintonia com o universo proposto.

Falando precisamente das narrativas, Salen e Zimmerman (2004) discorrem sobre a ideia de narrativas embutidas nos jogos, que são incorporadas e pré-determinadas antes da interação do jogador com o produto. Projetados para motivar os eventos e as ações do jogo, os acontecimentos que se desenrolam, assim como os desafios enfrentados pelo usuário, giram em torno dessa narrativa pré-configurada.<sup>72</sup>

Entretanto, apesar desses tipos de *games* possuírem uma narrativa pré-concebida e planejada antes da interação do jogador, existe a possibilidade de que essa narrativa seja construída com bifurcações em seu caminho. Assim, mesmo que os desfechos já estejam pré-estabelecidos, o jogador pode se encaminhar para mais de um deles, dependendo de sua condução da narrativa. Nesse meio, algumas desenvolvedoras de jogos eletrônicos trabalham especificamente com esse tipo de narrativa embutida, desenvolvendo possibilidades para os usuários com base no roteiro proposto.<sup>73</sup>

---

<sup>72</sup> Esse é o caso, por exemplo, do premiado jogo *The Last Of Us*, no qual acompanhamos a história do contrabandista Joel, que é encarregado de levar uma adolescente para determinada base por ela possivelmente ser a cura para uma doença que devastou o mundo. O jogo possui uma estrutura capitular com os nomes das estações do ano e mostra os dois caminhando por diversas regiões dos Estados Unidos enquanto ambos desenvolvem um certo afeto, construindo uma relação paternal. *The Last of Us* segue obrigatoriamente em uma linha contínua, nunca passamos pelos mesmos lugares duas vezes durante a trajetória. É seguido o fluxo da narrativa pré-configurada e o desfecho da história é inevitavelmente sempre o mesmo para qualquer usuário.

<sup>73</sup> Jogos como os da TellTale e da Supermassive Games possuem sua força especificamente na possibilidade de escolhas dentro da narrativa. Em *Batman: The Telltale Series*, observamos o desenrolar da história e definimos o caminho que ela vai seguir a partir da nossa seleção, como jogadores, dos diálogos escolhidos para conversar com personagens que nos são apresentados e pelas escolhas que o jogo propõe que façamos em um curto período de tempo. O jogo inteiro se baseia nessa experiência do espectador com a história que se desenrola. Todavia, algumas dessas obras possuem mais ramificações narrativas do que outras. Nesse jogo, por exemplo, apesar de possuímos a capacidade de escolher dentre as opções de diálogos que podemos ter com outros personagens e tomar decisões que

A desenvolvedora Quantic Dream, por exemplo, especializada em jogos de narrativas embutidas e que trabalha com esse desenvolvimento de histórias com diversas possibilidades de caminhos, desenvolveu o jogo *Detroit: Become Human* (2018). O jogo se passa em um futuro distante, onde as máquinas se tornam ainda mais realistas e presentes da vida cotidiana dos seres humanos.

Em meio a isso, a história se centra em três personagens com funções distintas na sociedade e que apenas se encontram nos últimos capítulos da história: Kara, Connor e Markus. Cada um desses personagens possui perspectivas e motivações específicas e, conforme a narrativa se segue, eles se vêem em situações que o fazem questionar seus valores. Esses três androides estão presentes durante todo o jogo, enquanto seguem uma jornada emocional com escolhas que devem ser tomadas para levá-los até sua conclusão, que pode ser definida de várias maneiras diferentes, dependendo dos valores os quais o jogador opta por seguir.

Esse tipo de narrativa nos jogos eletrônicos possui algumas semelhanças com o iCinema, já que jogos focados exclusivamente na história se concentram no aspecto das escolhas do jogador em relação às opções pré-concebidas pelos desenvolvedores. Essa interatividade se dá pois ela pressupõe uma atualização dos eventos da narrativa com base na escolha específica de quem usufrui da narrativa.

A grande diferença entre esses tipos de escolha em jogos eletrônicos, como *Detroit: Become Human*, e filmes interativos está na liberdade e no nível de possibilidades em cada um. Em qualquer jogo eletrônico, é o jogador que guia o personagem, conduzindo as ações por meio do controle, indo além das escolhas de uma ou outra condução da história, mas de uma ideia de condução do personagem em toda a sequência (com exceção, claro, das *cutscenes*).

Por outro lado, com os filmes interativos, há momentos muito específicos e estabelecidos para as escolhas da narrativa. Ao acompanhar a história, a maior parte do tempo apenas iremos assisti-la, sem uma interação mais elevada com o personagem – como o jogo eletrônico permite –; somente em pontos de virada, no iCinema, temos essa liberdade para escolher entre um caminho ou outro.

Segundo Shaul (2008), o cinema interativo é a principal forma potencial consoante à materialidade do computador e ao desejo humano por arranjos narrativos. Quando falamos de filme interativo, devemos levar em conta que, para haver essa interação do espectador com as

---

nos levam a caminhos diferentes na narrativa, todo o desenrolar acarretará um final relativamente similar. Mesmo tendo que fazer decisões drásticas que mudam a reputação de seu personagem, o final não possui alterações drásticas de um para o outro. Ao final, Harvey Dent ainda se tornará o vilão Duas-Caras, a personagem de Selina Kyle ainda sairá da cidade de Gotham e Batman ainda derrotará a Lady Arkham (principal antagonista do jogo) em qualquer versão jogada.



escolhas a serem seguidas, é necessária a presença de um sistema para assimilar os dados apresentados e estabelecer esse jogo de escolhas. Em *Kinoautomat*, tratou-se de um sistema limitado que dependia de uma pessoa para colocar película certa durante as sessões. Porém, atualmente, os computadores cumprem essa função em narrativas com esse tipo de proposta, de forma que haja um estímulo com base na resposta do público.

Acima de tudo, para que haja esse estímulo do público e para que esse processo de escolha funcione e seja bem elaborado, são necessárias uma consonância e uma narrativa estruturada de forma que a causa e o efeito dessas ações não sejam ignorados. É necessário que essa sucessão de eventos seja conduzida de forma fechada, coerente e centrada, fazendo com que as escolhas do espectador realmente tenham um significado para o todo e uma influência no que ele presencia.

Para filmes com base digital para gerar profundos aspectos cognitivos, afetivos e sensuais e um bom engajamento ao invés de distração superficial, para que haja esforço cognitivo humano, a coerência deve ser levada em consideração. Portanto, o principal problema com alguns dos hipermodelos narrativos sugeridos por autores como Kinder, Murray, Brooks é seu descuido inadvertido com relação a sucessão causal dramática narrativa, coerente e fechada. (SHAUL, 2008, p. 31-32).

Segundo Shaul (2018), foi Bordwell que apresentou uma abordagem construtivista de narrativa de filmes, abrindo caminho para o desenvolvimento do que ele chama de teoria hiper narrativa audiovisual “construtivista”. Em sua obra, ele descreve algumas das construções narrativas que permitem ao espectador seguir, de forma compreensível, as “narrativas bifurcadas” – ou seja, filmes hipernarrativos que giram em torno de tópicos narrativos opcionais que o mesmo personagem pode realizar e que o levam a destinos diferentes.

Bordwell (*apud* SHAUL, 2018) utiliza como um de seus principais exemplos o filme *Corra Lola, Corra* (1998), de Tom Tykwer. Apesar de não ser especificamente um filme interativo, traz uma proposta de narrativa bifurcada ao mostrar diferentes possibilidades de ação a partir de escolhas da personagem durante o filme. Nesse sentido, ele elabora a ideia de tempos paralelos e como isso se mostra para a construção de uma narrativa labiríntica no audiovisual.

Com isso, Shaul (2018) ressalta as implicações intrigantes de tal ideia narrativa e como ela pode ser explorada de forma proveitosa de forma profundamente cognitiva e emocionalmente envolvente a partir da sugestão das implicações de uma hipernarrativa opcional restrita, contida e cognitivamente gerenciável. Se a narrativa não prender o espectador e não tiver uma estrutura coerente para que essas escolhas sejam realmente significativas, não haverá a atenção do visualizador, conseqüentemente, prejudicando a interação.

Neste contexto, são analisados padrões narrativos que apresentam incidente crucial único e traçam suas inevitáveis conseqüências. Em vez de cada momento estar igualmente grávido de

numerosos futuros, um se torna muito mais importante do que os outros, e essas consequências decorrerão estritamente disso. Ou seja, para que as hipernarrativas sejam compreensíveis, a coerência dos fios narrativos e entre eles devem ser mantidas.

Quando falamos de uma estrutura hiper narrativa, para que ela possa realmente ser envolvente, ela precisa restringir a possibilidade de transição para os chamados “pontos cruciais”. Os melhores pontos cruciais são aqueles que são interpretados de maneira que possam claramente evocar no espectador um pensamento de “e se a personagem tivesse feito isso ou se ela tivesse feito aquilo”, ou seja, que estabeleça essas conjecturas hipotéticas, que traga um dilema. Esses são geralmente pontos de decisão maduros com consequências morais, de sobrevivência ou emocionais.

Para essa tomada de decisão crucial iminente, não basta somente transformar esses pontos em simples transições entre atos narrativos. Este compromisso só poderá ser alcançado caso haja uma construção coesa e dramática em direção destes pontos cruciais e um acompanhamento também coerente durante a transição para outro fio narrativo. As decisões em si, nestes pontos, devem gerar uma consequência para a narrativa, de forma que a escolha influencie a história. Pontos cruciais podem ser alcançados durante a sucessão dramática de eventos da narrativa ou após ter feito o espectador perceber que determinado ponto de decisão tomado anteriormente foi prejudicial de alguma forma ou que um evento passado poderia ter dado um rumo diferente à narrativa, levando o espectador a refletir sobre o que poderia ter sido feito.

A fim de superar o distanciamento e a confusão causada nessas transições hipernarrativas entre opções que podem levar a resultados diferentes, Shaul (2018) sugere a elaboração de um chamado “efeito acumulativo”. Derivada de uma narrativa temporal dramática, a ação deve ser levada como uma sucessão de eventos que leva à conclusão da história. Com isso, todo o processo de escolha do espectador nestes pontos cruciais será levado em consideração para o desenrolar da ação, ganhando ainda mais importância.

O cinema interativo possibilita que os usuários (ou como Shaul designa: “os interatores”) possam escolher entre diferentes trajetórias narrativas em determinado filme. A narrativa do filme é projetada de forma que os espectadores se esforcem para construir uma trajetória coerente, inteligível e orientada aos objetivos do fluxo audiovisual do filme, introduzindo surpresas, distrações, desvios e adiamentos ao longo do caminho. Com isso, assim como em qualquer filme, esse envolvimento emocional do espectador, causado pela sucessão dramática temporal da narrativa de eventos, resulta em um efeito que leva a essa introspecção do autor com a obra e os personagens apresentados.

Ainda segundo Shaul (2018), existia uma presunção generalizada de que, em obras com essa proposta, os espectadores podem, de alguma forma, ser colocados dentro da hipernarrativa como responsáveis pela elaboração dos eventos da narrativa. Entretanto, essa forma de pensar não possui fundamento. Mesmo diante desses pontos cruciais pelos quais o espectador deve passar para a narrativa seguir em frente, a instância narrativa enunciativa obriga a escolher entre o caminho A ou B. Com isso, existe uma limitação diante dessas escolhas, fazendo com que o espectador não possua liberdade absoluta.

#### **4 BLACK MIRROR: BANDERSNATCH E DETROIT: BECOME HUMAN – UMA ANÁLISE COMPARATIVA DA ESTRUTURA NARRATIVA**

Este capítulo apresentará uma análise das duas narrativas audiovisuais: o filme interativo *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), de David Slade, e o jogo *Detroit: Become Human* (2018), da desenvolvedora Quantic Dreams. Primeiramente, será feita uma comparação dos níveis de interatividade em ambos. A partir disso, busco evidenciar a estrutura labiríntica a partir de uma leitura de fluxogramas para que essa elaboração dos pontos cruciais seja observada com mais clareza. Adiante, serão abordados aspectos que constituem a narrativa em ambas as obras a partir de uma análise actancial, com base em Forster (*apud* BRAIT, 2010), Hamon (*apud* BRAIT, 2010), Propp (2001) e Greimas (*apud* HÉBERT, 2006).

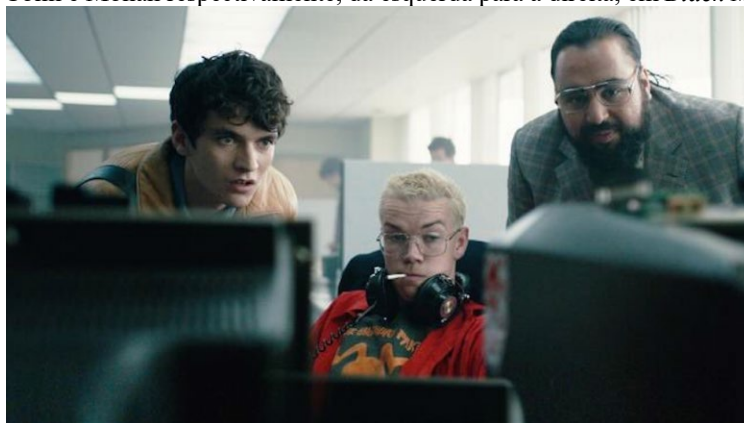
Em seguida, na terceira parte, a configuração do tempo será avaliada partir das leituras de Barthes (2011), Ricoeur (1994) e Gaudreault e Jost (2009) sobre o tema. A quarta e última parte consistirá em uma leitura sobre a configuração dos espaços nos dois conteúdos com Gardies (1981) e Gaudreault e Jost (2009) como principais referências.

O filme interativo, dirigido por David Slade, *Black Mirror: Bandersnatch* (2018) faz parte da série de ficção científica da Netflix, *Black Mirror* (2011–presente). A série apresenta, em cada episódio, a partir de histórias não interconectadas, as consequências das tecnologias na vida cotidiana dos indivíduos. Com o filme interativo não é diferente. A história se passa em meados dos anos oitenta, e acompanhamos Stefan Butler (Fionn Whitehead), que tem o sonho de lançar um jogo eletrônico baseado em um livro-jogo<sup>74</sup> intitulado “Bandersnatch”. Com isso, Stefan tem a oportunidade de criar sua obra pela empresa Tuckersoft, administrada por Mohan Thakur (Asim Chaudhry). Conforme o seguimento da narrativa, o espectador descobre mais informações sobre seu passado enquanto ele é auxiliado por Colin Ritman (Will Poulter), desenvolvedor de jogos da Tuckersoft, sobre como proceder em sua criação.

---

<sup>74</sup> Obras literárias de ficção em que é possível escolher alguns dos caminhos que os personagens apresentados vão percorrer. Um dos principais livro-jogos já lançados foi *O Feiticeiro da Montanha de Fogo*, de Ian Livingstone e Steve Jackson, que combina elementos de aventura dos RPGs, permitindo que o leitor possa vivenciar diversas aventuras por meio dos diferentes caminhos propostos. Disponível em: <https://www.fightingfantasy.com/>. Acesso em: 27 out. 2020.

Figura 18 – Stefan, Colin e Mohan respectivamente, da esquerda para a direita, em *Black Mirror: Bandersnatch*



Fonte: BLACK... (2018).

O filme brinca com a maneira que o público se relaciona com o protagonista. Em certos momentos, o espectador pode se manifestar para falar com o Stefan, tentando explicar que ele faz parte de um conteúdo audiovisual – explicar, por exemplo, o que é a Netflix –, ou seja, a obra propõe algumas brincadeiras de metalinguagem.

Conforme explica Carla Engelbrecht, produtora do filme, as primeiras escolhas a serem feitas no filme seriam simples e sem consequências drásticas – desde escolher o cereal que o personagem vai comer e qual a música escutar no ônibus no caminho para o prédio da Tuckersoft –, justamente para preparar o público para ações futuras. Conforme a narrativa avança, ações passam a ter consequências mais significativas para o desenrolar da narrativa. Segundo a produtora, “se não fosse interativo, você apenas assistiria e provavelmente ficaria chocado e preocupado e assustado por ele naquele momento. Se você está tomando essa decisão, como isso afeta sua relação com o filme?”<sup>75</sup>.

Com isso, ela ressalta a importância do público como auxiliar do personagem nessas decisões. Justamente porque, ao nos depararmos com diferentes possibilidades de ação, acabamos colocando nossas opiniões, nossas visões e ideias sobre a melhor possibilidade de agir, fazendo com que se aja ao lado do protagonista diante dos dilemas.

O jogo eletrônico *Detroit: Become Human* (2018), escrito por David Cage<sup>76</sup> e Adam Williams, conta com três protagonistas para seu desenrolar da narrativa: Connor, Markus e Kara. Os três personagens são andróides que trabalham em funções diferentes na cidade Detroit e que, a partir de circunstâncias diferentes, acabaram manifestando insatisfação em relação ao tratamento recebido por parte dos humanos e buscam liberdade nesse mundo que os escraviza. O

<sup>75</sup> Disponível em: <https://www.correiopovo.com.br/artegenda/black-mirror-bandersnatch-testa-interatividade-na-netflix-com-cinco-finais-poss%C3%ADveis-1.275967>. Acesso em: 1º nov. 2020

<sup>76</sup> Presidente da desenvolvedora Quantic Dreams, responsável por outros jogos eletrônicos da companhia voltados para narrativas bifurcadas, como *Heavy Rain* (2010) e *Beyond: Two Souls* (2013).

jogo possui estrutura capitular, sendo que cada capítulo foca especificamente um desses três personagens. Com exceção do último capítulo da história, no qual acabamos por controlar os três actantes juntos.

Figura 19 – Os protagonistas de *Detroit: Become Human*, Connor, Markus e Kara respectivamente



Fonte: GameVicio.com.<sup>77</sup>

Os três personagens são andróides de um futuro distante, trabalhando em diferentes segmentos da sociedade. Eles possuem aparência humana, similar aos andróides chamados de “replicantes” do livro *Andróides sonham com Ovelhas Elétricas*, de Philip K. Dick, posteriormente adaptado para os cinemas por Ridley Scott com o título de *Blade Runner* (1982).

#### 4.1 ESTRUTURA DIEGÉTICA

Primeiramente, analisaremos a estrutura narrativa do filme interativo e do jogo eletrônico. Para maior clareza com relação aos níveis de bifurcações que essas histórias podem possibilitar, será apresentada uma leitura a partir de fluxogramas da estrutura labiríntica – que consiste em uma representação gráfica do sistema narrativo e suas bifurcações. Mostram-se, assim, todas as possibilidades de escolha bem como o caminho a que cada uma delas leva.

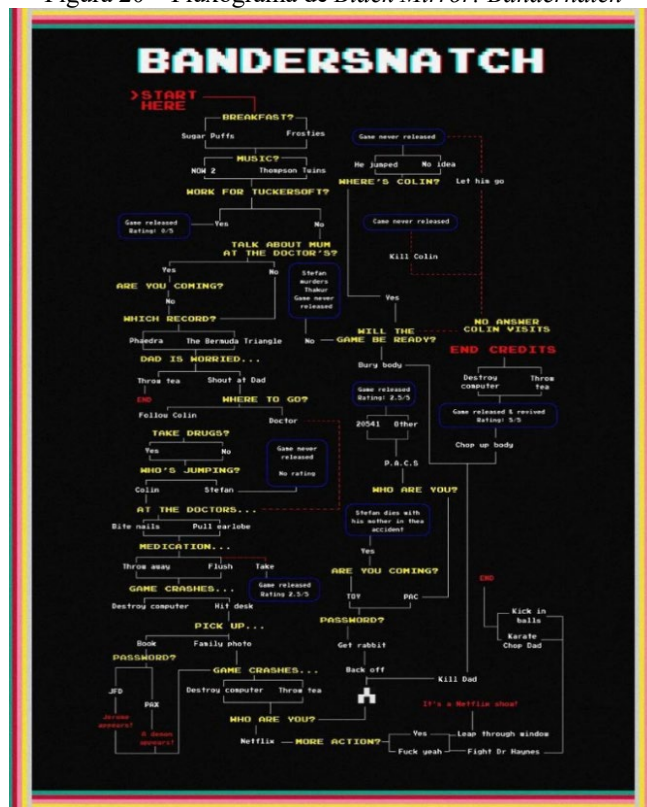
Levando em conta o tempo de experiência que ambas as obras propõem, *Detroit* possibilita muito mais bifurcações do que *Black Mirror*, justamente devido a sua duração, que dá mais opções para o jogador durante o processo. Além disso, *Black Mirror* foca sua possibilidade de escolha para diferentes caminhos da narrativa somente para Stefan, personagem no qual a narrativa sempre vai focar, independentemente de seu percurso. Por outro lado, *Detroit* propõe uma narrativa capitular focada em três personagens diferentes, não só aumentando a capacidade de escolhas, mas de cruzamentos entre as histórias de Kara, Markus e Connor. A própria estrutura capitular de *Detroit* ajuda a separar bem as histórias dos personagens, para que, somente mais

<sup>77</sup> Disponível em: <https://www.gamevicio.com/noticias/2017/12/psx-2017-detroit-become-human-ganha-demonstracao-ao-vivo-no-evento/>. Acesso em: 14 out. 2020.

adiante na história, os três possam entrelaçar seus caminhos, permitindo que algumas decisões com um dos personagens de alguma forma influenciem na trajetória de outro.

Devido às idas e voltas que *Black Mirror* dá em sua narrativa, podemos antever certas ações que ocorrerão durante a história, justamente porque já teríamos passado por elas anteriormente. Porém, isso varia e depende da experiência de cada espectador com a obra. A Figura 20 mostra todas as possibilidades de trajetória que a narrativa pode seguir a partir das escolhas do público.

Figura 20 – Fluxograma de *Black Mirror: Bandersnatch*

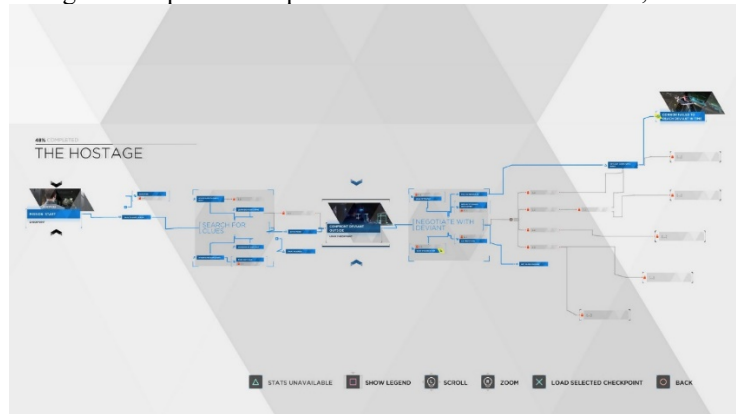


Fonte: leldascapivara (Pinterest).<sup>78</sup>

Em *Detroit*, isso também ocorre, porém, somente caso o jogador pare a história e mexa no menu para recomeçar em um momento anterior, enquanto no filme interativo essa volta ocorre sem a necessidade dessa configuração. A Figura 21 apresenta o esquema mostrado para os jogadores ao final do capítulo.

<sup>78</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/855472891705502449/>. Acesso em: 19 out. 2020.

Figura 21 – Fluxograma do primeiro capítulo de *Detroit: Become Human*, intitulado “O Refém”



Fonte: DETROIT... (2018).

Vale destacar que, esse jogo mostra, a cada final de capítulo, um fluxograma na parte experienciada ao jogador, de forma que tenhamos mais clareza sobre quais as possibilidades que exploramos e, acima de tudo, as que acabamos deixando de lado no processo, seja por detrimento de outras escolhas ou por não explorar certas possibilidades ocultas que podem ser oferecidas. Já em *Black Mirror*, não é possível ver com tanta clareza o que deixamos de explorar na narrativa. O filme interativo não apresenta o fluxograma para nós, fazendo com que seja necessário um estudo complexo do espectador sobre o labirinto da narrativa para analisar todas as possibilidades possíveis.

Além disso, devemos levar em conta que cada capítulo em *Detroit* pode apresentar mais de uma conclusão narrativa. O jogo eletrônico pode apresentar trinta e dois capítulos diferentes até chegar a sua conclusão, isso já evidencia a grande possibilidade de caminhos que essa narrativa bifurcada pode nos possibilitar. Essas vastas possibilidades dificultam a apresentação de todos os caminhos que esses capítulos podem gerar até a história chegar em seu fim.

Tanto em *Black Mirror* quanto em *Detroit*, nós começamos a narrativa com dilemas simples para tomar decisões sobre. Tal estratégia pretende de preparar o jogador/espectador para as escolhas que vão se seguir que acabarão tendo impactos mais significativos para a trama.

Com base nessa leitura, *Detroit* possui um nível significativamente maior de possibilidades de bifurcação em sua estrutura diegética. Apesar disso, não devemos considerar que ela possui complexidade maior que *Black Mirror*. Para isso, devemos levar em conta outros aspectos que compõem a narrativa (personagens, tempo, espaço e aspectos enunciativos) e sua configuração em toda a composição. Esses aspectos serão retratados nos próximos tópicos.



## 4.2 AS PERSONAGENS

O primeiro personagem apresentado em *Detroit: Become Human* é Connor (Bryan Dechart), que possui a função de dar assistência a policiais de Detroit. Ele acaba sendo enviado para trabalhar como parceiro de um veterano chamado Hank Anderson (Clancy Brown). Dependendo das escolhas feitas para Connor, a relação entre os dois personagens se intensifica.

Kara (Valorie Curry) é a segunda personagem, uma androide que possui a diretriz de executar funções domésticas de casa. Ela foi comprada por Todd (Dominic Gould), um sujeito agressivo que maltrata sua filha pequena Alice (Audrey Boustani). Conforme os capítulos seguem, a relação entre Kara e Alice fica cada vez mais próxima, fazendo com que suas escolhas possam levar as duas a construir uma relação de mãe e filha.

O terceiro e último personagem é Markus (Jesse Williams), o qual possui a função de cuidar do artista Carl Manfred (Lance Henriksen). Com o tempo, o artista acaba se apegando emocionalmente a Markus, porém, depois do filho de Carl entrar em conflito com Markus e o androide acabar sendo levado para um lixão, ele acaba renascendo. Isso o leva até um grupo de androides clandestinos que buscam a liberdade nessa sociedade que os escraviza.

Já temos aqui um aspecto que diferencia os dois produtos. Enquanto em *Black Mirror* nos centramos em somente um personagem, tomando suas decisões com relação à trama, em *Detroit*, estamos influenciando nas ações de três protagonistas diferentes. Estes, pelo menos inicialmente, se encontram em condições e situações completamente distintas. Desta forma, a divisão capitular é de extrema importância para delimitar quando estamos acompanhando a história de um ou de outro.

Apesar disso, a história de *Detroit* e de seus personagens não está dividida em diferentes segmentos. Conforme a narrativa passa, inevitavelmente haverá capítulos nos quais esses protagonistas se cruzarão, isto em diferentes situações dependendo de suas escolhas.

Um exemplo disso está no capítulo centrado em Kara, intitulado “Para a Fuga”, no qual ela, ao lado de Alice, tenta se esconder nas ruas de Detroit dos policiais que estão a procurando. Nesse meio tempo, Connor acaba encontrando as duas e vai atrás delas. Com isso, acabamos controlando Connor em certos momentos do capítulo, com o intuito de capturá-las, podendo tomar decisões como “ir atrás delas” ou “desistir” após elas atravessarem uma cerca. Esses encontros ao longo das histórias vão ocorrer cada vez mais, gerando conflitos diferentes entre os personagens principais e obrigando o jogador a escolher um lado.

Além disso, em diversos momentos da história, principalmente perto do final do enredo, certas decisões acabam tendo influência sobre o que vai ocorrer com um dos outros protagonistas

da história. Um exemplo disso está no último capítulo da história, intitulado “Noite da Alma”, no qual Markus, ao se tornar líder do grupo de andróides que busca a liberdade, deve escolher entre fazer uma manifestação pacífica ou fazer uma rebelião na cidade. No capítulo seguinte, chamado a “Luta por Detroit”, último capítulo do jogo, no qual acompanhamos os três protagonistas, a decisão tomada anteriormente vai interferir no destino de Kara. Dependendo de suas escolhas, ela tentará cruzar a fronteira com Alice e será parada por um fiscal que irá verificar se ela é uma andróide: caso Markus opte por uma manifestação pacífica, o fiscal deixará ela passar tranquilamente; caso contrário, ela será capturada pela polícia e levada a um campo de concentração.

Novamente, é importante esclarecer que, independentemente dessa possibilidade de auxiliar o personagem nas escolhas, nós não estamos na liberdade absoluta de escolher o que bem entendemos. Quando nos deparamos com esses pontos cruciais, devemos levar em conta que essas possibilidades já foram pré-estabelecidas pela instância narrativa enunciativa. Se estivermos diante de possibilidades “A” ou “B”, não poderíamos optar por uma opção “C”, justamente porque fomos limitados às únicas opções que nos são apresentadas.

Sob esse contexto de interatividade, podemos dizer que, segundo Bastos (2010), a partir da análise de Forster sobre personagens, a capacidade do espectador de escolher entre uma ou mais ações a serem executadas em partes específicas da trama torna tanto o personagem de Stefan (em *Black Mirror*) quanto os personagens Kara, Connor e Markus (em *Detroit*) personagens redondos na narrativa. Isso porque podermos escolher entre dois ou mais pontos da trama torna as escolhas que serão feitas extremamente imprevisíveis, complexificando os personagens a partir desse auxílio do espectador.

Ainda assim, apesar de o personagem se tornar ainda mais complexo, o espectador dificilmente se surpreenderia com as escolhas do personagem, já que o próprio espectador estaria fazendo com que determinada escolha fosse tomada. Por estar “de acordo” com a decisão, ela provavelmente não traria uma sensação de surpresa para quem assiste.

Sob o ponto de vista dos estudos de Propp (2001) e Greimas (*apud* HÉBERT, 2006), podemos fazer uma análise dos diferentes personagens tanto no filme interativo quanto no jogo eletrônico e de suas funções para o desenrolar da narrativa. Para que os elementos que compõem os personagens fiquem mais claros, proponho uma classificação na Tabela 1. É importante enfatizar que as esferas são apenas estereótipos e podem contemplar mais de um personagem dependendo da história. Além disso, nem todas as narrativas possuirão todas as esferas elaboradas por esses teóricos. Por se tratarem de narrativas com certos graus de interatividade, alguns dos

personagens podem abarcar mais de uma esfera, mesmo que opostas, dependendo da condução que o público dará à história.

Em *Black Mirror: Bandersnatch*, podemos destacar alguns personagens com importância significativa para o desenrolar da ação e a evolução da jornada. Além do próprio protagonista, Stefan, há: Mohan, chefe da empresa de jogos; Colin, desenvolvedor de jogos para companhia; Peter Butler, o pai de Stefan; Dra. R. Haynes, psiquiatra de Stefan; a mãe de Stefan; Jerome F. Davies, criador do livro-jogo que Stefan quer adaptar; e, por fim, a figura do Pax, monstro que se apresenta em certos trechos da narrativa (Figura 22).

Tabela 1 – Classificação dos personagens de *Black Mirror: Bandersnatch*

	Classificação	Descrição
Stefan	Herói	Possui o objetivo evidente de fazer o jogo que tanto almeja e, conseqüentemente, busca como principal objetivo finalizá-lo no período proposto por seu chefe Mohan.
Mohan	Mandante e Doador	Designa que Stefan (protagonista) termine o jogo até dezembro, determinando a missão do “herói”. Dependendo de uma das primeiras escolhas que temos que tomar com Stefan de trabalhar na empresa ou em casa, Mohan se torna o doador fornecendo recursos para ajudá-lo na elaboração do jogo. Entretanto ao escolher esse caminho, Stefan vai inevitavelmente falhar na produção da obra.
Colin	Auxiliar	Ajuda Stefan durante sua jornada, lhe mostrando maneiras de se concentrar em seu objetivo de desenvolver o jogo.
Peter Butler	Auxiliar e Antagonista	Deseja que seu filho Stefan supere o trauma da morte da mãe dele, o incentivando a ir à Dra. Haynes para que isso possa ser tratado. Porém, dependendo das escolhas tomadas, Stefan pode descobrir que está sendo controlado por uma organização conhecida como PAC ( <i>Program and Control</i> ), sendo o pai dele o responsável por mantê-lo preso nessa realidade. Neste caso, Peter passa a cumprir um papel de antagonista para a trama, prendendo o seu filho nessa ilusão.
Dr a. R. Haynes	Auxiliar e Antagonista	Na maioria das possibilidades de desenvolvimento da narrativa, ela cumpre um papel similar ao de Peter como auxiliar, ajudando Stefan a lidar com seu trauma da morte da mãe dele. Porém, dependendo das escolhas pelas quais o público optar, Stefan pode acabar descobrindo que ele está sendo “controlado pela Netflix” ou pela PAC, e Haynes acaba assumindo papel de antagonista junto com Peter.
Mãe de Stefan	Auxiliar	Sofreu um acidente de trem quando Stefan era criança, e esse trauma o persegue durante todo o desenrolar do enredo. A figura da mãe se apresenta em certos momentos em que podemos voltar para o passado e ver o coelho que ele não encontrava quando era criança, motivo que o fez não pegar o mesmo trem que sua mãe e, conseqüentemente, não morrer no acidente junto a ela. Nesses momentos, ela atua como auxiliar, ajudando Stefan a lidar com esse trauma em sua ida para o passado, servindo como uma figura de conforto para ele.
Jerome F. Davies	Falso Herói	Criador do livro-jogo “Bandersnatch”, obra que Stefan deseja adaptar. Jerome acabou enlouquecendo e assassinando sua esposa durante o processo de criação da obra. Conforme escolhemos caminhos para a história, descobrimos que o personagem enlouqueceu devido a sua obsessão pela obra, possuindo alucinações envolvendo a criatura Pax. Cumpre o papel de Falso Herói na história pois, assim como Stefan, ele parte nessa jornada de criação, porém responde negativamente aos desafios e acaba enlouquecendo – característica que acaba se repetindo novamente com Stefan ao se aprofundar mais na criação do jogo eletrônico.

Pax	Antagonista	Também conhecido como “o Ladrão do Destino”, Pax é um monstro que se apresenta no protótipo do jogo de Stefan como um ser que exige adoração pelos jogadores. Com o tempo, essa criatura acaba se apresentando também na realidade, se manifestando na frente de Stefan em certos momentos da narrativa. A verdadeira natureza desse personagem é desconhecida, podendo ser desde um sintoma do colapso mental que Stefan possui devido à obsessão pelo jogo até uma manifestação do controle do PAC sobre o protagonista. Além disso, por se tratar de uma narrativa com diversas alternativas de caminho, é possível que Pax seja uma manifestação do looping em que Stefan está preso. Seja como for, dada a natureza inclusiva das múltiplas realidades exploradas, é possível que todas as versões dos eventos retratados no filme sejam reais, tornando todas as interpretações potencialmente corretas. Diante de todas essas possibilidades, Pax cumpre o papel de antagonista por representar esse aprisionamento de Stefan e sua gradativa transição para a loucura.
-----	-------------	--

Fonte: elaborada pelo autor.

Figura 22 – Pax se manifestando, respectivamente: no jogo de Stefan, Bandersnatch; nos projetos do jogo; e frente a frente com Stefan



Fonte: BLACK... (2018).

Tendo em mente as características dos personagens, podemos pensar nesses aspectos sob o ponto de vista do modelo actancial. Greimas (*apud* HÉBERT, 2006) aponta três diferentes eixos nos quais os personagens de uma determinada trama podem se enquadrar. Por sua vez, dentro desses eixos, há diferentes tipos de actantes que se manifestam com a ação da narrativa.

O primeiro dos eixos é o do desejo, no qual a figura do sujeito e do objeto permanecem. Sendo o sujeito a figura protagonista da trama, em torno da qual a narrativa vai girar, Stefan acaba assumindo esse papel como actante. O objeto compreende o objetivo que o protagonista tanto almeja para si. Neste caso, o objeto se refere ao próprio jogo que Stefan deseja desenvolver, e é com essa relação que a narrativa vai se desenrolar, com o protagonista buscando formas de alcançar o objeto.

O segundo eixo seria o do poder, que abarca a figura do ajudante e do oponente. Neste caso, tanto Colin quanto a mãe de Stefan se constituem como actantes que auxiliam Stefan em sua jornada. Por outro lado, tanto Peter quanto a Dra. R. Haynes, além de servirem como ajudantes em certos aspectos da trama, também cumprem papel de oponente para Stefan, no sentido de que ambos desejam que Stefan permaneça sob o controle da PAC dependendo de como a narrativa for conduzida. Por sua vez, a criatura Pax serve como total actante oponente, representando o aprisionamento de Stefan e sua obsessão doentia pela obra de Jerome.

Por fim, o último eixo se trata do conhecimento, constituído pelo emissor e pelo receptor. O emissor é, normalmente, o responsável por iniciar a ação numa narrativa, cumprindo papel similar ao do mandante para Propp (2001). Sob esses aspectos, Mohan seria esse actante, no sentido de que ele que coloca Stefan nessa situação de desenvolver o jogo o quanto antes. Além disso, o receptor se trata daquele que vai se beneficiar da junção do objeto com o sujeito. Neste caso, o próprio Mohan acabaria se beneficiando da conquista, juntamente ao próprio público do jogo eletrônico. Em toda e qualquer conclusão que o filme interativo leva, vemos diferentes versões de um programa de televisão que avalia o jogo de Stefan, tendo tanto reações negativas, medianas e extremamente positivas pelos usuários, dependendo das escolhas do público ao longo da história.

Como análise comparativa, vale destacar os estudos de personagem desenvolvidos por Philippe Hamon (*apud* BRAIT, 2010), nos quais são listadas três diferentes funções de personagem. A primeira seria os “personagens referenciais”, que basicamente consistiriam na figura “protagonista” da história, cuja trajetória será acompanhada durante a narrativa. O segundo se trata dos “personagens embrayeurs” (BRAIT, 2010, p. 45-46), facilmente comparados aos actantes do segundo eixo de Greimas (*apud* HÉBERT, 2006) – o auxiliar e o oponente –, pois eles ajudam a narrativa a avançar, podendo ter ação na narrativa, mas não têm o mesmo peso na história que o protagonista, já que não possuem função fundamental.

Por fim, temos os “personagens anáfora”, que podem ser, como exemplo básico, os “figurantes” na história. Em *Detroit*, no capítulo “Tons de cores”, Markus acaba esbarrando com um grupo de humanos que acabam o agredindo por ele estar supostamente “tirando seus empregos”. Esses personagens aparecem somente neste capítulo e não cumprem papéis mais elevados como opositores ou aliados. Ao mesmo tempo, possuem sua importância para o desenvolvimento de personagem de Markus, pois influenciaram sua construção como líder do grupo Jericho.

Falando agora especialmente de *Detroit: Become Human*, justamente por este propor uma narrativa configurada em três diferentes protagonistas, devemos separar essa análise em três diferentes aspectos, analisando esses elementos e funções de personagens a partir de suas perspectivas distintas.

Os três personagens que se apresentam na história estão, de alguma forma, presos num sistema, nessa diretriz a qual as máquinas permanecem sujeitas. Esses andróides não conseguem reagir ou transmitir suas emoções por esse aprisionamento que ocorre. Nesse sentido, os três protagonistas estão presos de alguma forma nesse sistema, a questão está em como isso se apresenta em sua jornada, tendo em mente os diferentes meios desta sociedade fictícia em que

eles se encontram e, além disso, quais as funções que os personagens desempenham em cada uma dessas partes.

Primeiramente, Kara nos é apresentada como uma personagem passiva diante do que vê. No capítulo “Noite Tempestuosa”, Todd tenta agredir Alice; neste momento, temos a possibilidade de fazer com que Kara saia de sua diretriz e possa defender Alice do pai. A partir daí, as duas juntas desenvolvem uma relação que poderá ficar cada vez mais forte a partir das decisões do espectador.

Sendo Kara o sujeito no eixo do desejo, o objeto almejado é sua liberdade, a vontade de viver em um lugar onde ela possa viver em paz com Alice. Nessa jornada, passaram a surgir alguns auxiliares que possibilitaram que ela continuasse seu caminho. O principal deles seria Luther (Evan Parke), um androide também sob o controle de pessoas e que, ao conhecê-las, acaba “divergindo” (termo técnico que utilizam na história para designar androides que começam a reagir contra suas diretrizes) e ficando ao lado delas.

Neste caso em específico, a figura antagonista da personagem acaba sendo o próprio governo que caça esses androides, assim como a empresa que os fabricou, a Cyberlife, comandada por Elijah Kamski (Neil Newbon). Essa empresa tenta de tudo para caçá-los e “corrigi-los”, os vendo como máquinas defeituosas que precisam ser consertadas.

Analogamente, Markus também possui como objeto actancial a busca por liberdade. Logo no início dos capítulos, Markus não demonstrava tal interesse, até que Carl o condiciona, durante sua vida na mansão, a questão da importância do livre arbítrio. Somente com a briga entre Carl e seu filho Leo (Paul Spera) que Markus acaba saindo de sua diretriz para se defender dos ataques de Leo.

De forma inevitável, tal ação faz com que Markus leve um tiro da polícia e seja levado para o lixão onde iria se recuperar. Com isso, ele acaba seguindo pistas na cidade que o levam até Jericho, um grupo de androides que se unem para se proteger da ameaça dos humanos. Entre eles, North (Minka Kelly) e Josh (Parker Sawyers) são duas das principais figuras auxiliares de Markus neste grupo. Markus acaba criando afeto pelos androides de Jericho e acaba conquistando sua confiança até se tornar o principal representante desta sociedade.

Com isso, a trajetória de Kara e Markus se alinha, pois ambos se encontram nesta busca por liberdade. Nesse sentido, como principal figura antagonista, cumprindo o actante de oponente, há a própria Cyberlife e suas tentativas de perseguir esses androides e silenciá-los.

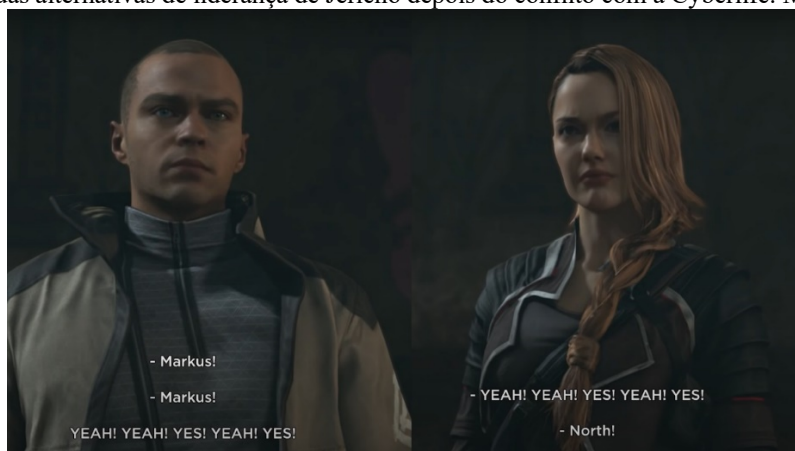
Nesse sentido, temos a perspectiva de Connor com relação à história. Com exceção dos capítulos finais da narrativa, o personagem segue as ordens da Cyberlife e investiga esses

androides que acabam demonstrando emoções e se rebelando contra o sistema. Com esse aspecto em mente, Connor se torna, em parte da história, uma figura antagonista para Kara e Markus.

Ao longo dos capítulos focados em Connor, ele tem como parceiro e figura auxiliar o policial Hank, o qual inclusive questiona o fato de Connor não demonstrar emoções, tentando influenciar ele para gerar algum estímulo. As missões às quais Connor é designado por Amanda (Simbi Kali), que é uma inteligência artificial desenvolvida pela Cyberlife para instruí-lo e garantir que suas diretrizes sejam devidamente cumpridas. No capítulo “Noite da Alma”, temos uma chance de fazer Connor invadir a base de Jericho e interceptar Markus. Neste momento, há a primeira oportunidade de escolher como espectador que Connor se volte contra suas diretrizes, se tornando divergente. Com tal escolha tomada, Amanda e a Cyberlife passam a se tornar esferas antagonistas de Connor a partir de sua mudança de lado, e tanto Markus quanto Kara passam a ser aliados desta causa.

Vale destacar aqui que, por se tratar de uma possibilidade de caminhos muito rica de narrativa, alguns desses elementos podem ser alterados drasticamente dependendo das escolhas do jogador. Connor pode decidir não se unir a Markus, assim como – dependendo do nível de informações encontradas sobre Jericho – nunca encontrar a base deles para gerar esse diálogo. Kara pode morrer em diversos momentos da história, deixando Luther como a figura que assume a função de proteger Alice e encontrar um lugar seguro para ambos. Markus pode morrer em diversos momentos, em conflito com a segurança da Cyberlife, deixando a liderança de Jericho para North, fazendo com que assumíssemos Connor caso se torne um aliado para agir no lugar de Markus.

Figura 23 – Duas alternativas de liderança de Jericho depois do conflito com a Cyberlife: Markus ou North



Fonte: DETROIT... (2018).

Estas mudanças que ocorrem na narrativa mudam, conseqüentemente, a forma e as funções que esses personagens acabam desempenhando na história, de forma que elas podem

mudar drasticamente de um ponto para outro. Nesse aspecto, *Detroit* se torna uma narrativa audiovisual de maior complexidade devido à mudança de esfera de personagens. Enquanto Stefan vai possuir suas esferas de desejo com extrema clareza desde o início – de elaborar seu jogo e lidar com o trauma sobre sua mãe –, os personagens de *Detroit* estão em constante mudança a partir das escolhas dos protagonistas. As esferas podem mudar drasticamente a partir desses pontos cruciais, e isso torna a influência do jogador ainda mais importante na obra.

Ademais, alguns caminhos da narrativa podem ser desenvolvidos no jogo eletrônico com base em uma série de opções do jogador com a ação momentânea. Um exemplo claro disso está nas lutas que ocorrem durante a história, nas quais cabe a quem está jogando apertar nas opções certas que aparecem no curto período proposto, para que a ação do personagem seja bem sucedida. No capítulo “Noite Tempestuosa”, por exemplo, Kara tem a opção de lutar fisicamente com Todd para proteger Alice. Neste caso, o conjunto de suas ações determinarão se sua ação foi ou não bem sucedida, e se, conseqüentemente, ela irá conseguir vencer o adversário ou não, ocasionando sua morte ou vitória, fazendo com que ela fuja da casa junto a Alice.

Figura 24 – Trechos de Kara enfrentando Todd, com as opções que o jogador deve pressionar para ser bem sucedido na ação



Fonte: DETROIT... (2018).

Além disso, especificamente em *Detroit*, as escolhas não estão baseadas somente em escolher as alternativas que aparecem na tela para o jogador nestes pontos cruciais, mas sim em suas próprias ações e na interação com o cenário, buscando elementos para atingir seu objetivo. O primeiro capítulo da história, inclusive, brinca como esse aspecto e introduz como o resto da



interação com a obra vai funcionar. Neste começo, Connor se encontra em uma cena de sequestro, com um androide ameaçando atirar em uma criança depois de se tornar divergente.

Começamos o capítulo no apartamento, e o sequestrador está na varanda. Com isso, conduzimos o personagem pelo ambiente, podendo explorar outros cômodos do local antes de enfrentar o sequestrador. Essa possibilidade de explorar ajuda o jogador adquirir informações sobre o que está acontecendo e, conseqüentemente, libera mais opções de diálogo, para favorecer Connor e ajudar a salvar a criança. Na Figura 23, dentre as opções de fala, a primeira opção (com o símbolo de cadeado ao lado) está desbloqueada graças a uma busca por informações antes do confronto direto.

Figura 25 – Connor tenta negociar com o sequestrador



Fonte: DETROIT... (2018).

Além disso, há em *Detroit* a presença constante de trilhas sonoras que se adaptam a diferentes situações. Para essa elaboração, cada um dos protagonistas possui trilha sonora própria, que auxilia na caracterização do personagem. A trilha de Kara se constitui de uma série de violoncelos pulsantes para os momentos melancólicos que a personagem passa junto com Alice até cruzar a fronteira para o Canadá. Connor, por sua vez, possui trilha sonora construída por instrumentos personalizados, que dão a sensação de “eletrônico”, com graves que geram certo dinamismo, condizendo com boa parte das cenas em que Connor está investigando casos. Por fim, a trilha sonora de Markus remete a uma composição orquestral épica, que evidencia sua liderança durante a revolução dos andróides na narrativa, dando ar de grandeza às situações.

O interessante dessas três trilhas e suas distinções claras é a escolha de David Cage para os compositores, pois cada uma das trilhas foi feita por um compositor (Philip Sheppard, Nima Fakhrra e John Paesano respectivamente). Esse aspecto evidencia a complexidade de trazer um nível substancial de contraste entre os personagens por meio da música<sup>79</sup>.

<sup>79</sup> Disponível em: <https://blog.playstation.com/2018/04/12/how-three-composers-created-the-soundtrack-of-detroit-become-human/>. Acesso em: 19 nov. 2020

Percebemos, então, a presença de convergências e divergências com relação aos aspectos que constroem os personagens em ambas as narrativas. Sobretudo, observamos essa tripartição de protagonistas que *Detroit* apresenta, o que torna as respectivas funções dos personagens um tanto mais variado do que em *Black Mirror*, o qual propõe uma história um protagonista isolado.

### 4.3 O TEMPO

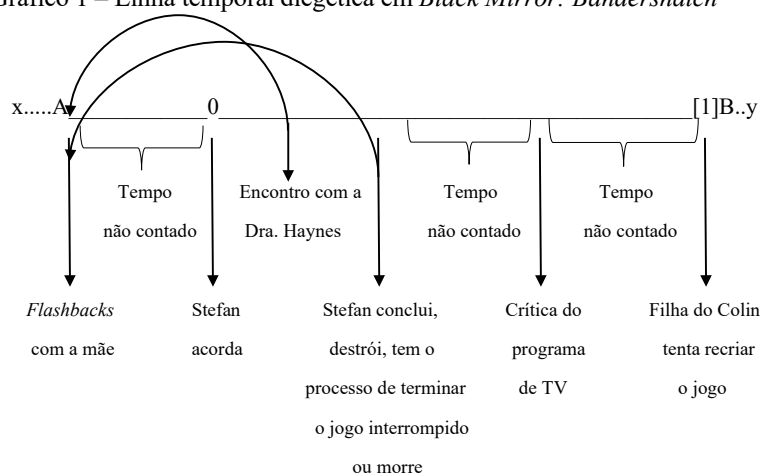
Primeiramente, iremos apresentar o esquema da estrutura temporal do filme interativo e, no segundo momento, a do jogo eletrônico. Para essa análise, será utilizada como referência a linha de sucessão de eventos elaborada por Gaudreault e Jost (2009).

#### 4.3.1 O tempo em *Black Mirror: Bandersnatch*

Pensando nessa linha de sucessão de eventos, o ponto no qual toda e qualquer história deve começar é chamado de “ponto zero”. A partir desse ponto, a narrativa segue sua linha de sucessão de eventos até, por fim, ter sua conclusão no “ponto um”, sendo ele o último momento da *diégesis*. Esse esquema constitui um intervalo de realização da ação, com um termo inicial (A), um final (B) e um eixo de duração dessa determinada ação (x.....y), com o ponto zero determinando o começo da narrativa<sup>80</sup>. Considerando a existência de eventos que extrapolam a *diégesis*, as histórias podem ter momentos anteriores ao começo da *diégesis* (A) e posteriores (B).

---

<sup>80</sup> Não existe narrativa sem a elaboração de três importantes fases: o evento que abre a narrativa, o evento em ação e, por fim, o evento que encerra o processo. Porém, é importante destacar que esse processo de eventos (com clara exceção da primeira fase) nesses produtos ocorre de forma muito mais complexa do que em uma narrativa comum (REYES, 1997). Tanto em *Black Mirror* quanto em *Detroit*, parte-se de um mesmo ponto que, não importa quem joga ou acompanha a história, sempre vai permanecer o mesmo. A interferência do espectador, em ambas as narrativas, se dará inevitavelmente com o tempo, conforme as escolhas vão surgindo. A capacidade de escolher entre caminhos torna a experiência única para o público e faz com que o desenrolar da ação e sua conclusão sempre tenham alguma diferença. Isso impede que tenhamos clareza sobre esses dois últimos pontos e sua composição em ambas as narrativas, levando em conta que mais de uma opção de evento pode ocorrer a partir dessa experiência única.

Gráfico 1 – Linha temporal diegética em *Black Mirror: Bandersnatch*

Fonte: elaborado pelo autor.

Primeiramente, temos uma espécie de “contextualização”, neste caso se tratando de um *lettering* que avisa sobre a proposta interativa da obra, especificando que suas ações terão consequências na narrativa que vai seguir. Então, partimos do quarto de Stefan, onde vemos um *lettering* contextualizando a data: 9 de julho de 1984. Este é o ponto zero da narrativa, que será sempre o mesmo para qualquer espectador.

Em *Black Mirror*, há diversas oportunidades de voltar para pontos anteriores da narrativa caso sejam tomadas decisões julgadas inadequadas pela instância narrativa, sendo elas analepses internas. Por outro lado, os *flashbacks* envolvendo a mãe de Stefan se tratam de analepses externas, pois são ações anteriores ao ponto zero.

Posteriormente, a sequência de eventos não apresenta datas exatas com relação ao período. Porém, a partir dos eventos, podemos criar um pressuposto de que a história não apresenta saltos temporais significantes. A exceção seria nos momentos finais do filme, nos quais temos a possibilidade de ver uma eclipse que mostra a opinião sobre o jogo de Stefan em um programa de críticas ou, ainda, a filha de Colin tentando recriar o jogo – maior eclipse que a narrativa apresenta em sua estrutura.

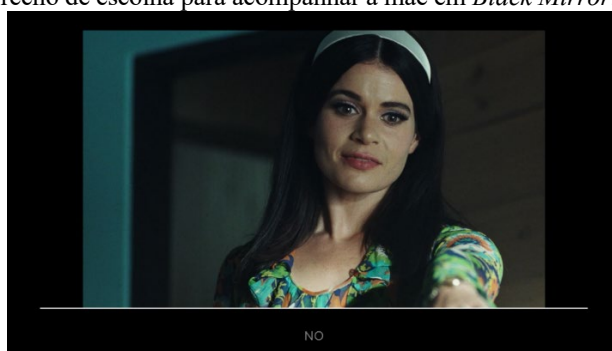
Vale destacar que, como espectadores, não executamos necessariamente todos esses saltos para o passado ou para o futuro na história, pois isso pode variar a partir das escolhas. Caso optemos por voltar no tempo e encontrar o coelho, Stefan morre no processo, e a narrativa não apresentará, por exemplo, um salto no tempo com a filha de Colin tentando desenvolver o jogo novamente, pois se trata de outra linha temporal de eventos possíveis.

É importante levar em conta toda a estrutura narrativa do filme por meio de seu jogo com o passado. Nos *flashbacks* da infância de Stefan, vemos que ele perdeu seu coelho de pelúcia, fato que fez com que sua mãe se atrasasse para a viagem e pegasse um trem que sofreria um

acidente, matando-a no processo. Esse trauma permeia e reflete no personagem em seu tempo presente, lhe causando um forte sentimento de culpa. Em certas cenas, podemos fazer com que Stefan dialogue com Dra. R. Haynes em seu consultório; entre as opções de diálogo, temos a oportunidade de fazê-lo falar sobre a mãe. Com essa escolha, somos levados ao passado do personagem e vemos a cena na qual ele se recusa a pegar o trem com a mãe. O interessante aqui está no fato de revivermos o trauma do protagonista e actante para o qual tomamos decisões durante o tempo presente da história.

Nesse momento, ao reviver o passado, há uma escolha a ser tomada pela versão criança de Stefan sobre acompanhar a mãe na viagem de trem. Porém, neste caso, existe uma brincadeira com relação a tal escolha, pois só existe uma opção disponível, que seria se recusar a acompanhá-la (Figura 26).

Figura 26 – Trecho de escolha para acompanhar a mãe em *Black Mirror: Bandersnatch*



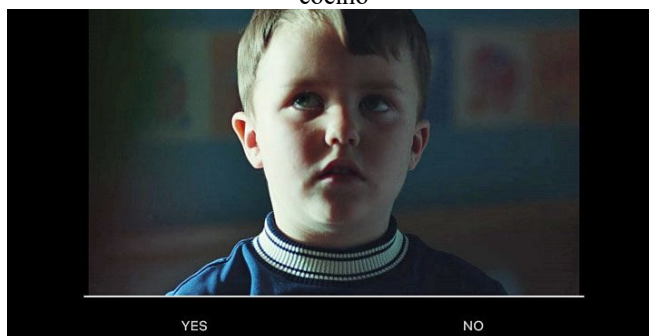
Fonte: BLACK... (2018).

Neste caso, o recurso evidencia a restrição sobre interferir em questões do passado na narrativa (OLIVEIRA, 2019, p. 18). A história em si começou para o espectador em 1984, com Stefan se dirigindo à desenvolvedora de jogos, e a decisão de não acompanhar a mãe se deu em um tempo anterior a esse. Por isso, o espectador não poderia interferir na decisão, já que ela faz com que a história acabasse vindo à tona no presente. Portanto, cabe apenas a observação, por meio dessa analepse na narrativa, das decisões anteriormente tomadas e de suas influências sobre o tempo presente.

A obra ainda brinca com esse recurso posteriormente, de forma que podemos mexer no tempo e na linha de eventos que decorreram internamente na história. Temos a oportunidade de voltar para o passado como o Stefan do presente. Neste caso, podemos procurar o coelho de pelúcia no cofre de Peter e, digitando uma entre uma série de senhas, encontramos o coelho lá dentro. Com isso, escondemos o coelho embaixo do travesseiro da versão mais jovem de Stefan para ele encontrá-lo. Isso faz com que, neste momento especificamente, alteremos a linha

temporal. A partir disso, há a opção de acompanhar sua mãe na viagem e, conseqüentemente, morrer no acidente, sendo uma das possíveis conclusões da história.

Figura 27 – Trecho de escolha para acompanhar a mãe em *Black Mirror: Bandersnatch* após encontrarmos o coelho



Fonte: BLACK... (2018).

Assim, estaríamos voltando no tempo na mente de Stefan, pois essa volta para o passado seria um reflexo de sua mente atormentada pelo trauma de ter perdido sua mãe e pela necessidade consertar o passado. Logo após tomarmos a decisão de acompanhar a mãe na viagem, vemos o personagem de Stefan no tempo presente morto na poltrona do consultório. Com isso em mente, vemos que essa alteração do passado se trata de um tempo da memória (GAUDREAU; JOST, 2009).

Nesse sentido, Stefan pode rememorar ou inventar uma memória. A partir da memória, ele cria outra versão do seu passado que não o acontecido. Essa ação na memória causa sua morte no processo, ao mesmo tempo que os eventos que culminaram em seu trauma permanecem vivos no tempo diegético. Ou seja, a ação se projeta na instância narrativa enunciativa e acaba sendo refletida na elaboração do tempo interno do personagem.

Figura 28 – Stefan criança frente a frente com seu pai, Peter, após encontrar o coelho



Fonte: BLACK... (2018).

Essa questão da memória também deve ser projetada no espectador. Em dado momento, Stefan tem a opção de ligar para Dra. R. Haynes para pedir ajuda. Para que isso ocorra, devemos nos lembrar do número de telefone dela que foi dado anteriormente. Há informações cruciais que

surgem ao longo da narrativa, e a obra nos coloca a necessidade de lembrar desses elementos para ajudar Stefan em sua jornada de descoberta. É um processo que exige um nível de memória e de atenção do espectador perante as situações, aspecto que lembra bastante os desafios de um jogo eletrônico (OLIVEIRA, 2019).

Por fim, o último momento da *diégesis* está na elipse de anos com a filha de Colin tentando recriar o jogo de Stefan, fazendo com que ela passe por alguns dos mesmos pontos cruciais já atravessados por Stefan, como destruir ou jogar chá no computador. É importante esclarecer que isso seria a última ação nas possibilidades interativas – já que as escolhas do público podem encurtar a *diégesis* –, ou seja, nenhum espectador irá além desse tempo na narrativa.

Independente do caminho escolhido pelo espectador, a narrativa, em algum momento, conduz ao futuro, no qual há a avaliação crítica do jogo de Stefan em um programa de televisão. O fato ocorre logo no começo da narrativa caso optemos por trabalhar na Tuckersoft. Ainda assim, mesmo que não seja tomado esse rumo, as escolhas seguintes culminarão em saltos temporais seja para uma crítica positiva, negativa ou mediana (Figura 29). As avaliações e a recepção do jogo de Stefan acabam sendo elaboradas com base nas escolhas anteriores do público, com versões diferentes a partir desses caminhos. Esses momentos não se tratam de prolepses dentro da narrativa, e sim de elipses, pois não ultrapassam o “ponto um” da *diégesis*, que seria a tentativa da filha de Colin recriar o jogo.

Figura 29 – Crítica na televisão sobre o jogo de Stefan



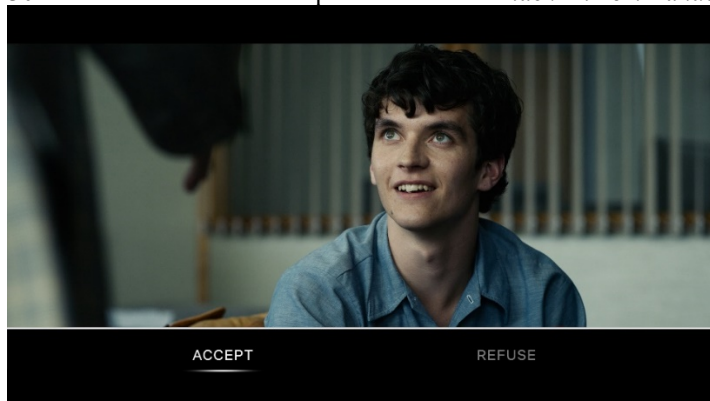
Fonte: BLACK... (2018).

Devemos considerar as analepses internas do jogo como possibilidades de o espectador voltar em diversos momentos para o passado. Esse varia a partir de momentos em que o filme propõe decisões consideradas “não ideais” para o encaminhamento da narrativa, fazendo com que essa volta possa ocorrer em diversos momentos, sendo diferente de um receptor para outro.

A forma de ir e voltar a certos momentos do passado reflete em diferentes pontos cruciais de *Black Mirror*. Em diversos momentos, podemos tomar decisões prejudiciais para o personagem; com isso, o próprio filme nos desloca para tomar a decisão novamente por outro

caminho. Um exemplo claro disso é a cena em que Mohan oferece a oportunidade de Stefan trabalhar na empresa (Figura 30). Caso ele aceite a oferta, Colin vai dizer para Stefan que ele fez a escolha errada, e o filme vai avançar cinco meses no tempo para quando o jogo *Bandersnatch* já está lançado, mostrando a crítica negativa do produto na televisão. Ao ver a reportagem, Stefan se enfurece e diz que vai “recomeçar do zero”.

Figura 30 – Momento de escolha de ponto crucial em *Black Mirror: Bandersnatch*



Fonte: BLACK... (2018).

Neste caso, nossa escolha acaba sendo limitada a apenas uma opção, desconstruindo a tal liberdade que o ponto crucial estabeleceu na cena em específico:

Como podemos ver, a escolha oferecida por Thakur (Mohan) não é uma escolha. Para prevenir a história do fim, o usuário é forçado a começar do zero e aceitar que Stefan trabalhe em casa. A aparente liberdade de escolha é, portanto, restringida pelo programa, que neutraliza o que Genette chamou de natureza arbitrária da história. A esta restrição adiciona-se outra, a impossibilidade de voltar se não for uma opção proposta pelo filme (JOST, 2020, p. 167).

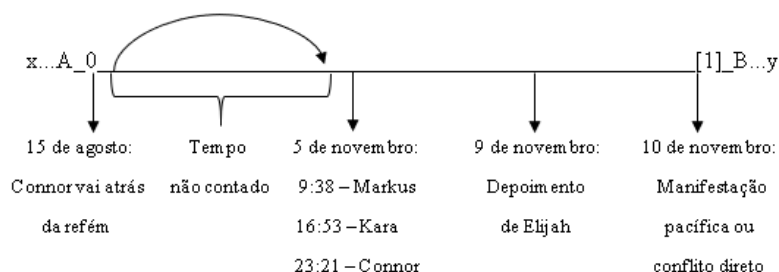
A partir do recomeço dos eventos já travessados, temos a ideia de que tanto Stefan quanto Colin sabem, de alguma forma, desses diferentes caminhos da história e da possibilidade de voltar para certas decisões. Isso porque, logo em seguida, começamos a ver rapidamente os mesmos acontecimentos que levaram até aquela escolha até chegar novamente no primeiro encontro entre Colin e Stefan, no qual Colin pergunta se os dois já tinham se conhecido antes, diálogo que não ocorre na primeira aparição da cena. Além disso, Stefan se lembra do nome do jogo que Colin estava trabalhando antes mesmo do título ser mostrado, e ambos começam a adivinhar outros elementos do diálogo antes de serem revelados. Evidencia-se, assim, que esses personagens são os únicos que conseguem lembrar das voltas para pontos cruciais já atravessados, aspecto interessante ao considerar que ambos são os únicos programadores de jogos eletrônicos na narrativa.

Sob esse contexto, a obra brinca com essas idas e voltas feitas durante o percurso da narrativa, seja para o passado dos personagens ou para decisões cruciais já tomadas pelo espectador. Assim, permite-se que mexamos na própria temporalidade fílmica apresentada, alterando acontecimentos do presente por meio da possibilidade de que Stefan volte em certos momentos para seu passado e, mais importante, de alterar acontecimentos que influenciaram diretamente na construção da narrativa no tempo diegético.

#### 4.3.2 O tempo em *Detroit: Become Human*

*Detroit*, por outro lado, traz em seu tempo diegético uma narrativa situada no futuro: 15 de agosto de 2038. Neste mundo fictício, as máquinas evoluíram até que a linha entre humano e androide se torne tênue. Em *Detroit*, apesar de haver a possibilidade de voltarmos para pontos anteriores para tomar decisões divergentes, o jogo sempre leva a uma linha de sucessão diacrônica dos eventos, de forma que, caso não interferíssemos neste aspecto, continuaria até uma conclusão lógica com base no que foi escolhido, conforme mostrado no Gráfico 2. É importante destacar que, apesar de o ponto zero ser o mesmo para todo e qualquer jogador, não necessariamente o jogador chegará até a data mais futura que a narrativa propõe.

Gráfico 2 – Linha temporal diegética em *Detroit: Become Human*



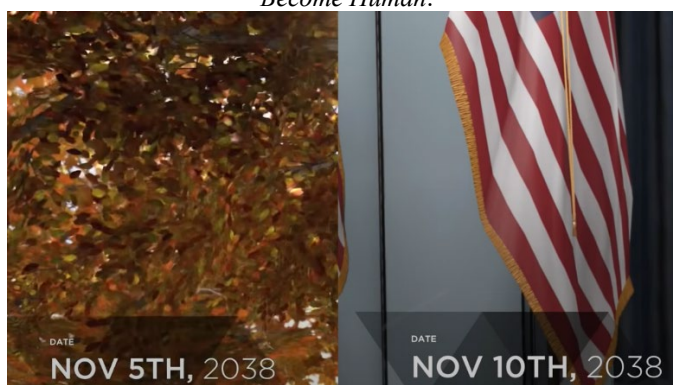
Fonte: elaborado pelo autor.

De qualquer forma, os momentos em que podemos retornar para pontos anteriores ainda se tratariam, assim como em *Black Mirror*, de uma analepse interna, pois voltamos para um tempo posterior ao começo da narrativa. *Detroit* apresenta, em cada início de capítulo, uma contextualização com a data exata e o horário no qual o evento está ocorrendo. Com exceção do primeiro capítulo, que ocorre em 15 de agosto de 2038 e ocorre um salto temporal para 5 de novembro de 2038, cada capítulo ocorrerá em sequência temporal diacrônica dos eventos (Figura 31). Caso as escolhas do jogador levem a alguma das possíveis mortes dos três personagens em capítulos anteriores ao dia 9 de novembro, seremos transportados para uma entrevista na qual



Elijah fala sobre a repercussão dos androides manifestarem diferentes emoções, encerrando a narrativa nesse momento.

Figura 31 – Comparação das datas dos capítulos intitulados “Tons de Cores” e “Luta por Detroit” em *Detroit: Become Human*.

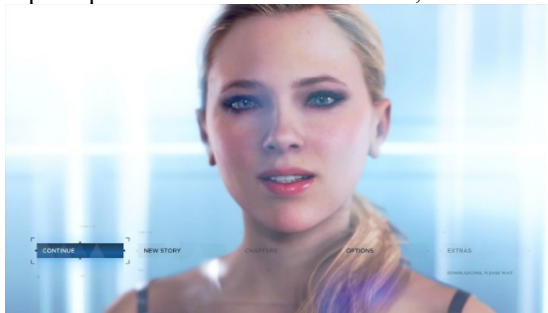


Fonte: DETROIT... (2018).

O último capítulo, intitulado “Luta por Detroit”, além de ser o maior ponto, é o único em que vemos a narrativas dos protagonistas de forma paralela, levando em conta que as três diferentes ações, mesmo com situações diferentes, ocorrem simultaneamente durante o tempo diegético. Já no antepenúltimo e no penúltimo capítulos, “Encruzilhada” e “Noite da Alma” respectivamente, há a oportunidade de controlar os três personagens em um mesmo momento da narrativa, quando eles finalmente se encontram na base de Jericho. Compartilhando o mesmo espaço narrativo, vemos os três personagens lidando com a invasão da Cyberlife, mudando de um personagem para outro com a sequência de eventos da cena. Nestes casos específicos da narrativa do jogo, existe uma simultaneidade de ações, de forma que acabamos transitando entre esses diferentes protagonistas e sua forma de lidar com os desafios impostos.

Porém, além dessa linha de sucessão do tempo diegético, há uma linha de sucessão de eventos no próprio menu principal. Ao entrar no jogo, somos introduzidos a Chloe (Gabrielle Hersh), uma androide que fala diretamente com o público (Figura 32). Ela se apresenta e diz ser anfitriã da “Experiência Detroit”, mostra algumas configurações do console e confirma se está tudo certo para prosseguir. Com essa etapa concluída, Chloe pede para ficarmos prontos para a experiência da narrativa, avisando previamente que “esta não é só uma história, e sim nosso futuro”. A fala apresenta essa elipse de tempo, que nos leva para o tempo diegético do texto narrativo, situado no futuro, enquanto como jogadores estamos no tempo real, no presente.

Figura 32 – Menu principal de *Detroit: Become Human*, com Chloe (Gabrielle Hersh)



Fonte: DETROIT... (2018).

A interação entre jogador e anfitriã permanece durante a experiência no jogo. Sempre quando o jogador volta a jogar, ele é levado diretamente de volta para Chloe, que inclusive comenta que está feliz em vê-lo e conversa na interface do jogo sobre o que está acontecendo em relação à história.

Após a contextualização de Chloe, somos jogados para o primeiro capítulo do jogo, aberto com um *lettering* mostrando a data em que começam os eventos da obra. Com isso em mente, Chloe assume conhecimento sobre o instrumento ao se comunicar conosco em diversos momentos enquanto, paralelamente, somos levados para esse futuro. Nossas escolhas motivam os comentários de Chloe durante a experiência, sendo ela uma figura que se apresenta sempre na interface inicial da obra. Há uma estruturação do tempo a ser considerada em ambas as obras: enquanto *Detroit* contextualiza sobre o que vai se seguir e somos jogados para o futuro, *Black Mirror: Bandersnatch* nos joga diretamente para uma história ficcional situada no passado.

Por outro lado, em *Detroit*, além de Chloe, nenhum outro actante tem conhecimento sobre a ferramenta do jogo e da possibilidade de voltar atrás nas decisões. Até porque, diferentemente do que ocorre em *Black Mirror: Bandersnatch*, em *Detroit* nunca voltamos para o mesmo ponto crucial até terminarmos o jogo. A não ser que o próprio jogador decida voltar por conta própria, o jogo não leva a um ponto crucial já decidido.

Essa linha de sucessão leva em conta as consequências das escolhas do público, de forma que decisões, mesmo depois de um tempo, geram impacto na narrativa em seu todo. Nesse caso, o jogo não propõe, em sua estrutura narrativa, analepses, sejam internas ou externas, justamente por causa de sua linha diacrônica de sucessão de eventos. Por outro lado, o jogo pode propor certas elipses em algumas das possíveis conclusões da narrativa, como a própria entrevista de Elijah ou a transição de meses entre o primeiro capítulo e o segundo. Isso se refere especificamente às escolhas tomadas nos pontos cruciais em *Detroit*.

Por outro lado, quando estamos no controle do personagem, explorando um mapa específico, temos uma liberdade de ir e voltar para pontos já visitados da maneira que almejamos.

Nesse contexto, o importante é não chegar no ponto que o jogo quer que cheguemos no mapa, pois, ao chegar, seremos direcionados para outro ponto e não poderemos mais explorar onde passamos ou deixamos de observar com mais clareza.

Além disso, Detroit permite que o jogador manipule o enquadramento e paralise o tempo diegético da obra nos momentos de condução do personagem (Figura 33). Nesses pontos, a saturação da paisagem muda, ficando levemente acinzentada, e podemos ver novamente na tela o objetivo específico daquela missão. Isso permite uma manipulação do tempo diegético de maneira bastante substancial, dando liberdade para explorar com mais tranquilidade.

Figura 33 – Tempo paralisado em missão de Detroit



Fonte: DETROIT... (2018).

A partir da leitura de Gaudreault e Jost (2009), a paralisação do tempo diegético pode ser categorizada como uma “pausa temporal”, de forma que o tempo real acaba sendo superior ao tempo da *diégesis*. Tal aspecto se dá pois o tempo diegético permanece parado enquanto o tempo real segue seu movimento. Com isso em mente, concluo que o tempo diegético de *Black Mirror: Bandersnatch* se constrói de forma mais complexa do que no jogo eletrônico *Detroit: Become Human*, justamente por essas idas e voltas que a narrativa propõe em seu desenrolar.

#### 4.4 O ESPAÇO

Trataremos aqui das referências espaciais que constituem o filme interativo e o jogo eletrônico. Conforme explicam Gaudreault e Jost (2009), sendo o audiovisual imagem e som, o espaço é inevitavelmente conectado à imagem. Considerando os signos como elementos que incitam a interação com o espaço na obra, será feita uma análise a partir dos estudos de Gardies (1981) dessas referências no âmbito geográfico, plástico e narrativo.

Segundo Gardies (*apud* RUFINO, 2018, p. 83), “é próprio da diegese o estabelecimento de um universo particular, com regras próprias, povoado de objetos – desde humanos, animais até objetos propriamente ditos – frequentes no mundo real”. Esses aspectos que constituem a

imagem em ambas as obras abrangem a categoria icônica do espaço narrativo, no qual a imagem e o som estabelecem o universo fictício para o desenvolvimento do espaço na narrativa.

Com base nisso, *Black Mirror* propõe uma história fictícia situada na cidade de Londres, mais especificamente na região de Croydon nos anos 1980. O título da obra (“Espelho Preto”, em tradução livre) gera uma ressonância em elementos plásticos da narrativa, como os computadores, e traz a ideia do espelho como um objeto que reflete o indivíduo – sendo o tema principal não só do filme interativo, mas de toda a série. Sendo este o aspecto geográfico no filme interativo, a proposta consiste em construir a realidade com um nível significativo de fidelidade à época. Isso é feito por meio dos figurinos dos personagens, da arquitetura e das tecnologias utilizadas, como *walkmans* e computadores *Sinclair ZX Spectrum*.

Figura 34 – Mohan e Colin observando Stefan jogar seu próprio jogo no computador



Fonte: BLACK... (2018).

Em certos momentos, vemos Stefan andar por alguns bairros e até visitar uma loja com alguns eletrônicos da época. A loja em si é construída a partir de uma paleta colorida, com tons vibrantes e letreiros retrô na entrada das lojas. Essa elaboração consiste no que Gardies (1981) considerava o aspecto plástico do espaço, sendo os elementos estéticos que ajudam a evidenciar a época do filme. Para construir esse espaço, foi feita uma reelaboração de alguns bairros em Croydon,<sup>81</sup> buscando essa fidelidade com a época por meio de lojas que são vistas cenograficamente e remetem a esse tempo no passado, como a franquia de restaurante *fast-food* Wimpy, lojas da época como Chelsea Girl e carros como Ford Capri (Figura 35).

<sup>81</sup> Disponível em: <https://www.mirror.co.uk/film/black-mirrors-bandersnatch-location-guide-13796010>. Acesso em 16 nov. 2020.

Figura 35 – St George's Walk, em Croydon



Fonte: Mirror.<sup>82</sup>

A música também é um ponto fundamental no espaço do filme. Na loja de eletrônicos, temos a oportunidade de fazer Stefan escolher um disco lançado antes de 1984: *The Bermuda Triangle* (1979), de Isao Tomita, ou *Phaedra* (1974), de Tangerine Dream. Esses objetos que constituem o espaço narrativo auxiliam a trazer autenticidade em relação à época, assim como cumprem a função, segundo Gardies (1981), de refletir na condução da narrativa de forma que haja uma escolha entre dois objetos distintos em meio ao espaço.

A partir do ponto zero, em *Black Mirror*, temos conhecimento de sua proposta espacial a partir da data no início, já dando a noção de um tempo passado. Há uma imagem mais clara do que em *Detroit*, no qual somos levados ao futuro, mas não temos ideia de como a instância narrativa enunciadora elabora e imagina esse futuro, exigindo atenção do espectador para a visão específica do universo apresentado. Enquanto em *Black Mirror* há um espaço fidedigno ao passado, *Detroit* introduz uma projeção do futuro.

Por outro lado, a referência espacial no jogo eletrônico se encontra no próprio título da obra. A narrativa se passa na cidade de Detroit, em Michigan. A escolha de David Cage de construir esse futuro fictício em Detroit se deu devido a sua história em relação à indústria automobilística (a cidade é apelidada nos Estados Unidos como Motor City): “Viajamos para lá com uma equipe e ficamos muito comovidos com o que vimos. Simplesmente continuamos esse crescimento e imaginamos como seria Detroit se a indústria de androides estivesse usando essas grandes fábricas para construir lá” (PEVOS, 2019, on-line).

Sob um ponto de vista plástico do espaço na narrativa, o jogo eletrônico traz elementos estéticos e cenográficos inspirados no *cyberpunk*<sup>83</sup>, e nos apresenta um visual *clean* dessas

<sup>82</sup> Disponível em: <https://www.mirror.co.uk/film/black-mirrors-bandersnatch-location-guide-13796010>. Acesso em: 12 nov. 2020.

<sup>83</sup> Subgênero da ficção científica, que apresenta avanços tecnológicos e científicos, como inteligência artificial e cibernética, justapostos com um grau de colapso ou uma mudança radical na ordem social (HASSLER, 2008).

tecnologias, com carros visualmente modernos, hologramas e a própria presença dos andróides. Estes se assemelham aos humanos e acabam se tornando escravos nessa sociedade, realizando tarefas das mais variadas para seus mestres durante o dia a dia. Com isso, Detroit é imaginada como um grande epicentro industrial no qual as máquinas são fabricadas.

Figura 36 – Arte conceitual de *Detroit: Become Human* da área mais central da cidade



Fonte: [detroit-become-human.fandom](https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Category:Location_artwork).<sup>84</sup>

Apesar disso, o designer gráfico do jogo, Christophe Brusseau, afirma que, desde o início do projeto, a ideia era se ater à realidade o máximo possível, justamente porque o ano de 2038 não está muito distante. Segundo ele, a tecnologia acabou se tornando muito mais elegante e, simultaneamente, mais visual (PEVOS, 2019, on-line). Os objetos em si são bastante tecnológicos, mas permanecem muito confiáveis e arraigados no que temos hoje.

Ou seja, os espaços do jogo não constroem um futuro tão tecnologicamente distinto do que, por exemplo, o filme *Blade Runner* (1982) ou, para citar um jogo eletrônico recente, *Cyberpunk 2077* (previsão de lançamento para 2021). Vários espaços de Detroit, principalmente os bairros mais residenciais, não apresentam grandes mudanças nem estética tão futurista, podendo ser confundida com imóveis que vemos hoje (Figura 37). É possível observar na configuração desse espaço uma desigualdade gritante, mostrando o quanto a evolução tecnológica predominou mais em certos espaços em detrimento de outros.

---

<sup>84</sup> Disponível em: [https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Category:Location\\_artwork](https://detroit-become-human.fandom.com/wiki/Category:Location_artwork). Acesso em: 12 nov. 2020.

Figura 37 – Arte conceitual de *Detroit: Become Human* de área residencial da cidade



Fonte: Revolution Now.<sup>85</sup>

Com base nisso, as diferentes perspectivas dos três protagonistas permitem que possamos passar por diferentes espaços e observar com clareza a desigualdade entre eles. Nesse contexto, existe um claro desconforto dos personagens diante dos ambientes, justamente pela falta de liberdade dos três – assim como do resto dos androides deste mundo fictício.

A base de Jericho representa bem o desconforto dos androides com relação a suas condições. O ambiente é basicamente um navio abandonado no porto da cidade. A estrutura se encontra em decomposição, e os recursos que o grupo possui são mínimos; porém é um ambiente que serve como esconderijo para reunir máquinas que divergiram. Sendo um dos poucos espaços nos quais os personagens podem encontrar segurança, existe uma necessidade, na narrativa, de que os androides procurem uma maneira de manifestar suas insatisfações e lutarem pelos seus direitos. Entretanto, o próprio nome do ambiente já incita um conforto passageiro para os androides, pois como a verdadeira Jericó, o ambiente pode acabar se tornando um campo de batalha quando o exército da Cyberlife invade o local em uma das possibilidades de capítulos finais, fazendo alusão ao relato bíblico da “Batalha de Jericó”.

Figura 38 – Arte conceitual de Jericho em *Detroit: Become Human*



Fonte: Revolution Now.<sup>86</sup>

<sup>85</sup> Disponível em: <https://revolutionnow.com.br/veja-os-concept-arts-feitos-para-detroit-become-human/>. Acesso em: 12 nov. 2020.

<sup>86</sup> Disponível em: <https://revolutionnow.com.br/veja-os-concept-arts-feitos-para-detroit-become-human/>. Acesso em: 12 nov. 2020.

Os figurinos apresentados também não representam mudanças tão significativas do que temos contemporaneamente. O próprio designer de figurino menciona em entrevista que não queria dar formas estranhas, cores vibrantes ou coisas que já não fossem familiares nos dias de hoje. O objetivo era justamente criar algo familiar, com o qual o público possa se identificar neste cenário futuro (PEVOS, 2019, on-line). A grande mudança está nos figurinos dos androides, que apresentam estilos mais distintos com a função de serem uniformes utilizados nos respectivos trabalhos – com isso, possibilitando reconhecer com mais facilidade quem é humano e quem é androide. Na Figura 39, podem ser observados detalhes do uniforme de Connor, enquanto Amanda utiliza roupas comuns.

Figura 39 – Connor ao lado de Amanda



Fonte: DETROIT... (2018).

Por outro lado, *Black Mirror* propõe figurinos com fidelidade à época. Stefan utiliza, em boa parte das cenas, calças e camisas polo, Colin geralmente utiliza em cena uma camisa polo vermelha com outra camiseta estampada por baixo e deixa seu cabelo “espetado”, assim como vemos parte da figuração do filme com roupas largas e com bastante cor, maquiagem e estilos de cabelo coloridos que remetem à época proposta (Figura 40).

Figura 40 – Colin e sua esposa em *Black Mirror: Bandersnatch*

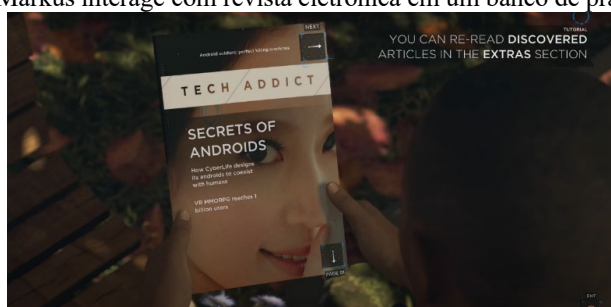


Fonte: BLACK... (2018).



Em relação à interação com objetos no cenário, *Detroit* propõe momentos de condução do personagem por elementos que permitem certa interação. Isso dá a possibilidade de observar os elementos e desbloquear novas alternativas de diálogo com base no conhecimento prévio adquirido pela interação. Além disso, alguns objetos conter informações ricas sobre o *backstory* do futuro criado no jogo, ajudando a esclarecer aspectos que podem não estar claros para o jogador. Nesses momentos, vemos em plano detalhe esses elementos, para que o jogador olhe atentamente os objetos (Figura 41). Esse recurso intensifica características importantes da narrativa (GAUDREULT; JOST, 2009).

Figura 41 – Markus interage com revista eletrônica em um banco de praça em Detroit



Fonte: DETROIT... (2018).

No primeiro capítulo de *Detroit*, intitulado “A Refém”, começamos vendo planos detalhe de Connor mexendo em uma moeda dentro de um elevador. Neste momento, as únicas informações que possuímos sobre a história é a data em que a história se passa. O *lettering*, segundo Gardies (1981), faz parte da categoria linguística da narrativa. Além disso, os pontos cruciais que se apresentam durante a narrativa também cumprem esse papel, no sentido de englobarem menções escritas que não constituem o elemento icônico do espaço.

Com relação à interação do jogador com o espaço durante as conduções do personagem, o jogo eletrônico permite uma visão tridimensional do ambiente, de forma que é possível perceber vários elementos do espaço narrativo. Vale destacar que isso ocorre especificamente quando manipulamos o personagem de um ponto a o outro. Logo ao adentrar no apartamento, o jogador pode circular por diversos cômodos antes de se encaminhar para o espaço no qual a criança está sendo mantida refém. Este espaço seria o ponto final da missão, em que Connor confrontaria o androide que mantém a criança presa, e encerraria o capítulo. Porém, o jogo permite vasculhar o ambiente antes de chegar neste ponto final, de forma que isso beneficia o jogador, pois é possível encontrar mais informações para ter mais sucesso na missão.

Quando há interação com o espaço em *Black Mirror*, logo no início do filme interativo, vemos que Stefan não reage com entusiasmo às coisas a sua volta. A casa dele em si é um espaço

que o causa desconforto; nem mesmo seu quarto é um ambiente no qual ele demonstra felicidade. Vemos Stefan demonstrar conforto no momento em que ele chega pela primeira vez na Tuckersoft, quando temos a chance de fazê-lo escolher trabalhar na empresa para desenvolver o jogo. Porém, caso aceitemos a oferta, essa decisão culminará no fracasso do projeto de Stefan, fazendo com que, para que a narrativa possa continuar, seja recusada a oferta, e o jogo seja criado na casa dele com seus próprios recursos.

O quarto de Stefan é o espaço no qual mais acompanhamos o personagem. É fechado e claustrofóbico, assim como boa parcela dos ambientes do filme. Aos poucos, papéis acabam se tornando cada vez mais presentes, até um ponto que eles preenchem o quarto inteiro de Stefan, da parede, do chão ao teto (Figura 42). Neste sentido, o espaço geográfico evolui junto com o personagem e reflete sua psiquê, evidenciando sua obsessão doentia pelo livro e sua estrutura labiríntica.

Figura 42 – Na esquerda, Stefan em seu quarto projetando o jogo no início do filme, na direita, perto do final do filme



Fonte: BLACK... (2018).

Apesar de o primeiro enquadramento ser mais fechado, o quarto de Stefan apresenta uma saturação de papéis espalhados em diversos cantos do ambiente, dando a ideia de um espaço caótico. Além disso, o primeiro ambiente gera maior conforto no espectador por meio de sua boa iluminação. O segundo quadro está mais escuro, dando ideia de isolamento e solidão diante da amplitude do espaço e de seu excesso de conteúdo. Podemos observar, a partir dessa leitura, que esse espaço constitui um elemento narrativo que influencia o personagem e sua trajetória.

Vale destacar também a elaboração das cenas situadas na infância de Stefan, nas quais há granulação da imagem e tons pastel que constituem o enquadramento. Com isso, faz-se alusão a uma imagem antiga, que contrasta com os planos do presente, em que a imagem não contém granulação. Além disso, vemos a casa de Stefan sendo iluminada pela janela por uma luz significativamente estourada, de forma que não podemos ver o que há fora da casa.

Segundo Bachelard (*apud* RUFINO, 2018, p. 150), “o ser de uma imagem poética pode ser determinado após ela ser verificada, sentida e percebida. É preciso percorrer um caminho duplo para se chegar à sensibilidade da imagem: a repercussão e a ressonância proporcionadas pela imagem precisam ser reconhecidas ou identificadas para deixarem suas marcas”. Em um dos finais do filme interativo, ao escolhermos acompanhar a mãe, um dos planos finais do *flashback* mostra Stefan criança e sua mãe indo em direção à porta (Figura 43).

Figura 43 – Stefan e sua mãe saindo de casa



Fonte: BLACK... (2018).

A partir da ideia de Bachelard (*apud* RUFINO, 2018), a imagem pode ser uma alusão à morte inevitável dos personagens, com a luz na porta dando a ideia de caminhar para um plano divino. Essas características contextualizam os diferentes espaços, constituindo os aspectos plásticos da imagem e fazendo compreender a mudança de um ambiente para outro da narrativa.

Assim como em *Black Mirror*, os personagens de *Detroit* transparecem claramente essa sensação de desconforto e medo diante do perigo. Inicialmente, vemos Kara trabalhando em serviços domésticos na casa de Todd. O espaço da casa é decadente, com mobílias quebradas, pouca iluminação e paleta de cores acinzentada (Figura 44). O ambiente constitui função narrativa que gera e reflete o desconforto e o medo na personagem, com Todd representando uma ameaça constante não só para Kara, mas também para Alice – motivo que levou aquela a fugir com esta para um lugar melhor. O cenário faz alusão à própria instabilidade de Todd, figura agressiva e imprevisível.

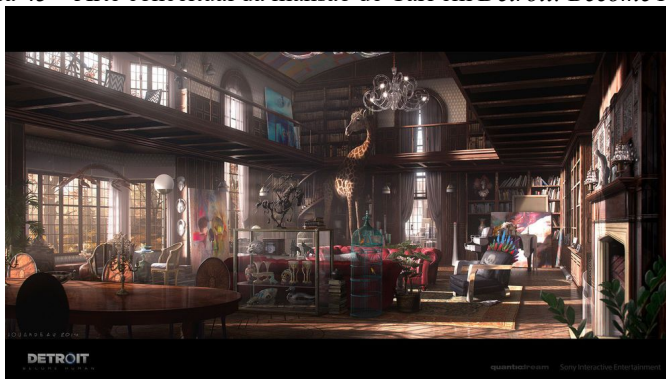
Figura 44 – Alice, Kara e Todd em frente à mesa de jantar



Fonte: DETROIT... (2018).

Esse medo permeia Kara e Alice durante todas as possibilidades de espaço que elas cruzam, com exceção de algumas alternativas de conclusão das histórias. Essas alternativas consistem em as duas personagens fugindo de Detroit e cruzando a fronteira para o Canadá, onde os androides estão começando a viver em harmonia com os seres humanos.

Por outro lado, Markus tem boa vivência na casa de Carl. O ambiente traz conforto para o personagem, sendo repleto de cores, bem iluminado e com grande variedade de pinturas e estátuas que concebem Carl como artista (Figura 45).

Figura 45 – Arte conceitual da mansão de Carl em *Detroit: Become Human*

Fonte: Lady Lou (Pinterest).<sup>87</sup>

Sob um ponto de vista narrativo, o ambiente traz conforto para Markus fazendo com que ele se inteire bem com o ambiente nas missões. Após o conflito com Leo, Markus acaba parando no lixão, um ambiente cercado de outros androides abatidos em situações críticas. Desse ambiente, Markus ressurge se reconstituindo por meio de partes de outras máquinas. O clima de chuva no período noturno durante a missão, juntamente com o barulho dos raios, dá sensação de perturbação que ecoa no local. O interessante aqui é a função narrativa trazida para o personagem, de forma que este utiliza elementos do próprio espaço para reconstituir seu corpo destruído, tornando a interação com o ambiente essencial para o desenrolar da história. O ambiente remete

<sup>87</sup> Disponível em: <https://br.pinterest.com/pin/425238389811451291/>. Acesso em: 17 nov. 2020.

a um labirinto por ser apertado e ter aparência similar entre um ponto e outro (Figura 46), causando confusão no jogador ao andar pelo mapa. Desse momento em diante, vemos diferentes espaços como a própria Jericho na perspectiva de Markus, fazendo com que ele abra os olhos para a situação crítica e decadente que os androides vivem na sociedade. Com isso, acabam sendo gritantes as diferenças dos espaços que o personagem cruza desde sua saída da mansão.

Figura 46 – Markus desamparado no lixão de Detroit, com vários corpos de androides a seu redor



Fonte: DETROIT... (2018).

Ao contrário de Markus e Kara, Connor acaba passando por diversos espaços não para se esconder, mas para investigar as supostas emoções que as máquinas estão apresentando, servindo como parte do grupo que caça os outros dois protagonistas. Com isso, ele anda por espaços nos quais ocorrem essas revoltas, inclusive partindo para espaços já visitados por outros protagonistas. No capítulo “A Torre Strandford”, vemos Markus e outros androides de Jericho invadindo a transmissão de um programa de TV para falar sobre suas lutas por direitos. No capítulo seguinte, “Inimigo Público”, vemos Connor investigando o mesmo local, perseguindo alguns dos androides que apoiaram Markus. Com base nisso, há momentos no jogo em que há possibilidade de voltar a um espaço visitado na perspectiva de outro personagem.

Connor, no começo da narrativa, não possui tantas possibilidades de demonstrar emoções a partir das escolhas dos espectadores. Nesse sentido, vemos ele dialogar sobre sua missão com Amanda em um espaço criado dentro de sua mente. O ambiente em si é um jardim repleto de cores, bem iluminado, com tempo bem limpo (Figura 47). É somente nesse espaço que Connor irá dialogar com a Amanda.

Figura 47 – Connor conversa com Amanda no jardim



Fonte: DETROIT... (2018).

Conforme a narrativa segue, temos a possibilidade de fazer Connor reagir diante de determinadas situações para demonstrar emoções até o ponto de divergir. Neste caso, tornando Connor se torna “mais humano”, Amanda começa a perceber a deslealdade do personagem com a causa da Cyberlife. Aos poucos, o cenário no qual eles dialogavam fica cada vez mais nublado, a ponto de, na última cena, estar cercado por uma forte nevasca. Esse espaço dentro da mente de Connor se trata de um espaço projetado – da mesma forma que em *Black Mirror* para Stefan. O espaço cumpre função narrativa e reflete a própria condição mental de Connor na medida que ele vai apresentando dúvidas sobre suas diretrizes, até finalmente haver a possibilidade de torná-lo divergente. A tempestade deixa o cenário pouco nítido, de forma que cause confusão ao jogador. Com isso, o espaço assume função prejudicial para o personagem, dificultando que Connor encontre o caminho e deixe de cumprir as ordens de seus mestres (Figura 48).

Figura 48 – Connor tenta escapar do jardim no meio da tempestade.



Fonte: DETROIT... (2018).

Com relação à presença dos diferentes espaços em ambas as obras, justamente pelas duas se tratarem de narrativas bifurcadas, nem todos os espaços que podem se manifestar na história serão apresentados na trajetória escolhida pelo espectador/jogador. Dependendo de suas ações, podemos parar em espaços diferentes entre si ou, com mais frequência nas histórias, acompanhar a narrativa em momentos e situações diferentes em certos espaços. Em *Detroit*, por exemplo, no capítulo “Fugitivos”, Kara está tentando encontrar um local para passar a noite com Alice. Podemos escolher desde entrar em um prédio abandonado, dormir em um carro velho de um

estacionamento fechado ou tentar a sorte em um hotel, fingindo que não são andróides. Só nesse exemplo já há algumas opções de espaço que seriam vistos somente neste capítulo. Assim, ao escolher um, não poderíamos ver como seriam as outras opções oferecidas, a não ser que voltemos para o início do capítulo.

Por outro lado, existem espaços na narrativa do jogo aos quais os personagens podem voltar, sendo eles ambientes recorrentes. Um exemplo disso está no capítulo “Noite da Alma”, no qual, logo no início, temos a possibilidade de fazer Markus se reencontrar com Carl (Figura 49), pedindo conselhos para seu antigo mestre sobre o que fazer. Essa possibilidade é colocada caso Carl sobreviva ao conflito com Leo no capítulo “Arruinado”. O retorno a seu antigo lar auxilia no momento de dúvidas que Markus enfrentava, sendo um espaço narrativo que estimula o personagem a tomar a decisão correta. Isso evidencia a sensação de conforto que o personagem possui no espaço, de forma que ele acabe voltando a ele em busca de ajuda.

Figura 49 – Connor se reencontra com Carl



Fonte: DETROIT... (2018).

Já em *Black Mirror*, em determinado momento, temos a opção de seguir Colin na rua ou ir para a consulta com Dra. Haynes, levando o espectador a caminhos diferentes. Ou seja, é possível observar em ambas as obras a existência de “escolhas espaciais” dentro da narrativa, no sentido de que existem pontos cruciais que podem nos levar a ambientes que podemos cruzar novamente em outro momento ou não.

Com relação à trilha sonora, terceiro aspecto que compõe o espaço na narrativa segundo Gardies (1981), são poucos os momentos nos quais o filme apresenta trilhas sonoras para compor o espaço. A obra trabalha sua estrutura sonora focando mais na ambiência do cenário e nos sons diagéticos. Essa falta da trilha, juntamente à tensão de Stefan ao tentar elaborar o jogo e falhar constantemente, cria, segundo o compositor do filme interativo Brian Reitzell, uma tensão mais psicológica e menos melódica para as cenas (VARGO, 2019).

Já em *Detroit*, além das já citadas trilhas sonoras de cada um dos personagens, o jogo apresenta trilhas diagéticas dentro dos espaços. Um exemplo disso está no capítulo “O Clube Eden”, no qual vemos Connor e Hank investigando o caso de uma andróide que acabou

divergindo em uma boate. No bar, é possível escutar uma música eletrônica, que ajuda a ambientar o espaço da danceteria em que os dois personagens estão.

Com isso em mente, percebemos o quão importante é o espaço para a construção dessas narrativas. Do ponto de vista geográfico, há a necessidade de se construir o espaço na narrativa de forma que ele tenha sua veracidade em relação à história – em *Detroit*, como um futuro projetado que reflete na contemporaneidade, em *Black Mirror*, o retrato de um tempo passado. Além disso, ambas as narrativas trazem opções de escolhas espaciais em sua história, de forma que o jogador/espectador possa determinar em qual ambiente o personagem deve transitar em certos momentos.



## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base no exposto nos capítulos anteriores, é possível delimitar as principais distinções entre o filme interativo e jogo eletrônico<sup>88</sup> a partir das leituras de seus componentes narrativos. Como se pôde observar, os aspectos constitutivos da narrativa em ambos estão inevitavelmente ligados às opções de caminho que podem ser feitas, influenciando, assim, as funções, a configuração do tempo e as possibilidades espaciais. Ambas as narrativas contemplam personagens que podem manifestar diferentes funções actanciais, mesmo que opostas, a partir das escolhas realizadas. A complexidade maior nesse aspecto está em *Detroit*, em sua tripartição de protagonistas, de forma que existem diferentes figuras para cada um dos personagens cumprindo papéis específicos para o desenrolar da narrativa.

Em *Detroit: Become Human*, cada capítulo foca seu ponto de vista especificamente em um dos três protagonistas, com exceção dos capítulos nos quais os três aparecem juntos. Neste caso, o ponto de vista acaba variando. Além disso, caso haja interesses conflitantes entre alguns dos protagonistas, há a opção de escolher quem vamos controlar na história, sendo o jogador quem determina qual dos personagens terá foco no ponto de vista diegético. No capítulo “Luta por Detroit”, temos a possibilidade de escolher controlar Connor ou Markus em uma luta entre os dois personagens (Figura 50).

Figura 50 – Escolha entre Connor ou Markus em *Detroit: Become Human*



Fonte: DETROIT... (2018).

Já em *Black Mirror: Bandersnatch*, apesar de também existir a possibilidade de figuras actanciais desempenharem mais de um papel a partir das escolhas, nunca perdemos o ponto de

<sup>88</sup> Os jogos eletrônicos podem contar história complexas com manipulação da narrativa e diversas possibilidades de conclusão. Essa liberdade de ir para um caminho ou outro na história em games tem histórico de manifestação em diversas obras (*Red Dead Redemption 2* [2018] e *Star Wars: The Force Unleashed* [2008]). Porém, é interessante notarmos essa proposta tão específica em jogos, principalmente em desenvolvedoras como a Quantic Dreams, a Tell Tale e a Supermassive Games de focar mais especificamente nessa estrutura labiríntica. É inegável o fato de que jogos permanecerão em constante salto evolutivo, sendo uma das principais ferramentas de entretenimento hoje, possivelmente permanecendo nesse *status* por muitos anos ainda.

vista de Stefan na narrativa – com exceção de alguns dos momentos finais da linha de sucessão de eventos da narrativa, quando vemos a filha de Colin tentando recriar o jogo.

Porém, a configuração do tempo no filme interativo se manifesta de forma mais complexa do que em *Detroit*. Apesar de o jogo eletrônico ter duração significativamente maior, *Black Mirror* se torna uma obra mais complexa temporalmente devido a suas idas e voltas durante a narrativa por meio de analepses que ultrapassam o ponto zero da história.

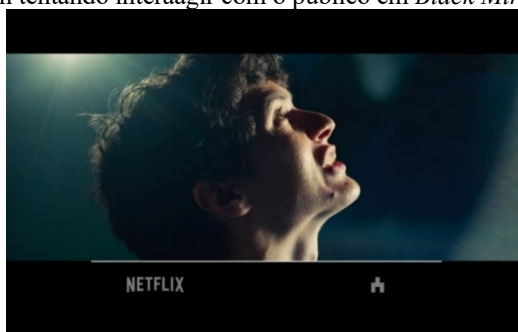
Já a configuração espacial do filme interativo elabora fielmente a narrativa de acordo com a sua proposta: uma *diégesis* centrada na década de oitenta. Em *Detroit*, há um exercício árduo por parte dos desenvolvedores de criar um futuro que – apesar de não ser tão avançado tecnologicamente quanto clássicos da ficção científica como *Blade Runner* (1982) e *2001: Uma Odisseia no Espaço* (1968) – apresenta um tema muito comum no gênero: o conflito entre ser humano e tecnologias. Além disso, ambas as narrativas introduzem escolhas espaciais, em que o jogador/espectador pode escolher entre uma ambientação ou outra dentro da *diégesis*.

Outro aspecto importante a ser considerado é a manifestação enunciativa em ambas as narrativas. Ao contrário de *Detroit*, em *Black Mirror*, conforme tomamos as decisões, Stefan acaba gradativamente comentando sobre estar sendo “monitorado por alguém”. Com isso, o filme interativo brinca que Stefan estaria supostamente entrando em conflito com o espectador por não lhe dar livre arbítrio durante os dilemas. Em ambas as obras, pode-se agir e interagir com o que é enunciado, mas em *Black Mirror* existe essa pretensão de que o actante busca, em certos momentos da narrativa, interagir com o espectador:

Um dos momentos mais emblemáticos do filme é quando uma conversa entre Stefan e o enunciatário é permitida, e o exame desta sequência evidencia os níveis hierárquicos dos actantes da enunciação. Frustrado com os erros constantes no processo de desenvolvimento do jogo, é oferecida ao enunciatário a escolha entre jogar chá no computador ou destruir o aparelho. Independente da escolha o personagem consegue lutar contra o próprio ímpeto de obedecer, não realizando a ação. Logo em seguida, ele olha para cima e pergunta quem está fazendo isso com ele. (OLIVEIRA, 2019, p. 16).

Na cena específica, Stefan tenta quebrar as barreiras da instância narrativa enunciativa para falar tentar falar com o público (Figura 51). Um jogo de linguagem que fornece limitadas possibilidades de explicar o que está acontecendo para Stefan, incluindo falar que ele é um personagem de um produto *streaming*, mesmo que ele não entenda o que isso significa.

Figura 51 – Stefan tentando interagir com o público em *Black Mirror: Bandersnatch*



Fonte: BLACK... (2018).

É importante destacar que isso não se trata de uma quebra da quarta parede, pois ele não olha diretamente para a câmera nesse confronto, mas sim para seu computador – utilizado para se comunicar com o personagem por meio de textos que se manifestam na ferramenta. Com isso, é como se o espectador fosse jogado dentro da *diégesis* do filme, para dentro do computador. Dessa forma, existe a pretensão de que nós somos personagens dentro da obra ao comunicarmos com Stefan:

Embora o romance forneça exemplos de "um narrador extradiegético [que] repentinamente entra em contato direto com um de seus personagens diegéticos" (COHN, 2005, p. 123), é mais raro para um personagem para reclamar de seu narrador (não tenho exemplo em mente) (...) Claro, pensamos na situação imaginado por Borges: "peças de xadrez que desconhecem ser guiadas por um jogador, que não sabe que é guiado por um deus, um deus que não saiba que ele é guiado por outro deus" (1970, p. 192-193). (JOST, 2020, p. 170, tradução nossa).<sup>89</sup>

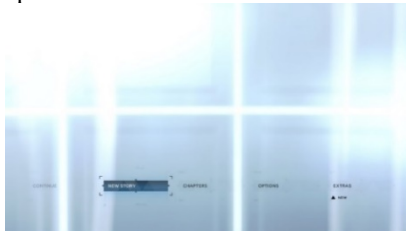
Ainda sob o ponto de vista enunciativo, em *Detroit*, nenhum dos personagens manifesta dúvidas sobre o controle de suas próprias decisões. A única personagem que interage com o jogador é Chloe, que sabe sobre o produto interativo com diversas possibilidades de escolha e conversa com o jogador em certos momentos no menu principal da obra como anfitriã.

Neste caso, ocorre uma quebra da quarta parede, pois ela sempre olha diretamente para a câmera, de forma que ela se comunique com o jogador e, até mesmo, possa o confrontar dependendo das escolhas feitas e de suas consequências. Em certos finais da narrativa principal, Chloe começa a falar, no menu principal, que está se sentindo estranha nos últimos dias e que não sabe explicar o que está acontecendo. Com a jornada dos três personagens devidamente concluída, Chloe diz ter sido impactada por tudo que viu e que gostaria de ser livre como os outros

<sup>89</sup> Original: "Although the novel provides examples of "an extradiegetic narrator [who] suddenly comes into direct contact with one of his diegetic characters" (Cohn 2005, 123), it is more rare for a character to complain about his narrator (I have no example in mind). (...) Of course, one thinks of the situation imagined by Borges: "chess pieces that are unaware of being guided by a player, who does not know that he is guided by a god, a god who does not know that he is guided by another god" (1970, 192-193)."

androides. Com isso, o último ponto crucial de escolha dentro do jogo acaba sendo libertar a Chloe ou continuar mantendo ela presa como nossa anfitriã. Caso a libertemos, ela sai de quadro no menu principal, impossibilitando qualquer interação com ela de novo (Figura 52); caso a mantenhamos presa, nada mudará. Ou seja, essa relação da personagem com o espectador é extradiegética, enquanto no filme ela é intradiegética.

Figura 52 – Menu principal de *Detroit: Become Human* ao escolhermos libertar Chloe



Fonte: DETROIT... (2018).

Já em *Black Mirror*, diversos pontos cruciais brincam com a suposta liberdade do espectador diante das escolhas, como quando devemos decidir se Stefan aceita ou não trabalhar na Tuckersoft. Entretanto, esse aspecto se manifesta em outros momentos, como quando temos a opção de gritar com Peter ou jogar chá no computador – neste caso, se for optado pela última, o filme interativo nos faz voltar atrás, fazendo com que gritar com o pai de Stefan seja a única saída para a história continuar seguindo seu rumo.

Além disso, quando acompanhamos Stefan pela primeira vez na consulta com Dra. R. Haynes, ao ser perguntado se Stefan gostaria de falar sobre sua mãe, caso optemos por não falar, um ponto crucial surge em seguida, com ela insistindo que ele fale sobre isso. Segundo Jost (2020), esse aspecto se assemelha aos estudos realizados por teóricos do “*nudge*”. Tal teoria trata da ideia de realizar sugestões indiretas, sem necessariamente forçar o indivíduo, fazendo com que ele fique influenciável a partir de motivações que o incitam a determinada ação. Nesse sentido, a instância narrativa enunciadora elabora uma tentativa de persuadir o espectador a ir para o passado e descobrir mais sobre o protagonista:

É exatamente assim que a psicanalista (Haynes) de Stefan procede. O menino encontra-se em seu escritório após sua ida à Tuckersoft. Ele explica que preferiu trabalhar em casa, porque não quer ser constantemente monitorado. No entanto, ele também se sente vigiado por seu pai em casa. Confrontado por sua ansiedade crescente, ela sugere que ele fale sobre sua mãe, pois é, aparentemente, o aniversário de sua morte. (JOST, 2020, p. 168, tradução nossa).<sup>90</sup>

<sup>90</sup> Original: “*This is exactly how Stefan’s psychoanalyst proceeds. The boy finds himself in his office after his appointment at Tuckersoft. He explains that he preferred to work at home because he does not want to be constantly monitored. Nevertheless, he also feels watched by his father. Faced with his growing anxiety, she suggests that he talks about his mother, as it is apparently the anniversary of her passing.*”

Nesse sentido, além de o filme interativo, em certos momentos, incitar o espectador a seguir certos caminhos, ele o faz retornar a pontos anteriores para que a narrativa siga um caminho melhor e os personagens não sejam prejudicados pelas decisões. Por outro lado, decisões extremamente prejudiciais aos personagens podem ser tomadas em *Detroit*, porém essas decisões não nos fazem voltar a pontos anteriores, mas sim lidar com suas consequências até a história ser concluída.

Por outro lado, *Detroit* não propõe a incitação de escolhas específicas do jogador diante da narrativa a partir de voltas obrigatórias para pontos anteriores devido a sua estrutura temporal diacrônica de eventos. Há desenvolvimentos de personagem que nos movem mais para um lado do que para outro, como quando Kara vê Todd subindo as escadas da casa para agredir a filha: existe a opção de ficar parada e cumprir a diretriz ou a situação ética e moral de descumprir a diretriz e fazer o que é certo, salvando Alice. Ainda assim, tratam-se de instigações e decisões que não nos fazem voltar a um ponto anterior, de forma que, mesmo que tomemos uma decisão extremamente equivocada, ainda seguiríamos a partir dessas consequências.

Apesar dessas semelhanças entre as obras, existe a distinção clara, no jogo, dos níveis de interação com a obra não se resumirem a pontos cruciais ou à estrutura diegética. A configuração em *Detroit*, assim como em qualquer jogo eletrônico, permite o controle sobre um ou mais personagens na história, sendo o jogador aquele que o conduz de um caminho a outro. A própria palavra jogo, no sentido lúdico, já incita isso. Em *Black Mirror*, apesar da possibilidade de escolha dos caminhos, a obra ainda consiste em um produto filmico, no qual não podemos controlar o personagem em si e seus movimentos. Com isso, esclareço que o primeiro se trata de um jogo eletrônico com possibilidades de interação na trajetória narrativa, e o outro de um filme interativo propriamente dito.

Apesar dessa distinção clara, concluo que a proposta de interação da narrativa em ambas as obras possui vários aspectos em comum com base em sua estrutura diegética e nas mudanças que podem ocorrer a partir do processo de escolha. Em resumo, tanto *Detroit* quanto *Black Mirror* podem abrir caminho para o futuro da integração de entretenimento e consumo em seus respectivos meios, abrindo portas para obras com níveis cada vez mais relevantes de interação com o público.

## REFERÊNCIAS

- ARISTÓTELES. **Poética**. 2. ed. São Paulo: ArsPoetica, 1993.
- AUMONT, J. **A Estética Do Filme**. 7. ed. Campinas: Papirus Editora, 2009.
- AUMONT, J; MARIE, M. **Dicionário Teórico e Crítico De Cinema**. 2. ed. Campinas: Papirus Editora, 2006.
- BAIO, C. A multiplicidade estética nos filmes ‘Smoking’ e ‘No Smoking’, de Alain Resnais. *In: CONGRESSO DA ASSOCIAÇÃO PORTUGUESA DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO*, 5., 2006, Braga. **Actas do [...]**. Braga: Centro de Estudos de Comunicação e Sociedade (Universidade do Minho), 2006. p. 31-41.
- BARBOSA, M. O filósofo do sentido e a comunicação. **Conexão - Comunicação e Cultura**, v. 5, n. 9, p. 139-149, 2006.
- BARTHES, R. Introdução à análise estrutural da narrativa. *In: Análise Estrutural da Narrativa*. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011.
- BASTOS, R. N. **Cinema De Personagem**: A construção de personagem no cinema de Woody Allen. 2010. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Comunicação Social) – Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2010.
- BEZERRA, J. L. B; FONSECA, T. C. O grande imagista em Vela ao Crucificado: um estudo sobre a linguagem do cinema. **Cadernos de Letras da UFF**, v. 22, n. 45, p. 335-349, 2012.
- BLACK Mirror: Bandersnatch. Direção de David Slade. Reino Unido: Netflix, 2018.
- BRAIT, Beth. **A Personagem**. 8. ed. São Paulo: Ática, 2010.
- CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Cultrix/Pensamento, 1989.
- CARDOSO, L. M. A Problemática Do Narrador. **Lumina**, v.6, n. 1/2, p. 57-72, jan./dez. 2003.
- CASTLE, W. **STEP RIGHT UP!... I'm Gonna Scare the Pants Off America**. Nova York: William Castle Productions, 2010. *E-book*.
- CIRINO, N. N. **As Fronteiras da Interatividade no Cinema**. *In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE*, 14., 2012, Recife. **Anais [...]**. Recife: Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2012a. p. 1-11.
- CIRINO, N. N. **Cinema interativo**: Problematizações de linguagem e roteirização. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012b.
- D’ALESSIO, M. M. Teoria e História: uma relação delicada. **Teoria da História & Historiografia**, ano 7, n. 2, 2016.

DETROIT: Become Human. Projetado por David Cage: Quantic Dream, 2018. 1 jogo eletrônico para Playstation.

GANCHO, C. V. **Como analisar narrativas**. 9. ed. São Paulo: Editora Ática, 2006.

GARDIES, A. “L'espace du récit filmique: propositions” in **Cinemas de la modernité: film, théories**. Paris: Klincksieck, 1981.

GAUDREAU, A; JOST, F. **A Narrativa Cinematográfica**. Brasília: Editora UNB, 2009.

GENETTE, G. **Discurso da narrativa**. 3. ed. Lisboa: Vega, 1995.

GENETTE, G. Fronteiras da narrativa. In: BARTHES, R. *et al.* **Análise Estrutural da Narrativa**. 7. ed. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 2011. p. 265-284.

GRASEL, G. F. **Narrativa em jogos eletrônicos**: como The Last Of Us conta sua estória. 2020. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharelado em Jornalismo) – Universidade de Santa Cruz do Sul, Santa Cruz do Sul, 2020.

HANSEN, D. **Game On!**: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More. Nova Iorque: Feiwel & Friends, 2016. Paginação Irregular.

HASSLER, D. M. **New Boundaries in Political Science Fiction**. Columbia: University of South Carolina Press, 2008.

HÉBERT, L. **Tools for text and image analysis**: an introduction to applied semiotics the actantial model. Translator: Julie Tabler. Paris: Texto!, 2006.

JOST, F. What Kind of Art Is the Cinema of Interactions?. In: CHATEAU, D. ; MOURE, J. (eds.). **Post-Cinema**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2020. p. 159-174.

LEITE, L. C. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma**: Compreendendo As Plataformas De Jogos E Seus Jogos Através De Uma Análise Em Design. 2006. Dissertação (Mestrado em Artes) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2006.

LIMA, R.; LIMA, L. **A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 14., 2015, Teresina. **Anais [...]**. Teresina: SBGames, 2015. p. 695-698.

MATEAS, L. **Mr. Sardonicus**. In: TCM. Atlanta, 11 de junho de 2011. Disponível em: <http://www.tcm.com/this-month/article/208692%7C0/Mr-Sardonicus.html>. Acesso em: 15 abril 2020.

METZ, C. **A Significação no Cinema**. 2. ed. São Paulo: Perspectiva, 2019.

METZ, C. **Impersonal Enunciation, or the place of the film**. New York: Columbia University Press, 2015.

MILLER, Carolyn H. **Digital Storytelling**: A creator's guide to interactive entertainment. 2. ed. Burlington: Elsevier, 2008.

MOISÉS, M. **A Criação Literária - Prosa 1**. 19. ed. São Paulo: Cultrix, 1967.

MORIARTY, Brian. I Sing the Story Electric. **Ludix**, [s. l.], 2015. Disponível em: <http://ludix.com/moriarty/electric.html>. Acesso em: 10 maio 2020.

MURRAY, J. H. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. 1. ed. Cambridge: MIT Press, 1997.

OLIVEIRA, B. J. **Personagens Interativos e Enunciação Audiovisual em Bandersnatch e Florence**. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2019.

**O que significa NPC em um jogo? Exemplos!** *In*: jogos.palpitedigital. 24 maio de 2013. Disponível em: <https://www.jogos.palpitedigital.com/o-que-significa-npc-em-um-jogo-exemplos/>. Acesso em: 24 maio 2020.

PEVOS, E. **Futuristic Detroit the setting for PlayStation 4 game 'Detroit: Become Human'**. Our review. *In*: Mlive. 30 janeiro de 2019. Disponível em: [https://www.mlive.com/entertainment/2018/05/futuristic\\_detroit\\_the\\_setting.html](https://www.mlive.com/entertainment/2018/05/futuristic_detroit_the_setting.html). Acesso em: 18 nov. 2020.

PRESSLER, G. K. Da análise estrutural da narrativa (1996) à narratologia. **Nova Revista Amazônica**, Belém, v. 3, ano v, 2017.

PROPP, V. **Morfologia do Conto Maravilhoso**. São Paulo: Forense Universitaria Ltda., 2001.

REYES, J. **Du Littéraire Au Filmique: Le Contexte Subversif Chez Marguerite Duras**. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1997.

REYES, J. **Le film comme lecteur du texte littéraire: L'Heure de l'Étoile et Les Nuits du Sertão**. 2010. Thèse (Doctorat en Sciences de l'information et de la communication) – Université de Lille, Lille, 2010.

RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa**. Campinas: Papirus, 1994.

RUFINO, R. H. **Estética do espaço cinematográfico: uma reflexão sobre a imagem da cidade no cinema**. 2018. Tese (Doutorado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade de Brasília, Brasília, 2018.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge: MIT Press, 2004.

SHAUL, N. **Hyper-Narrative Interactive Cinema Problems and Solutions**. Amsterdam; New York: Brill; Rodopi, 2008.

TODOROV, T. **As Estruturas Narrativas**. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

VARGO, Ian. **Interview with 'Black Mirror: Bandersnatch' Composer Brian Reitzell**. *In*: Pro Audio Files, 28 janeiro 2019. Disponível: <https://theproaudiofiles.com/interview-with-black-mirror-bandersnatch-composer-brian-reitzell/>. Acesso em: 19 nov. 2020.