



Faculdade de Tecnologia de Americana

Curso Superior de Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais

OS JOGOS DIGITAIS ENQUANTO ARTE NARRATIVA

FERNANDA BORGES DA SILVA

**Americana, SP
2011**

CENTRO PAULA SOUZA
COMPETÊNCIA EM EDUCAÇÃO PÚBLICA PROFISSIONAL

4 ANOS

**GOVERNO DE
SÃO PAULO**

Faculdade de Tecnologia de Americana

Curso Superior de

OS JOGOS DIGITAIS ENQUANTO ARTE NARRATIVA

FERNANDA BORGES DA SILVA

ferfacee@gmail.com

Trabalho de Conclusão de Curso desenvolvido em cumprimento à exigência curricular do Curso Superior de Tecnologia em Desenvolvimento de Jogos Digitais, sob a orientação do Prof. Me. Sílvia Aparecida José e Silva.

Área: Jogos Digitais

**Americana, SP
2011**

BANCA EXAMINADORA

Prof.^a M.^a Sílvia Aparecida José e Silva

Prof.^a Dr.^a Doralice de Souza Luro Balan

Prof. Me. Cleberson Eugenio Forte

RESUMO

Os jogos digitais agregam cada vez mais recursos narrativos à sua composição. Tanto os jogos comerciais quanto os que apresentam um estilo mais artístico, optam por enredos requintados e por elementos interativos engajados à trama.

O foco deste trabalho é investigar a incorporação da estrutura narrativa nos jogos digitais. Enunciando as peculiaridades da utilização de elementos narrativos em um meio digital que a princípio privilegia a dinâmica e a interatividade.

A obra "O discurso narrativo" de Gérard Genette (1972), destrinça o conjunto de regras da composição narrativa e elenca os elementos fundamentais e eficazes para o estudo e compreensão da obra de Marcel Proust, "À la recherche du temps perdu" (1913-1927). Os elementos utilizados por Genette podem ser empregados para analisar qualquer obra narrativa, enumerando três pontos-chave: Tempo, Modo e Voz. Explorar-se-á neste trabalho de conclusão de curso a análise de Gérard Genette, para examinar os aspectos narrativos dos jogos eletrônicos, e as novas identidades criativas das narrativas múltiplas.

Palavras Chave: Jogos digitais. Narrativa. Interatividade.

ABSTRACT

Digital games increasingly add narrative resources to their composition. Both commercial games and those with more an artistic style choose for their plots refined stories and interactive elements.

This dissertation aims to investigate the incorporation of the narrative structure in digital games. It will also enunciate the peculiarities of the uses of narrative elements in a digital environment that focus on dynamic and interactivity.

G rard Genette's 'Narrative discourse' (1972) unravels the set of rules of narrative composition. It also exposes the fundamental and effective elements for the study and understanding of the work of Marcel Proust "  la recherche du temps perdu," (1913-1927). The elements used by Genette might be used to analyze any narrative work, enumerating three key points: time, style, voice. Thus, this dissertation will explore G rard Genette's analyze in order to discuss the narrative aspects of the electronic games, and the new creative identities of multiple narratives.

Keywords: Digital games. Narrative. Interactivity.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	9
2	A NARRATIVA	11
3	OS JOGOS DIGITAIS E SUAS VERTENTES ARTÍSTICAS	16
4	OS OPOSITORES	20
5	AS CATEGORIAS QUE COMPÕEM A NARRATIVA NOS JOGOS	22
5.1	ORDEM	22
5.2	DURAÇÃO:	24
5.3	FREQUÊNCIA	26
5.4	MODO	27
5.5	VOZ	30
5	A INCORPORAÇÃO DAS NARRATIVAS MÚLTIPLAS	33
6	CONCLUSÃO	35
7	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	38

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Jogo The Graveyard, desenvolvido por Auriea Harvey e Michaël Samyn em 2008.	19
Figura 2. Jogo Age of Empires III: The Asian Dynasties, desenvolvido por Ensemble Studios em 2005.	23
Figura 3. Jogo Heavy Rain, desenvolvido pela Quantic Dream em 2010.	25
Figura 4. Projeto Milo, desenvolvido pela Lionhead Studios.	29
Figura 5. Jogo Final Fantasy X, desenvolvido e distribuído pela Square em 2001.	32

1 INTRODUÇÃO

Com a evolução dos videogames, os jogos digitais atingem novas proporções artísticas com a exploração de componentes narrativos, que prevêem interatividade aliada ao enredo.

Roland Barthes (1971), mestre no estudo da narrativa, afirma que a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades, e que ela começa com a própria história da humanidade.

A sociedade em geral vivência diversos acontecimentos e normalmente os homens revivem estes fatos principalmente por meio da linguagem verbal articulada. Contemplando a qualidade congênita de imitar dos seres humanos, compreendem-se as incontáveis narrativas expressas através de mitos, lendas, fábulas, tragédias, filmes, teatros, composições musicais e novas mídias, como os jogos eletrônicos.

Estudiosos anteviam que a revolução digital traria mudanças significativas para as formas de narrativa. Bob Stein (2011), fundador do *Institute for the Future of the Book*, prevê que o futuro do livro é se tornar uma praça pública virtual, possibilitando aos leitores se reunirem e criarem suas próprias histórias, uma forma de narrativa bem parecida com a dos games.

As novas tecnologias demonstram, principalmente, uma evolução no sentido de convergência midiática e interatividade. Disponibilizando ao procedimento de comunicação, tradicionalmente composto pela relação entre emissor e receptor, uma roupagem nova, caracterizada pela possibilidade de o receptor produzir e transmitir seu próprio conteúdo.

Norteando-se por essas novas possibilidades proporcionadas pelo rico avanço digital, tem-se a oportunidade de produzir conteúdos com narrativas paralelas e inter-relacionadas. Tal forma de contar história estabelece uma nova cadeia de produção criativa.

O objetivo deste trabalho não é provar que os jogos digitais são um tipo de narrativa ou delimitar as diferenças e semelhanças entre ambos. O foco é descobrir as dimensões artísticas estabelecidas pelos jogos digitais enquanto narrativa e encontrar pontos que demonstrem as características narrativas dos jogos.

Primeiramente é necessário entender qual é o papel empregado pela narrativa na sociedade e sua estrutura poética. Seqüencialmente são expostas as vertentes artísticas que os jogos modernos englobam e as opiniões dos que se opõem a esta comparação do jogo com a narrativa, para que se possa identificar a aceitação dos recursos que tornam o enredo do jogo o seu principal atrativo.

Assim que é delimitado o processo de assimilação da composição narrativa aos jogos eletrônicos, torna-se possível elencar quais elementos do esqueleto da narrativa são encontrados nas tramas dos jogos e quais são as particularidades que este tipo de mídia requer.

Por fim, observa-se a incorporação da narrativa multiforme, que sinaliza o advento da prospera união entre as mídias interativas e a narrativa, e sugere inúmeras possibilidades criativas.

2 A NARRATIVA

Janet H. Murray (2003) relata que desde as antigas sociedades os homens contam histórias de heroísmo, traição, ódio, perda e triunfo. A autora expõe que é característico da humanidade se compreender mutuamente através dessas histórias, e que muitos vivem ou morrem pela força que elas possuem.

A narrativa de ficção é elaborada de modo a emocionar e impressionar as pessoas como se fossem reais. Sua estrutura é formada por cinco elementos essenciais: o enredo, o tempo, o espaço, os personagens e o narrador.

O enredo, também conhecido como trama, intriga ou história, é a sucessão de ações e acontecimentos, ou um simples fato em uma narrativa de ficção.

Segundo Samira Nahid de Mesquita (1987, p. 21), o enredo é “a própria estruturação da narrativa de ficção em prosa”. Assim, ele é o produto da relação dos fatos narrados e da maneira como estes são apresentados. Mesquita (1987, p. 22) afirma ainda que enredo “é a elaboração estética do que diz a fábula”, enquanto a fábula “representa um conjunto de vivências de personagens [...] em sua seqüência temporal, casual”.

É fundamental que a intriga da narrativa siga a lei de causalidade e de temporalidade. Todo fato é desencadeado por uma causa, construindo uma rede lógica que une todos os acontecimentos da história. Visto que o conflito é o principal atrativo de qualquer trama, a ligação entre causa e efeito requer cuidados especiais ao se produzir um romance.

Em geral, o enredo clássico segue uma ordem que prevê:

- A introdução da história, que corresponde à apresentação das personagens, do espaço e do tempo;
- O ponto de desenvolvimento, composto pelo desencadeamento das complicações da trama;

- O clímax, definido pelo auge de tensão, resultante da convergência dos conflitos vividos pelas personagens.
- O desfecho que finaliza os fatos, de formas variadas poderá encerrar os conflitos encontrando um ponto de equilíbrio.

O tempo representa o percurso cronológico que percorre do início ao fim a narrativa. Nem sempre coincidindo com o tempo em que ela foi escrita ou publicada. O professor Benedito Nunes defende que “o tempo é a condição da narrativa: esta se acha presa à linearidade do discurso e preenche o tempo com a matéria dos fatos organizada em forma seqüencial” (NUNES, 1988).

Também é importante diferenciar o tempo do narrador e o tempo da história (eventualmente pode ser o mesmo). O tempo interno da narrativa pode ser dividido em dois tipos fundamentais: o cronológico ou histórico e o psicológico ou metafísico.

O tempo cronológico ou histórico é objetivo. O leitor pode perceber o desenrolar da história que obedece a uma cronologia definida. Geralmente na introdução ou no restante do texto há dados que o orientam, indicando datas, horários e outras definições de tempo em que os fatos do romance se sucedem.

O processo narrativo no tempo cronológico pode apresentar os fatos no presente, ou seja, no momento em que estão acontecendo, ou no passado, quando já foram concluídos. Da mesma maneira, pode também entremear os dois, utilizando a técnica de flashbacks, que é utilizada, por exemplo, para a caracterização das personagens e para relatar fatos importantes do passado que interferem nos conflitos presentes.

Narrativas de ação seguem a ordem das datas em que os fatos ocorrem. As narrativas, que fazem alusão a fatos históricos reais, referem-se a épocas antigas e demonstram uma cronologia que corresponde à realidade histórica do passado. Conforme lembra Ronaldo Costa Fernandes (1996), “a história, fato estético dentro da obra, estará presa à História, fato real, fora da obra”.

O tempo psicológico ou metafísico tem como característica chave a não obediência da cronologia. Transcorre dentro de cada personagem ou do narrador, à mercê de

suas vontades e imaginação, e reflete suas experiências subjetivas, suas ansiedades e angustias.

O tempo é ditado pelo momento que a personagem vive, conforme seus devaneios e memórias, ela poderá ir para o futuro ou para o passado, fugindo do tempo cronológico. Massaud Moisés em “A Análise Literária” (1977) afirma que “o tempo psicológico, porque interior, se desenvolveria em círculos ou em espirais, infenso a qualquer ordem, exceto a emprestada pelos próprios fluxos emocionais que lhe estão por natureza vinculados”.

O espaço normalmente é associado ou até integrado às personagens. Extremamente importante para a narrativa, descreve o local onde os fatos acontecem.

Cabe ao leitor distinguir onde se passa a ação, os componentes do espaço e qual a importância destes elementos para a narrativa. Cândida Vilares Gancho defende que uma das principais funções do ambiente na narrativa é fornecer índices para o andamento do enredo, (GANCHO, 1997), as características do ambiente exercem o papel de pistas para o desfecho, que o leitor mais atento pode identificar.

Uma boa descrição do espaço influencia na ambientação do leitor. Este necessita apenas de sua experiência de mundo para reconhecer o espaço, mas para se ambientar precisa de certo conhecimento da arte narrativa.

Pode-se repartir o espaço em real e trans-real. O espaço real se subdivide em social, define o ambiente que é transformado pelo homem, e em natural, lugar em estado selvagem. O trans-real é o espaço dos sonhos, da irrealidade, nas narrativas míticas há o que Nelly Novaes Coelho (2003) chama de espaço trans-real, que seria um espaço não localizável no mundo real, o espaço no campo maravilhoso.

Existem outras divisões como a que define o espaço como horizontal ou vertical, o horizontal é o espaço natural e humano e o vertical está relacionado ao sobrenatural e divino, e a definição que classifica o espaço humano em tópico, que é o que se conhece, atópico, que é o desconhecido, selvagem, e utópico, o que é fantasioso, imaginário, quimérico.

As personagens são idealizadas pela imaginação do autor. Na narrativa, atuam simulando pessoas, sentimentos e comportamentos reais. Quando bem arquitetadas, tem-se o deslumbramento de que a personagem vive fatos corriqueiros da sociedade e que pode ser alguém real. São indispensáveis para o conflito da trama, “Seja entre dois personagens, seja entre o personagem e o ambiente, o conflito possibilita ao leitor-ouvinte criar expectativas frente aos fatos do enredo” (GANCHO, 2004:10).

As personagens desempenham funções distintas, podendo ser o protagonista, que é o herói ou anti-herói em torno do qual se constrói toda a trama; o antagonista, que é o responsável pelo clima de tensão, pois se opõe ao protagonista; os personagens secundários e figurantes, sem grande importância na narrativa.

Há formas diferentes de caracterizar uma personagem. Podem ser indivíduos com características pessoais marcantes, que aguçam sua individualidade. Alguns personagens são mais caricaturais, seus traços de personalidade ou seu comportamento são intensificados propositalmente para ganhar caráter cômico. Outro tipo comum são os personagens identificados por um traço distintivo comum a todos os indivíduos de uma classe, são chamados de Personagem Tipo.

Na narrativa as personagens podem evoluir de forma estacionária, neste caso não possuem profundidade psicológica e não desviam de comportamento, ou de forma evolutiva, que são as personagens complexas, com comportamentos rebuscados e profundidade psicológica.

O narrador é quem na narrativa transmite um conhecimento, narrando-o. Um indivíduo que conta uma história qualquer é um narrador. A diferença entre o narrador e o autor “está em que é ele quem narra a partir do interior do relato enquanto o autor escreve, realiza um trabalho, uma atividade real” (JITRIK, 1979:229)

Gérard Genette (1985) distingue três tipos de narrador, o que usa a própria voz, o que se apropria da voz de uma ou mais pessoas e o que mistura sua própria voz com a de outras pessoas.

O narrador-personagem usa sua própria voz e narra em primeira pessoa a trama da qual participa como personagem. Possui uma relação intimista com os demais elementos da narrativa. A forma que narra as situações é de extrema verossimilhança, marcada por características emocionais e subjetivas. De fato, tal proximidade não poderia ser reproduzida por um narrador de fora, mas essa mesma proximidade faz com que a narração seja parcial, delimitada pelo ponto de vista do narrador.

O narrador-observador conta os fatos do lado de fora, utiliza a terceira pessoa e não participa das ações. Mostra-se neutro, conhece todos os acontecimentos e é imparcial a eles e as personagens. Pelo distanciamento é notável seu desconhecimento da intimidade das personagens e das ações que vivenciam.

O narrador-onisciente relata os acontecimentos em terceira pessoa e, às vezes, permite intromissões narrando em primeira pessoa. Conhece todo o enredo e sabe tudo que é íntimo de cada personagem, como suas aspirações, sentimentos e pensamentos.

O narrador-onisciente é capaz de expor suas vozes interiores e cursos de consciência em primeira pessoa, chamado de discurso indireto livre. Proporcionando ao leitor conhecimento dos antecedentes das ações, das entrelinhas do enredo, dos seus pressupostos, seu futuro e suas conseqüências.

3 OS JOGOS DIGITAIS E SUAS VERTENTES ARTÍSTICAS

Conforme o filósofo Johan Huizinga descreve em seu livro *Homo Ludens*, “o jogo é uma atividade voluntária desempenhada em um limite determinado de tempo e espaço. É dotado de regras obrigatórias, mas que são livremente consentidas. Sempre determinam uma finalidade a ser alcançada” (HUIZINGA, 2001: 10). Argumenta ainda, que o elemento lúdico está na base do surgimento e desenvolvimento das civilizações.

É este elemento lúdico que provoca nos jogadores sensações de tensão e alegria e a consciência de vivenciar algo distante da vida cotidiana. Os jogos evidenciam este elemento em toda sua análise e interpretação, demonstrando uma essência fantasiosa e fascinante.

Chris Crawford escreveu “*The Art of Computer Game Design*”, (1982), obra na qual identifica, no jogo, quatro componentes fundamentais:

- Representação: o jogo é um sistema formal restrito que representa subjetivamente um subconjunto da realidade;
- Interação: os jogos podem representar a realidade de forma estática ou dinâmica, elevando assim a representação a uma forma mais superior e interativa;
- Conflito: elemento fundamental a todos os jogos, que aparece naturalmente na interação com o jogo;
- Segurança: o jogo é uma maneira acautelada de experimentar a realidade.

O ato de jogar distancia-se da realidade, é uma evasão do que se define como “real”. Os jogadores são absorvidos por completo para a ficção, dispondo-se a uma espécie de isolamento ou limitação temporal e espacial.

Curiosamente, mesmo após o jogo, os fatos vivenciados permanecem na memória. Uma nova trama é criada, uma tradição comum a um determinado grupo social, ou a uma determinada cultura, podendo ser retomada posteriormente. Vê-se que essa repetição do jogo em si, de sua estrutura interna, ou somente de sua essência, só é

possível pela existência de elementos de alternância e repetição que constituem um fio condutor.

Outra característica notória dos jogos é a tensão despertada nos participantes. Aliada à descoberta da solução confere aos jogos um valor ético, na medida em que a força e a tenacidade do jogador são desafiadas para escolher entre bem e mal, certo e errado, seguir ou não as regras.

Chris Crawford (1982) também associa a idéia de arte na acepção de um jogo, sendo a arte algo delineado para evocar emoções através da fantasia, gerando sentimentos e influenciando a mente das pessoas.

A arte pode ser considerada também como um conjunto de regras e processos para a produção de um efeito estético determinado. Considerar um jogo como artístico é levar em consideração sua estética e os processos utilizados para atingir originalidade e beleza.

A chamada *Game Art* é uma vertente dos jogos digitais que contempla idéias contemporâneas com intervenções em contextos políticos, sociais e urbanos. Agrega fundamentos teóricos das áreas de comunicação, ciência da computação e artes.

O videogame possui uma linguagem sincrética como a audiovisual, mas diferentemente da linguagem audiovisual, têm como característica mais marcante e essencial para sua constituição, a interatividade.

Os games regidos pela função poética da linguagem não tem como objetivo final o entretenimento, ainda que se sustentem pelo caráter lúdico, seu anseio maior é uma reflexão estética. Normalmente esta vertente de jogos objetiva quebrar os padrões experimentando novas sensibilidades e recriando seu próprio modelo criativo.

Segundo Lúcia Leão (2005) a *Game Art* se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. Destaca ainda que a *Game Art* é uma linha de investigação poética, composta por uma mistura de inovações em softwares, narrativas e jogos eletrônicos, que vêm sendo projetadas no meio das novas mídias.

Lúcia Leão (2005) caracteriza a Game Art como uma intervenção lúdica de alto poder político. Inicialmente as manifestações de Game Art se apropriavam de jogos comerciais conhecidos e os repaginavam com um caráter crítico. Conforme a autora, estas eram críticas fundadas na busca existencialista.

Matteo Bittanti (2006), afirma no artigo "*Game Art, (this is not) A Manifesto, (this is) A Disclaimer*", *Game Arte* é qualquer arte na qual os jogos digitais tenham sido notáveis em sua criação, produção, e/ou exibição do trabalho.

Trata-se de movimento artístico que se caracteriza pela união do videogame com a arte, a fim de promover uma poética interativa entre o espectador e a obra. É uma das expressões artísticas que mais se realça na Ciberarte, expressão que utiliza os recursos computacionais e das telecomunicações para provocar novas combinações dentro do universo artístico, a partir da mistura de diversos meios e da criação de novas propostas para a arte, em especial inovações que prezem pela interatividade.

Percebe-se a utilização da forma poética também em jogos comerciais da indústria de entretenimento, são eles os Mods, modificações realizadas em jogos comerciais, os Patches, trechos em jogos pré-existentes, e há ainda subseções de um produto no qual trabalham em equipe artistas que pretendem atingir a excelência dos gráficos, encontrar inovações das estratégias táticas, da experimentação na sonorização e renovar as formas de roteiro.

O jogo em terceira dimensão *The Graveyard* (O cemitério), desenvolvido por Auriea Harvey e Michaël Samyn, é um excelente exemplo da diferença entre um Game Art e um jogo comercial, por sua estética, interação, enredo e dinâmica.



Figura 1: Jogo The Graveyard, desenvolvido por Auriea Harvey e Michaël Samyn em 2008.

A parte visual chama a atenção pelos tons cinzentos e lembra uma paisagem fria e amena. Durante o jogo uma idosa passeia vagorosamente pelas ruelas de um cemitério, tudo se passa em um ritmo desacelerado, diferente do que os jogos comerciais propõem. Ao deparar-se com uma tumba, o jogador deve controlar a idosa até ela, toda a interação é cuidadosamente delimitada.

Segundo Leiser (2010, p. 228), os jogadores acostumados com games de ação, repletos de velocidade e violência, pasmam diante da lentidão proposta. O que se vê é um “herói” fisicamente debilitado com eminências de morte natural, a restrição da interatividade é proposital para provocar uma reflexão sobre as limitações impostas pela velhice, uma rebuscada metáfora sobre o caminhar para a morte.

4 OS OPOSITORES

Alguns pesquisadores discordam da idéia de que os jogos sejam vistos como narrativa. Afirmam que o jogo não é um texto que tem como principal fundamento contar uma história. Atribuem como característica principal dos jogos a dinâmica e a interatividade.

Estudiosos da Ludologia asseguram que a narrativa não deve ser o foco ao se criar um jogo, defendem que apesar de certas semelhanças, as características dos jogos são incompatíveis com muitas das definições narrativas.

Gonzalo Frasca (2003) contribui para as pesquisas da Ludologia dizendo que o modelo de contar histórias não é necessário, limita a compreensão do meio e atrapalha a criação de jogos cada vez mais atraentes.

O principal argumento de Frasca é o de que os jogos, diferentemente das mídias tradicionais, não são baseados apenas na representação, mas em uma estrutura semiótica alternativa conhecida como simulação. E mesmo que a narrativa e a simulação partilhem alguns elementos em comum, como personagem, configurações e eventos, a mecânica é essencialmente diferente e o mais importante, oferecem distintas possibilidades de retórica.

As novas gerações vêm com entusiasmo as possibilidades de interação personalizada que as novas mídias proporcionam. O principal atrativo é a possibilidade que o usuário tem de agir sobre o conteúdo e criar seus próprios caminhos pelo hipertexto.

Os opositores atestam que por trás desta interface que possibilita a interação, está o código que caracteriza a narrativa com um alto grau de intencionalidade, por mais que as histórias tenham aparentemente diversas possibilidades de desdobramento, as interferências do jogador no rumo da trama são restritas, através do código o desenvolvedor estabelece a sua intenção sob o enredo.

Alexander Galloway (2005) fundamenta sua crítica com os argumentos de que a ditadura do código torna os sistemas padronizados, e quanto mais padrão forem os sistemas, mais fácil é o controle da forma como as pessoas os manipulam.

Considerando que número de possibilidades narrativas é pré-definido pelo software e que todos os caminhos narrativos possíveis são previamente mapeados pelo desenvolvedor, volta-se ao antigo dilema da “ditadura do autor”, que delimita a história conforme seu ponto de vista.

5 AS CATEGORIAS QUE COMPÕEM A NARRATIVA NOS JOGOS

G rard Genette (1985), em sua obra "O Discurso da Narrativa", define a narrativa sob os seguintes aspectos: tempo, ligado  s rela  es temporais entre o discurso e   realidade pr pria da narrativa; modos de narrativa, ligada  s modalidades de representa  o; voz, que designa ao mesmo tempo as rela  es entre narra  o e narrativa e entre narra  o e hist ria.

Essas tr s caracter sticas chaves definem a distribui  o dos assuntos abordados no livro de Genette, dividindo-os nos cap tulos ordem, dura  o, freq  ncia, modo e voz.

Identificando a abordagem que as narrativas apresentam   poss vel avaliar a maneira como as hist rias s o contadas nos jogos com embasamento nos estudos narrativos, considerando as novas possibilidades tecnol gicas como um predicado riqu ssimo que exige e exigir  cada vez mais criatividade dos novos autores.

5.1 ORDEM

O estudo da ordem temporal confronta a ordem em que os acontecimentos s o dispostos no discurso narrativo com a ordem da hist ria. H  um recurso tradicional da narra  o liter ria, conhecido como anacronia, que est  relacionado   n o coincid ncia da ordem dos acontecimentos com a ordem contada na hist ria.

Essas distor  es temporais s o raramente utilizadas em videogames, em geral as hist rias s o simples e lineares devido   dificuldade de criar uma obra na qual o jogador consiga controlar o personagem em outro tempo (sem ser no presente), j  que esta tarefa conceitualmente corresponde   id ia de a  o e rea  o instant nea.

Nos jogos o tempo da narrativa est  intimamente ligado ao tempo que o jogador leva para explorar cada uma das fases. Al m das partes de intera  o com o jogador, h  as cenas de transi  o que s o apresentadas em pontos estrat gicos para contar a hist ria como em um filme. Assim, identifica-se que os jogos misturam uma

temporalidade variável, própria da literatura, com uma temporalidade fixa, oral e cinematográfica.

As novas mídias oferecem potencial que podem favorecer e muito a utilização de anacronias, enriquecendo as obras, atribuindo características inéditas e criativas.

Age of Empires III, criado pelo Ensemble Studios em 2005, é um jogo de estratégia em tempo real que disponibiliza em seu enredo os principais fatos históricos de algumas civilizações.



Figura 2: Jogo Age of Empires III: The Asian Dynasties, desenvolvido por Ensemble Studios em 2005.

Age of Empires III apresenta um ponto particular com relação à ordem dos fatos, a trama do jogo pode discorrer os acontecimentos de uma forma diferente da história real, incorporando o anacronismo na interpretação histórica dos jogadores.

Entretanto, jogos com essa característica contribuem ao fazer a História ser pensada como um jogo pelos jogadores, que diante disto atribuem incertezas aos fatos históricos, afastando qualquer teleologia ou previsibilidade.

Permitem refletir sobre o modo como os homens são capazes de inventar novas respostas para os antigos desafios em cada tempo diferente. Segundo Durval Muniz de Albuquerque Júnior (2007) tanto a história vivida quanto a história escrita, revivida nos jogos, são testemunhas da capacidade infinita dos homens de imaginar novos lances, novas narrativas, novos caminhos, novas metas, novos sentidos para sua própria história.

5.2 DURAÇÃO:

Quanto ao tempo de execução da narrativa, os videogames se assemelham mais à literatura do que ao cinema. Assim como na literatura o tempo é delimitado pelo leitor. Nos jogos eletrônicos as habilidades de cada jogador interferem na duração da história.

Percebe-se que enquanto na literatura a isocronia se assemelha a uma suposição, nos jogos digitais quase sempre há sincronização entre o tempo narrativo e o tempo da história. O controle exercido pelo jogador sob o personagem permite que dividam o mesmo espaço de tempo contínuo.

Um problema de isocronia é detectado em alguns jogos quando o jogador passa muitas horas em uma fase. Ele notará que, diferentemente do espaço real, na realidade simulada não ocorrerá as mudanças relativas ao posicionamento do sol, que demonstra o transcorrer do tempo. No entanto, alguns jogos já tratam a transição entre dia e noite e definem a duração de cada período.

A duração dos períodos pode apresentar certa complexidade, pois pode estar ligada às características específicas do roteiro. Há casos em que os horários estabelecidos são importantíssimos para cumprir determinadas missões, ou casos em que o decorrer do tempo influencia diretamente na história. Mais do que a variação do tempo narrativo, um jogo pode oferecer transição entre movimentos narrativos diferentes, cabe ao roteirista definir as possibilidades e ao jogador explorá-las.

Um ótimo exemplo que demonstra como a duração da narrativa é trabalhada nos jogos modernos é o jogo *Heavy Rain*. Desenvolvido pela Quantic Dream em 2010, entremeia o controle dos personagens e as *cutscenes*, que são as cenas nas quais não há possibilidade de interação, disponibilizando ao jogador comandos para que possa executar as tarefas conforme suas decisões em relação a situação apresentada.

Enquanto o jogador vive cada uma das experiências, sente a importância de suas decisões para o desenrolar da história. Cria um laço com as personagens ao identificar que o destino de cada uma está intimamente ligado as escolhas que faz.

A vinculação entre jogador e personagens é intensificada pela maneira como a continuidade é trabalhada, caso um dos heróis morra o jogo não terminará, a narrativa incorpora este fato aos próximos eventos da trama.

O enredo é estruturado com base no tempo que o jogador tem para desvendar os mistérios. Durante todo o jogo a questão temporal é uma das peças chaves para proporcionar intensa imersão.



Figura 3: Jogo *Heavy Rain*, desenvolvido pela Quantic Dream em 2010.

Na imagem acima o personagens Ethan Mars, que teve seu filho Shaun capturado pelo assassino do Origami, é forçado a ir aos extremos para salvá-lo, deve matar um traficante para ganhar mais pistas sobre o paradeiro do filho desaparecido. O

jogador precisa decidir no tempo proposto se Ethan cometeria o assassinato. Esta decisão é tomada de acordo com a percepção do jogador sobre o enredo.

5.3 FREQUÊNCIA

Um fato pode acontecer diversas vezes, mas de formas diferentes. Cabe ao discurso narrativo discorrer estes acontecimentos por meio de repetições narrativas, eliminando as particularidades de cada ocorrência, restando as partes comuns.

Esta relação entre a repetição dos fatos da história e de como são enunciados na narrativa pode ocorrer de quatro formas principais:

1. Contar uma vez aquilo que se passou uma vez;
2. Contar muitas vezes aquilo que se passou muitas vezes;
3. Contar muitas vezes aquilo que se passou uma vez;
4. Contar numa única vez aquilo que se passou muitas vezes.

Contar muitas vezes aquilo que se passou uma única vez é um modo de repetição da narrativa. Em textos modernos é comum a utilização da repetição, o mesmo episódio é contado diversas vezes com variantes estilísticas ou com variação no ponto de vista. Criações baseadas na repetição objetivam enfatizar fatos importantes do enredo ou simplesmente explorar um estilo atípico.

Em *Grammartron*, obra em formato eletrônico hipertextual desenvolvida por Mark América em 1997, a frequência é caracterizada por um acontecimento que é contado uma única vez, o tempo deste enunciado não é controlado pelo leitor e na maioria das vezes os enunciados não são lidos completamente devido à rapidez com a qual são apresentados. Nestas ocasiões a leitura tem que ser reiniciada por completo e prosseguir até que o seu ritmo se equipare à velocidade das transições das telas.

Reconhece-se em *Grammartron* uma narrativa singular que se repete n vezes em função da história se repetir n vezes. Cada vez que a obra é reiniciada o leitor se

atenta a um ponto diferente, causando a sensação de que os fatos lidos anteriormente foram apagados assim que a história ressurge na tela. Assim o hipertexto se reduz a cada tela, em função da velocidade com que a história é atravessada.

Contar numa única vez aquilo que se passou muitas vezes é reconhecida pela interatividade na narrativa. Na narrativa interativa as partes interativas são, quase sempre, dependentes dos elementos singulares, não interativos.

Para caracterizar o teor temporal de uma narrativa é fundamental ponderar o conjunto de relações estabelecidas entre sua temporalidade e da história narrada.

Observando as freqüências utilizadas nos jogos, percebe-se que há ocorrência das quatro formas descritas. Entende-se que os dois primeiros casos, em que são narrados os fatos na mesma quantidade em que eles ocorrem, são bastante utilizados nos jogos devido ao fato de um dos fundamentos da linguagem dos games ser o emprego do presente durante o controle da personagem.

A repetição é empregada nos jogos em situações como aquelas em que é exigido que o jogador realize alguma tarefa. O jogador está propenso a errar e não concluir a meta diversas vezes, voltando novamente ao início da fase e repetindo novamente a trama proposta. É característico das propostas de repetição iludir o jogador de forma que cada uma das repetições pareça uma nova situação.

Entretanto raramente é acoplada aos casos de repetição nos jogos uma nova forma da situação já vivida, como ocorre nos romances modernos. Essa adaptação da repetição enriqueceria as possibilidades narrativas dos jogos. Visto que a interação, própria deste tipo de mídia, associada a estes novos recursos, desbravaria um desdobramento narrativo impensável para o teatro, a literatura e até mesmo para o cinema.

5.4 MODO

Modo é a categoria gramatical que define a relação do verbo com a realidade a que se refere. Através do modo o narrador determina qual é o grau de distanciamento dos fatos contados e a credibilidade das afirmações, utilizando-se de uma perspectiva, chamada também de ponto de vista.

O modo narrativo dos jogos funciona com colocações semelhantes às que definem a distância e a perspectiva.

O jogo é uma forma de narrativa dramática e, portanto, não é uma imitação, que segundo Genette (1972) é quando o narrador faz parecer que quem fala é uma personagem da história contada, é diegética, que segundo Genette (1972), é quando o narrador fala em seu próprio nome.

O mundo narrativo do jogo é ficcional e tem sua própria realidade. A distância empregada nas narrativas dos jogos se assemelha à do teatro e do cinema, mas nos jogos a variação narrativa, quanto à perspectiva, é mais potencializada, devido os recursos tecnológicos que propiciam a imersão, estabelecendo uma aproximação entre a visão do herói e a do jogador.

Assim como na literatura a confusão entre *modo* e *voz*, está presente também nos jogos eletrônicos. A visão do jogo é sempre dividida em dois tipos, quando se vê o que o herói supostamente vê, que é a visão em primeira pessoa, ou quando se vê o herói e os demais objetos da cena, que é a visão em terceira pessoa.

Esta terminologia é equivocada, visto que ao se determinar a visão, esta não se refere à “pessoa” (voz), mas sim à perspectiva (modo). Tratando-se de uma forma narrativa, o ideal é que se defina a visão pelos critérios de focalização que tratam do ponto de vista.

O erro ocorre porque o modo como a história é contada no jogo, diferentemente da literatura, não explicita a diferença entre “quem vê” e “quem conta”. Nos jogos a presença do narrador é camuflada para causar nos jogadores a sensação de estar vivendo os fatos em tempo real.

Dessemelhante das outras mídias, nos games a narrativa é criada previamente de forma planejada para que durante a exposição ao jogador, ele não somente assista

e escute, mas desbrave cada uma das possibilidades. Evidenciando que a escolha da forma que o jogador visualizará a história é da narração, fazendo do narrador quem decide até onde o jogador deve saber.

Os casos em que o jogo é em primeira pessoa, utilizam este recurso de focalização interna para disponibilizar maior interatividade, o jogador aprofunda-se na história com uma percepção mais intensa de realidade. Para obter a imersão é necessário que o personagem principal perca suas características ao ponto de se confundir com o próprio jogador, seus pensamentos e sentimentos passam a ser os do jogador. Atribui-se a esta característica, exclusiva deste tipo de mídia, o grande diferencial narrativo dos jogos.

O *Projeto Milo*, que teve seu processo de desenvolvimento interrompido, foi criado pela equipe da *Lionhead Studios* para console Xbox 360 com uma roupagem voltada especialmente para a interação.

O personagem principal Milo é um garoto virtual, que não somente conversa com o jogador, mas também interage como uma pessoa de verdade, pois é capaz de reconhecer o rosto, a voz, e os movimentos corporais do jogador. Milo consegue diferenciar expressões faciais e mudanças no tom de voz e estabelece seu comportamento emocional a partir disso.



Figura 4: Projeto Milo, desenvolvido pela Lionhead Studios.

Durante a apresentação do projeto em uma demonstração para o *Kinect* na *Electronic Entertainment Expo (E3)* em 2009 ficou evidente que as novas perspectivas estão inclinadas cada vez mais a simulação de relacionamentos. O modo como o jogador vê Milo e o cenário é intencionalmente propício a imersão. O espectador é parte da história, Milo identifica os seus sentimentos através da inteligência artificial e é programado para reagir de forma parecida a de um ser humano. A maneira como a história é trabalhada e como os recursos tecnológicos são lapidados criam um modo narrativo diversificado.

5.5 VOZ

A voz está relacionada às questões verbais e aos participantes da atividade narrativa, incluindo os participantes passivos e quem a relata.

É comum que a diferença entre narrador e autor não seja facilmente identificada pelo leitor. Entretanto o narrador é um personagem criado pelo autor na narração de ficção, ainda que seja evidente a utilização do narrador para que o autor expresse suas opiniões.

A narração pode acontecer sem a definição de um local, mas é impossível que a história proceda sem a determinação do tempo em relação à narrativa. O tempo verbal pode ser o passado, o presente ou o futuro.

Instancia-se narrativamente um jogo ao determinar os limites de interferência do jogador, estabelecendo a jogabilidade. Na literatura os fatores temporais são mais importantes que os espaciais, mas no caso dos jogos as determinações espaciais são privilegiadas. Ao simular uma realidade, a temporalidade simultânea é a escolhida na maioria dos casos.

A simulação da realidade própria dos jogos é favorecida pelo recurso citado acima, cria-se uma rigorosa coincidência entre o tempo da narração e o da história. Essa sensação de simultaneidade é necessária nos pontos de interação, já que não são

comumente exploradas novas possibilidades de abordagem de episódios que tenham ocorrido no passado.

As questões espaciais dos jogos estão relacionadas à focalização narrativa, a definição do ponto de vista delimita como será percebido o espaço da imersão, de modo semelhante, na literatura a focalização influencia na experimentação da temporalidade.

Como em qualquer narrativa, nos jogos há um narrador que nem sempre aparece de forma clara. Este narrador se revela normalmente no modo de controle, na trilha sonora, na interface e nos desafios a serem superados.

A identificação entre o receptor da narração e o protagonista é intensamente propícia no ambiente interativo dos jogos. A atuação discreta do narrador aliada a forte presença do jogador na trama, indica que o jeito mais apropriado de descobrir o nível narrativo estabelecido em um jogo é delimitando a relação entre o narratário e a história.

O jogo *Final Fantasy X*, desenvolvido e distribuído pela Square em 2001, se destacou na época pelo enredo romântico. A trama é contada de forma inteligente, explorando simultaneamente recursos narrativos e jogabilidade. O narrador se camufla nos apetrechos do jogo que traçam os limites da história.

Nas *cutscenes* apesar da presença do narrador ficar mais evidente, a aproximação do jogador com os personagens se intensifica devido à atraente dramatização. Como na envolvente cena em que os personagens principais Tidus e Yuna se beijam.



Figura 5: Jogo Final Fantasy X, desenvolvido e distribuído pela Square em 2001.

6 A INCORPORAÇÃO DAS NARRATIVAS MÚLTIPLAS

Janet Murray (2003) define em seu livro que narrativa multiforme é a dramatização que apresenta um único enredo em múltiplas versões. Desta maneira são determinadas diversas possibilidades de futuros e tempos que iniciarão outros que, por sua vez, ramificar-se-ão e bifurcar-se-ão em outros tempos. A intenção é que essas possibilidades existam simultaneamente e permitam ao leitor ter em mente alternativas múltiplas e contraditórias.

Com o rompimento do fio narrativo e as projeções de múltiplas perspectivas, os processos narrativos se tornaram multiformes abrindo caminho para estruturas comunicativas rizomáticas como o hipertexto, a indexação associativa, os domínios de múltiplos usuários (MUD's), baseados no texto, e outras técnicas digitais de narração literária (Vannevar Bush, 1945).

Há controvérsias sobre os termos linearidade e não-linearidade quando os paradigmas clássicos de articulação espaço-temporal são rompidos. As contestações agravam quando se trata de mídias interativas, é habitual que narrativas interativas sejam precipitadamente classificadas como não-lineares.

No caso das narrativas multiformes ocorre a não repetição dos percursos por leitores distintos, esta condição não implica necessariamente em não-linearidade. Analisar a não-linearidade narrativa requer a abstração dos paradigmas de espaço, tempo e até mesmo de sentido da história. A narrativa não se contrapõe a estes paradigmas em relação a narrativa linear. Ao ignorar essas questões, a definição da seqüência das lexias narrativas e sua interpretação, passam a ser definidas pelo autor e pelo leitor.

A criação da narrativa, considerando até o ponto da obtenção de sua leitura, possui um conjunto de lexias desligadas do tempo, de forma que produz uma coerência semântica sem estar necessariamente atrelada a questões espaciais e temporais.

A retratação de múltiplos caminhos é um reflexo da percepção de várias possibilidades paralelas, característica dos indivíduos do século XX e XXI.

As narrativas multiformes dão ao espectador a autonomia para escolher a opção que mais se enquadra à sua percepção do enredo. Destaca-se neste estilo narrativo a importância conferida ao leitor, que junto ao autor, é responsável pelo curso da trama. As abordagens das novas mídias são projetadas de maneira ramificada, seduzem pelas inúmeras possibilidades a serem desvendadas.

As novas vertentes narrativas provêm da adaptação de alguns escritores, roteiristas e cineastas aos novos tempos, dialogando tanto com os meios digitais contemporâneos quanto com mestres da narrativa do período anterior.

Desbravando os caminhos bifurcados das histórias de Jorge Luís Borges, dos labirintos, dos hipertextos e das narrativas multiformes, nota-se que estes autores lapidam a diluição das fronteiras entre o espaço interior e exterior. Este efeito foi nomeado como Moebius por Pierre Lévy (1996), que o determina como comum no universo do ciberespaço e na vida contemporânea.

7 CONCLUSÃO

Narrar está enraizado nos costumes humanos. Propagar sentimentos e experiências vividas é um hábito extremamente antigo. A sociedade reflete nas diversas formas narrativas os acontecimentos e a cultura de cada época. Ler o passado, que foi registrado em livros, filmes e peças teatrais, possibilita aos homens compreender sua situação perante o mundo.

Os meios pelos quais a narração se propaga vão se modificando com o tempo de acordo com a criação de novas tecnologias. Das pinturas rupestres aos dispositivos digitais, a humanidade registrou tramas reais e imaginárias, fixou no tempo seus pensamentos para que se tornassem eternos.

Voltando-se para a ficção, vislumbramos a capacidade criativa do ser humano. A ficção tem como papel iludir e emocionar. De modo engenhoso a realidade é destorcida para projetar algo que ludibria os sentidos e passa a ser imaginariamente vivenciado.

Atualmente a gama de perfis que um homem pode assumir é exposta de maneira clara, as ficções contribuem neste sentido demonstrando inúmeras situações reais ou imaginárias que provocam nos espectadores aprovação ou rejeição. As criações fictícias são projeções da realidade, assim como o mundo real, são distinguidas por diversas histórias que se entrecruzam infinitamente.

Janet Murray (2003) afirma que “para apreender um enredo que se bifurca tão constantemente, entretanto, é preciso mais do que um denso romance labiríntico ou uma seqüência de filmes. Para capturar de fato essa cascata de permutações, é preciso um computador”.

A busca intensa pela imersão, pela sensação de realidade e pelas múltiplas tramas, levou a narrativa ao encontro de um novo meio, o videogame. Os jogos eletrônicos têm capacidade de trabalhar desde o raciocínio lógico mais simples a mais sofisticada emoção.

Os jogos ganharam uma roupagem diversificada com o tempo. Os criadores abandonaram os padrões de jogabilidade, os típicos componentes visuais e a trilha sonora simplória. Eles passaram a ver nos jogos possibilidades artísticas, quebraram regras e subverteram padrões.

Os jogos modernos adquiriram um papel questionador, passaram a explorar novas sensibilidades, lançaram novas hipóteses e sensações. A experimentação poética passou a ser comum nos jogos, o enredo ganhou espaço nas criações, unindo-se aos elementos interativos para intensificar a imersão do jogador.

O termo *Game Art* se refere ao processo criativo diversificado de alguns jogos. Com a intenção de aprimorar a ligação entre roteiro e jogador, os elementos que compõem o jogo são lapidados artisticamente. Os adeptos desta vertente produzem suas obras realçando os limites do jogador, definindo a partir da história um significado que é reconhecido pelo espectador, assim como nas obras literárias, no cinema e no teatro.

Alguns estudiosos se opõem a elevação do enredo em um jogo, afirmando que o modelo de contar histórias não é necessário, limita a compreensão do meio e atrapalha a criação de jogos cada vez mais atraentes. Relatam que por se tratar de uma simulação, a mecânica do jogo é essencialmente diferente da de uma narrativa e oferece distintas possibilidades de retórica.

O mercado de jogos não corresponde com o que dizem os opositores. Jogos que são notáveis pelos componentes narrativos como os da série *The Legend of Zelda*, iniciada em 1986 por Shigeru Miyamoto, e da série *Final Fantasy*, iniciada em 1987 por Hironobu Sakaguchi e desenvolvida pela Square Enix, estão entre os mais vendidos e são aclamados até hoje pelo público.

Ao explorar os componentes narrativos agregados aos jogos fica evidente o quão superficial é esta abordagem ainda. A utilização de elementos narrativos ainda se assemelha muito ao das outras mídias. O videogame possui recursos incríveis a serem explorados, o mais notável é a interação que aproxima fortemente o jogador à trama.

Trabalhar os componentes narrativos (tempo, modo e voz), explorando todas as combinações possíveis em uma obra digital, como um jogo, é o grande desafio criativo dos novos desenvolvedores. Empreendendo novas estruturas, aprofundando as técnicas de simulação da realidade, intensificando a imersão e fixando no tempo novas histórias, de modo que estas se eternizem.

Ficam cada vez mais à mostra os agentes das novas narrativas e a forma rápida como suas obras evoluem. As muitas bifurcações das histórias tem se afirmado em obras literárias digitais e no enredo dos jogos, a ordem de ocorrência dos acontecimentos ganham inovações cada vez mais surpreendentes, e o modo narrativo se preocupa mais com as sensações do espectador.

Proporcionar experiências inovadoras ao jogador tem sido a grande inspiração. A narrativa nos jogos intensifica o poder de provocar emoções, que é o grande objetivo da narração, a ligação entre o herói e jogador é tão forte que faz com que estes se confundam e a dor que o personagem sente é a mesma que o jogador sente.

8 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABOS, Márcia. *Bob Stein vem ao Brasil para congresso em que analisa uma mudança nas narrativas a partir da revolução digital*. O Globo, São Paulo, 25 set. 2011. Disponível em: <<http://oglobo.globo.com/cultura/mat/2011/07/24/bob-stein-vem-ao-brasil-para-congresso-em-que-analisa-uma-mudanca-nas-narrativas-partir-da-revolucao-digital-924968824.asp>>. Acesso em: 21 set. 2011.

ALBUQUERQUE JÚNIOR, Durval Muniz. *História: a arte de inventar o passado*. Bauru/SP: Edusc, 2007.

BITTANTI, Matteo. *Game Art (This is not) A Manifesto (This is) A Disclaimer*. São Francisco, GameScenes. *Art in the Age of Videogames*. Monza: Johan & Levi, 2006.

BUSH, Vannevar. *As we may think*. The Atlantic Monthly, julho, 1945. Disponível em: <<http://ccat.sas.upenn.edu/jod/texts/vannevar.bush.html>> . Acesso em: 21 set. 2011.

CRAWFORD, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Washington State University at Vancouver - Department of History, 1982.

FRASCA, Gonzalo. *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Ludology (2003). Disponível em <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> . Acesso em: 16 out. 2011, 20:15:03.

GALLOWAY, Alexander R. *Global networks and effects on culture*. The Annals of The American Academy, 2005.

GANCHO, Cândida Vilarés. *Como analisar narrativas*. São Paulo, Brasil: Editora Ática, 2004.

GENETTE, Gérard. *O Discurso da Narrativa*. - Tradução: MARTINS, Fernando Cabral. 1 ed. Lisboa, Portugal: Veja/Universidade Lda, 1985.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens - O jogo como Elemento da Cultura*. São Paulo, Universidade de São Paulo e Perspectiva, 1971.

LEÃO, Lúcia. *Da ciberarte à gamearte [ou da cibercultura à gamecultura]*. [S.l.]: Gamecultura, SescPompeia (2005). Disponível em <<http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>>. Acesso em: 10 nov. 2011, 16:30:30.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Trad. Paulo Neves. São Paulo: Ed. 34, 1996.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. - Tradução Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo, Brasil: UNESP: Itaú Cultural, 2003.

NUNES, Benedito. *O tempo na narrativa*. São Paulo, Brasil: Editora Ática, 1988.

SÁ, Alexandre Machado de. *Narrativa e Interatividade em meios audiovisuais*. 2007. Dissertação (Mestrado em Estudo dos Meios e da Produção Mediática) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27153/tde-05072009-191853/>>. Acesso em: 16 out. 2011, 19:25:13.