



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA**

DAYARA DE SOUZA FRANCO

QUESTÕES TELEVISIVAS NO FENÔMENO CRITICAL ROLE

Pelotas/RS

2024

DAYARA DE SOUZA FRANCO

QUESTÕES TELEVISIVAS NO FENÔMENO CRITICAL ROLE

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientador: Prof. Guilherme Carvalho da Rosa

Pelotas/RS

2024

DAYARA DE SOUZA FRANCO

QUESTÕES TELEVISIVAS NO FENÔMENO CRITICAL ROLE

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema e Audiovisual no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Aprovada em (data da banca por extenso).

Banca Examinadora:

Prof. Guilherme Carvalho da Rosa (orientador)

Prof. Bernardo Cortizo de Aguiar

Prof. Michael Abrantes Kerr

RESUMO

A pesquisa busca observar o fenômeno de entretenimento do grupo de jogadores e atores de voz, *Critical Role*, sob o ponto de vista televisivo, considerando características entre o formato proposto pelo dispositivo de *RPG* e as questões televisivas em *Critical Role*. Importa observar a estrutura atrelada ao papel do narrador, exercido, em *Critical Role*, pelo mestre da mesa. Além disso, a pesquisa intenta observar as conexões entre a narrativa proposta pelo dispositivo do *Tabletop Role-playing Game* (TTRPG), presente no universo dos jogos de tabuleiro, e as questões televisivas, por sua vez, como dispositivo presente no uso contemporâneo através da Twitch TV. O caminho de pesquisa propõe a observação de um episódio produzido pelo grupo, intitulado *The Draw of Destiny* (2021), escolhido por sua relevância no desenvolvimento da estrutura em cruzamento com o quadro teórico composto por questões advindas da televisão, incluindo o *streaming*.

PALAVRAS-CHAVE: Critical Role; Televisão; Twitch TV

ABSTRACT

The research seeks to observe the entertainment phenomenon of the group of players and voice actors, Critical Role, from a television perspective, considering characteristics between the format proposed by the RPG device and the television issues in Critical Role. It is important to note the structure linked to the role of the narrator, exercised in Critical Role by the dungeon master. Additionally, the research aims to observe the connections between the narrative proposed by the Tabletop Role-playing Game (TTRPG) device, present in the board game universe, and television issues as a device present in contemporary use through Twitch TV. The research path proposes the observation of an episode produced by the group, titled "The Draw of Destiny" (2021), chosen for its relevance in the development of the structure in conjunction with the theoretical framework composed of matters derived from television, including streaming.

KEYWORDS: Critical Role; Television; Twitch TV

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Interface “Procurar” da Twitch	p. 8
Figura 2 - Aba “Programação” da Twitch, do canal Critical Role	p. 14
Figura 3 - Foto Foto “ <i>behind the scenes</i> ” set de gravação de Critical Role	p. 20
Figura 4 - <i>timer</i> regressivo de Critical Role e top de 5 segundos Rede Globo	p. 21
Figura 5 - Matthew Mercer recebendo o público	p. 23
Figura 6 - Anúncios da NordVPN Campanha 2 e Campanha 3	p. 24
Figura 7 - <i>Overlay</i> e set de gravação de Critical Role antes e depois da mudança de cenário	p. 26
Figura 8 - Estatísticas de personagem e ilustração - <i>Laudna</i>	p. 28

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p. 7
1. TELEVISÃO	p. 12
2. TELEVISÃO E CRITICAL ROLE	p. 18
3. O DESENHO DO DESTINO	p. 21
CONSIDERAÇÕES FINAIS	p. 29
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	p. 31

INTRODUÇÃO

A linguagem audiovisual está em constante renovação e seus produtores e produtoras tendem a buscar novos formatos, em uma efervescência de janelas e dispositivos. A televisão tradicional, à época de sua consolidação no cenário norte-americano e brasileiro, foi uma dessas “novas” janelas e, nos dias de hoje, parece exercer um protagonismo diferente do que representou para as gerações anteriores. No entanto, cabe observar que não é possível prescindir de sua existência enquanto prática cultural audiovisual. Além de suas revoluções tecnológicas, a televisão veio com uma modalidade específica de entretenimento e, a exemplo de sua relação com o rádio, que teve muita influência sobre ela como tecnologia e forma social, é correto afirmar que muitas plataformas consumidas hoje têm forte influência a partir de seu legado.

A plataforma Twitch TV, tal como o Youtube, encontra-se nessa seara de “novas” janelas para uma infinidade de formatos, com a curiosidade de referir-se à televisão com o domínio [.tv] fazendo parte de seu nome. Trata-se de uma plataforma digital de canais atrelada com o modo de fazer da televisão por ter foco em transmissões ao vivo com diversos temas, conhecidas comumente como *lives*. Em seu princípio, a Twitch TV era voltada às transmissões de jogos eletrônicos, conhecidas como *gameplays*, com as jogadoras¹ transmitindo a imagem e o som de sua performance ao vivo para outras pessoas. Com o passar dos anos, seu conteúdo expandiu-se possuindo hoje em seu catálogo variados programas e temáticas.

¹ Nesta frase assumo o gênero feminino como uma questão afirmativa o que será feito ao longo deste trabalho.

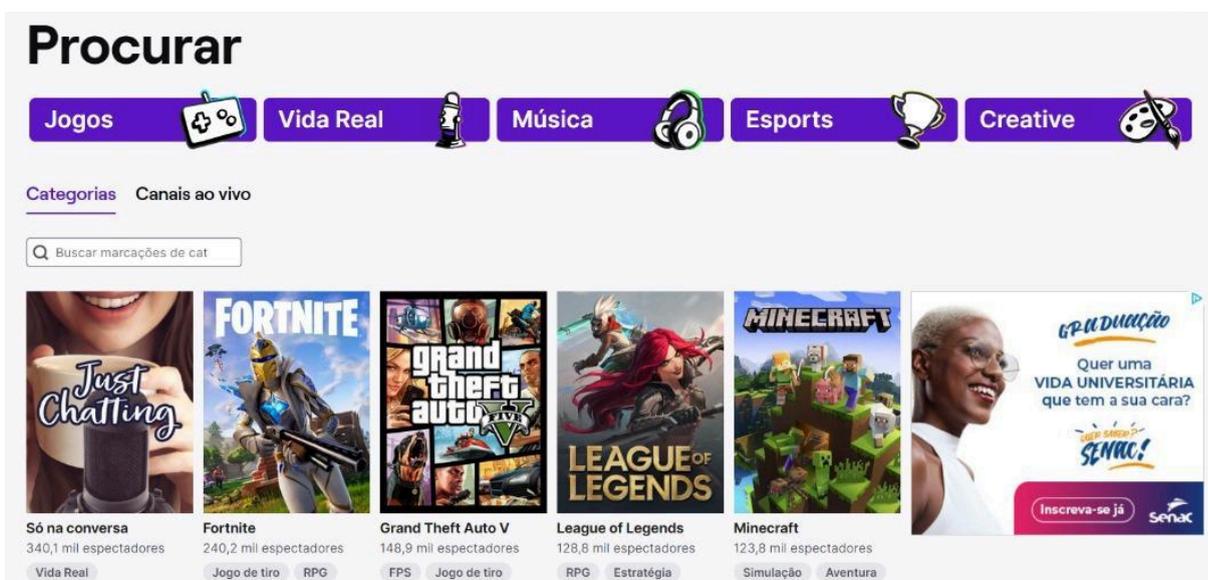


Figura 1 - Interface “Procurar” da Twitch
 Fonte: Plataforma da Twitch TV (2023)

Como observado na Figura 1, as categorias que a plataforma apresenta como grandes agregadoras são jogos, vida real, música, e-sports e *creative*. Contudo, para além disso, é possível observar vários outros tipos de conteúdo e categorias que se dividem entre novas propostas e formatos antigos e consolidados da televisão tradicional, como a transmissão de eventos esportivos que, em alguns casos, rivaliza e ultrapassa criadores de conteúdo do universo offline². Dentro de seu catálogo há algo que chama a atenção e será o tema de estudo deste artigo: os canais voltados à narrativa que utilizam de sistemas de *Tabletop Role-playing Game* (TTRPG)³ para contar suas histórias, em específico o do grupo *Critical Role*.

Critical Role é um grupo formado por oito atores de voz (*voice-actors*) — Matthew Mercer, Laura Bailey, Travis Willingham, Marisha Ray, Taliesin Jaffe, Liam O'Brien, Ashley Johnson e Sam Riegel — que transmite, semanalmente, às quintas-feiras, sua mesa de TTRPG baseada no sistema de jogo *Dungeons and*

² Cazé TV é um criador de conteúdo da plataforma Twitch TV que ganhou extrema relevância no meio do entretenimento nos últimos anos, chegando ao ponto de, durante os jogos da Copa do Mundo de futebol de 2022, tornou-se rival direto de uma das maiores emissoras de televisão brasileira, a Rede Globo.

³ TTRPG é a abreviação da nomenclatura que se dá a jogos de *Tabletop Role-playing Game*, ou Jogos de Mesa de Interpretação, em tradução livre. Segundo o Dicionário de Cambridge: é um jogo jogado ao redor de uma mesa, ou online, onde um grupo de pessoas cria e interpreta o papel de personagens em uma história que se desenvolve conforme o jogo é jogado. Tradução da autora. Texto original: Abbreviation for tabletop role-playing game: a game played around a table or online in which a group of people create and play the part of characters in a story that develops as the game is played. A partir desse ponto será utilizada a abreviação TTRPG.

Dragons (D&D)⁴. Foi neste formato que eles encontraram uma maneira de contar histórias e dar vida a personagens a partir de narrativas articuladas pelo mestre de campanha⁵ e narrador, Matthew Mercer. Utilizando-se da plataforma Twitch TV em seu favor, o grupo, antes desprezioso que jogava entre amigos para se divertir, criou uma comunidade de fãs por todo o mundo e cresceu para além de suas transmissões de campanha longa⁶, tendo também o programa de *talk-show*, *4-Sided Dive*, dentro de sua programação, algumas *One Shots*⁷, como uma campanha de um episódio só, dentro da dinâmica de D&D e também algumas campanhas especiais.

Esse trabalho tem como justificativa o estudo de objetos pouco explorados no campo do cinema e audiovisual, muitas vezes unicamente por um motivo que assola as novas mídias: o preconceito. A televisão foi, e é, alvo de críticas por parte de pesquisadores e intelectuais, o que pode ser justificável, porém, ater-se somente a essas questões, deixa de lado uma importante parte da história do audiovisual.

Como observa Kristin Thompson, o universo da televisão e tudo o que ela mobiliza costuma geralmente ser marginalizado em pesquisas acadêmicas da área do cinema, mostrando preconceito ou então se mantendo à temáticas repetitivas. Como observa a autora:

Algumas pessoas mantêm um preconceito persistente contra levar a televisão a sério como uma forma de arte. Alternativamente, alguns estudiosos incluiriam programas individuais no campo mais amplo da produção cultural, abrangendo muitas mídias. E [...], muitos estudiosos têm confiado — extensivamente, eu sugeriria — no 'fluxo' televisivo, ou programação geral, em vez de programas individuais (THOMPSON, 2003, p. 20)⁸.

⁴ D&D é um sistema de jogo usado para criação de histórias, onde um grupo de aventureiros é criado pelos jogadores para explorar e batalhar. Além da narrativa, o sistema também conta com regras para auxiliar os jogadores durante o jogo. A partir de agora será utilizada a abreviação D&D para referir-se a Dungeons and Dragons.

⁵ Mestre de Campanha é o responsável pela definição da história e o narrador. É ele quem define o clima e desenvolvimento da aventura, em comunhão com seus jogadores. Também é o mestre que se encarrega de gerenciar as regras do jogo, mantendo uma *gameplay* fluida e com o mínimo de interrupções, o que permite que os jogadores se sintam mais imersos na narrativa.

⁶ A Campanha Longa em D&D é como define-se uma aventura que possui objetivos a serem cumpridos a longo prazo, com uma narrativa detalhada e muitas vezes complexa, cheia de reviravoltas, com missões principais e secundárias em um mundo aberto e livre para os personagens. Uma Campanha Longa pode chegar a durar anos ou até nunca ser finalizada.

⁷ *One Shot* em D&D é a variação de uma aventura que possui o objetivo de iniciar e finalizar um jogo em apenas uma sessão, de aproximadamente 5 horas. Normalmente possui uma estrutura mais rigorosa do que em uma aventura comum ou campanha longa, já que é necessário manter a narrativa mais dinâmica e progressiva para levar os personagens aos seus objetivos propostos.

⁸ Tradução da autora. Texto original: *Some hold a lingering prejudice against taking television seriously as an art form. Alternatively, some scholars would subsume individual programs into the broader field of cultural production, encompassing many media. And third, many scholars have relied—extensively, I shall suggest—on the televisual “flow,” or overall scheduling, rather than on single programs* (THOMPSON, 2003, p. 20).

Enquanto muitas tradições de estudo na área geral das artes presumiram um investimento prazeroso por parte do aluno no objeto de estudo, a tradição textual nos estudos televisivos partiu com a intenção declarada de condenar a televisão e todas as suas obras (PATTERSON; JENSEN, 2001, p. 101 *apud* THOMPSON, 2003, p. 21).⁹

Como uma pessoa de classe trabalhadora, que nasceu em um lar interiorano onde o maior entretenimento sempre foi a televisão, é de meu interesse, como pessoa e estudante, pesquisar sobre a televisão como uma forma de acesso democrática ao cinema e audiovisual, visto que ir à sala de cinema era quase inalcançável para meu núcleo familiar. Contentávamo-nos, então, a assistir obras transmitidas na televisão aberta. Com o tempo e com o acesso a internet essa relação foi mudando e a televisão tradicional acabou sendo secundária ao interesse pelos conteúdos produzidos na internet. Tendo crescido adaptada à televisão, a migração para as plataformas herdeiras foi um processo simplificado e, até mesmo, natural.

Críticos e teóricos do cinema possuem o pensamento de que a televisão não é uma forma de arte comparável ao cinema clássico, das telas. Entusiastas, ou até mesmo autointitulados *nerds*, de D&D se incomodam ao ver que o jogo se tornou popular com as transmissões de *Critical Role* e outros grupos. Seria então esse preconceito relacionado à forma/arte? Ou seria isso uma forma de *gatekeeping*¹⁰, de ambas comunidades, por se incomodarem com o acesso popular do conteúdo antes considerado “exclusivo” de uma determinada classe? Como aponta Jesús Martín-Barbero, esse é um preconceito que até mesmo o cinema já sofreu durante sua consolidação como arte:

Ao atrair tão fortemente as massas populares, o cinema tornava-se suspeito de ser elementar, e portanto inapto para a complexidade e o artificialismo da criação cultural. Além desse renitente resquício de elitismo aristocrático, o reconhecimento e o estudo do popular urbano deve enfrentar outro tipo de obstáculo, epistemológicos, que provêm da romântica identificação do popular com o imediatamente identificável pela nitidez de seus traços. Obstáculo que hoje se reforça com aquele outro, que identifica o popular com uma resistência intrínseca, espontânea, que o subalterno oporia ao hegemônico (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 268).

⁹ Tradução da autora. Texto original: So whereas many traditions of study in the general area of the arts have presumed some pleasurable investment by the student in the object of study, the textual tradition in television studies set out with the avowed intention of denouncing television and all its works (PATTERSON; JENSEN, 2001, p. 101 *apud* THOMPSON, 2003, p. 21).

¹⁰ Termo do inglês que pode ser traduzido para “guardar o portão”. Esse termo refere-se a pessoas que mantêm informações escondidas para que poucos tenham acesso, tornando o conteúdo “guardado por trás dos portões” ainda mais exclusivo.

Aplicar, então, esse mesmo preconceito com as novas mídias é algo contraditório, uma vez que o adjetivo “novas” torna-se oriundo justamente de alterações culturais no espectro de um consumo massivo: o que está na internet pode ser considerado “novo”, mas isso não quer dizer que todas as práticas não tenham história. Visto isso, é necessário que mais pesquisas nesse campo sejam feitas para que possamos deixar para trás o preconceito da “academia” com diversas práticas populares, incluindo a televisão, seja no sentido condenatório ou reificador. O sucesso de público do audiovisual produzido para plataformas como Youtube ou Twitch TV é a prova de que cada vez mais pessoas se interessam e estão dispostas a passar seu tempo assistindo esse tipo de entretenimento, o que demonstra a importância desses produtos serem estudados e considerados, não só como um conteúdo relevante, mas também como uma possível área de atuação para os produtores do audiovisual.

Tendo em vista esse cenário, a pesquisa visa analisar e definir as conexões entre o formato proposto pelo dispositivo de RPG e as questões televisivas em *Critical Role*. Além disso, a pesquisa busca analisar o papel desempenhado pelo narrador, ou mestre, dentro de um contexto televisivo trazido pelas dinâmicas adotadas na Twitch TV. Sobre a palavra televisão, parte-se do princípio colocado por Raymond Williams (2016) de compreendê-la como uma condição amalgamada entre tecnologia e forma cultural. No presente caso, ambos os termos podem ser atualizados.

Como premissa levaremos em conta a utilização do formato de *live* em *Critical Role*, a programação bem definida do canal e a divisão de capítulos onde cada episódio conta com uma estrutura: início, propaganda e patrocínio, recapitulação, *gameplay*, intervalo, *gameplay* novamente, *cliffhanger* e finalização do episódio. Tal estrutura é regular na maioria dos episódios de *Critical Role*, o que estabelece certa consonância com as práticas televisivas. Além disso, o uso do sistema *Dungeons and Dragons* para criação de uma série televisiva com narrativa e improvisação é algo pensado e utilizado em prol da transmissão. Foi uma decisão do grupo mudar de um sistema anterior, o *Pathfinder 1st Edition*¹¹, para o D&D 5ª edição, que é o atual sistema de jogo utilizado, visando facilitar a narrativa para seus espectadores,

¹¹ Pathfinder é um sistema de TTRPG baseado na 3ª edição de Dungeons and Dragons com a intenção de complementar e modificar algumas das regras existentes.

uma vez que o segundo é mais adequado a um *timing* televisivo, na acepção das jogadoras e jogadores. O narrador demonstra seu importante papel não somente organizando e narrando os episódios para que o desenvolvimento ocorra, mas também, no caso do mestre Matthew Mercer, criando mundos incríveis e vivos com a sua característica de *worldbuilding*¹². De tal forma a dinâmica envolve tanto os jogadores quanto os espectadores, quase como convidando ambos a entrarem no Círculo Mágico (HUIZINGA, 1996).

O trabalho será direcionado a partir do primeiro episódio e sessão da terceira campanha do grupo, intitulado de *The Draw of Destiny*. Esse episódio foi escolhido pois é quando o mestre exerce habilidosamente sua capacidade narrativa, já que precisa fazer com que as histórias de cada um dos jogadores se conectem para que assim os jogadores possam interagir dentro do jogo e formar seu grupo de aventureiros, jogando juntos. No primeiro episódio também há a definição da estética que será utilizada na temporada, com a definição dos *overlays* da transmissão ao vivo. Esse episódio, então, contempla as nuances televisivas que serão analisadas no decorrer deste trabalho.

1. TELEVISÃO

Neste momento faço a revisão teórica do tema da televisão como algo necessário ao trabalho e ao próprio aprendizado, uma vez que a graduação ressenete-se de aprofundamentos que permitam partir de seu estado da arte. Começo pela noção de televisão de autores identificados com a área chamada estudos culturais e, após, reviso autoras e autores que atualizam a discussão para o contexto atual.

Para tanto, a análise da obra *Televisão* (2016), de Raymond Williams, se faz de extrema importância. As noções de fluxo televisivo trazidas por Williams se referem à uma época passada da televisão, mas também se aplicam às mídias atuais, incluindo a Twitch TV. Quando analisa o fluxo, o autor fala sobre três tipos. O primeiro é aquele o qual é definido através da programação, o segundo define-se

¹² *Worldbuilding* ou Construção de Mundos, é a definição que se dá a criação de mundos inteiramente novos, o maior exemplo de *worldbuilder* na literatura é J. R. R. Tolkien, em sua criação de Senhor dos Anéis. Dentro das formas narrativas de D&D está a de Construção de Mundos, onde Mercer se enquadra.

por tudo aquilo que envolve a obra e como ela é exibida e o terceiro é o detalhado que refere-se ao conteúdo em si.

Primeiro, há o fluxo (que nesse estágio é ainda, de um ponto de vista, somente sequência) em programas de uma noite em particular. Para isso, podemos usar a notação geral que se tornou convencional como “programação” ou “grade”. Segundo, há o fluxo mais evidente de verdadeira sucessão de elementos dentro e entre a sequência publicada de unidades. [...] Terceiro, há o fluxo realmente detalhado nesse movimento geral: a real sucessão de palavras e imagens. Nesse caso, há uma notação disponível, mas ainda sujeita à limitação, que enumera como itens isolados (mesmo que estejam relacionados) não somente a combinação planejada e a fusão de palavras e imagens, mas o processo de movimento e interação através da sequência e do fluxo (WILLIAMS, 2019, p. 105-106).

Trazendo essa teoria para o entorno do objeto de estudo, interessa um breve paralelo da Twitch TV com a noção de Williams. Tendo a plataforma como ponto de partida, algumas coisas podem ser definidas a partir da ideia de fluxo. Se analisarmos esse meio, algumas coisas se mostram destoantes da análise do fluxo televisivo, mas ainda assim aproximam-se. A Twitch TV possui conteúdos suficientes para uma programação ou grade ininterrupta, com variados conteúdos ocorrendo ao mesmo tempo, tornando quase impossível ao espectador acompanhar as novidades. Mas, quando analisado um canal em específico, o padrão acaba se retomando. Anúncios, intervalos comerciais e até mesmo quebras no fluxo, de formas invasivas, para aqueles que não são assinantes do canal, o que abre a possibilidade de comerciais não programados aparecerem e cortarem a *streamer* em questão.

Outro ponto é a questão da “grade” tradicional e sua adaptação para a plataforma. Os *streamers* são motivados a manter horários fixos das transmissões, geralmente marcados em cronograma semanal. O material disponível para os criadores de conteúdo, chamado de *Creator Camp*, traz como uma das primeiras dicas a manutenção de um horário marcado para as transmissões.

Pesquisamos um pouco, e descobrimos que a maior parte do conteúdo na Twitch é assistido de forma consistente e regular. É da mesma forma que um programa de TV, que você se acostuma a assistir no mesmo horário toda semana. Pode ser muito inconveniente quando o horário do programa muda de repente, sem nenhum aviso (TWITCH, online, 2023).



Figura 2 - Aba “Programação” da Twitch, do canal Critical Role
 Fonte: Plataforma da Twitch TV (2023)

Na Figura 2 podemos analisar como fica a “grade” nos canais da Twitch TV, usando de exemplo a programação do canal de *Critical Role*, onde terá uma transmissão na quarta-feira, dia 29/11/2023 e outra na sexta-feira, dia 01/12/2023.

Como pode ser visto, tal comparação com a televisão não é algo despropositado. Há um desejo da plataforma em estabelecer uma conexão com o cronológico, ainda que o conteúdo esteja disponível na modalidade “24/7”. Esse fato permite fazer uma leitura transversal com a proposta de fluxo de Williams, uma vez que o autor traz a questão da “grade” como um primeiro significado. A grade, então, apoiada em um ritmo cronológico, dos dias da semana e do horário, coabita com uma noção de espectralidade sem fim, característica das rolagens infinitas e de uma sensação de “buraco negro” diante do conteúdo.

Além de Williams, que pertence a um contexto britânico de fundação dos estudos culturais, está no horizonte da pesquisa outra referência que é Jesús Martín-Barbero e sua influência no pensamento televisivo para a América Latina e também outros países. O autor tem uma longa trajetória de estudos no entorno do que pode ser chamado de mediações. Embora considere-se toda a discussão relacionada ao tema, como, por exemplo, aponta Maria Immacolata Vassallo de Lopes (2018), opto por reter as primeiras noções de mediações presentes na versão

original de Dos Meios às Mediações: cotidianidade familiar, temporalidade social e competência cultural (MARTÍN-BARBERO, 2009).

Quando se refere à cotidianidade familiar é possível trazer à tona muitos aspectos sociais do ato de assistir à televisão, especialmente do ponto de vista latino-americano. Não é à toa que a massa da sociedade deseja ser representada na tela. Como observa o autor, por muito tempo, aquilo que era representado no cinema não lhe era familiar e por vezes até mesmo distante demais para conseguir atingir o espectador. Isso se dá por muitos motivos, mas principalmente por relações socioafetivas da qual a classe trabalhadora difere da grande burguesia ou até mesmo das classes médias, esses, grandes frequentadores da sala de cinema.

Vê-se então uma necessidade de representação e por isso os telespectadores estavam e estão centrados, em grande maioria, na massa e na família: “Se a televisão na América Latina ainda tem a família como *unidade básica de audiência* é porque ela representa para a maioria das pessoas a *situação primordial de reconhecimento*” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 295). Essa representação vai além de somente o acesso e à mediação produzida pela cotidianidade familiar, já que “a televisão assume e forja os dispositivos fundamentais: a simulação do contato e a retórica do direito” segundo Jesús Martín-Barbero (2009, p. 295), sendo esses grandes fatores para ela ser tão bem inserida no cotidiano, já que:

Diante deste espaço, fascinante e portanto distanciador [o cinema], o espaço da televisão é dominado pela magia do ver: por uma proximidade construída por mediante uma montagem que não é expressiva, e sim funcional, sustentada na base da “gravação ao vivo”, real ou simulada. Na televisão, a visão predominante é aquela que produz a sensação de *imediatez*, que é um dos traços que dão forma ao cotidiano (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 297).

Essa definição de Martín-Barbero pode definir algumas características da Twitch TV, já que a cotidianidade familiar também é aplicável à ela, visto que as *lives* tem como definição a “gravação ao vivo” como sua própria tradução. Nela os *streamers* fazem o papel de rosto familiar e pessoal para o espectador de casa sentir-se à vontade de entrar em seu canal e deixar a *live* acontecendo enquanto seguem suas tarefas domésticas ou pessoais, sozinhos ou acompanhados da rede de afetos, reunidas presencialmente ou virtualmente. Na cotidianidade familiar, Martín-Barbero também define o “intermédio”, ou seja, aquela pessoa que

intermedia o conteúdo e o direciona ao telespectador. Nessa definição ele estabelece dois intermediários: um personagem, animador ou apresentador e o apresentador-animador:

A televisão recorre a dois intermediários fundamentais: um *personagem* retirado do espetáculo popular, o animador ou apresentador, e um certo *tom* que fornece o clima exigido, coloquial. O apresentador-animador — presente nos noticiários, nos concursos, nos musicais, nos programas educativos e até nos “culturais”, para reforçá-los —, mais do que um transmissor de informações, é na verdade um *interlocutor*, ou melhor, aquele que interpela a família convertendo-a em seu interlocutor. Daí seu tom coloquial e a simulação de um diálogo que não se restringe a um arremedo do clima “familiar” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 296).

Esses tipos de apresentadores são muito presentes nos programas de televisão e também, retomo aqui as similaridades, aos *streamers* da Twitch TV.

Quando se discute a temporalidade social entramos em definições mais profundas das mediações e de questões sociais relacionadas com o modo de vida de determinadas classes e como as mediações definem seu tempo social “gasto” assistindo à televisão como um tempo não produtivo, logo, ocioso.

Visto a partir da televisão, o tempo do ócio encobre e desvela a forma do tempo do trabalho: o fragmento e a série. Dizia Foucault que “o poder se articula diretamente sobre o tempo”. Porque é nele que se faz visível o movimento de unificação que perpassa a diversidade do social. Assim, o *tempo do seriado* fala a língua do sistema produtivo — a da estandardização —, mas por trás dele também se podem ouvir outras linguagens: a do conto popular, a canção com refrão, a narrativa aventuresca, aquela serialidade “própria de uma estética em que o reconhecimento embasa uma parte importante do prazer e é, em consequência, norma de valores dos bens simbólicos” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 298).

A temporalidade da televisão é relacionada com a sensação e o sentimento de duração dos episódios, programas, séries e filmes passados na programação. Na linguagem televisiva existe uma repetição definida em alguns programas, como aponta Martín-Barbero. Isso traz uma sensação de repetição e de um tempo que passa de uma forma própria, sendo realmente diferente ou somente trazendo a “sensação” de uma temporalidade única, ou como bem define o autor, pode-se falar “de uma *estética da repetição* que, trabalhando a variação de um idêntico ou a identidade de vários diversos, ‘conjuga a descontinuidade do tempo e da narrativa com a continuidade do tempo narrado’” (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 298).

Na Twitch TV a temporalidade e o “sentimento de duração” são fatores

definitivos, visto que *lives* da plataforma costumam durar muitas horas e, na maioria das vezes, com o *gameplay* de somente um jogo ou apenas com um tema, mudando a temática somente na troca de capítulo, ou seja, na próxima *live*. O fato de essas *lives* serem um sucesso tão estrondoso pode remeter a questão da familiaridade cotidiana, pois, assim como com a televisão, costumamos ligar e seguir nossos afazeres com ela de “companhia”. É comum, também, que os espectadores façam isso com as *lives* da Twitch TV. Ainda que a temporalidade a que se refere o autor seja oriunda dos anos 1980 e de um sistema comunicacional diferente, é possível interpretar geracionalmente essas temporalidades oriundas da Twitch TV como uma mistura de meios quentes e frios, tal qual a proposta de Marshall McLuhan em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (2011)¹³.

Por fim, quando analisada a competência cultural da televisão, Martín-Barbero traz uma discussão ainda atual. Afinal, a competência cultural de determinada arte ou ferramenta comunicacional não pode ser medida de forma rígida e exata, o que traz à tona muitos debates sobre meios como a televisão. Neste meio define-se como estética e regra aquilo o qual o gênero é mais aceito pela massa: “Enquanto na cultura culta a obra está, ao menos hoje, em contradição dialética com seu gênero, na cultura de massa a regra ‘estética’ é aquela da maior adequação ao gênero” (FABRI, 1973, p. 77 *apud* MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 300). A dificuldade de definir a televisão como meio e competência cultural se dá a partir do momento que tenta-se definir a cultura de massa. Essa, por sua vez, além de marginalizada, é um meio árduo de ser caracterizado. Porém, é necessário entender e olhar para a televisão como uma forma única, e como sua competência cultural não pode ser definida se pensada a partir de outro meio, como somente arte ou somente comunicação.

Assim como a maior parte das pessoas vai ao cinema para ver um filme, ou seja, um filme policial ou de ficção científica ou de aventuras, do mesmo modo a dinâmica cultural da televisão atua pelos *seus gêneros*. A partir deles, ela ativa a competência cultural e a seu modo dá conta das diferenças sociais que a atravessam (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 300).

Trazendo para a lógica daquilo que acontece dentro da plataforma da Twitch TV, a competência cultural está presente assim como na da televisão, conforme

¹³ Sobre essa distinção, McLuhan (2011) tratava como frios os meios onde há uma baixa definição e uma grande interação entre os participantes e como quentes aqueles onde há alta definição sem grande grau de participação.

descrita por Martín-Barbero (2009, p. 300). Com uma capacidade de diversidade de gênero e programações para variados interesses, a plataforma se oferece para, relativamente, “dar conta das diferenças sociais que a atravessam”.

2. TELEVISÃO E CRITICAL ROLE

A análise deste trabalho tomará como ponto de partida o episódio intitulado *The Draw of Destiny*, ou *O Desenho do Destino* em tradução livre, sendo ele o primeiro episódio da terceira campanha e temporada de *Critical Role*, tendo foco em seu formato. Partiremos do pressuposto de que a mídia produzida pelo grupo possui características atreladas a televisão tradicional e também ao formato televisivo provindo da Twitch, principal janela dos mesmos. A partir disso serão observados momentos-chave do episódio, com foco no formato, que demonstrem as consonâncias e dissonâncias com o modelo de televisão historicamente consolidado.

O episódio em questão foi lançado em 25 de Outubro de 2021, mas precisamos revisitar fatores que influenciaram decisões nessa nova temporada. Tais acontecimentos ocorreram antes do lançamento deste episódio, durante a segunda temporada. A temporada anterior, do grupo de aventureiros intitulado de *Mighty Nein*¹⁴, ficou um tempo em *hiatus* por questões da COVID-19 antes de sua conclusão. Essas questões fizeram o grupo tomar a decisão de substituir as transmissões ao vivo por transmissões pré-gravadas que só iriam ao ar no dia programado, quinta-feira. Assim a produção durante a pandemia foi facilitada.

Após o término da segunda temporada, o grupo, que encontrou nessa forma de produção uma estratégia melhor para a produção do conteúdo, possibilitando uma maior liberdade de gravação, decidiu manter na terceira temporada as lives pré-gravadas. Mas é importante ressaltar que, apesar de as transmissões não serem mais feitas de forma síncrona, existe ainda uma preocupação de *simular o ao vivo*. Martín-Barbero (2009) confirma que tal característica é também utilizada na televisão: “o espaço da televisão é dominado pela magia do ver: por uma proximidade construída mediante uma montagem que não é expressiva, e sim

¹⁴ A cada temporada os jogadores formam um novo grupo de aventureiros com novos personagens e esses grupos escolhem seu título, nome pelo qual serão chamados. Na primeira temporada se chamam Vox Machina, na segunda Mighty Nein e na terceira e atual Bells Hells.

funcional, sustentada na base da 'gravação ao vivo', real ou simulada" (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 297). Ou seja, a simulação do ao vivo não é um fator depreciativo que diminui a ligação do conteúdo do grupo com a televisão, já que a preocupação de simulação do ao vivo existe e é tratada com seriedade como marca distintiva do programa. A televisão ao vivo é, além de outros exemplos, característica dos programas de auditório e se baseia muito na improvisação do seu apresentador e participantes. É no formato ao vivo que se forma um laço mais familiar com o espectador e, apesar de *Critical Role* não ser simultâneo, seu formato teve pouca ou até mesmo nenhuma alteração com a transição para o pré-gravado.

Assistindo ao episódio podemos notar a diferença de um estilo de montagem usualmente presente em produção de conteúdo providas de plataformas como o Youtube. Nos momentos de troca de câmera é possível entender que ou a montagem é feita ao vivo durante o momento da gravação ou há uma séria preocupação em não deixar-se notar que os cortes foram feitos em momento posterior, simulando assim também a montagem feita na mesa de corte da televisão tradicional. Pelas imagens supomos que há uma montagem operada por *switch*, possivelmente no momento da gravação.

Além disso, os sons e luzes de ambientação são feitos na hora pelo próprio mestre, visto que além de instigar os espectadores ele precisa ambientar seus jogadores e assim fazer aflorar suas emoções e ajudar na compreensão do espaço, tempo, local etc., e os deixar à vontade para a imersão acontecer.



Figura 3 - Foto “behind the scenes” set de gravação de *Critical Role*
Fonte: *Critical Role* (2022)

Na Figura 3 podemos notar que no canto direito da parte reservada do mestre, atrás daquilo que chamamos de “Escudo do Mestre”, existem duas mesas de controle, sendo uma para luzes e outra para músicas e efeitos sonoros. Cabe uma observação sobre a captação de som que é feita com microfones direcionais do tipo *shotgun* usados tipicamente para microfonar cenas ficcionais com atores. Também a estrutura de maquinário de tripés e suportes, além das câmeras que são profissionais, pelo tamanho da montagem, e possuem retornos abaixo da lente que permite o eixo de olhar dos participantes não desviar do centro.

Pode-se, então, afirmar que existe ainda o dispositivo do ao vivo, ou seja, uma simulação de algo que antes *foi* mas passou por uma dessubjetivação (AGAMBEN, 2009), dando lugar a uma nova forma daquilo que era, uma sensação espectral, uma ressignificação do que podemos entender como ao vivo, mas ainda mantendo suas características mais importantes.

Tendo definido essas mudanças e analisada sua correlação com a televisão podemos nos debruçar sobre a análise do episódio.

3. O DESENHO DO DESTINO

É na introdução do episódio que podemos perceber diversas características das questões televisivas do modo mais direto, já que nela contamos com elementos muito bem definidos: tela de espera, saudação e espaço para propaganda e patrocinadores. Só depois desse momento pode-se dar início ao episódio e *gameplay* em questão. No primeiro momento do episódio, deparamos-nos com um aspecto muito característico da Twitch: a tela de espera. Essa tela, normalmente com uma animação ou *timer* regressivo, inicia a transmissão mostrando que logo o programa irá iniciar. No caso de *Critical Role* isso acontece com um *slideshow* de *fanarts* do universo criado por Matthew Mercer.



Figura 4 - *timer* regressivo de *Critical Role* e top de 5 segundos Rede Globo
Fonte: *Critical Role* (2021) e Rede Globo (2017)

Analisando estes elementos iniciais é possível ver um vínculo formal com a televisão tradicional que demonstra uma mediação dos espectadores com o ritual de ver e ouvir, com o ato de aguardar o início do programa esperado. Podemos ligar isso a um costume das redes de emissoras onde tal fator ocorre com certa frequência, com as contagens de 5 segundos que antecedem os jogos de futebol, por exemplo, com pode ser observado na segunda imagem da Figura 4. É essa espera e essa proximidade que faz com que o espectador saiba o que vem após, um anseio por aquilo que já lhe é familiar. O ritual de assistir televisão está ligado diretamente à programação, seja com uma configuração da televisão generalista e aberta, seja na sua expressão pelo *streaming* em manifestações do ao vivo.

Após a contagem de espera, o episódio se inicia com o mestre e narrador dando as saudações ao espectador. Existe uma repetição de sua fala, com a pequena diferença no primeiro episódio da campanha mas, em todo início de episódio, Mercer nos recebe com sua habitual fala: “*Olá a todos, e bem vindos ao episódio dessa noite de Critical Role, onde um bando de atores de voz nerds jogam Dungeons and Dragons*” ao que o grupo responde: “*Nós jogamos Dungeons and Dragons*” em vozes caóticas e em uníssono. Esse momento foi criado pelo grupo e desde então todos sabem como o episódio se iniciará.

Em consonância com a televisão e com Martín-Barbero (2009) podemos entender isso como a mediação da cotidianidade familiar, já que desse modo uma proximidade é formada com o espectador, pois sabe-se que será sempre saudado por uma mesma pessoa, uma mesma frase, com pontuais modificações, e que isso resultará em uma resposta familiar e conhecida. Também é correto afirmar que existe uma constante tentativa de simulação de contato com o público, visto que o narrador se dirige diretamente para a câmera nesse início, no intervalo e posteriormente no fim de cada episódio, sendo esse um fator diretamente relacionado com a magia do ver (Martín-Barbero, 2009) da televisão, mais do que a magia da imagem.



Figura 5 - Matthew Mercer recebendo o público
Fonte: *Critical Role* (2021)

O momento da propaganda e dos patrocinadores é também parte da estrutura do episódio, sendo esse um momento roteirizado, onde não há uma tentativa de esconder esse fator, visto que os participantes leem as páginas em frente à câmera. O que existe aqui é uma interpretação livre daquilo que eles precisam falar. É nesse momento que o grupo promove seu próprio *merchandise*, mas é na parte específica do patrocinador do episódio que o membro Sam Riegel demonstra sua habilidade de roteirização. Sam traz diversas formas de abordagem para divulgar seus patrocinadores, tendo já criado *storytelling* para diversas marcas nesse e em outros episódios. Um exemplo geral é a empresa *NORDVPN*, para quem o ator vem criando enredos completos de invasão de *hackers* (Figura 6) que, posteriormente, acabou se tornando uma *One Shot* mestrada por ele mesmo. Além do que está ao alcance de *Critical Role*, como propriedade intelectual, cabe ressaltar a presença de anúncios da própria plataforma que insere abruptamente peças comerciais em formato audiovisual para os espectadores. Há uma forma de não ver anúncios que é feita através da inscrição paga no canal, chamada de *sub*.



Figura 6 - Anúncios da NordVPN Campanha 2 e Campanha 3
Fonte: *Critical Role* (2019 e 2021)

Novamente, há aqui características fortemente televisivas no sentido da propaganda e fluxo televisivo. Esse formato de transmitir os anúncios antes do episódio iniciar é uma forma de evitar a quebra do fluxo da história, já que dessa forma não é necessário uma pausa intrusiva para falar de patrocinadores. Isso ajuda a manter a concentração do público na narrativa, o que é fator de extrema importância, visto que os episódios são longos com média de três horas de duração, possuindo uma pequena pausa de aproximadamente 20 minutos também com anúncios e propagandas. Do ponto de vista estratégico, o espaço concedido ao

patrocinador no início do episódio é de grande visibilidade e potência, uma vez que a tendência é de uma audiência massiva do início da transmissão como “evento”.

Dessa forma é possível considerar que o intervalo comercial é parte do fluxo de *Critical Role*, já que, diferentemente da televisão tradicional, ele é feito pelo próprio *casting* com temáticas selecionadas e voltado especificamente para o tipo de público alvo dos espectadores do canal. Nesse caso é possível entender de maneira diferente o que Kristin Thompson (2003) aponta em seu livro: “alguns críticos também aplicam o fluxo à experiência do espectador, que supostamente vê os intervalos na programação da televisão não como interrupções, mas como parte dos programas”¹⁵. No texto, Kristin discorre e discorda desse fator, mas a partir disso podemos pensar que o espectador é capaz de diferenciar os intervalos da história. Assim, é possível, no caso de *Critical Role*, pensar nos intervalos como parte do fluxo e sem relação direta com a narrativa.

No episódio em análise, Sam inicia com uma brincadeira para quem já é familiarizado com sua forma de fazer anúncios dando a entender que vai se manter no roteiro, mas logo após revela que roteirizou um musical da *Broadway* que não foi requisitado. E após simular a performance de um vídeo musical pré-gravado, Sam retorna à mesa. Tal fato, pode ser compreendido pelo viés “transgressivo” que a publicidade desempenha no audiovisual televisivo:

Na televisão, a visão predominante é aquela que produz a sensação de imediatez, que é um dos traços que dão forma ao cotidiano. E isto vale inclusive para a publicidade, porque se trata da síntese entre a cotidianidade e o espetáculo, embora viva num equilíbrio instável que lhe dá um certo ar de transgressão (MARTÍN-BARBERO, 2009, p. 295).

A informalidade, brincadeira e riso provocada por Sam, é um momentos onde se pode perceber o papel do espectador. Essa é a mesa de amigos, onde eles, além de produzir conteúdo audiovisual, também se divertem e é dessa forma que convidam-nos a participar da jornada de forma casual e descontraída, como se estivéssemos pegando carona com um grupo familiar que nos instiga a ouvir qual história irão contar. O carisma do grupo é parte importante na legião de fãs assíduos que estes criaram. Nessa manifestação, é possível observar a característica supracitada da magia de ver, conforme apontada por Martín-Barbero (2009).

¹⁵ Tradução da autora. Texto original: “Critics also apply flow to the experience of the viewer, who supposedly sees the breaks in the television schedule not as interruptions but as part of the programs.”



Figura 7 - Overlay e set de gravação de *Critical Role* antes e depois da mudança de cenário
 Fonte: *Critical Role* (2021)

Nesse momento, no episódio, também é chamada a atenção para o fato de que agora o grupo possui um set novo, mudando a estética e melhorando questões técnicas de iluminação e ambiência. Na Figura 7 podemos ver a diferença nos sets, sendo a primeira imagem o exato cenário anterior ao da segunda imagem, mas não sendo o único, já que desde a Campanha 1, *Vox Machina*, aconteceram mais algumas modificações. A cenografia é composta também por painéis de LED e fumaça cênica que simulam efeitos especiais práticos. Existe também uma *grid* de luz na parte de cima do set, um equipamento característico de uso profissional em estúdios de televisão e usado para iluminar os atores. Nesse caso, além de

proporcionar um recorte iluminado dos jogadores, ela também é peça chave para a ambientação. A luz da *grid* muda de temperatura de cor ao longo do episódio, por vezes deixando o ambiente mais alaranjado, como na segunda imagem da Figura 7 mas tendo uma variedade de cores à disposição, sendo tudo isso controlado de forma prática pelo mestre em seu *switch* de luzes.

Como esclarecido, o primeiro episódio de uma campanha em D&D se faz importante por diversas razões. É nesse momento que os personagens formaram laços, ainda que superficiais, o que dará início a uma jornada intensa. É nele também que o mestre precisa usar de suas habilidades para costurar uma história na outra, possibilitando então que esses laços possam se formar. Cabe observar que o jogo ao qual o *cast* de *Critical Role* se dedica possui forte ligação com o improviso.

Não é possível falar da capacidade de articulação da história sem falar do *cast*. Os criadores, *CEOs* e jogadores da campanha principal são renomados atores de voz, o grupo possui em seu portfólio vozes originais de personagens como *Thor* (Travis Willingham), *Ellie The Last of Us* (Ashley Johnson), *Abby* de *The Last of Us Part II* (Laura Bailey), *Ganondorf* de *The Legend of Zelda: Tears of The Kingdom* (Matthew Mercer), entre outros. Essa bagagem como atores de voz traz para o conteúdo um fator extremamente importante em D&D que é poder descrever e caracterizar seu personagem utilizando principalmente da voz, além de ser de extrema relevância para o mestre da mesa que proporciona a assistência para o desenvolvimento dos *PCs* (*Playable Characters*)¹⁶ com sua interpretação de diferentes *NPCs* (*Non-Playable Characters*)¹⁷, fazendo o uso de diferentes vozes para a diferenciação. Vale ressaltar que neste primeiro episódio e também na primeira parte da campanha 3 existe um convidado especial, Robbie Daymond, que atua como *Dorian*.

Mais do que amigos jogando D&D, *Critical Role* é um grupo de atores de voz que jogam *Dungeons and Dragons*. Isso é explicitado e é importante para a criação de um conteúdo único. Tal qual como ocorre nos programas televisivos, especialmente de dramaturgia, as pessoas possuem uma bagagem como atores. Em *Critical Role* não é diferente e isso influencia no desenvolvimento da história e

¹⁶ Personagens Jogáveis, na tradução, ou seja, personagens que foram criados pelos jogadores para serem utilizados por eles.

¹⁷ Personagens Não-Jogáveis, na tradução, são aqueles aos quais os jogadores não possuem opção de utilizarem ou jogarem com, normalmente interpretado pelo mestre.

no formato. Também é possível ligar isso à importância que é dada à qualidade do áudio, como visto anteriormente na Figura 3.

O episódio em questão, além de um prólogo e introdução aos novos personagens e novas histórias, apesar de retomar personagens já existentes da campanha *Exandria Unlimited* (ExU), é um exemplo repleto de características essenciais para entender o grupo e seu formato. Possui todos os elementos que são explorados ao longo prazo: atuação, interpretação, diálogos, interação e batalha, todos esses com demonstrações visuais como a *Battle Cam* visível na Figura 4, em ambas as imagens, no canto esquerdo, bem como desenhos dos personagens e estatísticas dos mesmos. Para questão de reconhecimento, é nesse episódio que os personagens são introduzidos uns aos outros e são eles, por ordem de aparição: *Imogen* (Laura Bailey), *Laudna* (Marisha Ray), *Ashton* (Taliesin Jaffe), *FCG* - abreviação de *Fresh Cut Grass* (Sam Riegel), *Orym* (Liam O'Brien), *Dorian* (Robbie Daymond), *Fearne* (Ashley Johnson) e *Bertrand Bell* (Travis Willingham). Todas essas introduções e descrições de personagem são feitas pelos próprios jogadores, que descrevem visualmente seus personagens. Na transmissão existe um auxílio visual, onde aparece, no canto esquerdo inferior em *overlay*, um quadro com as estatísticas de jogo e também uma ilustração do personagem que o jogador está descrevendo.



Figura 8 - Estatísticas de personagem e ilustração - *Laudna*
 Fonte: *Critical Role* (2021)

Na Figura 8 podemos ver um exemplo do *card* que aparece com as informações, nesse caso da personagem de Marisha Ray, *Laudna*. Nele estão os valores de CA (Classe de Armadura) e PV (Pontos de Vida) bem como algumas características básicas como força, inteligência e carisma, e também nível e classe, além da ilustração oficial de *Laudna*. Tais elementos fazem parte da mecânica do sistema de D&D.

Os elementos gráficos são muito importantes para a visualização e aproximação do espectador dos personagens, o que propõe uma familiaridade, de acordo com Jesús Martín-Barbero (2009), que desenvolve sobre o assunto dizendo: “proximidade dos personagens e dos acontecimentos: um discurso que *familiariza* tudo, torna ‘próximo’ até o que houver de mais remoto e assim se faz incapaz de enfrentar os preconceitos mais ‘familiares’”. *Critical Role* trata de assuntos fantásticos, e é graças a essa familiaridade construída que, como dito, “torna próximo até o que houver de mais remoto”. No entanto, tal familiaridade é “reduzida” às pessoas que integram o círculo mágico do jogo, no caso de D&D, uma imensa quantidade de espectadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a análise, algumas coisas são passíveis de serem traçadas. *Critical Role* traz, de certa maneira, em um meio relativamente novo como a Twitch, uma retomada das formas televisivas clássicas. A forma com que o público é tratado, as mediações possíveis a partir de sua “comunidade” e sua proximidade trazem consigo a tradição televisiva com a relação da magia de ver e ouvir. Diversas são as proximidades que *Critical Role* propõe e, pode-se afirmar, nem todas as proximidades são idênticas ao formato clássico, mas olhar para o passado televisivo ajuda a observar expressões audiovisuais do presente em diversas mídias consideradas como novas. Tradições da televisão clássica se fazem presentes na obra do grupo e por esse motivo é necessário catalogar e revisar teóricos, bem como traçar suas relações.

Porém, se faz também de igual necessidade definir algumas de suas dissonâncias. Conforme análise é possível considerar que, apesar de seguir muitos aspectos televisivos, o que mais destoia da televisão nos episódios de *Critical Role* se dá pela sua temporalidade. Os episódios possuem longa duração, chegando a

até mais de quatro horas, o que seria algo inviável para os parâmetros de televisão, onde alguns programas não passam de duas horas, como o exemplo do programa “Caldeirão com Mion” que, recentemente, passou a ter duas horas e 45 minutos de duração. Tendo o tempo de cada sessão como forte aspecto principal, o grupo não parece pretender modificar esse formato tão cedo, já que é do interesse dos mesmos se ater ao ideal da magia do ver, ou seja, quase não modificar de como seria a mesa de D&D que eles jogavam sem transmitir. Tal fator não é algo prejudicial ao grupo, já que dessa forma define ainda mais seu público-alvo. No entanto, resulta em espectadores com dificuldades de acompanhar o conteúdo de maneira semanal. Um conteúdo ainda mais idealizado para o formato televisivo é feito pelo grupo *Dimension 20* que possui episódios de até duas horas de duração, transmitido pelo canal independente de *streaming Dropout*.

Deixo aqui também algumas questões em aberto, abrindo margem para possíveis novas pesquisas. Uma das questões mais debatidas ao longo do processo de escrita foi a do ao vivo, como dispositivo e forma. Muitas plataformas atuais trazem as *lives* como produto de ligação direta com o ao vivo. O grupo *Critical Role* ter deixado para trás o modelo de ao vivo desejado pela plataforma da Twitch e trazido uma nova simulação do ao vivo trouxe diversos questionamentos, mas também uma nova possibilidade de ver a questão. Falo sobre a fantasmagoria do ao vivo como uma questão de pesquisa não somente para esse, mas para diversos casos e conteúdos produzidos na internet, bem como na televisão tradicional. Esse é um tema que interessa a mim como pesquisadora e que acredito ter muita relação com o atual trabalho. No início do desenvolvimento deste trabalho havia como ideal analisar também a narrativa dentro do conteúdo de *Critical Role*, mas por questões de afinidade com o tema da televisão e também pela limitação do tamanho do artigo foi definido focar somente em um dos dois aspectos. Porém trago aqui a necessidade e o desejo de analisar a narrativa presente no conteúdo do grupo e as suas conexões e fronteiras no dispositivo do RPG, juntamente com a narrativa para a televisão como a percebemos e vivenciamos hoje.

Pode-se concluir então que, apesar da temporalidade e duração de episódios em *Critical Role* diferir da modo de fazer televisivo, o grupo possui forte relação e ligação com a televisão, tanto com seu meio, a Twitch TV, como com sua estruturação de episódios, retomando, formando vínculos e ressignificando formas televisivas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo? e outros ensaios**. Chapecó, SC: Argos, 2009.

BENJAMIN, Walter. **O narrador**. Editora Brasiliense, São Paulo, 1987. p. 197-221.

CAMBRIDGE Dictionaries Online. Disponível em: <<http://dictionary.cambridge.org/>>.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens, o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LOPES, M. I. V. de. **Jesús Martín-Barbero e os mapas essenciais para compreender a comunicação**. Intexto, Porto Alegre, n. 43, p. 14–23, 2018. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/81160>. Acesso em: 14 nov. 2023.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. 6. ed. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 17. ed. São Paulo: Cultrix, 2011

THOMPSON, Kristin. **Storytelling in film and television**. Harvard University Press - Cambridge, Massachusetts, and London, England, 2003.

WILLIAMS, Raymond. **Televisão: tecnologia e forma cultural**. Editora Boitempo, São Paulo, 2016.