



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS

CENTRO DE ARTES

COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

GIOVANNI COSTA MASSA

UM ESTUDO DA NARRATOLOGIA E DO HOMO LUDENS

TEORIAS DO DESIGN DE JOGOS APLICADAS À UMA ANÁLISE NARRATIVA DE A
IDADE DA TERRA.

Pelotas/RS

Dezembro de 2015

GIOVANNI COSTA MASSA

UM ESTUDO DA NARRATOLOGIA E DO HOMO LUDENS
TEORIAS DO DESIGN DE JOGOS APLICADAS À UMA ANÁLISE NARRATIVA DE A
IDADE DA TERRA.

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

Orientadora: Ma. Gissele Azevedo Cardozo

Pelotas/RS

Dezembro de 2015

GIOVANNI COSTA MASSA

UM ESTUDO DA NARRATOLOGIA E DO HOMO LUDENS

TEORIAS DO DESIGN DE JOGOS APLICADAS À UMA ANÁLISE NARRATIVA DE A
IDADE DA TERRA.

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

Aprovada em 30 de novembro de 2015.

Banca Examinadora:

Ma. Gissele Azevedo Cardozo. (Orientadora)

Ma. Cintia Langie Araújo

Dr. Guilherme Carvalho da Rosa.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a minha mãe pelo apoio eterno e amor incondicional,

A minha avó, minha madrinha e padrinho, meu pai, meu padrasto e a família que fez de mim quem sou.

As tardes no videogame com meu irmão, melhor passador de fases que conheço.

A minha orientadora Gissele, sem a qual esse trabalho não existiria, como também aos meus professores, em especial ao Guilherme e a Cintia, que com a Gissele forneceram o conhecimento essencial para leva essa pesquisa ao caminho que levou.

A Letícia pela revisão atenciosa e pelo carinho com o texto.

Aos meus amigos, em especial aqueles que caminharam comigo até aqui,

As histórias que me encantam, ao passado que me trouxe, ao presente que me leva e a imaginação que me conduz.

Um beijo e um abraço apertado a todos vocês!

Resumo

O trabalho em questão busca elaborar um estudo correlacionando as estruturas de narrativa cinematográfica e jogo, apanhando o conhecimento de *designers* e teóricos de ambas as áreas em uma pesquisa que visa testar o jogo como um carácter fundamental do formato narrativo, tentando identificar quais estruturas formais que existem fundamentalmente nos jogos se correlacionam com características pertencentes as narrativas. Será feita uma análise fílmica da obra *A Idade da Terra* (1980), bem como um paralelo sistemático entre conhecimentos, conceitos e paradigmas estruturais que de certa forma convergem em semelhanças de ambas áreas.

Palavras-Chave:

Narrativas. Jogos. Homo Ludens.

Abstract

The following text seeks out to study some of game fundamental elements relating them with the narrative structure of films, picking up the knowledge of designers and theorists from both areas in a survey aimed at testing the game as a significant part of cinematic narrative format, trying to identify structures that are supposed to exist only in games and correlate those with characteristics belonging mostly to narratives. For this purpose, an analysis of the film *The Age of the Earth* (1980) will be made, as well as a parallel between knowledge, concepts and paradigms that somehow converge on similarities of both game structures and cinematic narratives.

Key-Words:

Narratives. Games. Homo Ludens.

SUMÁRIO

Introdução.....	7
2. Ludologia - Um apanhado do conhecimento de jogos e suas estruturas.....	8
3. Narratologia - Os conceitos de narrativa e uma visão no cinema.....	13
4. A deflagração do dispositivo do filme moderno.....	16
5. Estudo das mecânicas e narrativas emergentes de <i>puzzle</i> no audiovisual.....	19
6. Análise dos aspectos ludonarrativos no filme <i>A Idade da Terra</i>	25
7. Considerações Finais.....	29
8. Referências.....	32

Introdução

Em uma relação quase que poética com a alvorada da civilização, a narrativa e o jogo são dois elementos complementares que estão enraizados no desenvolvimento não só da cultura, mas dos mais diversos contextos que permeiam por milênios a vida social. Elementos que exercem fascínio tão poderoso sobre os seres, e que já foram objeto de estudo das mais diversas áreas das ciências, da psicologia à matemática, sociologia, educação, a antropologia, até mesmo as artes e a teologia, numa lista que apenas segue.

Percebe-se que são dois campos de pesquisa estudados a um longo tempo, mesmo antes ao crescimento da indústria criativa, e indo além na conexão entre jogo e narratividade. Há inclusive uma discussão político-ideológica abordada em alguns artigos e teses, com relação à dinâmica entre narratologia¹ e ludologia² em produtos artísticos, essa primeira colocada por alguns de seus defensores recentes como o caráter primordial de várias linguagens e até mesmo dos jogos. Enquanto isto, diversos estudiosos argumentam em completo contraponto a esta ideia em uma defesa sistemática do caráter lúdico nos jogos, alguns ao ponto de desconsiderar completamente a importância real da narrativa, como é o caso de Jesper Jull, e seu trabalho *A brief note on games and narratives* (2001).

Aliás, incontáveis estudos já foram realizados propondo estudar narrativa nos jogos mas ainda há pouco conteúdo buscando ênfase na corrente contrária, pensando narrativas cinematográficas sob aspectos lúdicos. Para isto, um dos primeiros representantes no assunto é o capítulo de *Homo Ludens* (2012) dedicado às artes, nele o autor, Johan Huizinga, contradiz as noções que ele mesmo definiu a respeito do jogo fundamental para a cultura e a condição humana³, concluindo após que artes plásticas não possuem um caráter lúdico quando terminadas por seus artistas, uma vez que estão prontas e não permitem interação clara entre obra e público.

Dado o referido capítulo da obra de Huizinga a respeito das artes, através de

¹ A narratologia é a ciência preocupada em definir as diversas formas narrativas literárias ou não, e estabelecer paradigmas para estas.

² Neste trabalho, entende-se por ludologia o ramo que estuda os sistemas de jogo, design de jogos e suas implicações sociais.

³ Huizinga escreve que o jogo permeia grande parte dos assuntos que envolvem a vida social, sob a forma do ritual, do sagrado, do tribunal judicial, da linguagem, da poesia e inclusive nas artes do pensamento e do discurso.

um método empírico, este trabalho busca chegar a uma conclusão se de fato artes visuais não possuem um caráter interativo na relação obra-espectador, olhando atentamente conceitos de ambas as esferas teóricas, como por exemplo os de ludonarrativa e narrativa emoldurada propostos por Tom Bissell em *Vidas Extras* (2010). Tentando então entender onde está o elemento lúdico no cinema, levando em conta que assim como nos games, os filmes também possuem regras e preceitos específicos, chamados amplamente no documentário audiovisual de dispositivos, relacionando questões de interação psicológica e de interpretação do público aos pontos de maior interatividade dos jogos, noções de geração de expectativa e torcida na audiência, com também a ideia de prazer lúdico através da vertigem (ilinx) como determinado por Roger Caillois, sociólogo francês e estudioso de jogos, autor do livro *Os Jogos e os Homens* (1990).

A partir de um modelo de pesquisa que busca testar as propostas de Huizinga por meio de outros autores, propõe-se analisar o conhecimento estabelecido em ludologia e narrativas para descobrir se da mesma forma que o autor de *Homo Ludens* (1938) determinou sobre as artes plásticas, obras audiovisuais não são mesmo uma forma de jogo. E se elas de fato divergem tanto dos jogos, estabelecer precisamente em quais pontos são diferentes, e a partir de quais conceitos são semelhantes.

Portanto, será aplicado um método de análise fílmica de *A Idade da Terra* (GLAUBER ROCHA, 1980), que será feito através de estudo dos símbolos existentes na obra, isto ao final de uma série de citações dos autores e conexões entre estruturas convergentes, para chegar a uma conclusão se de fato é possível considerar a narrativa cinematográfica uma atividade lúdica, e em quais elementos fundamentais o cinema é semelhante aos jogos. Buscando como objetivo propor que narrativas cinematográficas são formas de jogo, poderiam os mesmos ser interpretados como um jogo entre autor e público?

2. Ludologia - Um apanhado do conhecimento de jogos e suas estruturas

Em sua obra *Homo Ludens* (1938), Johan Huizinga descreve o jogo como uma característica primordial no desenvolvimento da sociedade humana, presente em seus mais diversos setores e agente crucial da formação da cultura. Para isso cria a alcunha *Homo Ludens* (do latim homem lúdico), e o defende em patamar de igualdade em

comparação com dois outros termos usados para descrever a espécie, *Homo Faber* (do latim, homem artífice, que produz tecnologia) e *Homo Sapiens* (do latim, homem sábio).

Para Huizinga, o jogo é "uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal" (HUIZINGA, 1938, p. 5). Uma atividade social essencialmente ociosa e irracional, que por isto demanda um estudo considerando finalidades não objetivas. A própria palavra não deixa de ser uma mera abstração, porém de existência inegável, distintamente de outras como a verdade, o bem e o mal, ou a justiça, alega o autor.

Huizinga determina que jogos são antes de mais nada uma atividade voluntária e livre, mas não por isto deixando de ser regulamentada, e tais regras devem ser impreterivelmente seguidas pelos agentes, para que a "brincadeira" possua um propósito, e um fim satisfatório que tenha resultado conflitante entre os jogadores. Tal propósito está ligado à consciência de todos os envolvidos que aquilo é um simulacro da vida real, e que, como descrito, vem acompanhada de uma sensação de conflito dramático, arrebatamento e prazer.

Entretanto, há aqueles que desqualificam ou completam algumas das noções colocadas por Huizinga, o próprio fato do jogo ser segundo ele uma atividade irracional já é contestável, visto as mais diversas plataformas interativas que tem surgido, trazendo à tona termos como *serious games*, criados para referir-se a todo um campo novo de jogos desenvolvidos com o propósito de educar indivíduos e treinar profissionais. Em um exemplo divergente, temos Chris Crawford (2013), escritor norte-americano e designer de jogos de computador, defendendo o fator de interação social como aspecto definidor de um jogo, ao limitar formas de jogo individuais sob alcunha de quebra-cabeças, do inglês *puzzles*. Neste sentido, correlacionamos o pensamento com um trecho do livro *Os Jogos e Os Homens* (1958):

[...]por mais individual que se suponha ser o manusear do brinquedo com que se joga... deixaríamos rapidamente de nos divertir, se acaso não houvesse nem concorrentes nem espectadores, por imaginários que fossem.
(CAILLOIS, 1958, p. 59)

No campo da epistemologia, Roger Caillois (1958) sistematizou quatro

categorias as quais todas as atividades lúdicas pertencem (Agôn: Competição, Alea: Sorte, Mimetismo e Ilinx: Prazer com a vertigem), mas com relação ao seu carácter fundamental, o autor chegou à conclusão de que indistintamente da variante ou modalidade, todo jogo possui, essencialmente, seis características básicas, sendo uma atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. (CAILLOIS, 1958, p. 29-30)

Observando tais descrições, fica claro que o objetivo de Caillois é enumerar e classificar justamente esta natureza elementar de todo e qualquer jogo, não sendo, no entanto, a única forma de compreender o tema. Para isso e com o propósito complementar ao do autor, pode-se recorrer a uma outra perspectiva mais fundamentada no design de jogos.

Professor da Universidade de Carnegie Mellon, em sua obra, *A Arte de Game Design: o livro original* (2008), Jesse Schell categoriza aquilo que identificou como a tétrade elementar dos games. Conforme Schell, tais elementos são a mecânica, a tecnologia, a estética e a narrativa, e o autor enfatiza que os quatro componentes são parte de uma unidade que caminham juntos sem grau de importância entre eles, podendo ser encontrados em diversos jogos, sejam os mais simples e primitivos desafios de tabuleiro, esportes, jogos de cartas e noções mais abstratas de jogo, ou principalmente, do campo de estudo abordado no livro, os vídeo games.

Jesse Schell escreve que a mecânica é o conjunto de regras e ações possíveis dentro do espaço do game. Isto é, tanto quanto ao protagonista/jogador, como quanto às estruturas internas do jogo, em sua física, coadjuvantes/adversários não jogáveis, dificuldade, terrenos, espacialidade, etc. Para ele, mecânica é parte da singularidade que distinguem um jogo de outras plataformas narrativas:

Se você comparar games a formas de entretenimento mais lineares (livros, filmes, etc.), você notará que enquanto elas envolvem tecnologia, história e estética, não envolvem mecânicas, por isto, mecânicas são o que distinguem os jogos. (SCHELL, 2003, p. 41, tradução do autor).

De certa forma, elas são as regras e processos que envolvem o ambiente do jogo, determinando os limites do que o jogador pode ou não fazer e o modo como as interações irão ocorrer entre sujeito e objeto.

Sendo assim, as mecânicas são um conjunto de parâmetros, que compreende o ambiente ou espaço do jogo, as regras, os atributos e estados dos objetos do jogo e as ações possíveis durante o jogo. Em outras palavras são os elementos que permitem a interação do jogador com o jogo. Alguns autores utilizam jogabilidade ao invés de mecânicas. Segundo o livro *A Arte de Game Design* (2008) do Jesse Schell, em todo e qualquer jogo podemos encontrar os seguintes aspectos mecânicos: espacialidade - objetos, atributos, estados; ações- regras, habilidades, chance.

E basicamente as três palavras-chave da composição de mecânicas são os objetivos, os limites e as regras. Elaborar a mecânica de um *game* é compatível em importância, por exemplo, a pensar na psicologia dos personagens, conflitos e elementos narrativos de um filme, sendo que nesta lógica, montar desafios criativos e estimulantes são a base de todo bom jogo. Onde, apesar de interativos, os jogos possuem um sistema de regras e um universo específico, que norteiam os jogadores direcionando-os a um final que, apesar de inesperado, pode e deve ser previsto pelo desenvolvedor.

Tomando como base a citação de Jesse Schell, observa-se que as proposições dele demarcam uma classificação fechada de mecânica que distingue o jogo de outros produtos, e indicam um posicionamento ideológico mais comum entre designers de jogos e estudiosos da área. Em uma perspectiva narratológica, outros autores defendem história como o caráter primordial até mesmo dos jogos, dizendo que esses precisam ser analisados dando mais ênfase à ela. Um dos pesquisadores que compartilha dessa opinião é Henry Jenkins, professor de mídia e comunicação na University of Southern Califórnia, por meio do artigo *Game Design as Narrative Architecture* (2005).

Outro aspecto da tétrede elementar de Jesse Schell é a tecnologia, esta que se estende não somente ao uso de gráficos virtuais e 3D, mas engloba todos os recursos materiais e interações um dia utilizados para gerar atividade lúdica, nisso incluindo o papel, o campo de amarelinha, as mãos, os dados, etc. Em um paralelo com o cinema podemos estabelecer que a câmera/equipamentos escolhidos na produção e a tela ou projetor utilizados para exibição da obra também encontram-se nessa categoria.

E como terceiro item dessa tétrede a estética, que é o conjunto de ferramentas audiovisuais nos quais o game se distingue dos demais e pode ser rapidamente identificável. Mas é possível que ela esteja presente de formas um pouco diferentes a

depende do tipo de jogo, bem como, extremamente interligada a algum dos outros elementos, sendo a estrutura tática, como o time se dispõe em um esporte por exemplo, parte importante tanto da estética como da mecânica, ou a própria movimentação, que também é um elemento profundamente estético em uma partida de tênis ou dança.

Retomando narrativa, esta que também se enquadra como componente elementar dos *games*, pode ser analisada em um exemplo interessante no contexto do jogo de xadrez, estudado no livro *O Jogo Imortal* (2007) de David Shenk. Nele, o escritor norte-americano faz uma revisão histórica da influência do jogo de xadrez perante a civilização humana, nos conflitos, ciências, artes e estudos da psicologia. Além de uma busca pelas várias teorias sobre as origens deste jogo, a obra revela as transformações que ele sofreu ao longo do tempo e de como foi esculpido e solidificado parte do legado cultural das sociedades nas quais foi popular.

Sob esta perspectiva, fica evidente toda a concepção narrativa do xadrez, afinal, a primeira percepção do jogo, antes mesmo de entender suas mecânicas, e em grau de igualdade com a estética, é a simples história de dois reinos em um campo de batalha, onde necessariamente como conclusão da narrativa (clímax), um dos dois monarcas terá que "morrer" pelas mãos do adversário. Tal estrutura é uma alegoria ao sistema feudal da idade média, mas antes mesmo de chegar a Europa, o xadrez já existia no oriente, na época com iconologia e regras um pouco diferentes, que expressavam melhor a sociedade na qual estava inserido, porém a condição básica da narrativa de guerra esteve sempre presente.

Baseado nisso, supõem-se que jogos se distinguem através da interatividade, e por este motivo certos teóricos e designers de jogos pensaram em separar o estudo da narrativa de plataformas interativas. Na obra *Vidas Extras* (2010) do autor Tom Bissell, jornalista e crítico de games formado pela Universidade Estadual do Michigan, apresentou dois termos neste sentido, que são em muitos aspectos sinônimos de outras duas nomenclaturas apresentadas por Katie Salen e Eric Zimmerman, autores do livro *A Regra do Jogo - Fundamente do Design de Jogos* (2009). Narrativa emoldurada, ou como diz Zimmerman, narrativa embutida, e ludonarrativa, colocada pelo autor de *A Regra do Jogo* como narrativa emergente.

Embutida ou emoldurada é aquela cuja trama já pronta é apenas assistida pelo espectador, enquanto a emergente ou ludonarrativa, como o nome sugere, emerge

daquela estrutura fechada e concisa e o espectador torna-se efetivamente protagonista da experiência, passando a ser *jogador*, tomando ações e fazendo escolhas, por mais que estas sejam delimitadas, para maior compreensão, neste trabalho sempre que aparecer algum desses termos, narrativa embutida estará como sinônimo de emoldurada, e emergente como sinônimo para ludonarrativa, e vice-versa. A narrativa emoldurada/embutida no jogo *Super Mario World* (NINTENDO, 1990) seria a história de um encanador que precisa salvar uma princesa de um terrível monstro, ao passo que a narrativa emergente são os saltos, quedas, moedas adquiridas e inimigos que o encanador enfrentou no decorrer da história.

3. Narratologia - Os conceitos de narrativa e uma visão no cinema.

Para o estudo da narrativa podemos dizer que a semiótica e a linguística têm parcela importantíssima, afinal ambas podem ser vistas como ferramentas para a anterior. Aliás, foram semiólogos os primeiros a notarem que a narratividade não está ligada apenas a uma única forma de linguagem (predominantemente verbal), mas que precede a todas elas revelando um terreno distinto de estudo, criando assim a narratologia. Procurando descrever as regras que presidem à produção e processamento dos textos narrativos, a narratologia estuda o que as narrativas têm em comum entre si e aquilo que as distingue enquanto histórias ficcionais.

No campo da linguística, o cientista Noam Chomsky, autor de mais de 70 obras, estabeleceu uma teoria unificadora para o estudo da linguagem, dando um salto que serviu como objeto de análise não apenas para linguistas, mas também para antropólogos. O pesquisador Joseph Campbell que se compromete em dizer no quarto volume da obra *As Máscaras de Deus - Mitologia Criativa* (1968), que a identidade da espécie humana não está presente apenas no seu caráter fisiológico, mas também da aptidão inata à comunicação.

Talvez inspirado pelas teorias de Carl Jung sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, Campbell trabalha a noção de que todas as narrativas contadas por gerações da humanidade estão ligadas por estruturas similares, estabelecidas pela alcunha de a jornada do herói, ou monomito, como ele deixa evidente em seu trabalho mais notável *O Herói de Mil Faces* (1949). Apesar de ter feito um vasto e conciso trabalho antropológico para dar base a seus achados, analisar padrões narrativos não é algo

criado por Campbell, tampouco novo. Nas origens deste tipo de estudo está Aristóteles com *A Poética* (provavelmente datada entre 350 e 323 a.C.) que analisa a narrativa clássica grega, mesma escola da comunicação de onde provém a retórica e a dialética.

No entanto, mesmo sendo antigos os registros de Aristóteles, a narratologia só veio a ser de fato reconhecida como ciência após Roland Barthes em *SZ* (1970), autor francês que lidera estudos no tema e é responsável por uma teoria trazendo várias possibilidades de leitura dos significados de uma única história. Barthes argumenta que apesar das diferenças entre cada narrativa todas seguem um modelo com cinco códigos fundamentais de interpretação. Uma de suas correntes mais produtivas é a escola do formalismo russo, em que se destaca Vladimir Propp em *A Morfologia do Conto Maravilhoso* (1928), na tentativa de achar repetições estruturais nos contos de fadas, e Algirdas Julius Greimas, que em sua tese volta-se fundamentalmente para o discurso inserido na narrativa, com forte ênfase na semiótica e ainda baseado nos conceitos de Propp.

No artigo *A Noção de Narrativa em Greimas* (2013), da USP, o acadêmico Conrado Moreira Mendes, diz:

A grande contribuição de Greimas em relação ao modelo proppiano foi perceber que as já mencionadas funções poderiam ser reduzidas a um número bem menor e, ainda assim, dar conta de todas as transformações da narrativa. Desse modo, o semioticista lituano reduz as 31 funções proppianas a apenas quatro programas narrativos que, juntos, compõem o que se chama de esquema narrativo canônico (a serem detalhados mais adiante). Noutros termos, Greimas aumenta o grau de abstração em relação ao inventário do folclorista russo, de modo a estabelecer um modelo, que, por apresentar uma maior economia, possui maior força heurística. (MOREIRA MENDES, 2013, pg. 7)

Este quadro macroestrutural proposto por Greimas é fruto da junção entre várias formas de construção narrativa tanto do teatro e religião, quanto dos jogos, seja nas mitologias ocidentais ou nas orientais. E lidando em termos mais focados ao roteiro audiovisual, temos Robert McKee em um trabalho de mapeamento de vários roteiros hollywoodianos, onde o autor determina um conceito, semelhante ao monomito de Campbell, para a estrutura básica da arquitraba, mas propõem ainda duas outras formas

de contar história provenientes desta que ele pôde observar em suas ponderações e conjecturas; são elas a minitrama e a antitrama.

A arquitrama é segundo Mckee uma história com arcos dramáticos de fins fechados e bem definidos, podendo ser consideradas sinônimo de narrativa clássica, não sendo, no entanto, equivalente ao modelo do monomito, que é a primordial e elegante jornada do herói, a mais recorrente estrutura de história fechada, e tem por definição um significado muito distinto.

Já a minitrama é em essência a arquitrama compactada, reduzindo aspectos importantes do modelo clássico, permite finais abertos e protagonismo múltiplo, e por último, a antitrama busca quebrar com todas as estruturas da primeira, na ideia de contradizer os princípios tradicionais que guiam uma estrutura coesa e as narrativas mais comuns. Sobre este conjunto básico de variáveis, o autor relaciona elas em um trilátero como descreve:

Apesar das variações do design de eventos serem inumeráveis, elas têm limites. Os cantos mais distantes da arte criam um triângulo de possibilidades formais que mapeiam o universo das histórias. Dentro deste triângulo está a totalidade das cosmologias dos escritores, todas as suas numerosas visões da realidade e da vida inseridas nela. (MCKEE, 1997, pg. 55)

A respeito desse triângulo, Mckee se atém a lembrar que a minitrama e a antitrama surgiram como resposta ao design clássico e que por isto não são, de forma alguma, independentes dele, já que uma o encolhe e a outra o contradiz, como está registrado no livro. Além disso, Robert Mckee chama atenção algumas vezes para o fato de que a milênios são contados poemas e aventuras que possuem a mesma estrutura fundamental: a história de um protagonista (personagem chamado por Vladimir Propp de *dramatis persona*), que tem seu caminho retido por forças antagônicas até chegar a um final onde ele, o protagonista, já não é mais o mesmo, com mudanças absolutas e irreversíveis.

Mas como Robert Mckee sugere, dentro de toda antitrama e minitrama, há uma arquitrama, sendo os limites entre um formato e outro costumeiramente mais diluídos na maioria dos filmes, tornando por vezes difícil a classificação. Desta ideia, por outro ponto de vista, na semiótica greimasiana pode-se afirmar que todas as formas de

comunicação são capazes de criar uma narrativa, muitas sem o uso de palavra alguma, indicando que o modelo é na verdade maior que qualquer forma de linguagem, e a humanidade tem ele intrínseco ao raciocínio, que organiza as ideias num repertório de grandes e pequenas narrativas. No entanto isso não significa que mantivemos nossas memórias como histórias isoladas, mas que o cérebro faz um recorte dos momentos chave, aqueles que considera mais relevantes, e em um roteiro cinematográfico isto é chamado pontos de virada.

4. A deflagração do dispositivo do filme moderno.

É interessante notar o antecedente de Robert Mckee no cinema para entender por meio de quais experiências históricas suas ideias de narrativa em minitrama e antitrama, enquanto ruptura com a estrutura clássica, se formam no capítulo a respeito do triângulo narrativo. Isto é, observar esta recente corrente estruturalista do roteiro cinematográfico por meio do contexto em que se formou o cinema moderno.

Antes de escrever seu livro, Mckee trabalhou durante anos analisando centenas de roteiros cinematográficos para a *United Artists* e para a *NBC*, e teve o início de seus estudos e carreira marcados historicamente por uma época de mudanças no cinema norte-americano, bem como um vasto repertório artístico daquilo que já vinha sendo feito na década recente, através das vanguardas internacionais em termos de mudança e experimentação artística. Neste contexto Robert Mckee teve a sua disposição o conjunto de informações essenciais que o incitaram enxergar quais são as diferentes estruturas que constituem a narrativa das obras audiovisuais.

Como vimos na história do cinema, em meados do século passado houve uma onda de movimentos vanguardistas em várias partes do mundo, sobretudo Europa, que estavam obstinados a quebrar com todo tipo de paradigmas de montagem, narrativa e linguagem audiovisual que vinham sendo feitos nos filmes até então, e o que aconteceu com o cinema moderno foi uma exposição da técnica. A partir das mais diversas formas o cinema tomava uma postura de não subestimar o espectador já não mais inocente, e de destacar tudo aquilo que tornava evidente que a sucessão de imagens na tela se tratava de um filme, neste contexto o dispositivo se insere como a intenção por trás das imagens, e da linguagem cinematográfica.

No entanto, mesmo antes ao surgimento do cinema como linguagem, o espectador nunca foi tão ingênuo para a partir desse momento em que o cinema deixa de omitir o design da trama este sujeito apenas torna-se menos iludível. A aplicação do pensamento teórico de *game design* na narrativa cinematográfica sugere que: desde que seja obedecida alguma coerência que leve a uma mensagem, defesa de um tema ou objetivo, é permitida qualquer inversão ou desvio das regras que são recorrentes na maioria dos filmes. Pois aí há uma lógica do dispositivo e nesse sentido, um conjunto de regras dentro da própria obra em questão não deixa de existir, já que para o espectador e para os personagens (no documentário, personagem social ou objeto) ainda existe um sentido compreensivo no universo daquele filme, isto é, um ciclo mágico, fazendo referência a Huizinga (pg. 13), assim como nos jogos.

Neste contexto, as mecânicas e o conjunto de regras estruturais dos jogos são o equivalente no cinema ao dispositivo do audiovisual, e com essa premissa, filmes e documentários modernos, principalmente aqueles onde há antitrâma ou minitrâma, aproximam-se de um resultado semelhante a interação dos jogos quando estimulam indivíduos ao raciocínio e geram obras em que a arquitetura mental de tempo e história muitas vezes precisa ser estruturada na mente do próprio espectador. Seja por meio de uma narrativa clássica ou não, o cinema, de modo geral, nem sempre apresenta ou explica objetivamente o significado dos signos que expõe, desse modo a participação ativa do espectador para individualmente decodificar as mensagens presentes nas cenas e dar significados que ajudem na progressão narrativa é indispensável.

Por isto que independente de ser uma minitrâma, antitrâma ou uma narrativa clássica de arquiteutura, todo filme possui sua estrutura única determinada por um dispositivo. E nesse caso, assim como nos games, é possível separar a mesma obra audiovisual em duas estruturas narrativas distintas. Uma para a análise da história e a outra para a análise da forma como a história é apresentada, nesta ordem, a narrativa embutida (emoldurada) e a narrativa emergente (*ludonarrativa*).

A primeira é como toda história progride no contexto real, com tempo e ordem de fatores, cronológica, linear e contínua, dentro de uma realidade consistente e casualmente conectada. Já na segunda, a narrativa emergente, é aquela que se define pelas decisões do jogador, que existe a partir das ações que ele toma, ou seja, por meio da interatividade. Entretanto, sendo parte de uma narrativa, ela não pode tomar

proporções não delimitadas e infinitas, do contrário não haveriam objetivo ou história para contar e não seria nem mesmo um jogo sob o ponto de vista de Roger Caillois (pg. 29-30). Desse modo, dentro do vasto universo da narrativa emergente deve haver sempre uma certa quantidade fechada de ações para escolher, que encerram seu limite apenas onde começa a imaginação. O que por um lado poderia ser utilizado por algum autor como premissa para argumentar que nenhum jogo é de fato uma narrativa emergente completamente aberta.

Mas se a imaginação é o único lugar onde o jogo não encontra limites, no cinema por um lado, alguns filmes também abrem um leque de possibilidades, por vezes as explicando e por vezes deixando-as sem resposta mesmo após o clímax e conclusão da história. Sendo assim, filmes poderiam ser considerados formas não interativas de jogo? Afinal, se a interação é considerada apenas quando acontece influência do jogador no conteúdo, um filme permite uma interação na corrente inversa por meio da subjetividade, do suspense, do mistério e da dúvida.

O inconsciente tem um considerável poder para interpretar situações de maneiras distintas. Deste modo, quando é deixado espaço para a interpretação do espectador, o inconsciente age não sobre o filme em si, mas sobre a memória sensorial do indivíduo e sua perspectiva a respeito da narrativa, por mais que a obra seja fechada, nenhum filme assim possui história única, pois haverá interpretações múltiplas e fins diferentes para os personagens aos olhos de cada um que assistir. Shell argumenta que a experiência vivenciada nos jogos é concretizada na mente do jogador, a partir de modelos simplificados e previamente criados com base no repertório do observador, sendo assim toda interpretação é única e baseada exclusivamente na experiência do indivíduo jogando.

Em geral as mecânicas presentes no jogo tornaram-se mais claras com o cinema moderno e o documentário, porém elas estão em qualquer forma narrativa, afinal, existem numerosos paradigmas para estruturas de histórias clássicas, contos de fadas, mitologias e jornadas heroicas, deste modo, se por um lado é evidente que o cinema apresenta a narrativa emoldurada, a ludonarrativa, continua em um terreno que de fato só é claro e simples de se definir observando os *games*.

Mas com a evidência do dispositivo que se faz presente no cinema moderno, muitos filmes apresentam um contexto interessante para estimular os pensamentos para

além dos limites dos elementos expostos dentro da narrativa. Por um lado quando há um olhar ainda inocente sobre a obra, existe um sentido de não saber o que se passa naquele contexto e ir montando o quebra-cabeças com o percorrer das cenas, e por outro há justamente em uma busca constante espectador em querer entender por completo as informações que estão soltas, em uma visão geral da história que monte a ideia de uma forma que satisfaça, e seja logicamente compreensível para o espectador e os personagens naquela situação fictícia. Isto é muito importante porque em jogos e filmes, sendo um contexto realista ou não, estamos sempre falando de um universo distinto, onde coisas que não seriam aceitas na vida real acontecem, circunstância conhecida como suspensão voluntária da descrença.

5. Estudo das mecânicas e narrativas emergentes de *puzzle* no audiovisual.

Foi no cinema moderno que se evidenciou a possibilidade de aproximação da narrativa emergente com o audiovisual sob a forma de dispositivo, um conjunto de regras objetivas que regem a estrutura da obra e que permite variações das mais diversas, como a escolha por uma disposição não cronológica das cenas ou surgimento da figura do diretor em meio ao filme, e ferramentas que instiguem o pensamento e mantenham o fio condutor da obra sempre um passo à frente do espectador.

Mas a grande questão a ser pensada a respeito de narrativa é que se não existe interação direta e tomada de ações do interlocutor estamos sempre falando de narrativa embutida. E após uma análise fica evidente que de fato não há forma possível de aproximar cinema de todas as regras próprias dos jogos como são descritas por Caillois e Huizinga, uma vez que buscar uma aproximação interativa seria forçoso de se dizer.

Partindo do princípio analisado por Cris Crawford a respeito dos quebra-cabeças (ou *puzzles*, no inglês) como está em seu livro *On Interactive Storytelling* (2013), segundo ele quantidade considerável de histórias focam em quebra-cabeças, e o gênero de filmes de mistério, por exemplo, é todo desenvolvido a partir deles sendo sempre subordinados na história, pois pertencem ao design clássico, cujo final, geralmente fechado, implica em explicar o *puzzle* no clímax da ação.

Na prática *videogames* e narrativa cinematográficas são produtos que consumimos somente quando concluída a produção, mas há entre os dois um grande elemento que os distingue, a interatividade na narrativa, isto é, a tomada de ações do

espectador. Filmes de narrativas clássicas e fechadas, sobretudo do gênero de mistério, costumam revelar todo o quebra-cabeças para o espectador na cena final em algum tipo de *plot twist*⁴ ou conclusão do caso investigado explicada por algum personagem, perdendo toda a questão lúdica que vinha sendo construída até então.

Entretanto, existem filmes com finais abertos em que a forma como o sujeito interpreta a ação inacabada e as questões deixadas sem resposta cria um estímulo subconsciente para que esse espectador conclua as informações com sua própria interpretação, e por vezes forma uma certeza consciente tão forte de que o final pensado por ele aconteceu, que não ao acaso, existem tantas discussões acaloradas de interpretação entre indivíduos que viram o mesmo filme, e nenhuma das tantas interpretações chega a ser equivocada, o que é semelhante por exemplo a um quebra-cabeças com múltiplas variações de final, como *tetris* (1984), o que considerando por um lado subjetivo, mesmo não sendo interativo propriamente dito, talvez já se aproxima bastante do controle da ação recorrente nos *games*.

Puzzles clássicos são conhecidos por possuir um final claro, mas há também jogos como o já citado *tetris* (1984) por exemplo, em que os blocos precisam ser montados independente de sua disposição, e um final será sempre diferente do próximo. Da mesma forma acontece nos filmes onde temos uma interpretação diferente cada vez que assistimos a mesma obra audiovisual, e cada indivíduo terá uma conclusão única a respeito, podendo ser semelhante à de outro espectador, mas sem deixar de ser singular. Infere-se que neste tipo de situação os filmes se aproximam dos jogos, fazendo a audiência pensar, e estimulando o *puzzle* a emergir desta conexão estabelecida entre plateia e conteúdo, indiferente do gênero narrativo ou estrutura, mas ainda assim sendo mais comum de se obter em minitramas e antitramas.

O filme *Amnesia* (CHRISTOPHER NOLAN, 2000) é um exemplo recorrente de narrativa em quebra-cabeça, ainda que haja uma cena final explicando todo o mistério, esta cena não seria estritamente necessária se houvesse alguma ideia no roteiro que expusesse os enigmas da trama sem elucidá-los para a audiência. No momento inicial do filme, o personagem Leonard, protagonista da história, mata um indivíduo que terá grande relevância no filme, no entanto, tal fato é propositadamente mostrado logo

⁴ Palavra usada em roteiros audiovisuais para se referir aos pontos de virada com maior expressão na história, geralmente o clímax de um filme.

no início para ludibriar o espectador a pensar que se trata de um personagem irrelevante. O roteiro de Jonathan e Christopher Nolan segue uma estrutura linear em boa parte do filme, no entanto, cenas assim, em ordem não cronológica, são usadas o tempo inteiro na trama como forma de criar um quebra-cabeças para o público.

Em boa parte da obra as cenas trazem situações confusas, sem deixar claro se são *flashbacks*⁵, *flashfowards*⁶ ou cenas pertencentes à memória distorcida de Leonard, que para a audiência só fazem conexão de sentido através da manipulação, pela montagem subsequente entre as cenas, ou seja, sem esta relação de conexão que o espectador é estimulado a fazer pela percepção lógica dos acontecimentos a narrativa não se consolida. Huizinga observa:

Se verificarmos que o jogo se baseia na manipulação de certas imagens, numa certa "imaginação" da realidade... nossa preocupação fundamental será, então, captar o valor e o significado dessas imagens e dessa imaginação. (HUIZINGA, 1938, p.7)

É plausível propor que uma quantidade significativa de filmes apresenta uma estrutura similar de jogo do tipo *puzzle*. Ao tentar aproximar mais o cinema do que poderíamos considerar como ludonarrativa. No jogo há a interação, porém nos filmes em seu lugar está presente a interpretação. O Indivíduo apesar de não interagir diretamente na obra, precisa estar também engajado nela pois caso o espectador disperse seu foco de atenção, uma cena ou “peça” importante de informação pode ser perdida e ele não mais será hábil a fazer uma interpretação geral da história. A interpretação durante a montagem do quebra-cabeça pode significar, assim como Huizinga relata, uma forma de jogo, pois permite uma leitura diferenciada a cada espectador.

Para Huizinga as artes plásticas não possuem esse fator após estarem prontas, no entanto o mesmo autor defende a ideia que o lúdico se encontra durante o processo de criação da obra.

Poderíamos então encontrar o lúdico durante a criação das obras audiovisuais? Com base na autora Linda Seger em seu livro *Como criar personagens inesquecíveis (2006)*, não só na etapa de construção do roteiro, mas também na psicologia dos personagens

⁵ Uma interrupção cronológica para retornar a uma sequência de eventos ocorridos no passado.

⁶ Ao contrário do *flashback*, uma interrupção cronológica da narrativa para uma sequência de eventos ocorridos no futuro.

que estão as ferramentas que permitem um filme ser um jogo. Todo o universo criado pelo roteirista está em um constante jogo, no entanto uma vez pronto, apenas à personagem é permitida relação de ação direta. Os personagens têm vida própria em sua realidade ficcional, e eles jogam com as situações dentro da narrativa, não da forma como o autor quer, mas da forma como faz mais sentido em suas personalidades, na defesa feita pela autora. Com isso em mente a sugestão de Huizinga, a respeito das artes visuais, permitiria inferir que os filmes não seriam jogos para o espectador, pois não possuem a característica primordial da tomada de ações, eles seriam, assim como uma transmissão de futebol, um jogo observado, e os jogadores são os personagens, presos àquele universo emoldurado.

Conquanto, o próprio Huizinga apresenta em *Homo ludens* (1938) que toda forma poética é um jogo:

Conforme vimos, o elemento lúdico é de tal modo inerente à poesia, todas as formas de expressão poética estão de tal modo ligadas à estrutura do jogo, que é forçoso reconhecer entre ambos a existência de um laço indissolúvel. (HUIZINGA, 1938, p. 177).

Jogo de interesses entre o espectador que quer desvendar a história e o interlocutor que quer mantê-la em segredo até o clímax, jogo entre os personagens heroicos e antagonicos que estão a todo momento em conflito, jogo de significantes e símbolos, brincando com a verdade ou mentira do universo que ali se expõe, enfim, uma variedade impressionante de jogos psicológicos que se fazem internamente na obra, e externamente na relação com o espectador. Como versa Greimas em suas noções, "atuantes" ou "sujeitos dramáticos" estes que interagem durante a história por situações de conflito e tem ações com claras funções narrativas.

Refutando o que diz Schell numa citação levantada no início deste texto, será mesmo que somente os jogos possuem mecânicas? Sem dúvidas em uma narrativa extremamente linear como exposto por ele fica mais fácil contestar tais elementos, contudo, eles estão evidentemente exemplificados não só em narrativas não lineares como em qualquer outra capaz de gerar expectativa e estímulos de conexão entre os fatos na perspectiva do espectador.

Os indícios que nos permitem ligar as mecânicas a estrutura narrativa de Mckee são muitos, o próprio Schell ainda reformula seu pensamento mais adiante no livro:

A ideia de que a mecânica das narrativas tradicionais (estas que são inatas à capacidade humana de se comunicar), tem de alguma forma pouca ou nenhuma interatividade é um absurdo. Uma vez que apenas as histórias mal contadas não obrigam o ouvinte a pensar e tomar decisões durante o desenrolar da trama. Quando alguém está engajado em qualquer tipo de enredo, interativo ou não, essa pessoa está continuamente tomando decisões: "O que vai acontecer a seguir?", "O que o herói vai fazer?", "Onde é que o coelho foi?", "Não abra essa porta!". A diferença com os games vem apenas na habilidade do espectador de realizar ações. O desejo de agir, e todos os pensamentos e emoções que vem com isto estão presentes em ambos. Um excelente contador de histórias sabe muito bem como criar esse desejo na mente do ouvinte, e em seguida, sabe exatamente como e quando (e quando não) deve cumprir este desejo. (...) Em outras palavras, enquanto a narrativa de games é mais desafiadora do que a tradicional, de modo algum ela é fundamentalmente diferente. (SCHELL, 2008, p. 262 - 263, tradução do autor)

Existe até mesmo uma corrente da matemática aplicada, a teoria de jogos, responsável por estudar as probabilidades e situações estratégicas em problemas de sorte e disputa. E ela pode ser usada para exemplificar a mecânica como chave de um momento crucial da narrativa. Referida de forma simples pelo professor Jeferson Arenzon, no programa de rádio on-line da UFRGS, como o ramo da matemática que estuda a tomada de decisões. Arenzon cita um interessante exemplo do filme *Três Homens em Conflito* (SERGIO LEONE, 1968), de como a estrutura da teoria está imbricada como elemento fundamental e mais importante da articulação narrativa no clímax do filme, no "truelo"⁷ final em que os personagens principais precisam fazer uma escolha para resolver quem sai vivo do embate, e metaforicamente vitorioso.

A ideia na icônica cena é que o protagonista, interpretado por Clint Eastwood, escondeu um pedaço de papel no meio da "arena" circular onde a disputa estabelece, e neste papel contém a real localização de um tesouro em ouro, aquele que triunfasse da situação seria a única pessoa em vida a saber como encontrá-lo. Sobre isto o professor

⁷ Adaptação do neologismo inglês *truel* para o português, recorrente aliás no uso para a teoria de jogos.

Arenzon faz as seguintes colocações: a tomada de decisão que cada um deve seguir é bem clara e o objetivo pelo qual se joga também. Eles possuem dois oponentes e precisam escolher em qual dos dois atirar, esta estratégia ou escolha deve ser feita baseada no conhecimento prévio que cada agente tem da personalidade de seus adversários, como também qual é a "skill"⁸ de pontaria que os outros tem, quais são os interesses de cada um deles e qual é a chance de saírem vitoriosos com base nisto, num âmbito de mecânicas da narrativa.

Neste caso em questão, foi gerado um equilíbrio de fatores no enredo que torna a imprevisibilidade ainda mais interessante para o espectador, e causa instintivamente o impulso da escolha por qual dos participantes deve torcer, ou qual ele imagina que irá ganhar, e daí advém também um poder pertencente a narrativa emergente, ou emoldurada como coloca Tom Bissell. Mas vale lembrar que não há como basear todo filme pela teoria de jogos, afinal ela não é aplicável nem mesmo a todas as formas de jogo, apesar do que o nome sugere. Existe uma série de outras questões em tipos distintos de jogo que não se enquadram em nenhum dos modelos matemáticos encontrado neste conjunto de teórico, o xadrez por exemplo, que envolve regras específicas e rígidas, não se encaixa em nenhum ramo da teoria, pois como bem lembram na rádio de divulgação científica da UFRGS, ela apenas descreve as nuances de uma situação de jogo, e é utilizável somente nestas situações que envolvem de tomada de decisão (*plot points*⁹, em uma perspectiva do cinema), como afirma o professor Arenzon.

É possível concluir esta ideia, através de Barthes (1966, p. 8) quando ele escreve que por mais que haja “um abismo entre o aleatório mais complexo e a combinatória mais simples, ninguém pode combinar (produzir) uma narrativa sem se referir a um sistema implícito de unidades e de regras”. Na citação Barthes diz respeito a ideia de dispositivo do filme no cinema mas possui sentido para o desenvolvimento de mecânicas e narrativas em qualquer videogame. A análise combinatória simples da teoria de jogos pode servir para exemplificar como em algumas tramas a mecânica está intrínseca ao modelo narrativo, contudo, ela não é o

⁸ Habilidades pertencentes a um personagem de jogo ou adquiridas por meio de conquistas e treinamento.

⁹ Palavra usada em roteiros audiovisuais para se referir aos pontos de virada, ou momentos chave de mudança drástica da história.

modelo mais ideal para analisar toda e qualquer história de um filme, pois é um modelo matemático básico e não considera certas subjetividades, afinal de contas, serve de base para jogos mais específicos, porém não para compreender todas as formas de jogo.

Correntes estruturalistas que buscam adequar metodologias das ciências exatas às humanidades sempre foram recorrentes no terreno da narratologia. E já que Johan Huizinga e Roger Caillois exploram a importância dos jogos como uma atividade básica da humanidade que ajuda a definir a cultura, vamos tomar por base essa crença e buscar como o pensamento destes autores está fundamentado na narrativa.

No capítulo de artes visuais, Huizinga escreve que nas artes existem ainda um elemento lúdico, mas que ele se dava somente na etapa de criação, na prática; ou seja, na construção de personagens e universos e na etapa de trabalho do autor com a obra. No entanto, segundo ele, atualmente isso já não ocorre, por que indústria e uma série de outros fatores tornaram as artes complexas para que exista um jogo implícito à elas.

Uma peça de teatro é um jogo com a plateia pois acontece em tempo real, mas nas séries televisivas atuais, por mais que haja um princípio de *feedback* do público via iBope, audiência e redes sociais, o jogo só é possível na mesa dos roteiristas, durante a construção do roteiro, uma vez que depois de pronto, cada episódio passa a ser produto fechado não interativo, seguindo a linha de pensamento proposta por Huizinga.

Sendo assim a interação lúdica se dá na etapa de criação? Johan Huizinga sugere que sim, e refletindo sob este aspecto, declarar que a respeito de interatividade subentende uma situação em que indivíduos exercem influência sobre algum conteúdo. E como teste sobre as afirmações do autor é realizado uma análise filmica para constatar se a interpretação subjetiva dos signos é suficiente ou não para uma aproximação do cinema com a interação existente no jogo.

6. Análise dos aspectos ludonarrativos no filme A Idade da Terra.

Glauber Rocha foi um dos cineastas brasileiros a liderar o movimento do Cinema Novo no país, corrente artística de vanguarda inspirada pelos movimentos europeus do Neorealismo italiano e da *Nouvelle Vague* francesa. Sua cinematografia buscava quebrar paradigmas e as obras estiveram em boa parte marcadas pela militância política do diretor e pela iconoclastia estilizada tipicamente brasileira.

O filme *A Idade da Terra* (GLAUBER ROCHA, 1980), foi sua última obra, e também a mais polêmica pelo discurso gerado entre críticos após a estreia no Festival Internacional de Cinema de Veneza. Segundo sinopse esclarecida em entrevista pelo próprio diretor, o longa-metragem acompanha quatro indivíduos que no filme assumem personalidades mitológicas e folclóricas da história brasileira, ao mesmo tempo representando o mito dos quatro evangelistas Mateus, Marcos, Lucas e João, e dos quatro cavaleiros do apocalipse, estes que em conjunto ressuscitam o ideal de “um cristo do terceiro mundo”, cuja identidade é revelada no filme quase como se fosse um “terceiro testamento”, assumindo um tom bíblico e de sincretismo religioso profético e universal, que apresenta traços de candomblé e outras culturas mundiais, como comenta Glauber Rocha.

A escolha desta obra cinematográfica para a análise fílmica se dá por uma série de fatores, em primeiro lugar porque é uma obra extremamente subjetiva, mas em ressalva de sua antitrama o filme ainda possui uma sequência de início, meio e fim tradicionalmente delimitados, além disso, se distancia em várias instâncias do convencional, tendo muitas cenas sem relações claras entre si. Há repetição constante de certas informações e estruturas não lineares que em nenhum momento são explicadas no filme, criando um verdadeiro puzzle narrativo e simbólico de ideias.

Outro motivo é porque ele apresenta estrutura de minitrama por acompanhar os múltiplos protagonistas e o antagonista Brams em cinco linhas narrativas distintas, ao passo que também utiliza elementos de uma complexa, por vezes confusa, antitrama. Será feito um estudo das estruturas de jogo em um audiovisual dedicado a essas duas vertentes do triângulo narrativo, pois tentar observá-las em um filme tradicional seria mais simples e evidente, uma vez que os jogos de modo geral tentem para uma narrativa emoldurada clássica de arquiteira.

Como Mckee afirma, não necessariamente todos os filmes vão pertencer a apenas um formato de trama, sendo que é perfeitamente possível a mistura de linguagem. No entanto, das mais variadas formas combinatórias, existem apenas três extremos e *A Idade da Terra* (GLAUBER ROCHA, 1980) é um dos poucos filmes que pode ser situado na intersecção entre os dois modelos narrativos mais atípicos e dissonantes do tradicional.

Esta obra é em muitos momentos uma colagem de estrofes desconexas, que entretanto sugerem uma reflexão sólida sobre situação vigente na política internacional, sendo ao mesmo tempo dramático, teatral, religioso, ritualístico, documental e até mesmo experimental pela impressão eisensteiniana que a montagem evoca, efetivamente formado a história somente na edição. Em diversas vertentes este filme experimenta, por vezes incorporando a quebra da quarta parede, o diretor em cena ou inclusive o *making-of* das gravações, assumindo também com a narração de Glauber Rocha um tom de tese e discurso político.

Por conta disso muitas vezes a obra se mistura com o documental, já que aparentemente documentários pretendem representar uma verdade direta, dando uma imagem do mundo, e por definição e tradição, não tem objetivos dramáticos. Na verdade, a maioria das situações se dão em um *background* documental do meio brasileiro, com uma separação bastante clara da interpretação teatralizada da ficção que o filme propõe no plano principal.

A respeito do caráter documental de *A Idade da Terra*, o trecho do livro *O Mundo Fascinante do Jogo* (2002) em que o autor António Cabral faz um comentário cinematográfico sobre a verdade documental e o jogo, tem uma visão interessante quando diz que apesar de parecer que o documentário cinematográfico está no grau zero de prazer lúdico, esta ideia está completamente equivocada, afinal por definição não existe verdade e formas de documentário possuem narrativas tão bem assimiladas pelos conceitos de trama quanto os filmes de ficção, neles mas do que em qualquer outro filme, há dispositivos muito bem delimitados e seu traço lúdico pode estar presente quando não sabemos o fim de uma história documental e aguardamos ansiosamente para desvendar o mistério. (CABRAL, 2002, pg. 164)

Utilizando como base uma série de mitos clássicos, subvertendo-os a uma narrativa na qual não costumam ser apresentados, o filme-dispositivo *A Idade da Terra* (GLAUBER ROCHA, 1980) ultrapassa as barreiras entre convencional e não convencional, e aparentemente não desenvolve sentido algum em muitas de suas cenas mas, no entanto, discorre sobre assuntos da sociologia, antropologia, religiões, política internacional, formação de mitos e natureza humana, mas tudo isto é uma questão de interpretação, e a audiência precisa entender alguns conceitos antes de achar sentido entre as peças e cenas soltas.

A questão principal da teoria discursiva elaborada por Algirdas Julien Greimas é o percurso gerativo do sentido, e nela o autor busca formas de explicar a construção de significado nas obras que utilizam de uma linguagem, o que inclui a linguagem verbal da escrita literária, bem como linguagem visual, sonora e os *videogames*. Sendo assim a obra cinematográfica referida acima poderia certamente ser analisada a partir dos estudos de Greimas no que se refere a estruturação da narrativa e da análise dos signos visuais expostos nela, já que o cinema de Rocha sempre ficou conhecido de fato pela sua iconoclastia plástica, e pela identidade única de seus trabalhos, de uma forma crua, artesanal e muito autoral.

As cenas do filme, quase sempre desconexas, tem signos representativos que permitem aos diferentes momentos da trama a possibilidade de percepções de sentido único para cada espectador conforme seu progresso, a exemplo nas cenas de cerimônias religiosas, sobretudo as da primeira metade do filme. Em pouquíssimos momentos o autor deixa claro quem é a figura central da liturgia, filmando muitos personagens da mesma maneira, porém, os signos se interconectam e em cenas posteriores observamos os mesmos personagens em outras relações de religiosidade, sendo dessa forma possibilitado ao espectador a associação de que naquele individuo existe algum tom profético.

Os signos presentes no filme assumem diversos contextos, sendo ícones de religiosidade, figuras do imaginário popular, discursos políticos a incitar as questões do terceiro mundo, repetição de imagens e ideias no decorrer da obra. No entanto, em nenhum momento a falta de encadeamento entre as cenas significa que *A Idade da Terra* (GLAUBER ROCHA, 1980) não possui uma estrutura clara, afinal, ele começa com a figura mais icônica possível para o princípio de tudo, um nascer do sol, e decorrido duas horas do filme um encadeamento de situações aleatórias guiam a um clímax relativamente esclarecedor porém poético, e ao final, os personagens estão de fato mudados pelas experiências que sofreram. Pode não parecer, mas há implicitamente uma estrutura clássica dentro da antitrama, desta que é a última e mais ousada obra do diretor.

Quando Glauber Rocha repete as falas para os atores interpretarem e permite que estes trechos se insiram no filme ele deflagra que há uma equipe por trás da câmera, e propõe que o público aceite que aquilo não é uma história em um mundo de ficção, mas

que é um filme ou uma interpretação teatral e foi gravado. É o equivalente a deixar o traço do pincel marcar o papel na pintura ou a inserir um autorretrato do pintor dentro de uma cena. Como evoca Glauber Rocha, “Esse filme estaria para o cinema talvez como um quadro de Picasso. Os críticos estão querendo uma pintura acadêmica, quando já estou dando uma pintura do futuro.”

Desta forma o filme se torna único para cada espectador, e permite que cada pessoa interprete e monte o a compreensão geral do filme da maneira que compreendeu. Assim que um audiovisual se torna um jogo, brincando com a visão de mundo daquele que o assiste, e estimulando o raciocínio, isto é diferente de sentar-se em frente a uma televisão e esperar a programação passar sem o mínimo de aprofundamento ou raciocínio sobre as informações que se recebe, sendo assim, um audiovisual que estimula o raciocínio joga com o espectador.

Retornando o conceito de poesia referido por Huizinga anteriormente no texto e tendo em mente o filme *A Idade da Terra* (1980), o autor afirma que as artes visuais não são jogos, mas escreve que toda forma de poesia é. Com base nisso, nas cenas com diálogos repetidos que simulam estrofes em uma música ou poema, e momentos existencialistas do filme, como também em uma entrevista do próprio Glauber Rocha, o diretor vê este audiovisual como um poema, e o constrói em cima de ferramentas que apresentem o filme dessa forma, segundo ele, “um barato cinematográfico” que não conta uma história da forma dramática habitual. Mas com base nisto, um filme que segue a linha narrativa de poesia poderia ser considerado um jogo na classificação de Huizinga? Em um contexto assim, seria mais provável que o autor do livro *Homo Ludens* (1938) tenha se equivocado ou generalizado demais o tema, que efetivamente essa única classificação de fato seja suficiente para definir uma escultura, pintura, um filme ou qualquer outra obra como jogo ou não.

7. Considerações Finais

Apesar de os filmes não possuírem interações típicas das mecânicas encontradas nos jogos, podemos perceber que alguns filmes apresentam os dois tipos de narrativa encontrado nos jogos a narrativa embutida e emergente, o que pode ser observado no fato do cinema de modo geral, nem sempre apresenta ou explica objetivamente o

significado dos signos que expõe, desse modo a participação ativa do espectador para decodificar as mensagens presente nas cenas.

Não se pode afirmar o fato que a narrativa cinematográfica é um jogo uma vez que não pode haver ação direta do espectador sobre a informação contida na obra, e jogos pressupõem interatividade, mas, observando subjetivamente, não há como dizer que não é, visto que a interpretação influi, e as vezes é mais profundamente impactante em termos de relevância para o cerne narrativo da obra do que o simples apertar de um botão para a direita ou para a esquerda, em uma escolha binária de fins preestabelecidos.

Já que não há como dizer que de fato é um jogo, ao menos há como afirmar que o audiovisual não pode ser pontuado fora desta categoria se colocado no mesmo montante que Huizinga estipula em seu capítulo sobre artes. Aliás, não é possível afirmar com certeza nem mesmo que as artes visuais não são formas de jogos.

E para tanto, tendo por base o conceito de que a pintura e a escultura só seriam consideradas jogos em tempos passados no momento de sua confecção, nesse sentido é proposto um comparativo com o cinema quando está sendo desenvolvido o roteiro de um filme. Dessa forma o jogador seria não o roteirista, mas o personagem, já que após criado e psicologicamente bem desenvolvido o personagem assume vida própria no universo em que ele existe, e suas ações são determinadas não pela vontade do escritor ou do público, mas pelo que é melhor para a história e o que faria sentido na mente do próprio personagem. Estas são somente algumas propostas para continuar desenvolvendo as hipóteses e à uma revisão destes conceitos. Cuidando para não tomar tais hipóteses e interpretações como argumento irrefutável ou questão respondida. Sendo assim, essa discussão começa somente uma das outras tantas questões a serem mais aprofundadas no estudo dos jogos e narrativas.

Mesmo quando sentado para assistir uma trama que teoricamente já está pronta, que não há forma alguma do espectador alterar as ações que se encontram na tela, é provável que ainda assim ele esteja diante de um jogo, e que este jogo não se faz presente em seu caráter interativo, mas sim objetivo, na tomada de ações, e em uma série de complexos jogos psicológicos dentro e fora do contexto interno da história. Há um jogo implícito entre o conteúdo do filme e a mente do espectador, assim como há um jogo implícito entre os personagens, e todo um universo de pensamentos a todo tempo gerando escolhas e expectativas. O terreno de análise para este fenômeno é vasto;

contudo restam dúvidas se estamos ou não diante de um jogo quando sentamos ao redor de uma fogueira para ouvir uma história ou na poltrona de um cinema para assistir um filme.

Um final aberto, ou qualquer outro espaço de subjetividade, que um filme deixa sem explicações de forma deliberada ou não deliberada, dá vazão a interpretação do espectador, e assim sendo permite que o ele monte em maior ou menor grau seu próprio *puzzle* da obra por meio da interpretação, delimitado em certas situações, mas com possibilidades talvez infinitas, assim como em um jogo de *Tetris* (1984).

8. Referências

- ARISTÓTELES. **A Poética**. Tradução de Eudoro de Souza. Edição bilingue grego-português. A Poética. São Paulo, 1992.
- BARTHES, Roland. **S/Z**. Tradução de Léa Novaes. Nova Fronteira. Rio de Janeiro, 1990.
- BISSELL, Tom. **Extra Lives**. 1ª edição, Phanteon Books. EUA, 2010.
- CABRAL, Antonio. **O mundo fascinante do jogo**. 1ª edição, Lusomundo. Lisboa, 2002.
- CALLOIS, R., **Os jogos e os homens**. 1ª edição, Cotovia. Lisboa, 1990.
- CAMPBELL, Joseph. **As máscaras de Deus - vol. 4 Mitologia Criativa**. Tradução de Carmen Fischer. 1ª edição, Palas Athena, São Paulo, 2010.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobra. 11ª edição, Editora Pensamento. São Paulo, 1995.
- CRAWFORD, Chris. **On Interactive Storytelling**. 2ª edição, New Riders. EUA, 2004.
- CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**. Washington State University Vancouver. EUA, 1982.
- FISCHER, Luís Augusto. **Dentro da cabeça de Noam Chomsky**. Revista Super Interessante. São Paulo, 2009.
Disponível em: < super.abril.com.br/cultura/dentro-da-cabeca-de-noam-chomsky >
- GREEN, Caroline. **Nascidos para falar?** 9ª edição. Revista Conhecer. São Paulo, 2010.

GREIMAS, A. J. **Semântica estrutural**. Tradução de Haquira Osakabe e Isidoro Blikstein Cultrix. São Paulo, 1966.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. Tradução, João Paulo Monteiro. Editora Perspectiva. São Paulo, 2012.

JENKINS, Henry. **Game Design as Narrative Architecture**. Gatech publications, 2005.

Acessado em 20 de outubro de 2015. Disponível em:

<

http://homes.lmc.gatech.edu/~bogost/courses/spring07/lcc3710/readings/jenkins_game-design.pdf >

JULL, Jesper. **A brief note on games and narratives**. Game Studies, International Journal of Computer Game Research, 2001. Acesso em 12 de setembro de 2015.

Disponível em: < <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> >

MCKEE, Robert. **STORY - Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros**. Tradução: Chico Marés. Editora Curitiba, 2006.

MENDES, Conrado Moreira. **A noção de narrativa em Greimas**. Universidade de São Paulo/FAPESP. Acesso em 12 de setembro de 2015.

Disponível em: < <http://revistas.unibh.br/index.php/ecom/article/viewFile/1002/581> >

PICCOLO, Gustavo M. **O universo lúdico proposto por Caillois**. Revista Digital – Buenos Aires – Ano 13 – Nº 127 – Dezembro de 2008. Acesso em 02 de setembro de 2015.

Disponível: <

<http://www.efdeportes.com/efd127/o-universo-ludico-proposto-por-caillois.htm> >

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Tradução de Jasna Paravich Sarhan. Forense-Universitária. Rio de Janeiro, 1984.

SALEN, Katie. ZIMMERMAN, Eric. **A Regra do Jogo - Fundamente do Design de Jogos**. 1ª edição, Editora Blucher. São Paulo, 2009.

SCHELL, Jesse. **Art of Game Design**. 1ª edição. Morgan Kaufmann. EUA, 2008.

SEGER, Linda. **Como criar personagens inesquecíveis**. 1ª edição, Bossa Nova. São Paulo, 2006

SHENK, David. **O Jogo Imortal. O que o xadrez nos revela sobre a guerra, a arte, a ciência e o cérebro humano**. Tradução de Roberto Franco Valente. Editora Zahar. São Paulo, 2007.

Obras Audiovisuais:

A IDADE DA TERRA. Glauber Rocha. Brasil, 1980. Filme 35mm.

AMNESIA (Memento). Christopher Nolan. EUA, 2000. Filme 35mm.

TRÊS HOMENS EM CONFLITO (The Bad, the Good, the Ugly). Sergio Leone. Itália, Espanha, EUA, 1968. Filme 35mm.

Vídeo Games:

Super Mario World. Desenvolvido por Nintendo, Designer Shigeru Miyamoto, Diretor Takashi Tezuka, Japão, 1990. Plataforma NES/Famicon, GBA, Virtual Console.

Tetris. Desenvolvido por Alexey Pajitnov, Dmitry Pavlovsky e Vadim Gerasimov, Rússia, 1984.

Entrevistas:

ROCHA, Glauber. Entrevista com Glauber Rocha. Festival Internacional de Cinema de Veneza: 1980. Veneza, Rede Globo.

Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=EV04KyhMhj0> >

AREOZON, Jeferson. Fronteiras da Ciência, Temp. 05, Ep. 19, Teoria de Jogos.

Universidade Federal de Pelotas: 2014. Rádio on-line da UFRGS.

Disponível em: <

http://multimedia.ufrgs.br/conteudo/frontdaciencia/Fronteiras_da_Ciencia-T05E19-TeoriadeJogos-14.07.2014.mp3