

Cria o de Personagens e Narrativas de Jogos

Aula 01 - Tipos de Narrativas

Apresentação

Nesta aula, veremos o que são narrativas e como evoluíram do início da civilização ocidental até os dias de hoje.

Como o conceito de narrativa é um conceito complexo, ele vai sendo atualizado conforme as tecnologias vão mudando. Mas não ache que tecnologias são apenas os nossos computadores e celulares. Como os gregos não imprimiam as suas obras, e muitos deles nem mesmo as escreviam, a linguagem oral era a dominante. Com o advento da prensa de tipos móveis de Gutemberg, as impressões de livros começaram a se popularizar e essas tecnologias de impressão mudaram as narrativas orais para as escritas. E, assim, cada época vai criando as suas tecnologias de comunicação e mudando as suas narrativas de acordo com essas tecnologias.

É por essa razão que as narrativas nos games são tão importantes. Porque elas recuperam tradições milenares, como em God of War, mas, ao mesmo tempo, contam essas histórias de maneiras atualizadas, com interações e imersões diferentes das tecnologias mais antigas, como o cinema e o teatro.

Objetivos

- Apresentar o conceito de narrativas
- Introduzir as narrativas clássicas
- Introduzir as narrativas digitais
- Explicar o conceito de agenciamento
- Apresentar modelos de narrativas digitais para games

Introdução

A narrativa faz parte do ser humano. Ele cria e herda cultura e conhecimento por meio das narrativas, quer sejam as tradições comportamentais, quer seja a poética com que enxergamos a vida e as nossas relações.

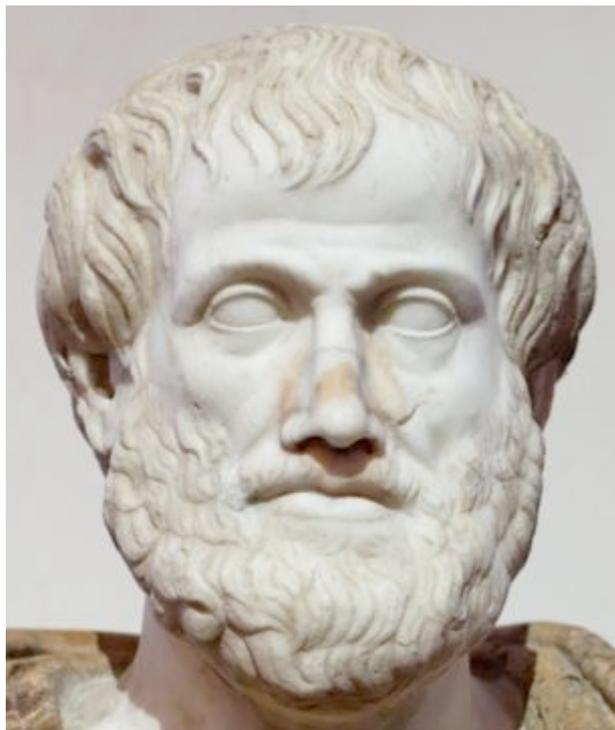
Ao longo do tempo, inúmeros estudiosos têm se dedicado à compreensão e ao estudo da narrativa como fenômeno socioeducativo e sistema de manutenção de nossas tradições.

Já pensou quantas vezes as informações foram transmitidas a você através de uma narrativa? Uma história de família, um exemplo, um filme e várias outras maneiras. Tente lembrar de algumas dessas vezes. Lembrou? Por isso é importante conhecer os diversos tipos de narrativa em que a humanidade evoluiu, no âmbito da Filosofia, conhecimentos, valores éticos, padrões morais e sociais, por meios diversos. E é claro que um desses tipos de narrativas podem ser os jogos. Por isso, estudaremos como o princípio narrativo acontece no ambiente dos jogos digitais.

O Conceito de Narrativa

O início de um pensamento mais coeso na definição dos princípios da narrativa reside nos escritos de Aristóteles, filósofo grego, nascido no ano 384 a.C., que pela primeira vez estabeleceu, em sua obra *Arte Poética*, ou simplesmente *Poética*, a estrutura clássica da narrativa, por ele definida como “um todo, que possui certa extensão”:

Figura 01 - Aristóteles.



Fonte: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Aristotle_Altemps_Detail.jpg. Acesso em: 13 dez. 2015.

Todo é o que tem princípio, meio e fim. O princípio não vem depois de coisa alguma necessariamente; é aquilo após o qual é natural haver ou produzir-se outra coisa; O fim é o contrário: produz-se depois de outra coisa, quer necessariamente, quer segundo o curso ordinário, mas depois dele nada mais ocorre. O meio é o que vem depois de uma coisa e é seguido de outra. (ARISTÓTELES, 2009).

Embora nos pareça óbvio nos tempos atuais, que qualquer obra tenha um começo, um meio e um fim, especificamente nessa ordem, o fato de Aristóteles apontar tal estrutura foi crucial para o entendimento da condução narrativa, diferenciando-a de uma simples acumulação de acontecimentos.

De fato, o filósofo vai além, ao identificar que *“para que as fábulas sejam bem-compostas, é preciso que não comecem nem acabem ao acaso, mas que sejam estabelecidas segundo as condições indicadas”*. Sem a consolidação deste pensamento, dificilmente teríamos hoje obras clássicas em literatura, teatro, cinema ou quaisquer outras mídias capazes de envolver o público. Jamais teríamos as culturas decorrentes de todo o convívio social e da transformação de nosso pensamento devidamente fundamentadas como referenciais.

Foi, portanto, a partir de Aristóteles e suas concepções básicas que se estabeleceu um pensamento em torno da estrutura narrativa. Deste modo podemos criar obras em formatos e mídias distintas, capazes de encantar ou comunicar.

O filósofo francês Roland Barthes (1915-1980), cuja epígrafe apresentamos no início desta aula, esteve entre os grandes estudiosos do tema e identificou que “inumeráveis são as narrativas no mundo”. Para ele

a narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias, está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na comédia, na pantomima, na pintura (recorde-se a Santa Úrsula de Carpaccio), no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no **fait divers (Fait Divers é um jargão jornalístico que quer dizer “fatos diversos”, e é utilizado para sinalizar assuntos que não são previamente categorizados pela editoria do jornal.)**, na conversação. (BARTHES, 1976, p. 19).

Em longa análise da estrutura narrativa a qual resumiremos aqui, Barthes identifica que este princípio nos oferece mais do que uma explanação de fatos, propondo uma **imersão onírica**, isto é, fazendo-nos participar de um outro mundo, emocionalmente envolvidos com o que se apresenta. **Onírico é um estado relacionado ao sonho**. Ao final de seu texto, o autor define que:

a narrativa não faz ver, não imita; a paixão que nos pode inflamar à leitura de um romance não é a de uma ‘visão’ (de fato, não ‘vemos’ nada), é a da significação [...] ‘O que se passa’ na narrativa não é do ponto de vista referencial (real), ao pé da letra: nada; ‘o que acontece’ é a linguagem tão somente, a aventura da linguagem” (BARTHES, 1976, p. 60).

Essa abordagem menos historicista e mais poética de Barthes encontra as bases no pensamento de Aristóteles, que já observara: “não compete ao poeta narrar exatamente o que aconteceu; mas sim o que poderia ter acontecido, o possível, segundo a verossimilhança ou a necessidade” (ARISTÓTELES, 2009, p. 43). De fato, no campo conceitual da arte narrativa, Aristóteles já propunha que “é preferível escolher o impossível verossímil do que o possível inacreditável”.

Esses princípios são a base para os arcos narrativos que nos oferecem encantamento e envolvimento. O resultado dessas experiências é o que constitui elemento transformador da narrativa para o nosso entendimento do mundo e para o nosso aperfeiçoamento cultural, podendo acontecer através das mídias tradicionais ou por meio das imersões vividas no mundo virtual.

As Narrativas Clássicas

Uma vez compreendidas as bases do pensamento ocidental sobre o estudo da narrativa, observa-se que não foram poucos os profissionais que se dedicaram ao entendimento desse conceito e sua aplicação nas diversas formas de transferência de conhecimento ao longo da história da humanidade.

Figura 02 - Os Sátiros, na mitologia grega, são divindades menores que viviam nos campos e bosques.



Fonte: <http://onascimentodamitologia.blogspot.com.br/2010/06/os-satiros-sileno-as-montanhas-e-as.html>. Acesso em: 15 dez. 2017.

Para melhor entender a estrutura básica da narrativa, vale resgatar mais uma vez o pensamento de Aristóteles, a partir do qual podemos identificar uma cronologia da narrativa tradicional de acordo com o seguinte percurso:

- Apresentação ou introdução;

- Complicação ou peripécia (ação que contrapõe os personagens ou altera a sua estabilidade);
- Clímax ou nóe;
- Desfecho ou desenlace (este último retomando a situação de equilíbrio após o conflito inicial) (FREIRE, 2010)

Teatro

Na linguagem teatral, desde as origens clássicas às experimentações mais vanguardistas, a base estrutural narrativa tem mantido um princípio normalmente regular, por meio do qual encontram-se as figuras do protagonista, que conduz a poética narrativa e as normas estabelecidas por Aristóteles.

Margot Berthold (2011), em seu apanhado histórico sobre o fenômeno teatral ao redor do mundo no caminho que vai do bardo homérico à tragédia, observou que essa trajetória se iniciou a partir das festividades ligadas à fertilidade, à colheita e ao Sagrado, donde surgiram os primeiros grupos de Ditirambos, cortejos religiosos com sátiros e bacantes. Aron, de Lesbos, que viveu por volta de 600 a.C. na corte do tirano Periandro, de Corinto, aproveitou o apoio e a amizade do governante para orientar à via poética, os cultos locais à vegetação, afirma o texto de Berthold. Mas foi com a chegada de Téspis, ator de Icária, em 534 a.C., que o evento ganhou a expressão como hoje conhecemos:

Figura 03 - Bacantes, na mitologia grega, eram as mulheres adoradoras de Dionísio.



Fonte: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:William-Adolphe_Bouguereau_\(1825-1905\)_-_Bacchante_\(1894\).jpg](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:William-Adolphe_Bouguereau_(1825-1905)_-_Bacchante_(1894).jpg). Acesso em: 13 dez. 2015.

Téspis teve uma nova e criativa ideia que faria história. Ele se colocou à parte do coro como solista e assim criou o papel de hypokites (“respondedor” e, mais tarde, ator) [...] Nenhum dos presentes na Dionisíaca de 534 a.C. poderia sonhar com o alcance das implicações que esse acréscimo inovador de diálogo ao rito traria para a história da civilização. (BERTHOLD, 2011, p. 104-105)

Embora não pareça claro à primeira vista, essa criação trouxe desdobramentos aos tempos atuais, se considerarmos que a ideia de um mediador (ator, narrador, diretor, roteirista, etc.) entre nós e o universo ficcional sempre esteve presente.

Hoje, os ambientes digitais dos games apenas atualizam essa relação imersiva por meio de um protagonista digital, que pode ser um avatar, um personagem ou nossa própria conduta interativa no jogo.

Literatura

Embora seja uma das mais tradicionais artes narrativas, a literatura sempre esteve à mercê da capacidade de compreensão e reflexão do povo (considerando as épocas e nações em que apenas os eruditos tinham ou têm acesso à cultura) e da oferta em escala proporcional ao número de leitores potenciais.

Mesmo sendo tomada como uma obra de grande relevância, ao que tudo indica a Odisseia de Homero deu início como uma tradição oral posteriormente convertida em projeto literário, ou seja, histórias contadas que depois foram reunidas em um livro. Foi somente do final do século XVIII, às primeiras décadas do século XX, que o romance como gênero literário explodiu em aceitação pública e consumo sempre crescente ao redor do mundo. A produção literária é, reconhecidamente, um dos grandes veículos da ficção e das narrativas da humanidade, seja no campo poético, seja na condição de prosa.

Mesmo contendo um universo rico em histórias, o livro, enquanto veículo da narrativa, é tido como uma obra “morta”, cujas palavras adquirem vida por meio da interação do leitor, como se vê nas palavras de Borges:

Um livro é um objeto físico num mundo de objetos físicos. É um conjunto de símbolos mortos. E então aparece o leitor certo, e as palavras – ou antes, a poesia por trás das palavras, pois as próprias palavras são meros símbolos – saltam para a vida, e temos uma ressurreição da palavra (BORGES, 2001, p. 12).

É na estrutura poética e onírica do texto de ficção, mais do que na literatura acadêmica e, talvez, na poesia, que se encontram os exemplos de narrativa que propõem a imersão em ambientes estranhos ao leitor e, ainda assim, convidativos de conhecer, participar e vivenciar juntos aos personagens. Todorov usa a imagem do Fantástico como recurso para a produção literária, estabelecendo que

“O fantástico implica, pois, uma integração do leitor no mundo das personagens; define-se pela percepção ambígua que o leitor tem dos acontecimentos narrados. Esse leitor se identifica com o personagem. ” (TODOROV, 1979, p. 151)

É Janet Murray, pesquisadora de narrativas digitais pela Ivan Allen College of Liberal Arts, quem complementa essa sensação de integração com o universo intangível da ficção ao resgatar o pensamento do crítico literário do século XIX, Samuel Taylor Coleridge, idealizador do princípio da suspensão voluntária da descrença como campo para a apreciação das narrativas poéticas. A percepção da autora sobre o tema, no entanto, vai além ao identificar que no fluxo da ficção virtual dos ambientes digitais “não suspendemos nossas dúvidas tanto quanto criamos ativamente uma crença”. Murray afirma que, em razão de nosso “desejo em vivenciar a imersão, concentramos nossa atenção no mundo que nos envolve e usamos nossa inteligência mais para reforçar do que para questionar a veracidade da experiência. ” (MURRAY, 1997, p. 111)

Samuel Taylor Coleridge, escritor e crítico literário do século XIX, na Inglaterra, desenvolveu a ideia das “Baladas Líricas”, a partir da qual, para apreciarmos adequadamente a poesia, precisaríamos nos afastar voluntariamente da realidade e imergir na ficção oferecida pelo texto. Nossos pensamentos deveriam voltar-se para o sobrenatural ou romântico, “de modo a transferir de nossa natureza interior um interesse humano e uma semelhança de verdade suficiente para procurar para essas sombras da imaginação aquela momentânea suspensão voluntária da descrença que constitui a fé poética. ” (COLERIDGE, 1817)

Chama-se de **suspensão da descrença** quando um leitor, espectador ou interator, aceita que as premissas de um trabalho de ficção sejam verdadeiras. Por exemplo: o Super Man é um alienígena do bem, que vive entre nós e usa seus superpoderes para nos proteger. Quando optamos por ler esse quadrinho, assistir a esse filme, ou jogar esse jogo, suspendemos o nosso julgamento das coisas que parecem impossíveis, fantásticas, imaginárias, para que o entretenimento possa se realizar. Se não fizermos isso, a narrativa será uma sequência de fatos absurdos que apenas ofendem a nossa inteligência, e não terá um efeito envolvente sobre nós.

Cinema

A linguagem cinematográfica também estabeleceu parâmetros para a condução do arco narrativo. Como informa Gosciola (2003), “o cinema consolidou sua técnica e sua linguagem no início do século XX com a narrativa contínua, ao buscar representar a realidade de maneira fiel na tela”.

O exemplo fundamental desse modo de apresentação estabeleceu-se com o lançamento, em 1915, de *The Birth of the Nation*, pelo diretor norte-americano David Wark Griffith, ao organizar e valorizar vários elementos já apresentados em projetos cinematográficos experimentados por outros cineastas, como as técnicas de montagem, os movimentos de câmera, a fusão de cenas e o close up, por exemplo. Como Gosciola (2003, p. 109) define em sua obra, “a câmera foi entendida não como um repórter da ação, mas como uma obra literária, não-teatral, o que trouxe o fim do ‘teatro filmado’, pela interpretação menos teatral (mais contida)”. Teatro filmado eram filmes que não exploravam as técnicas cinematográficas citadas, e por isso se assemelhavam a peças de teatro filmadas.

Embora os cineastas posteriormente trabalhassem com uma narrativa baseada em uma desconstrução desse modelo clássico, a linguagem cinematográfica permanece ligada a esses parâmetros. De fato, o modelo de desconstrução estabelecido por artistas como Dziga Vertov, Sergei Eisenstein ou Peter Greenaway se aproxima da ideia de múltiplas camadas da narrativa em hipermídia, como atesta Gosciola (2003), para quem “as obras em hipermídia exploram tanto o lado da narrativa contínua para os games quanto o lado da narrativa descontínua para as obras de arte e de tecnologia”.

As interseções entre a narrativa fílmica e a linearidade imersiva conduzida pelos games são hoje bastante evidentes, como propõe Renata Gomes (2011) ao analisar o game *Red Dead Redemption*, identificando que “da fotografia à trilha sonora, a influência [do cinema] é explícita, muitas vezes, até caricatural. Mesmo se tratando de imagens sintéticas, geradas por computação gráfica, o conceito que as embasa é franco devedor da cinematografia hollywoodiana”. (Gomes, 2011, p. 1)

Em outro ponto, resgata o tema e confirma as ideias de Gomes, ao estabelecer que

Em termos de hipermídia, é no game que se encontram mais claramente as duas estruturas de enredo. O confronto entre dois personagens (como em *Mortal Kombat*) está para o dramático. O caminho que o usuário percorre e as suas ampliações de possibilidades (como em *The Sims* ou *Final Fantasy*) estão para o épico. (GOSCIOLA, 2003, p. 129)

Entendendo o passado das narrativas, da poesia e do teatro grego até o cinema, estamos prontos para adentrar o mundo das narrativas digitais. Assim, embora as mídias digitais sejam uma invenção recente, vemos como ela não está tão longe de seu passado milenar.

As Narrativas Digitais Hipermídia

Todo e qualquer recurso interativo digital que permita acesso e navegação por diferentes áreas do saber pode ser identificado como um processo hipermidiático. Softwares, websites e jogos digitais são exemplos de hipermídias. Nesses casos, a narrativa não deverá atender efetivamente a uma sucessão de acontecimentos relacionais ou à estruturação de uma obra que, como definiu Aristóteles, possua necessariamente um começo, um meio e um fim devidamente estabelecidos, embora esse fenômeno possa ocorrer.

Uma das características marcantes desse processo operacional reside no princípio da *agência* possibilitada pelo meio. A ideia de Agência vai além da mera interatividade, que possui conotações variadas. Janet Murray destaca que o mover de um joystick ou o clicar do mouse durante um jogo não configuram um agenciamento imersivo, o qual pode ser descrito como a gratificante capacidade de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas, como escreve a autora.

A agência pode se dar de forma incondicional, ao navegarmos livremente pelos links ou mundos virtuais ou em uma estrutura de jogo, pressupondo uma jornada interativa.

Em computação, um 'agente' é um código capaz de tomar decisões e criar situações no ambiente virtual. Quando essa simulação é coerente, o interagente ou jogador se sente motivado por ter vivenciado o prazer da 'agência', isto é, ter feito as coisas acontecerem em um mundo dinâmico que responde às suas ações.

Games

Os games constituem a grande área na qual as narrativas podem se desenvolver em plenitude, com a apresentação de arcos históricos, sagas e aventuras que deverão ser vividas pelos **interatores**, que no caso dos jogos são chamados de **jogadores**.

As narrativas nos games podem se apresentar de três maneiras diferentes: cinematográfica, expositiva e digital.

Narrativas Digitais Cinematográficas

Estes jogos buscam inspiração no estilo narrativo cinematográfico. No início dos anos 1980, alguns games faziam uso de vídeos, sendo Dragon's Lair a mais famosa produção desse gênero no período, como indica Ferreira (2008) em seu texto:

Como as cutscenes viraram via de regra nos jogos dos anos 2000, discutiram-se novas maneiras de tornar essas cenas mais interativas, e surgiram assim os Quick Time Events (QTEs), cenas animadas em que o jogador deve executar comandos que aparecem na tela.

Figura 04 - Cena de Tomb Raider. Square Enix, 2013.



Fonte: <http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/tomb-raider-2013-review>. Acesso em: 13 dez. 2015.

Exemplos clássicos desses jogos são: Dragon's Lair, Shemnue, Myst e Resident Evil.

Atualmente, as *cutscenes* não são mais feitas utilizando-se filmes prontos, em vez disso utiliza-se o motor (*engine*) do próprio jogo, o qual renderiza o filme em tempo real, permitindo ao jogador uma interação mínima, como olhar para os lados. Isso permite que em jogos mais atuais, como Tomb Raider (2013), a entrada das *cutscenes* seja tão transparente a ponto de fazer o jogador nem perceber que ele se encontra em um momento não interativo. Alguns jogos como 1886: The Order, foram criticados porque as *cutscenes* são tão incorporadas ao jogo que acabam atrapalhando e desmotivando o jogador, de modo a não se sentir participando da narrativa, apenas acompanhando-a. (Forbes online).

Figura 05 - Neste QTE (QuickTime Event), se o jogador apertar o botão X na hora certa, evita-se que a personagem seja acertada pela bola.



Fonte: Quicktime Event: Starfire Sports Complex.

https://en.wikipedia.org/wiki/Quick_time_event#/media/File:Quick_time_event_mockup.jpg.

Narrativas Digitais Expositivas

Para dar conta da condução narrativa do jogo, esses projetos apresentavam inúmeras telas ou balões de texto que explicavam a história e lançavam os desafios aos jogadores. Os jogos do tipo *adventure*, que tiveram seu surgimento através de projetos como *Colossal Cave Adventure* e *Zork*, foram produções que se utilizaram largamente desse estilo narrativo e até mesmo estético. O tempo de busca nos mapas e ambientes do game seguia uma orientação menos intensa e mais detalhista, colhendo pistas e itens. Exemplos de jogos: *Zork*, *The Secret of the Monkey Island* e *Final Fantasy*.

Figura 06 - Exemplo de árvore de diálogos em The Secret of the Monkey Island. LucasArts, 1990.



Fonte: The Secret of the Monkey Island. Special Edition. LucasArts, 1990.

Narrativas Digitais

Este terceiro tipo de narrativa interativa apresenta o próprio ambiente do jogo como espaço de condução e vivência. Com essa solução, o game não se afasta do jogador, envolvendo-o em uma **catarse** (**A catarse pode acontecer em diversas situações, desde momentos religiosos até a contemplação das obras de arte. Em sua Poética, Aristóteles define a catarse como a purificação das almas através de uma reação emocional provocada por um drama. Todos nós conhecemos aquelas pessoas que estão tristes, ao assistir a um filme choram durante ele, e após isso sentem-se melhores. Ou ainda pessoas que estão com raiva e “descarregam” essa raiva ouvindo músicas muito barulhentas e, assim, sentem-se mais calmas. Esses são exemplos comuns de catarse.**) imersiva por meio dos detalhes do cenário, pelo som e mesmo através da jogabilidade.

[Half Life] se apresentava como uma experiência contínua, sem "sair" da visão em primeira pessoa do protagonista [...] Em Bioshock, o estilo é utilizado [...] para tornar a interação com o ambiente e os personagens que o habitam mais imediata e impactante [...e em Call of Duty 4,] é utilizado de modo a fragilizar o jogador [...] e também para tornar mais realista o contexto de guerra. (FERREIRA, 2008)

Figura 07 - Screenshot de Bioshock (2K Games, 2007).



Fonte: Bioshock. 2K Games. 2007. Divulgação.

(<https://www.flickr.com/photos/bagogames/14680586654>. Acesso em: Acesso em 05/01/16)

Leituras complementares

Para a elaboração desta aula foram utilizadas várias fontes bibliográficas, de uma maneira ampla. Mas, obviamente, cada aluno tem interesses diferentes uns dos outros. Por isso seguem algumas leituras complementares que poderão contribuir para se aprofundar em determinados assuntos, de acordo com seu interesse, diferenciando-o dos outros. Uma boa dica consiste em acrescentar estes textos à sua biblioteca.

No final dos anos 1990, a professora Janet Murray publica um dos livros mais importantes na área de narrativas digitais. Ela explica em detalhes vários conceitos importantes e faz algumas apostas para o (nosso) futuro interativo. Não deixe de ler: MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 1997 .

A tese de doutorado do professor Vicente Gosciola traz importantes considerações sobre roteiro para hipermídias: GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias: do game à TV interativa**. São Paulo: Senac, 2003.

E, obviamente, não deixe de jogar estes importantes jogos, prestando muita atenção nos tópicos abordados nesta aula:

- Bioshock (2007)
<http://store.steampowered.com/app/7670/>
- The Secret of the Monkey Island (Remake do jogo original de 1990)
<http://store.steampowered.com/app/32360/>
- Tomb Raider (2013)
<http://store.steampowered.com/app/203160/>

Resumo

Esperamos que você tenha gostado, e também entendido, os conceitos abordados nesta aula.

Procuramos mostrar que as narrativas não foram inventadas pelos jogos digitais, mas percorreram um grande caminho para chegar até eles. Cada meio narrativo vai se diferenciando dos anteriores e acrescentando as suas particularidades. Isso acontece com os games também, que acrescentam interações e tomadas de decisões, entre outras particularidades.

Os jogos digitais consistem em uma mídia poderosa, a qual estamos criando e aperfeiçoando nos dias de hoje, por isso temos muita responsabilidade com esse meio. Nas próximas aulas veremos conceitos importantes para que, se bem utilizados, façam parte desta história que está apenas começando.

Referências

ARISTÓTELES. **Arte poética**. Tradução de Paulo Costa Galvão. Disponível em www.culturabrasil.org/artepoetica_aristoteles. Acesso em: 13 dez. 2015.

BARTHES, Roland. **Introdução à Análise estrutural da narrativa**. Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1976.

BERTHOLD, Margot. **História mundial do Teatro**. São Paulo, Perspectiva, 2011.

BORGES, Jorge Luís. **Esse ofício do verso**. São Paulo, Companhia das Letras, 2001.

FORBES. **The order: 1886**: is a beautiful, failed experiment in 'cinematic'. Disponível em: www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/02/19/the-order-1886-is-a-beautiful-failed-experiment-in-cinematic-gaming. Acesso em: 13 dez. 2015.

FREIRE, Marcelo. **Narrativa hipertextual multimídia:** um modelo de análise. Santa Maria: FACOS/UFSM, 2010. Disponível em: pt.scribd.com/doc/52064173/10/Categoria-Tempo-ou-Da-Narrativa-Aristotelica-ao-Hipertexto. Acesso em: 13 dez. 2015.

GOMES, Renata. **A poética dos tempos mortos:** diálogos entre o cinema e o videogame. Disponível em: desdobramentos.files.wordpress.com/2009/01/gamesar_renatagomes_final.pdf. Acesso em: 13 dez. 2015.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias:** do game à TV interativa. São Paulo: Senac, 2003.

MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Unesp, 1997.

TODOROV, Tzvetan. **As estruturas narrativas.** São Paulo: Perspectiva, 1979.