

Tempo e Estética: um Estudo de Caso dos Enquadramentos Temporais em Braid¹

Samyr Paz²

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

RESUMO

Este artigo tem como objetivo conectar referenciais teóricos sobre *gameplay*, tempo e estética. Para alcançar esta proposta, são explorados os conceitos citados em conjunto com o estudo de caso dos enquadramentos estéticos temporais do *game* Braid (NUMBER NONE, 2008). Compreende-se que a jogadora incorpora a si no tempo e espaço por meio de uma estética da subjetividade lúdica, em negociação com os sistemas de jogo. Os enquadramentos temporais da narrativa e coordenação são investidos na própria ação, possibilitando a fragmentação e não linearidade de estéticas objetivas e subjetivas do jogo digital Braid.

PALAVRAS-CHAVE: Tempo; Gameplay; Estética; Braid; Game Studies.

INTRODUÇÃO

Em determinada passagem de suas Confissões, Santo Agostinho medita perante o conceito de tempo: “que é, pois, o tempo? Se ninguém me pergunta, eu sei; mas se quiser explicar a quem indaga, já não sei” (1964, XI, p. 14). Baseado nesse desafio de definir uma ontologia do tempo e questionar os efeitos de natureza temporal, este trabalho busca nos *Games Studies* um terreno fértil para explorar tais proposições.

Salienta-se que este é um momento inicial de uma investigação de maior fôlego. Este artigo apresenta os primeiros passos dos seis meses iniciais de estudo de uma tese de Doutorado. Por este motivo, o objetivo principal é colocar em debate alguns referenciais teóricos sobre tempo, *gameplay* e estética e conectar estes conceitos com o estudo de caso do *game* Braid (NUMBER NONE, 2008). Este debate será guiado pela seguinte questão: quais enquadramentos estéticos temporais estão presentes em Braid?

Para concretizar o objetivo proposto, parto do entendimento sobre ação e agência como constituintes do *gameplay*, isto é, a relação entre jogo e jogadora jogando juntos (AMARO, 2016). Essa discussão é particularmente importante para uma compreensão da

¹ Trabalho apresentado no GP Games, XVIII Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 41º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Professor do curso de Relações Públicas da Universidade Feevale (Novo Hamburgo/RS). Doutorando em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. E-mail: samyrpaz@feevale.br

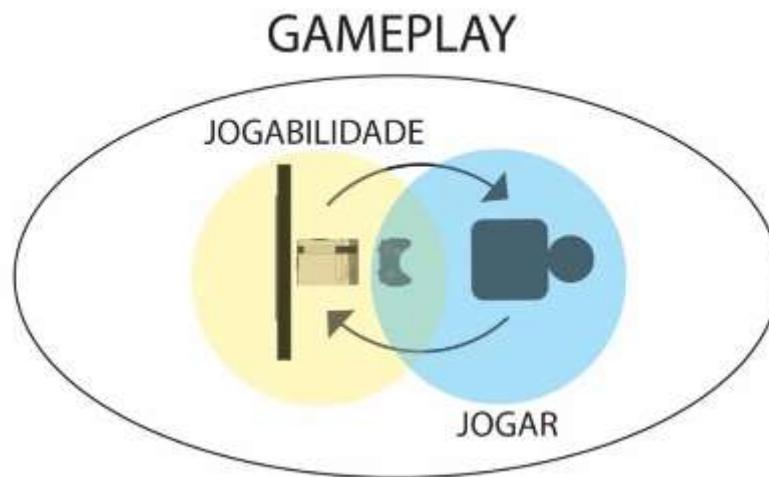
subjetividade lúdica (VELLA, 2017) enquanto algo incorporado em determinado espaço-tempo. Em outras palavras, como eventos ocorrem na experiência de jogo. A partir disso é possível justificar a relevância de investigar enquadramentos temporais e apresentar formas temporais presentes em jogos digitais (ZAGAL; MATEAS, 2007). Além disso, serão explorados alguns conceitos sobre tempo social e tempo nos estudos literários. Este último se faz necessário para conectar este artigo ao estudo de caso de Braid, pois se entende que o *game* investe a manipulação do tempo na própria narrativa. Neste caso, também é relevante tecer breves conceitos sobre estética das imagens, no sentido de tencionar o atravessamento de tempos não lineares no *gameplay*. Isso significa explorar a experiência de jogo partilhada por um sensível enquadramento temporal que se faz ver (RANCIÈRE, 2005). Por fim, apresento as constituições formais do *game* Braid e os seus enquadramentos estéticos temporais.

GAMEPLAY: AÇÃO E AGÊNCIA

A disputa pela definição do termo *gameplay* não apresenta um consenso, seja por desenvolvedores, imprensa especializada, críticos ou acadêmicos da área de jogos digitais. Amaro (2016) apresenta esse cenário por meio de uma ampla revisão bibliográfica, que vai desde a ludologia clássica de Huizinga e Callois, até os trabalhos mais recentes dos *Games Studies* de Juul, Aarseth, Somerseth, Nørgård e outros. A conclusão da autora orienta a definição de *gameplay* para o conjunto das relações materiais e de representação que constituem jogo e jogadora.

Em maior profundidade, Amaro (2016) esclarece que *gameplay* é composto pela jogabilidade: parte técnica do jogo, intenções dos desenvolvedores, regras, narrativa e capacidades de *hardware* e *software* do sistema de jogo (consoles ou computadores, por exemplo); e, no mesmo processo, encontra-se o jogar: a jogadora pressiona botões, percebe tempo e espaço, escuta sons, interpreta a narrativa e incorpora a experiência de jogo. De maneira semelhante, Galloway (2006) argumenta que *pixels*, personagens e elementos se movendo na tela são resultados físicos da ação e mediação entre operadora (jogadora) e máquina (jogo). Não existe um sem o outro.

Figura 1 - *Gameplay*



Jogabilidade e jogar são inseparáveis no *gameplay*. Fonte: Amaro (2016).

Portanto, a característica que distingue jogos digitais de outras experiências midiáticas está na ação e agência entre jogadora e jogo (SOMMERSETH, 2007). Movimentos físicos de corpos humanos e não humanos deslocam e transformam a ação (LATOURE, 2012) na experiência de jogo. Assim, entende-se como agência o “processo contínuo de negociação” onde a jogadora realiza trocas de sentido com as estruturas de representação e tecnológicas do jogo, e de seu próprio espaço físico corporal (FRAGOSO, 2015, p. 196).

Baseado nessa ação e agência entre jogo e jogadora, que conta com efeitos reais e não apenas fictícios (ARSETH, 2007), Vella (2017) propõe uma estética da subjetividade lúdica que estabelece a maneira que a jogadora entende quem ela é dentro do jogo. Por meio das ações que ela percebe poder ou não desempenhar, estimulada por uma consciência duplamente física e mental (MERLEAU-PONTY, 1999), a jogadora incorpora a si no *gameplay*.

Em resumo, Vella (2017) argumenta que o engajamento da jogadora com o mundo do jogo pressupõe determinadas intenções mentais. Transformadas em ações, as intenções geram presença da jogadora no mundo do jogo, que por sua vez modifica estados materiais do *game*. Isto significa que acontecimentos ocorrem em determinado espaço-tempo do *gameplay*. São eventos que compõe a experiência de jogo.

TEMPO

Antes de prosseguir e articular eventos com enquadramentos temporais, vale fazer uma pausa para meditar sobre o conceito de tempo. Retomando Santo Agostinho (1964, XI, p. 14), definir uma ontologia do tempo não é tarefa fácil. A física e a invenção do relógio tornaram a passagem temporal em medidas calculáveis. Entretanto, conforme argumenta Elias (1990), os sentidos mais básicos dos seres humanos não conseguem ver, tocar, ouvir, saborear e nem respirar o tempo. Os movimentos dos ponteiros do relógio medem algo “invisível” (ELIAS, 1990).

Por outro lado, o tempo não está na ordem do intangível. Seus impactos físicos são notáveis: vemos nossa vida passar da infância para a fase adulta; dia e noite se sucedem, assim como as estações do ano (ELIAS, 1990). O que se questiona por parte de pesquisadores da sociologia é a padronização da sociedade perante as medidas do tempo do relógio e do calendário (ADAM, 2003). Em tom crítico, Elias (1990) explica que a cronologia inscreve objetividade e subjetividade ao tempo, criando naturalização e representações simbólicas das experiências temporais humanas.

Expandindo estas mesmas ideias, Adam (2003) descreve a invenção do relógio como um produto da industrialização. Na natureza os ritmos temporais são cíclicos e variados, como é o caso das fases da lua. Entretanto, o projeto da modernidade de evolução linear não permite que movimentos temporais possam ser variados. O relógio fornece essa maneira precisa e homogênea de controlar a natureza. Neste caso, ritmos culturais, dos sujeitos e da natureza são forçados ao padrão cronológico. A norma social de que eventos ocorrem em uma sequência linear e progressiva é uma construção em busca de velocidade e eficiência, ou seja, de compressão do tempo (ADAM, 2003).

Orientando esse debate teórico em direção ao estudo de caso do *game* Braid, é possível compreender que narrativas também ordenam eventos em determinadas sequências, conforme descreve Genette (1983). Além de ordem, os estudos literários também salientam a duração e velocidade das temporalidades de uma narrativa. O arranjo dos fatos de uma história conecta-se com suas variações e repetições para formular temporalidades específicas (GENETTE, 1983).

Desta maneira, é possível teorizar que tempo constitui a narrativa. Genette e Levonas (1976) afirmam que narrativas processam ações e eventos pela sucessão temporal de discursos, modulando a representação de objetos no espaço. Em síntese,

enquadramentos temporais são essenciais para uma narrativa (CHATMAN, 1990). E, novamente, salienta-se que a temporalidade é baseada em ações e eventos. Isto é, o tempo se movimenta conforme acontecimentos acionados por demarcações discursivas (GENETTE; LEVONAS, 1976).

Posicionando estas aproximações dos estudos literários com os *Games Studies*, Zagal e Mateas (2007) argumentam que investigações de jogos digitais necessitam levar em conta a temporalidade, considerando ações e eventos vistos nos conceitos de narrativa e *gameplay*. Ou seja, a experiência de jogo é acionada no espaço-tempo, logo estes eventos que compõe o *gameplay* tornam importante a investigação de relações temporais. Os autores sugerem analisar *games* por meio dos seguintes enquadramentos temporais: a) tempo real (baseado no mundo físico); b) tempo no mundo de jogo (ações na representação); c) tempo de coordenação (entre jogador e máquina); d) tempo ficcional (sociocultural e narrativa). Apesar dessa separação, o objetivo dessas categorias não é esvaziar as relações temporais, pois cada jogo pode apresentar múltiplos enquadramentos. Ações e eventos do *gameplay* movimentam as transformações destes estados temporais.

Para esclarecer estas categorias elaboradas, os autores Zagal e Mateas (2007) levantam uma série de exemplos. No caso do tempo real, o enquadramento temporal é informado pelo relógio e calendário do nosso mundo físico. Jogos que apresentam sequências cronometradas, como o *timer* de uma bomba, ou duração cronológica de um poder especial do personagem controlado pela jogadora, são exemplos dessa categoria. Por sua vez, o tempo no mundo de jogo está ligado a representações simuladas. É o caso dos ciclos de dia e noite que, dependendo do jogo, podem durar minutos ou horas. Já o tempo de coordenação é sistemático, como turnos em jogos de estratégia, e a velocidade que o *hardware* processa as informações do *software*. Em outras palavras, o tempo de coordenação trata da frequência que eventos do jogo ocorrem, sejam físicos ou de representação. Por último, o tempo ficcional é um enquadramento do tempo da narrativa, já abordado anteriormente, que também orienta períodos históricos no qual o jogo se passa, como no caso de *games* sobre a segunda guerra mundial e *games* sobre ficção científica no futuro. Ressalta-se, novamente, que estes enquadramentos não são fixos e nem únicos para cada jogo. Zagal e Mateas (2007) inclusive reforçam que a análise destas categorias temporais se torna rica quando mais de um enquadramento pode ser observado no jogo investigado.

ESTÉTICA DAS IMAGENS

A partir da compreensão de que o *gameplay* produz experiências audiovisuais, cabe uma exploração teórica sobre os processos estéticos das imagens. Após esta etapa, será possível analisar os enquadramentos estéticos temporais do *game* Braid. Afinal, o tempo na experiência de jogo não é único. Desenvolvimento, produção, interação e percepção são exemplos de diferentes elementos que compõe o *gameplay*. Desta maneira, considera-se que a experiência audiovisual de jogos digitais estabelece não somente uma visualidade temporal, mas modos de pensar o tempo. Em outras palavras, o audiovisual aqui se entende como “um estado, não um objeto” (DUBOIS, 2004, p. 100).

Considerando o parágrafo anterior, é possível argumentar que a mediação dos sentidos guia e é guiado por processos socioculturais (MENESES, 2005). Sistemas visuais, visibilidade/invisibilidade e modos de ver, aponta Meneses (2005), são construções históricas e heterogêneas. Isto significa que os enquadramentos temporais presentes em Braid não são produções isoladas de um contexto mais amplo de modos de desenvolver e jogar *games*.

Portanto, o modo de pensar das imagens e os processos socioculturais de visibilidade alimentam experiências sensitivas e subjetividades (RANCIÈRE, 2005). Neste caso considera-se estética como:

Um modo de articulação entre maneiras de fazer, formas de visibilidade dessas maneiras de fazer e modos de pensabilidade de suas relações, implicando uma determinada ideia da efetividade do pensamento. (RANCIÈRE, 2005, p. 13).

Essas definições permitem não apenas analisar os enquadramentos temporais do jogo Braid, como também traçar a sua construção e formato. Essa aproximação analítica é embasada na partilha do sensível de Rancière (2005), na qual evidências audiovisuais permitem que recortes e a existência de um comum sejam apresentadas por estes enquadramentos temporais. A busca, conforme o autor, trata de relacionar como escolhas da ordem do visível/invisível foram distribuídas para formatar uma experiência no espaço-tempo. Questiona-se assim quem, o quê e como algo está presente e/ou oculto nos enquadramentos temporais de Braid.

Encerrando o debate teórico, Castro (2003, p. 116, tradução minha) argumenta que o “tempo é um fator fundamental na experiência de criação e percepção das imagens”³. Temporalidades não lineares são investidas em cada imagem. Dessa forma, as diferentes experiências audiovisuais conectam temporalidades heterogêneas. Isto é, o tempo da jogadora relaciona-se com o tempo do sistema de jogo, o tempo do desenvolvimento, o tempo da narrativa e assim por diante. Castro (2003) afirma que o jogo busca borrar esses cruzamentos temporais. Rossini (2008) argumenta que este modo de observar/ser observado do sujeito histórico só é possível por meio de processos de desenvolvimento técnico e socioculturais de visualidade.

Esclarecendo a argumentação, as formas objetivas e subjetivas de se relacionar com imagens podem ser contextualizadas com experiências audiovisuais de outros tempos. Castro (2009) explica que a locomotiva, por exemplo, tornou familiar uma determinada velocidade de encarar paisagens. Em sentido semelhante, o desenvolvimento da fotografia multiplica tempos e espaços a partir de imagens. Por sua vez, o cinema acumula essas experiências, para tornar comum viagens no tempo e no espaço (CASTRO, 2009).

Somos o rio, somos fluido, movimento, dinamismo, mudança, transformação, desintegração, desaparecimento. Este é o descobrimento que o homem contemporâneo faz do mundo: a estabilidade passou a ser uma ilusão. (CASTRO, 2009, p. 25, tradução minha).⁴

O cinema cria a ilusão de sequência temporal ao ordenar recortes e enquadramentos de maneiras mais ou menos coesas (ROSSINI, 2008). Entretanto, a multiplicidade de imagens contemporâneas desenvolve multidimensões, através de cenários semelhantes ao de um caleidoscópio (FRAGOSO, 2005). Conforme a citação de Castro (2009), o choque do observador/observado com múltiplos espaços e tempos fragmenta a experiência audiovisual. Sendo assim, como essa estética das imagens pode ser entendida nos *games* e, no caso deste trabalho, no jogo digital Braid?

³ Do original: “El tiempo es un factor fundamental en la experiencia de la creación y de la percepción de las imágenes.” (Castro, 2003, p. 116)

⁴ Do original: “Somos el río, somos fluido, movimiento, dinamismo, cambio, transformación, desintegración, desaparición. Este es el descubrimiento que el hombre contemporáneo hace del mundo: la estabilidad ha pasado a ser una ilusión.” (CASTRO, 2009, p. 25)

BRAID

Em 2018 Braid completou 10 anos de seu lançamento. O *game* foi desenvolvido por Jonathan Blow e sua empresa Number None⁵. No início o jogo foi disponibilizado para o console Xbox 360, via Xbox Live Arcade. Em 2009 se tornou possível acessar Braid via Microsoft Windows, Mac OS X e, em 2010, via Linux. O jogo mistura os gêneros de plataforma e soluções de quebra-cabeças para contar a história de Tim, o personagem jogável que objetiva resgatar a princesa das garras de um monstro.

O que faz de Braid único são suas mecânicas de manipulação do fluxo do tempo. Como Tim, é possível se mover e pular pelo cenário, derrotar inimigos ao cair em suas cabeças, coletar chaves para abrir portas, pressionar alavancas e navegar por plataformas. Entretanto, isso e muito mais pode ser afetado quando a jogadora ativa a manipulação do fluxo do tempo. No jogo, por exemplo, é impossível morrer. Não há contagem de vidas ou pontos. Caso a jogadora seja derrotada por um inimigo, basta voltar no tempo. Os quebra-cabeças abusam dessas mecânicas das mais diferentes formas.

Figura 2 – Mundo 4 de Braid.



Neste nível, por exemplo, o tempo se move conforme a jogadora vai de um lado para o outro no espaço de representação. Fonte: Braid/autor.

São seis mundos de jogo, nos quais são explorados diferentes aspectos da manipulação do fluxo do tempo, oferecendo à jogadora atividades únicas. Entretanto, caso a jogadora não consiga resolver todos os desafios de um mundo, que consiste na

⁵ Site do jogo disponível em: <http://braid-game.com/>.

coleta de peças para a montagem de quebra-cabeças, é possível avançar para outros níveis sem maiores problemas. A narrativa do *game* não é linear.

Figura 2 – Acesso aos mundos de Braid.



Ordem de acesso aos mundos de Braid. Mesmo sem completar todos os quebra-cabeças, mais de um nível fica disponível a jogadora. Fonte: Braid/autor.

O primeiro mundo que a jogadora tem acesso é o 2 (nomeado “Tempo e Perdão”⁶), onde o jogo apresenta seus elementos básicos de plataforma e reversão do tempo. Em seguida, o mundo 3 (nomeado “Tempo e Mistério”⁷) introduz objetos que não são afetados pela manipulação do tempo, tornando mais complexa a solução dos desafios. No mundo 4 (nomeado “Tempo e Lugar”⁸), os movimentos horizontais da jogadora orientam o fluxo de tempo. Para direita o tempo avança e para esquerda o tempo é revertido. Por sua vez, o mundo 5 (nomeado “Tempo e Decisão”⁹) cria uma sombra quando a jogadora reverte o tempo. Esta sombra pode interagir com determinados objetos, permitindo que múltiplas ações sejam tomadas durante certo período de tempo. No mundo 6 (nomeado “Hesitação”¹⁰), a jogadora tem a disposição um anel que pode ser posicionado para diminuir a velocidade de passagem do tempo em um recorte do espaço. Após cada um desses mundos serem concluídos, fica disponível à jogadora o mundo 1 (sem título), acessado ao subir as escadas até o topo (ver Figura 2). Neste nível o tempo transcorre ao contrário e acionar a manipulação do tempo retorna o fluxo ao seu estado progressivo.

⁶ “Time and Forgiveness”.

⁷ “Time and Mystery”.

⁸ “Time and Place”.

⁹ “Time and Decision”.

¹⁰ “Hesitation”.

É no mundo 1 que Tim se encontra com a princesa, que em um primeiro momento parece fugir do monstro (um cavaleiro de armadura). Ao avançarem pelo espaço, a jogadora e a princesa colaboram em desafios. Até que no ponto final o tempo retorna a transcorrer em progressão e não mais ao contrário. O que antes parecia uma missão de resgate, agora é visto como uma fuga da princesa. Tim se torna o monstro e o cavaleiro de armadura se torna o herói.

Ao informar que estes acontecimentos ocorrem no mundo 1, mesmo que este seja acessado apenas após resolver os outros níveis, Braid coloca em dúvida o ordenamento de sua sequência discursiva (GENETTE, 1983). De modo geral, é possível afirmar que a narrativa do jogo não é linear. Os trechos contendo textos, na antessala de cada mundo, oferecem poucas pistas de onde vem e para onde está indo a narrativa. Logo, a ordem discursiva é reflexo das mecânicas de jogo, que deslocam e são deslocadas no espaço-tempo pela jogadora. Em outras palavras, os eventos são ordenados em sequência por meio da subjetividade lúdica da jogadora (VELLA, 2017). Memórias, frustrações e confusões espaço-temporais do personagem Tim são incorporados pela jogadora de maneira ambígua, permitindo mais de uma interpretação das demarcações discursivas da narrativa.

Os enquadramentos temporais de Braid (ZAGAL; MATEAS, 2007) não são orientados pelo tempo real de forma visível. Apenas ao manipular o tempo é possível aumentar ou diminuir a velocidade de retroceder em até 8 vezes. Por sua vez, o tempo no mundo do jogo pode ser controlado pela jogadora até certo ponto. Isto é, o *game* limita a manipulação do tempo em algumas mecânicas para retroceder e avançar o tempo e modificar ações no espaço. Neste caso, o tempo de coordenação é essencial e informa o tempo no mundo do jogo, pois pressionar botões e modificar estados do jogo altera e cria eventos em sequência. A jogadora flexiona temporalidades ambíguas no mundo do jogo e narrativa, orientada pelos limites do enquadramento de coordenação do sistema.

Em relação a estética das imagens, é interessante notar como o jogo torna visível/invisível a manipulação do fluxo do tempo. Ao acionar a regressão do tempo, a saturação das cores é reduzida e tons acinzentados surgem onde antes haviam cores vivas. A trilha sonora melancólica é substituída por sons de um disco sendo empurrado em reverso contra a agulha. E, ao controlar a velocidade da regressão temporal, o *game* lembra os efeitos do rebobinar de fitas VHS. Essa experiência audiovisual da manipulação do fluxo do tempo remonta imagens de múltiplos tempos (CASTRO, 2009) e partilha o

sensível comum (RANCIÈRE, 2005) com outras experiências audiovisuais. Estes aspectos também são marcados nas características artísticas escolhidas pelo desenvolvedor. Tim, os inimigos e demais cenários parecem uma pintura em aquarela em movimento. Logo, é mais um atravessamento estético temporal que se mistura com as demais características do *game*.

Por fim, Braid usa de muitos elementos clássicos dos jogos Mario, da Nintendo. Ora como crítica, paródia ou homenagem, as referências aos jogos da Nintendo são vistas nos elementos mais básicos, como o pular na cabeça de um inimigo para derrotá-lo. Outro exemplo é o dinossauro que surge para informar que a princesa está em outro castelo, no final de cada mundo. Aliás, o próprio roteiro de resgate de um personagem feminino é o mesmo. Entretanto, Braid utiliza desses elementos para desconstruir clichês e a linearidade dos enquadramentos temporais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo debateu alguns conceitos teóricos sobre *gameplay*, tempo e estética, conectando estas ideias no estudo de caso do *game* Braid. Partindo da compreensão que *gameplay* relaciona a agência entre jogadora e jogo, é descrita uma estética da subjetividade lúdica na qual a jogadora incorpora a si no mundo de jogo. Assim, enquadramentos temporais são estabelecidos nessa experiência. São categorias que informam se o tempo no *gameplay* é estabelecido como reflexo do mundo físico, como uma representação específica, como coordenação entre humano e não humano e como ficção e narrativa. A estética, por sua vez, fragmenta tempo e espaço, cruzando múltiplas imagens nas construções audiovisuais.

No caso do *game* Braid a manipulação do tempo faz do ordenamento dos eventos uma experiência ambígua. Objetividade e subjetividade são desconstruídas, seja por meio da desordem do enquadramento temporal da narrativa, ou por meio da mistura de experiências audiovisuais: efeito sonoro de reverter um disco na agulha; rebobinar uma fita VHS; cenários artísticos semelhantes a pinturas de aquarela; e, a crítica/paródia/homenagem aos jogos do Mario, tornam comum a maleabilidade do tempo-espaço de maneira singular.

Ludologia

BRAID. Number None (Jonathan Blow). 2008. Formato digital, Microsoft Windows.

Referências bibliográficas

ADAM, Barbara. Reflexive Modernization Temporalized. *Theory, Culture & Society*, vol. 20, 2013, p. 50-78.

AGOSTINHO, Santo. *As confissões*. Trad. Frederico Ozanam Pessoa de Barros. São Paulo: Edameris, 1964.

AMARO, Mariana. Eu Não Posso ser Dois: Uma Perspectiva Sobre o Conceito de Gameplay a partir de Experimentos com o Jogo Brothers – A Tale of Two Sons. *Dissertação (Mestrado)*. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2016.

ARSETH, Espen. Doors and Perception: Fiction vs. Simulation in Games. *History and Theory of the Arts, Literature and Technologies*, n° 9, 2007, p. 35-44. DOI 10.7202/1005528ar

DUBOIS, Philippe. *Cinema, vídeo, Godard*. São Paulo: Cosac & Naify, 2004

DURÁN CASTRO, Mauricio. *Lá máquina cinematográfica e el arte moderno*. Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, 2009.

_____. Imagen, movimiento y tiempo. *Artes la Revista*, vol. 6, 2003, p. 116-123.

CHATMAN, Seymour. What can we learn from contextualist narratology? *Poetics Today, Narratology Revisited I*, vol. 11, n. 2, 1990, p. 309-328.

FRAGOSO, Suely. A Experiência Espacial dos Games e Outros Medias: Notas a Partir de um Modelo Teórico Analítico das Representações do Espaço. *Comunicação e Sociedade*, vol. 27, 2015. p. 195-212.

_____. *O Espaço em Perspectiva*. Rio de Janeiro: E-Papers Serviços Editoriais, 2005.

GALLOWAY, Alexander. *Gaming: essays on algorithmic culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.

GENETTE, Gérard. *Narrative Discourse*. New York: Cornell University Press, 1983.

_____; LEVONAS, Ann. Boundaries of Narrative. *New Literary History*, Readers and Spectators: Some Views and Reviews, vol. 8, n. 1, 1976, p. 1-13.

LATOURE, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador e Bauru, EDUFBA e EDUSC, 2012.

MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Rumo a uma “História Visual”. In: MARTINS, José de Souza; ECKERT, Cornélia; NOVAES, Sylvia Caiuby (orgs). *O imaginário e o poético nas Ciências Sociais*. Bauru: Edusc, 2005, p.33-56.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. 2 ed., São Paulo: Martins Fontes, 1999.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível*. Estética e política. São Paulo: Editora 34, 2005.

ROSSINI, Miriam de Souza. O cinema e a história: ênfases e linguagens. In: PESAVENTO, Sandra Jatahy, SANTOS; Nádia Maria Weber; ROSSINI, Miriam de Souza. *Narrativas, imagens e práticas sociais*. Percursos em história cultural. Porto Alegre: Asterisco, 2008, p. 123-147.

SOMMERSETH, Hanna. Gamic realism: player, perception and action in video game play. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. *Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.190.3832&rep=rep1&type=pdf>>.* Acesso em 8 jul. 2018.

VELLA, Daniel. Action as the Basis for an Aesthetics of Ludic Subjectivity. In: The Philosophy of Computer Games Conference, 2017, Krakow. *Anais eletrônicos... Disponível em: <<https://gamephilosophy2017.files.wordpress.com/2017/11/daniel-vella-action-as-the-basis-for-an-aesthetics-of-ludic-subjectivity.pdf>>* Acesso em 8 jul. 2018.

ZAGAL, Jose P.; MATEAS, Michael. Temporal Frames: A Unifying Framework for the Analysis of Game Temporality. In: DIGITAL GAMES RESEARCH ASSOCIATION CONFERENCE, 3., 2007, Tóquio. *Anais eletrônicos... DIGRA: Tóquio, 2007. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/temporal-frames-a-unifying-framework-for-the-analysis-of-game-temporality/>>* Acesso em 8 jul. 2018.