

Estratégias para uma narrativa imersiva: Proposta de análise sobre os recursos sonoros de A Blind Legend¹

João ALVES²

Universidade Federal de Ouro Preto, Minas Gerais, MG

RESUMO

É objetivo deste artigo refletir sobre quais são os recursos usados para a construção de uma narrativa sonora imersiva, a partir do jogo “A Blind Legend”, desenvolvido pela empresa francesa DOWiNO. A metodologia adota em um primeiro momento uma análise descritiva (TRIVIÑOS, 2008) amparada por operadores analíticos pré-definidos. Os resultados apontam que o A Blind Legend é um jogo sonoro imersivo, que utiliza de estratégias narrativas e técnicas para criar uma ambiência sonora, potencializando novas formas de conteúdo.

PALAVRAS-CHAVE: Narrativas sonoras, Paisagem sonora, Narrativa imersiva, Jogos digitais;

INTRODUÇÃO

Os dispositivos móveis como os smartphones e tablets têm sido cada vez mais presentes em nosso cotidiano em diversas esferas. As possibilidades de entretenimento e imersão através da segunda tela, reconfigurou como as pessoas utilizam o tempo. Esse novo comportamento pode ser observado nas salas de esperas, onde antes, havia muitas revistas e jornais, e hoje as pessoas passam cada vez mais tempo conectadas consumindo produtos tecnológicos, isso inclui redes sociais online, conteúdo musical por *streaming* e jogos eletrônicos.

Essas novas possibilidades de consumo tecnológico abrem precedentes para que uma nova audiência surja e experimente novas narrativas (LOPEZ, 2017) inclusive no

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

² Mestrando em Comunicação pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), membro do Grupo de Pesquisa Convergência e Jornalismo PPGCOM/ UFOP. E-mail: joao.almeidaalves@gmail.com/joao.alves3@aluno.ufop.edu.br

âmbito sonoro, sejam elas através de um próprio meio, como os óculos de realidade aumentada, ou narrativas sonoras imersivas, recurso que acreditamos estar presente no jogo *A Blind Legend*³, objeto de análise deste artigo.

Para compreendermos melhor os processos de afetações entre a tecnologia e comportamento é necessário mencionar os conceitos de ecologia de mídia (SCOLARI, 2012) e a nova ecologia de mídia (CUNHA, 2016), na qual a autora expõem as mudanças para além do rádio e trás a perspectiva das práticas sociais contemporâneas como fator de potencialidade de consumo em dispositivos móveis. A mobilidade (LEMOS, 2013) é algo a ser considerado, pois entrelaça questões tecnológicas, sociais, antropológicas além de possuir diversas reações que afetam diretamente na mobilidade do ciberespaço, como os tipos de acesso a máquinas, redes, espaços e acessos.

O jogo eletrônico sonoro para dispositivo móvel, *A Blind Legend*, é um dos produtos dessa nova forma de consumo. Sem elementos interativos que possam ser capturados pelos os olhos, como botões, cenários e personagens gráficos, o jogo utiliza apenas o som para criar a experiência no usuário. Pensar um jogo para além de um público específico, os deficientes visuais, e tratar o som como uma experiência imersiva e estética, faz com que uma nova experiência seja criada entre os usuários, alterando a relação com os lugares da informação para dar espaço ao sujeito que busca experiências e não territórios específicos, no caso o fato de ser um jogo apenas sonoro. É importante compreender as paisagens sonoras (SCHAFER, 1977) como recurso para construção de um mundo ficcional. O papel do compositor como engenheiro de “emoções” está ligado diretamente com a jogabilidade e é fundamental para que a experiência de imersão seja completa. Além disso, devemos tratar a imersão como um recurso narrativo e não apenas uma estratégia vinculada às tecnologias digitais (LEMOS, 2013; LOPEZ, 2017).

Este artigo propõe-se analisar todas as fases/cenários apresentados pelo jogo *A Blind Legend* e não apenas para um momento em específico. Considerar todos os sons presentes é importante para que possamos entender as estratégias acionadas para criar uma atmosfera imersiva. Pago por uma campanha de financiamento coletivo, do inglês *crowdfunding*, a DOWiNO⁴, empresa criadora do *game* lança em 2015 a primeira

³ O jogo *A Blind Legend* está disponível para o sistema android, IOS e para computadores no *Steam*. Link do site oficial do game: <http://www.ablindlegend.com/en/home-2/>. Acesso: 9 jul. 2018

⁴ Empresa desenvolvedora do “*A Blind Legend*”. Disponível em: <http://www.dowino.com/en/>. Acesso: 9 jul. 2018

aventura de ação móvel que utiliza o som binaural⁵. O cenário é ambientado na Idade Média e o jogador assume os comandos do personagem Edward Blake, um cavaleiro cego que teve sua esposa raptada por um rei malvado que governa o reino com punhos cerrados. Com ajuda de Loiuise, sua filha de 10 anos, Edward precisa enfrentar batalhas em diversos ambientes perigosos para salvar a sua esposa e reunir a família em segurança.

Para compreender o *corpus* dessa pesquisa e as suas narrativas, a análise descritiva foi adotada para permitir uma melhor caracterização dos recursos presentes no *game* sonoro (TRIVIÑOS, 2008). O dispositivo móvel, os aparatos para ter a imersão, as estratégias sonoras, as opções do jogo, a entonação dos personagens, a construção de mundo a partir do sonoro e a condução emocional são operadores/variáveis que auxiliarão na definição de um padrão baseado nas técnicas de análise dedutivas e indutivas.

Caminhos para um novo consumo de áudio em mobilidade

A tecnologia cria ambientes que alteram as percepções das pessoas que estão em contato com o meio tecnológico (SCOLARI, 2012). A teoria da ecologia de mídia, baseada nos preceitos da ecologia, disserta sobre a mídia ser tratada como ambiente e espécie em permanente evolução. Para entendermos como esse ambiente afeta o contexto social de seus usuários e também é afetado, Cunha (2016) ao considerar o suporte rádio amplia a perspectiva de Scolari (2012) propondo o que a autora denomina de uma “nova ecologia de mídia”.

Para a autora, a história do rádio não pode ser definida mais como períodos de mudança ou de acomodação. “A transformação é cotidiana, interferindo e resultando em choques e mudanças culturais rotineiramente, a partir do próprio uso que a sociedade vai fazendo no processo” (CUNHA, 2016, p. 344). Portanto, devemos considerar este

⁵ O áudio binaural tem capacidade de iludir o usuário, fazendo-o acreditar que está de fato presente nos ambientes (...). Para atingir um nível mais alto de qualidade e ilusão, a técnica busca gravar e reproduzir sons de uma forma que o cérebro é levado a acreditar que o ouvinte está em um mundo virtual. Assim, o som binaural representa para o áudio o mesmo que a realidade virtual promete para as imagens: a sensação 3D de estar em um ambiente complexo e real. Diferente dos métodos de gravação mais conhecidos, o mono (composto por um microfone), e o estéreo (com dois microfones separados para permitir divisão em alto-falantes), o som binaural nasce de um processo mais complexo, que reflete na qualidade do som. Esse tipo de gravação é realizado com microfones colocados em uma cabeça de boneco, nos lugares onde estariam os ouvidos. O manequim é feito com materiais que simulam com grande nível de exatidão a consistência e estrutura do crânio humano de modo que o som capturado acaba recriando o campo sonoro original do ambiente em que foi produzido. O resultado do método são gravações que criam uma sensação de presença, impossível nos processos mono e estéreo. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2016/03/tecnica-de-som-3d-do-seculo-19-cria-mais-imersao-na-realidade-virtual.html>. Acesso: 8 jul. 2018

conceito de forma abrangente e que contemple a mídia como ambiente passível de mudanças na vida cotidiana e cultural.

Reconhecendo as contradições do conceito de ecologia da mídia, especialmente as críticas que apontam para um modelo de determinismo tecnológico, Strate (2008) afirma que o entendimento da mídia como um ambiente é o antídoto para o pensamento da mídia em termos de causa e efeito nas relações. Como ambiente, a mídia não determina as ações, mas define possibilidades de ações que possamos ter e facilitam certas ações e desencorajam outras. (CUNHA, 2016, p. 346).

Dessa forma, ao olhar para o rádio e para o áudio, por meio da nova ecologia de mídia, podemos refletir sobre as possibilidades e desdobramentos que essas relações comunicacionais e sociais estabelecem. Assim, podemos considerar um dinamismo nunca visto antes, em que essas afetações criam um cenário interligado entre as novas formas de consumo e o próprio ouvinte-internauta, possibilitando inúmeras atividades, que vão além dos dispositivos eletrônicos disponíveis para tal interação.

(...) descrever a vida na mídia, tomando como base os tipos usados pelas pessoas e como elas desenvolvem atividades através da mídia, é totalmente diferente de definir como todas estas práticas ocorrem ao redor da mídia. Uma vida na mídia é muito mais do que ter uma infinidade de dispositivos eletrônicos à disposição, gastar muito tempo assistindo à televisão ou navegando na web. É executar atividades por intermédio da mídia, é estar envolvido por ela na condição de ambiente (CUNHA, 2016, p.350).

Esse cenário de afetações sociais está ligado à forma como as mudanças no rádio são regidas pela evolução da sociedade e seus processos interativos. Antes, as oralidades dos rádios e dos áudios estavam atreladas aos grandes aparelhos valvulados – fixos e pesados que ficavam dentro dos ambientes familiares (KOCHHANN; FREIRE; LOPEZ, 2011). Com a invenção do transistor, item eletrônico que possibilitou ouvir rádio sem energia elétrica fixa, o ouvinte passou a levar consigo o rádio para todos os lugares. Para Ferraretto (2017), em um momento posterior a década de 1990, o uso do telefone celular e da internet foram decisivos para que houvesse uma reconfiguração nas rotinas dos rádios.

Hoje, os serviços de *streamings* possibilitaram uma mobilidade do conteúdo em relação ao indivíduo, reconfigurando de uma forma direta o modelo de distribuição linear. Os conteúdos passaram a ser distribuídos por demanda, estabelecendo uma nova forma de consumo envolvendo a cultura da conexão (JENKINS, GREEN e FORD,

2014), a cultura da portabilidade (KISCHINHEVSKY, 2009) e a cultura do acesso (KISCHINHEVSKY, 2015). O autor explica que a cultura da portabilidade é a “investigação do entorno tecnológico, com ênfase nos usos de aparatos portáteis e na sociabilidade entre seus usuários” (KISCHINHEVSKY, 2009, p. 5), já a cultura do acesso seria “um momento em que os consumidores de mídia sonora tendem a fruir serviços de *streaming* (pagos ou não), em vez de baixar arquivos digitais da internet e transferi-los para tocadores multimídia ou telefones móveis” (KISCHINHEVSKY, 2015, p.11).

Não se pretende afirmar, evidentemente, que uma cultura (do acesso) substitui a outra (da portabilidade). Seria mais apropriado afirmar que ambas coexistem e se articulam em diversos níveis. A emergência de uma cultura do acesso deve ser relacionada ao estágio atual do processo de digitalização das indústrias midiáticas, que possibilita novas formas de consumo e práticas interacionais sonoras, estimuladas por uma maior praticidade (KISCHINHEVSKY, 2015, p. 11).

Kischinhevsky (2015) a partir dos seus conceitos chama atenção para os novos formatos de consumo que a era digital proporciona para as práticas interacionais sonoras, como o jogo *A Blind Legend*. Se antes o rádio era apenas visto como conteúdo para uma sociedade industrial de massa, hoje, por conta das mudanças sociais, tecnológicas e estruturais, o consumo, no âmbito móvel, é caracterizado cada vez mais por uma experiência individualizada.

As narrativas e construções de mundos atravessadas pelo sonoro

As narrativas se configuram em diferentes espaços e utilizam diversos meios, como “a linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas essas substâncias” (BARTHES, 1972, p.19) para contar histórias. Entre as diferentes definições de narrativas, utilizaremos o conceito adotado por Borges (2017) em sua dissertação⁶ sobre universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia.

Trabalhamos com o entendimento de que as narrativas tratam de histórias com começo, meio e fim, com sucessão de fatos, em que um acontecimento leva a consequências, e estas desencadeiam outros fatos. Porém, esses acontecimentos

⁶ Dissertação (Mestrado) - Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia [manuscrito]: análise de A dança dos dragões e produtos derivados / Aline Monteiro Xavier Homssi Borges. - 2017.

não são, necessariamente, contados cronologicamente. Um texto que contenha essa estrutura (sucessão de fatos, contados não necessariamente em ordem cronológica) é uma narrativa (p.27).

Definir como a narrativa é realizada é importante para entendermos melhor como se configura a história de *A Blind Legend*, pois mesmo se tratando de um jogo eletrônico puramente sonoro, o game apresenta uma sucessão de fatos que leva o jogador a determinadas ações. Como exemplo, podemos citar em um determinado momento do jogo, quando o herói precisa se esconder em um lugar indicado pela filha para que não seja morto pelos inimigos. O jogador tem duas opções, ou toma uma atitude em relação ao personagem no tempo estipulado pelo jogo e a história continua, ou o personagem principal é morto.

Apesar de *A Blind Legend* seguir um modelo narrativo, existem outras maneiras de estabelecer estruturas para jogos eletrônicos que não sigam normas narrativas específicas ou pré-estabelecidas por outras mídias (Cinema, livro, rádio e outros). Henry Jenkins (2004) analisa quais são as características que definem ou não a estruturação narrativa, considerando que existem tipos de experiências a serem invocadas. 1) O autor aponta que nem todos os jogos contam histórias, pois estão mais próximas de uma forma abstrata, expressiva e experimental, como por exemplo, o jogo *Tetris* que prioriza o raciocínio. 2) A experiência do jogador não pode ser simplesmente reduzida a experiência da história, pois a mecânica do jogo (como o jogo funciona) influencia como aquela história será apresentada, contada e “jogada” pelos usuários. 3) A narrativa não precisa ser prescritiva, ou seja, contar tudo o que o jogo faz, pois jogos de sucesso, como o *The Sims* e *GTA*, abrem o precedente para que os próprios jogadores vivam experiências e descubram por si só as potencialidades narrativas. 4) Todas as mídias possuem a sua forma eficaz de contar histórias, pois as narrativas não são recursos rasos que podem ser transferidas de uma mídia para outra sem que crie uma perda de sentido. Ao trazer estes pontos, Jenkins (2004) discute a necessidade de romper esse modelo narrativo clássico que enfatiza a exploração de cadeias de eventos causais em prol do espetáculo equilibrado, como a jornada do herói estabelecido por Joseph Campbell; a necessidade de retomar o entendimento de narração, pois muitos roteiros subestimam os jogadores e a sua capacidade de pensar e deduzir informações; e que as narrativas podem ser autônomas independentemente do formato do game e da mídia.

Lemos (2013) afirma que as interfaces tecnológicas agenciam interatividades entre homem – tecnologia – mundo, construindo narrativas e ordenando visões. O autor entende que os dispositivos são uma estratégia de organização de dados sobre o mundo, aproximando esta ação com a de contar histórias. O autor ainda discute como os dispositivos, redes, bancos de dados, objetos, lugares seriam os intermediários que agenciariam essa ação. “Podemos ver a narrativa como produto da associação em uma rede de atores (LATOUR, 2005), onde sujeitos, lugares, dados e dispositivos são actantes produzindo ação sobre outros no espaço e no tempo” (LEMOS, 2013, p.7).

Partindo da percepção de Schafer (1977) compreende-se então que as narrativas partem para construções de mundos, um contar de histórias, que cria um envolvimento com o sujeito e lhe oferece experiências. As narrativas sonoras não são diferentes. Por meio de signos, sinais e símbolos abstratos, o som consegue emular narrativas que vão ao encontro de nossos referenciais. “Um evento sonoro é simbólico quando desperta em nós emoções ou pensamentos, além de sensações mecânicas ou funções sinalizadoras, quando possui uma numinosidade ou reverberação que ressoa nos mais profundos recessos da psique” (SCHAFER, 1977, p. 239). O autor ainda explica que um signo é a representação de uma realidade física que indica o que possa ser algo. O sinal, diferente do signo, possui um significado específico e estimula uma resposta direta, como por exemplo, o toque do celular. Já os símbolos acústicos possuem uma riqueza maior, pois surgem de forma autóctone em diferentes partes do planeta (SCHAFER, 1977). Esses elementos fazem que a narrativa sonora seja compreendida, não apenas como técnica, mas também como experiência.

O som binaural situa o jogador espacialmente no jogo, mas a construção de mundo no sonoro é dada pela utilização de recursos diversos. É por meio da paisagem sonora (SCHAFER, 1977) que o mundo toma forma na sonografia. Schafer (1977) afirma que uma paisagem sonora “consiste em eventos ouvidos e em não objetos vistos” (SCHAFER, 1977, p. 24), pois formular uma impressão exata daquilo que está sendo ouvido é mais difícil. Dependendo da forma como a sonografia for apresentada, ou da carga cultural e de vivência do usuário, o mundo sugerido pelo som não será compreendido pelo ouvinte.

O autor fala da necessidade de compreendermos a ecologia acústica em qual estamos inseridos, dar atenção aos sons em relação a nossa sociedade e apreciar o mundo como um grande “projeto acústico”, considerando a paisagem sonora mundial

como uma grande partitura, ou uma composição, que se estende a nossa volta. “Somos simultaneamente seu público, seus executantes e seus compositores” (SCHAFER, 1977, p. 287). Para compreender o projeto acústico então, é necessário pensar como compositores desses mundos sonoros. Apesar do som não estar no ambiente material visual, ele sucinta visualidades em nosso imaginário, algo que vai além do visual e atravessa os campos de constituição do próprio sujeito. Por isso o papel do compositor é tão importante para uma narrativa sonora.

Os compositores são os arquitetos do som. Eles têm a maior experiência em planejar efeitos destinados a provocar respostas específicas nos ouvintes, e os melhores dentre eles são mestres em modular o fluxo desses efeitos para oferecer experiências complexas e variadas, que alguns filósofos têm descrito como uma metáfora para a própria experiência de vida (SCHAFER, 1977, p. 288).

Esse verdadeiro projetista acústico deve estar atento a todas as possibilidades de estabelecimento de mundo. O segredo é conhecer minuciosamente tudo que cerca o material, ou o objetivo, em que esta trabalhando. Talvez este seja esse o segredo para que o estabelecimento de mundo medieval seja tão crível no *game*.

Ao compreender a relação entre a narrativa, o tecnológico e a construção de mundo a partir do sonoro, precisamos considerar como as narrativas sonoras imersivas são elaboradas. Primeiro, é necessário delimitar como essa narrativa diferenciada é concebida. Lopez (2017) afirma que essas inovações acontecem quando o meio se aproxima do digital sem perder a fala direta com o ouvinte, proporcionado dinâmicas de escutas diferentes, algo que varia para cada sujeito. A adoção de aparatos sonoros, como o fone de ouvido, e outras tecnologias, como as de armazenamento e mobilidade, fazem que o som ganhe o papel fundamental nas novas narrativas.

A adoção de tecnologias e processos inovadores de produção e distribuição de conteúdo depende tanto das tecnologias quanto dos sujeitos. Essas tecnologias nos propiciam dinâmicas de escuta diferenciadas (que variam historicamente, como indicam Kochhann et al em um texto de 2011, mas também a partir das experiências que tensionam as noções de público e privado, como aponta Eric Harvey). (...) Como consequência, esta e outras tecnologias de armazenamento e difusão alçam o som a um status de protagonista nas narrativas, permitindo consumos imersivos, móveis e inseridos em narrativas complexas (LOPEZ, 2017, p. 9).

O jogo “A Blind Legend” é um exemplo de protagonismo do som na narrativa, apropriado como um artifício para imersão da audiência em um cenário medieval. O

jogo pode ser caracterizado como conteúdo que propicia uma escuta diferente, porém a escuta binaural precisa ser feita através de fones de ouvido, para que a experiência não seja comprometida.

Um escuta para A Blind Legend: estratégias narrativas construídas pelo sonoro

O *game* A Blind Legend é praticamente todo sonoro. No material de divulgação, os desenvolvedores reforçam a necessidade de se consumir o jogo por meio de fones de ouvidos para a experiência do áudio binaural seja a mais imersiva possível. Os jogadores precisam confiar inteiramente em sua audição, pois nem o menu do jogo, com opções de configuração, possui alguma disposição gráfica visual interativa com botões ou textos. Após iniciar o jogo, um menu sonoro te permite começar uma partida nova, continuar uma partida salva, sair do jogo, assinar newsletter, ver os créditos, comprar vidas, mudar configurações, alterar o idioma do *game* (inglês/francês) e selecionar algum cenário/fase específica. A única disposição que podemos considerar como gráfica visual é a névoa que fica evidente a todos os momentos do jogo. Como se o herói, Edward Blake, apenas enxergasse essa paisagem.

Figura 1: Imagem retirada do material de divulgação disponibilizado para o lançamento do jogo.



Fonte: DOWiNO.

A imagem acima, da direita para esquerda, pode ser interpretada como estado normal, quando o jogo oferece apenas opções sonoras, luz vermelha e vibração, indicados na segunda

imagem, são sinais de que o jogador foi atingido, já a terceira imagem mostra os gestos, aqui representados por um golpe de espada.

O personagem principal, Edward Blake, é guiado através do uso da tela do smartphone, ação que só é possível graças à interação com o áudio binaural, pois este recurso localiza o jogador no espaço do *game*. Os movimentos e as ações do herói são controlados através de toques, tornando possível que o personagem ande, corra, ataque com uma espada, se defenda com um escudo ou combine movimentos. Os tipos de gestos em interação com o dispositivo ficam mais claros na imagem a seguir.

Figura 2: Gestos possíveis para jogabilidade



Fonte: DOWiNO.

A imagem retirada do material de divulgação disponibilizado para o lançamento do jogo informa os movimentos que o jogador deve executar para atingir os objetivos propostos pelas fases, a saber: 1) mover para frente e para trás, 2) mover para esquerda e a direita, 3) ataque ou combinar movimentos 4) defender ou evitar 5) desviar do inimigo 6) Ouch! Você foi acertado.

A parte técnica e de comandos, a primeira vista, pode parecer complexa e difícil. Porém ao iniciar o jogo, uma voz robótica feminina surge, como uma narradora, para introduzir a história e ensinar os comandos e ações através dos gestos. Em todos os momentos em que ela enuncia algo, fica claro para o jogador que se trata de alguma informação técnica, relacionada aos comandos, deslocando o ouvinte do mundo sonoro

medieval para um estado de aprendizado. A sua entonação é sempre constante, como uma fala impositiva.

Após esse momento inicial da exposição da jogabilidade, o jogador é apresentado ao “sentido direcional” do personagem principal. Louise Blake, a filha do herói, serve como uma bússola para o jogador. Através de entonações imperativas, como *this way* e *over here*, a condução emocional em situações de perigo eminente, Louise determina o estado de alerta em que o usuário precisa estar. O roteiro do jogo aponta Edward como o personagem principal, porém, ao analisar a narrativa sonora, podemos indicar que ela é de fato a protagonista, pois sem as suas exposições de ordem e orientação, o herói não avançaria. Louise usa um recurso de localização espacial dentro de um ambiente criado pelo sonoro. Apesar de compor a narrativa, a sua principal função é apontar direções e não construir mundos a partir do som (SCHAFER, 1977). Ela é um recurso essencial para a narrativa sonora, seja por meio de sua entonação, caso o seu pai esteja longe do objetivo, ou pela sua orientação espacial.

A construção de mundo a partir do sonoro neste jogo demanda três perspectivas. A paisagem sonora, a percepção de volume dos sinais e a imersão sonora. A paisagem sonora, essa identidade que é constituída por meio do som, que está presente em todos os lugares como um grande projeto acústico, está presente em todas as fases. O jogador consegue perceber em qual cenário ele está inserido, seja em um vilarejo, numa floresta ou em uma batalha. Ao construir o cenário do vilarejo, por exemplo, o compositor sonoro precisa suscitar imagens mentais no ouvinte através da paisagem sonora, para que ele “veja” o mundo a sua volta. São usados sons de galinhas, cavalos galopando, carroças, crianças brincando, civis andando em terra batida e pessoas trabalhando com ferro (Ferreiro) e madeira (Carpinteiro). A constituição de mundo a partir desses efeitos sonoros evidencia a preocupação do compositor em estabelecer um mundo crível, um cenário de densas caracterizações e um forte projeto acústico.

Após compreender as paisagens sonoras, precisamos trabalhar as perspectivas do volume dos sinais e a imersão simultaneamente para indicar as estratégias da construção da narrativa sonora. Estabelecido o projeto acústico, a identidade de mundo, o jogo utiliza o volume para invocar a sensação de espacialidade, e com isso a imersão. Quanto mais próximo de uma identidade sonora, o sinal (som que remete a uma ação e reação direta) fica em evidência, mais alto. A mesma lógica se aplica para os casos em que o personagem se afasta daquele sinal. Por exemplo, em um determinado momento, o herói

precisa pegar a sua espada que está sendo consertada pelo ferreiro. Ao iniciar este cenário, o jogador tem contato com diversos recursos sonoros, inclusive o som de ferro sendo batido por um martelo. Após um diálogo expositivo sobre onde está a espada no cenário, o jogador ao andar pelo vilarejo, percebe que o seu objetivo está mais perto ou mais longe por conta do volume que esse sinal possui dentro da ambiência sonora. O propósito é alcançado quando o som do metal e do ferreiro se torna predominantes no cenário. Essa mudança de volume entre os sinais, sucinta uma espacialidade e uma imersão que é potencializada pela orientação de Louise e pela técnica do áudio binaural.

A narração mecânica feminina, os gestos para ativar a jogabilidade, Louise como indicador espacial, a construção de mundo a partir do sonoro, imagens mentais, a paisagem sonora, o volume dos sinais e a imersão são características e parâmetros que perpetuam durante todo o jogo.

Considerações Finais

A evolução tecnológica em relação aos dispositivos móveis tem potencializado um novo formato de distribuição e consumo de conteúdos em mobilidade, interferindo em costumes rotineiros, alterando o ambiente e definindo novas possibilidades de ações (CUNHA, 2016). Ao mesmo tempo, a cultura do acesso (KISCHINHEVSKY, 2015); tem emergido possibilitando novas práticas de consumo em áudio por meio de uma maior praticidade e práticas interacionais, resultando em jogos como o A Blind Legend.

Com as inovações sonoras e evolução dos aparatos tecnológicos, as interfaces tecnológicas agenciam construções de narrativas (LEMOS, 2013), entre o humano, máquina e mundo, algo que o objeto deste artigo utiliza como interação direta (tela *touch* do dispositivo móvel) e relacional (fones de ouvidos), resultando em uma narrativa que utiliza a mecânica do jogo como aliada para estabelecer uma evolução dos eventos narrados sem quem a experiência do jogador seja reduzida pela história (JENKINS, 2004). Além disso, os usos desses recursos fazem que o som ganhe protagonismo nessas novas narrativas (LOPEZ, 2017) permitindo consumos imersivos e móveis.

A análise realizada para este artigo, nos leva a entender como a narrativa imersiva é criada por meio do sonoro, utilizando estratégias que fundem ordens imperativas, entonação, a paisagem sonora como identidade de mundo

(SCHAFER,1977), sinais como resposta direta e o áudio binaural como técnica imersiva, para inserir o jogador em um cenário acústico de múltiplas afetações sonoras.

Essas estratégias podem variar de cenário, ou até mesmo para o produto, mas fica clara a importância de pensar narrativas imersivas sonoras que estejam vinculadas as interfaces, como aparatos sonoros, que possibilitem um consumo em mobilidade, como os dispositivos móveis, que tratem o som como construção de mundo, como o trabalho fundamental do compositor sonoro, e a experiência imersiva.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland *et al.* **Análise estrutural da narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 1972.

BORGES, Aline Monteiro Xavier Homssi . **Personagens e universos narrativos em adaptações e narrativas transmídia** [manuscrito]: análise de A dança dos dragões e produtos derivados - 2017. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Ouro Preto. Instituto de Ciências Sociais Aplicadas. Departamento de Ciências Sociais, Jornalismo e Serviço Social. Programa de Pós-Graduação em Comunicação. Área de Concentração: Comunicação e Temporalidades. Disponível em: <http://repositorio.ufop.br/handle/123456789/8021>

CUNHA, Magda. O Rádio na nova tecnologia de mídia. in **Estudos Radiofônicos no Brasil: 25 anos do Grupo de Pesquisa de Rádio e Mídia Sonora da Intercom/** Valci Zuculoto, Debora Lopez, Marcelo Kischinhevsky. (Organizadores) – São Paulo: INTERCOM, 2016.

JENKINS, Henry. **Game Design Narrative Architecture**. 2004. Disponível em: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>. Acesso em 24 jul. 2016

JENKINS, Henry, GREEN, Joshua, FORD, Sam. **Cultura da conexão**. Criando valor e significado por meio da mídia propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Cultura da portabilidade – Novos usos do rádio e sociabilidades em mídia sonora**, Lisboa: *Observatorio (OBS*)*, v. 3. 2009

KISCHINHEVSKY, Marcelo. **Cultura da portabilidade à cultura do acesso – a reordenação do mercado de mídia sonora**, Trabalho apresentado na Divisão Temática Ibercom (DTI) 10 – Comunicação Audiovisual, do XIV Congresso Internacional IBERCOM, na Universidade de São Paulo, São Paulo, de 29 de março a 02 de abril de 2015. 2015,

KOCHHANN, R. ; FREIRE, Marcelo. ; LOPEZ, D. C. . **Rádio: convergência tecnológica e a evolução dos dispositivos**. In: VIII Encontro Nacional de História da Mídia, 2011, Guarapuava. Anais VIII Encontro Nacional História da Mídia. São Paulo: Rede Alcar, 2011. v. 01.

LE MOS, A. **Realidad aumentada. Narrativa y medios de georreferencia**. Versão em português do artigo. In Sánchez, Amaranta (org). *Móvil. Reflexión y experimentación en torno a los medios locativos em el arte contemporáneo en México.*, Consejo Nacional para La Cultura y las Artes / Centro Multimedia – CENART, México, DF, 2013.

LOPEZ, Debora Cristina. **La radio en narratives immersives : le contenu journalistique et l'audience.** in Sebastien Poulain (sous la direction de), « La radio du futur : du téléchromophotophonotétroscope aux postradiomorphoses », Cahiers d'histoire de la radiodiffusion, n°132, avril - juin, 2017.

SCOLARI, Carlos A., **Media Evolution: Emergence, Dominance, Survival, and Extinction in the Media Ecology** – Licensed under the Creative Commons Attribution Non-commercial No Derivatives (by-nc-nd). Disponível em: <http://ijoc.org>.

SCHAFER, R. Muray. **A afinação do mundo: uma exploração pioneira pela história passada e pelo atual estado do mais negligenciado aspecto do nosso ambiente: a paisagem sonora/** R.Muray Schafer; tradução Marisa Trench Fonterrada – São Paulo: Editora UNESP, 2001.

TRIVINOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais : a pesquisa qualitativa em educação** / Augusto Nivaldo Silva Trivifios. -São Paulo : Atlas, 1987.