



Objetos Auto-referenciais em Narrativa de Briga de Casal:

Alavancam Resvaladuras de Bate-porta no Game *Façade*¹

Rennan RIBEIRO²

Nadja CARVALHO³

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Em *Façade* (2005) os objetos de cena são atrativos às falas do jogador e assim definem aspectos de um enredo auto-referencial. As contribuições teóricas advindas de noções como “narrativa ambiental” (JENKINS, 2003) e marcas de exaltação “auto-referenciais” (SANTAELLA, 2007) identificadas nos games, permitem o exame de ações de falas distintas do jogador no trânsito deste jogo, com liberdade para pegar, deslocar e se referir a objetos que funcionam como senhas de entrada na história. Foram acionados ainda critérios usados em roteiros de novas mídias (GOSCIOLA, 2003). Os resultados apontam para um tipo de narrativa auto-referencial associada a objetos de cena, convidativos a ilusão de liberdade permitida ao jogador para criar seu próprio conteúdo de falas.

PALAVRAS-CHAVE: narrativa; objetos auto-referenciais; game *Façade*.

INTRODUÇÃO

Façade, um jogo independente⁴ criado por Michael Mateas e Andrew Stern como resultado de uma pesquisa para o desenvolvimento de um drama interativo sobre relações humanas (MATEAS e STERN, 2003), coloca o jogador no lugar de um “amigo” de Grace e Trip, um jovem casal sem filhos que mora num luxuoso apartamento. Certa noite, você (o amigo) é convidado para um encontro com este casal, sob o pretexto de matar as saudades e colocar os assuntos em dia. Mas lá chegando, você se vê enredado no meio de uma discussão afetiva entre marido e mulher, cujo único objetivo ao convidá-lo a sua casa nesta noite fora o de simplesmente ouvir de você quem tem a razão sobre como se deve conduzir um relacionamento conjugal, e

¹ Trabalho apresentado no GP Conteúdos Digitais e Convergências Tecnológicas do XI Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do XXXIV Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando em Comunicação e Culturas Midiáticas - PPGC da UFPB, e-mail: rennangsribeiro@gmail.com.

³ Professora no Mestrado de Comunicação e Culturas Midiáticas - PPGC da UFPB, e-mail: naddj@ig.com.br.

⁴ Que não foi desenvolvido nem produzido por nenhuma grande empresa.

cabe a você, dependendo do que achar justo ou conveniente, ajudá-los a terminar a noite juntos ou separados.

O jogo, diferentemente da maioria dos jogos comerciais focados na ação, é predominantemente focado na narrativa, ao ponto de seus idealizadores o classificarem como sendo um drama interativo. Para vencer o desafio, neste jogo, o jogador precisa mergulhar no drama e tentar entender as motivações e sentimentos de cada personagem, algumas vezes falando coisas que eles não querem ouvir (sim, neste jogo o jogador dialoga de maneira praticamente natural com os personagens!), outras vezes simplesmente permanecendo em silêncio enquanto estes fazem revelações e confissões que trazem consequências irreversíveis para a trama.

Em *Façade* o espaço ou o mundo do jogo se resume ao apartamento de Grace e Trip. O jogador navega nesse mundo a partir de uma perspectiva em primeira pessoa e pode andar livremente e manipular vários objetos através do cursor do mouse que aqui assume a forma de uma mão. Além disso, como dito, o jogador pode dialogar com os NPC's⁵ através de textos escritos em tempo real como num *chat*. Quase nenhuma ação é exigida do jogador além de falar.



Figura 1: *Grace, Trip e seu apartamento.*

É falando que se interage com os personagens, o que permite observar suas reações, respostas e expressões faciais e corporais. É possível ouvir sua voz e sua entonação na medida em que falam. Mais do que isso, é possível observar como eles interagem entre si e como as suas ações (as do jogador) influenciam essa interação momento a momento, como na vida real. As respostas na maioria das vezes são coerentes e o diálogo é bem escrito e convincente. É quase possível adivinhar o que cada um deles está pensando ou sentindo.

No jogo não há *saves*⁶ nem pausas, a ação se desenrola o tempo todo, e sempre caminha para o final, de maneira que mesmo não fazendo nada ainda se está jogando, e a inércia e o silêncio também se caracterizam como ações. Cada partida dura em média

⁵ *Non-player character*: personagens controlados pelo computador, cujas ações podem ser influenciadas, mas nunca controladas pelo jogador.

⁶ Termo referente à possibilidade de salvar a partida a qualquer momento e poder recomeçá-la posteriormente a partir do ponto e do estado salvo.



quinze minutos e o seu desenrolar, por mais que o jogador repita as mesmas ações que realizou numa partida anterior, a cada nova investida será diferente, pois os personagens foram desenvolvidos para reagir de maneira espontânea, mas não incoerente, a cada momento, o que resulta numa experiência fluida e imprevisível, com um leque de desfechos distintos e significativos do ponto de vista dramático.

Apesar disso tudo, Façade ainda apresenta alguns problemas. O principal deles é que nem todas as palavras ou expressões são reconhecidas pelos personagens e, portanto, utilizá-las não resulta em reação ou resposta satisfatória por parte destes, ocasionando um certo sentimento de impotência, uma certa ausência de agenciamento e conseqüentemente uma quebra da imersão. Isso se deve ao fato de aos desenvolvedores não ter sido possível abarcar toda a miríade de possibilidades gramaticais do idioma utilizado, neste caso o inglês, uma vez que por mais tempo e inteligência de que dispusessem, este seria um trabalho para mais de duas pessoas e o jogo foi inteiramente desenvolvido pelos autores já citados, com recursos próprios e algumas doações.

A Narrativa Ambiental

A discussão sobre a pertinência ou não da narrativa num jogo eletrônico é algo que teve início há pelo menos uma década com o embate teórico entre ludologistas e narratologistas. Os primeiros sugerem que o estudo dos jogos eletrônicos deve ser feito a partir de suas características de jogabilidade, ou ludológicas. Os segundos sugerem que isto seja feito a partir de suas características narrativas, ou narratológicas. Alguns autores como Gonzalo Frasca (2003) defendem que esta distinção, apesar de natural e aceitável dada à recente história deste campo de estudos (os *game studies*), no atual estágio em que se encontra somente atrasa o progresso das pesquisas nesta área.

Estes mesmos autores defendem inclusive o cruzamento de ideias das duas correntes visando, quem sabe, criar um corpo de conceitos e práticas que melhor explorem e descrevam estas duas facetas dos games, a jogabilidade e a narrativa, uma vez que consideram as duas indissociáveis e indispensáveis para um melhor entendimento do jogo eletrônico.

Visando esta reconciliação, Henry Jenkins (2003) retoma a discussão e analisa os dois pontos de vista (ludológico e narratológico), questionando alguns dos principais argumentos de cada um, chegando a uma conclusão simples, mas contundente: games não têm necessariamente que contar histórias, mas podem sim, fazê-lo e bem, se o



designer do jogo assumir o papel não de um contador de histórias, mas de um arquiteto de narrativas.

Partindo dessa premissa, o autor propõe o conceito de “environmental storytelling”, algo como “narrativa ambiental”. Segundo ele, a história num jogo eletrônico é contada principalmente pelo seu ambiente, pelo espaço do jogo e a interação do jogador com esse espaço. Para tornar ainda mais claro e prático o conceito acima descrito, ele subdivide a narrativa ambiental em quatro formas básicas de construção. Em suas palavras:

A narrativa ambiental cria os pré-requisitos para uma experiência narrativa imersiva em pelo menos uma das quatro maneiras: histórias espaciais podem evocar associações narrativas pré-existentes; elas podem proporcionar um palco onde eventos narrativos são expressos; elas podem embutir informação narrativa em sua mise-en-scene; ou elas proporcionam recursos para narrativas emergentes⁷.

Respectivamente, o autor chamou essas quatro formas apresentadas de “narrativa evocada” (*evoked narrative*), “narrativa determinada” (*enacted narrative*), “narrativa embutida” (*embedded narrative*) e “narrativa emergente” (*emergent narrative*). Estas quatro formas básicas que a narrativa ambiental pode assumir não são necessariamente auto-excludentes, podendo coexistir e contribuir para o fazer narrativo.

A narrativa embutida, no entanto, nos oferece um *insight* especial, pois nos fala que as formas, cores, texturas, iluminação, elementos e objetos de cena e toda relação que estes estabelecem com o jogador na medida em que ele navega pelo espaço do jogo, são responsáveis por veicular a narrativa de uma maneira que, acrescida do aspecto interação, é típica dos jogos eletrônicos. Assim, podemos observar a importância que os objetos em *Façade* assumem enquanto canais ou elementos através dos quais a história do jogo, mais especificamente a história de Grace e Trip, nos é contada.

Aproximações Metodológicas de Roteiro de Mídias Interativas

Para melhor compreendermos o papel dos objetos na narrativa do jogo *Façade*, utilizamos os critérios para exame de roteiro de novas mídias adotados por Vicente

⁷ “Environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in at least one of four ways: spatial stories can evoke pre-existing narrative associations; they can provide a staging ground where narrative events are enacted; they may embed narrative information within their mise-en-scene; or they provide resources for emergent narratives”. Tradução livre. Cf. *Game design as narrative architecture* (2003).

Gosciola (2008, p.221-22), o qual prevê características “audiologovisuais” das sequencias de telas, ou cenas, dentre as quais estão: 1. Planificação (determina o tamanho e a localização de imagens, sons e textos); 2. Movimentação (define o movimento da câmera e das imagens, sons e textos); 3. Transição (determina maneiras de realizar passagens de uma cena para outra).

Quando se trata de roteirização em obra hipermidiática, Gosciola (2008, p.222) ainda adota a natureza da transição (do link) que é determinada por três características comunicacionais, verificadas quanto a sua aplicação no game *Façade*: 1. Sobreposição (define a ação de um conteúdo de fala sobre outro, de modo parcial mantendo-se no mesmo assunto ou de modo total mudando radicalmente de assunto); 2. Estruturação (define a localização e o momento em que o conteúdo se faz presente ao jogador, subdivide-se em espacial “estático e dinâmico” e temporal “determinado, contínuo e editado”); 3. Repetição (quando e como se repetem, conferindo ritmo e unicidade).

O modelo de análise de roteiro de hipermídia proposto por Gosciola (2008, p. 222), compreende em seu estudo: 1. A representação de uma estrutura de “conjuntos de conteúdos”, em nosso estudo “conjuntos de falas”; 2. Examina “seus respectivos conjuntos de links”, para nosso game “conjunto de transições” entre as ações; 3. Analisa as possibilidades de “trajetória do usuário”, já o nosso interesse comporta a “trajetória do jogador”. O esforço deste autor em contribuir para o entendimento da linguagem de hipermídia, nos ajuda a compreender melhor o funcionamento de conteúdos de falas e de objetos de cena, disponíveis no espaço do jogo e acionados pode-se dizer por “links” interativos na navegação não-linear empreendida pelo jogador.

Podemos dizer ainda, de acordo com as contribuições de Gosciola (2008), que *Façade* compreende três tipos de roteiros narrativos: o “conectado” por permitir ao jogador saltar entre seus conteúdos de falas sem que tenham informações comuns entre si; o “interativo” onde o jogador definir a ordem de falas e objetos de cena aos quais deseja se referir; e o “multidimensional” em razão de ser possível aprofundar um determinado conteúdo de fala⁸.

A ideia que orienta a produção deste game é o oferecimento de uma experiência dramática, o conflito central do drama é a crise de relacionamento do casal. Os personagens apresentam dois pontos de vista principais opostos e pré-fixados pelo roteiro, acrescidos por mais um ponto de vista do “amigo” visitante, este vai se

⁸ Esta classificação de hipermídias por tipos de roteiros foi apresentada por Luli Radfahrer em *Design/web/design: 2* (2000). Cf. Vicente GOSCIOLA (2008), p.230.

sucedendo de modo espontâneo ou orientado por perguntas ou por temas lançados por alguns dos personagens.

Duas etapas em particular nos chamam atenção em *Façade*: 1. A estrutura de conteúdo das falas sequencia as cenas, mas estas só ocorrem em espaço e tempo pré-definido no enredo, já a complexidade dramática vai sendo construída no acesso aleatório do jogador e nas falas possíveis que dispõem de uma liberdade parcial. 2. A outra via da ação dramática é estruturada por objetos de cena, com deslocamento espacial interativo igualmente sujeito a desafios pré-fixados no enredo, tanto sobre como devem ser referidos nas falas quanto ao manuseio por breve ou longa duração, conforme a definição momentânea do diálogo permitir ou a intensidade do clima pesado da discussão autorizar.

A Narrativa Auto-referencial dos Objetos

O espaço principal no jogo é a sala de estar do apartamento de Grace e Trip e como prova dessa relevância da “narrativa embutida” apresentada por Henry Jenkins (2003), um conjunto significativo de objetos preenche o local em que os anfitriões recebem o visitante⁹. Colocamos a questão de que os “objetos” funcionais e/ou decorativos¹⁰, constitutivos da ambiência do jogo podem ser alavancas da sua narrativa, tal perspectiva nos aproxima da hipótese de Santaella (2007, p.427) de que é possível encontrar “paroxismos auto-referenciais” nos games¹¹. Para a autora a auto-referencialidade ou reflexividade midiática é uma questão semiótica, envolve variados sistemas de signos, não é apenas o verbal ou ainda a imagem, mas também as formas híbridas e mais tradicionais de comunicação e linguagens como a do cinema, da televisão, até chegar as hipermídias das redes de comunicação e alcançar os games.

⁹ Descrição dos objetos da sala de estar do casal Grace e Trip: há uma estante com várias esculturas em suas prateleiras; um bar com garrafas de bebida sobre o balcão; um grande sofá branco, um tapete, um vaso com planta, mesinhas de apoio e uma mesa maior com um telefone; uma bola que dá respostas (sim, não, talvez, quem sabe etc.) quando sacudida, esboços de vestidos afixados na parede; bilhetes post-its também afixados na parede e três quadros com diferentes imagens: uma foto de uma paisagem italiana, uma foto do casal na ocasião de seu casamento e um quadro abstrato.

¹⁰ Os objetos em nosso estudo não estão definidos segundo sua funcionalidade, mas como alavancas pelas quais o jogador entra e sai da relação discursiva que resulta disso. Cf. *O sistema dos objetos* (1989).

¹¹ Lucia Santaella chama atenção para a importância da problemática da “auto-referencialidade ou reflexibilidade”, a exemplo de teóricos e críticos da comunicação como: Bourdieu, *Sobre a televisão* (1997); Sfez, *Crítica à comunicação* (1994); Baudrillard, *A transparência do mal – Ensaio sobre os fenômenos extremos* (1990) e *Tela total – Mito, ironias da era do virtual e da imagem* (1997) e Sodré, *Antropológica do espelho. Uma teoria da comunicação linear e em rede* (2002).

A auto-referencialidade, conforme Santaella (2007, p.430) entende, ocorre no âmbito da semiótica: “quando um discurso, um texto, um processo de signos, de certo modo, com maior ou menor intensidade, refere-se a si mesmo em vez de se referir a algo fora da mensagem definida”. Em *Façade* estão na parede da sala um desenho que representa a foto de uma paisagem italiana e outro que representa uma foto do casal na ocasião de seu casamento, os dois objetos fazem alusão à vida amorosa do casal na cena do jogo, promovendo uma hibridização de referências mútuas: um desenho se passa por fotografia, que se passa por uma “imagem objeto”, que por sua vez se passa por uma cena vivida pelo casal. A história fotografada do casal está dentro da história do game, numa clara alusão a tantas outras histórias de casais arrastadas por associação para dentro do jogo.

A multiplicação dessas imagens atesta a intermedialidade hibridizada de que fala a autora, as fotografias quando mencionadas na fala do visitante instigam a mistura de um esforço dialógico, em geral mal sucedido, entre o texto do visitante (avatar) e o texto do casal (personagens). A discussão entre os personagens fala deles mesmos no tempo do jogo, essa briga de casal deve ser resolvida pelo visitante nos quinze minutos fixados para cada jogada. A altercação entre os personagens vira uma metadisputa entre eles e o jogador. Os personagens rivalizam entre si e o jogador apoia-se em contestações para por fim a essa discussão.

Os games tendem a criar a sua própria realidade para além do campo referencial externo, sendo compreensível que se valha de uma auto-referencialidade interna, de tal sorte que os objetos de cena levam a discussão do casal a algum lugar previsto no próprio jogo. Fica claro que os objetos ultrapassam os propósitos decorativos do espaço ficcional do jogo. No caso dos quadros que nos referimos, eles agregam fragmentos de memória do romance vivido pelo casal e antes de conferir qualquer identidade visual ao apartamento, esses objetos são úteis à dinâmica da narrativa por fornecer pistas sobre os traços típicos do casal e dessa forma são responsáveis por contextualizar alguns seguimentos da ação dramática no jogo.

Os objetos fazem parte de um modelo narrativo, previsto na estrutura unificada das exigências do casal em conflito, e para se compreender o que ocorre com eles no enredo do jogo, faz-se necessário uma verificação quando citados na fala do jogador. O fato de uma bebida ser consumida por um convidado, um objeto ter sido possuído por Trip e outro ter sido personalizado ao gosto de Grace, pouco dizem sobre o sentido potencial que ocupam na história. Ora um quadro abstrato atende ao gosto de Grace,



apontada pelo marido como a pessoa que cuida da decoração, ora a bebida oferecida ao convidado restringe-se a uma preferência de Trip, mas isso só é possível verificar em razão das indagações feitas pelo jogador a respeito dos objetos.

No contexto da estrutura de linguagem tecnológica dos games, os objetos só funcionam como alavancas narrativas mediante a interação da fala do jogador ou dos personagens envolvidos, em *Façade* desencadeiam uma sequência de falas e atitudes que fazem evoluir ou consegue conter o conflito do enredo. Num dado momento do jogo, quando Trip se dirige ao quadro com a imagem de uma paisagem italiana dizendo que esta foto foi tirada numa viagem feita à Itália há algumas semanas e pede ao jogador para, em uma única palavra, descrever o que este quadro lhe diz. Independente do que o jogador responda, Trip sempre dirá que o quadro lhe fala de “romance”. Grace ri e diz que neste casamento romance é apenas uma “palavra código” para manipulação.

A ironia de Grace atribuída à palavra “romance”, vista apenas como um “código no jogo” revela mais uma auto-referencialidade, desta vez refere-se à noção de fala habitual da linguística moderna¹², melhor dizendo, qualquer fala permitida no nível tecnológico da linguagem dos games não comporta uma autonomia estrutural ao que é “falado”, seja no que se refere à fala de personagens ou à “fala” do jogador, este pode dizer o que quiser, mas será invariavelmente expulso do jogo, a sua evolução e sucesso depende da transmutação da fala em código aceito, sua fala é uma peça de encaixe de acordo com as normas do jogo, de tal sorte que assume *status* de língua para avançar.

De fato, em *Façade*, a maioria dos objetos é utilizada como um motivo gerador de conflito para o casal. A própria decoração como um todo é algumas vezes usada como mote para a discussão. No entanto, a interação e a importância dos objetos dura pouco, pois à medida que a narrativa avança e o conflito se aprofunda, o casal se envolve cada vez mais em sua desavença e passa a dar cada vez menos atenção às ações e falas do jogador, salvo em momentos em que sua opinião é requisitada. Isto acontece porque a mecânica do jogo foi estruturada para funcionar através de um sistema

¹² Ferdinand de Saussure (1857-1913), linguista e filósofo suíço reconhecido como pai da linguística enquanto ciência, em sua elaboração teórica da linguagem humana apresenta noções conceituais como língua e fala, as quais são incoerentes às necessidades funcionais do jogo. Podemos dizer que a “fala livre” do sujeito só avança no jogo quando usa o código normatizado da “língua” e assim descobre o código que é autorizado. O jogador tem que falar a linguagem do jogo, a fala do sujeito é apenas exploratória, não tem poder para definir o jogo na sua articulação apenas espontânea, faz-se necessário um aprendizado extraído de várias tentativas entre erros e acertos.



autônomo que direciona e empurra a narrativa sempre para frente, é o “drama manager” ou gerente de drama¹³.

O “gerente de drama” funciona como um diretor que coordena as ações e falas dos personagens o tempo todo. Mais especificamente, o sistema, a cada minuto aproximadamente, analisa o contexto do jogo e seleciona um dentre vários *beats* (batidas). Um *beat* é um conjunto de ações específicas que possui uma causa e um efeito. Dependendo do contexto que se estabeleça decorrente da interação entre personagens, jogador e objetos, o Drama Manager vai selecionando e encadeando os *beats* que, por trabalharem sob esta lógica de causa e efeito, se relacionam de maneira coerente uns com os outros e, quando sequenciados, geram a ação dramática.

CONSIDERAÇÕES

Em *Façade* a primeira grande operação de inteligência artificial (IA)¹⁴ consiste na atuação do “amigo” jogador encadear falas com o casal anfitrião. Nesta via narrativa temos a “força bruta” por excelência de falas possíveis, com a particularidade de ser “quase” inesgotável, ou seja, o jogo aceita todo e qualquer texto, mas não comporta em sua narração todas as combinações de falas encadeadas pelo jogador. Tal condição de IA, mesmo que se revele como um canal de fluxo livre e interativo para a fala de quem joga, ela mesma em sua estrutura lógica impõe ao jogador o risco permanente de ter a sua fala recebida com indiferença pelos personagens ou mesmo interceptada por razões que nem sempre ficam claras para o jogador.

No que se refere aos objetos de cena, dispostos na sala de visita de Grace e Trip, a inteligência artificial disponibiliza outro canal interativo numa segunda via narrativa híbrida, combinando a fala textual associada à imagem de objetos de cena. Desta vez não se trata de um caminho de narração livre, quando os objetos são manuseados e/ou referidos pelo jogador em suas falas, eles são convertidos em “atalhos” visuais que

¹³ “Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama” (2003), de Michael Mateas e Andrew Stern, trata da estrutura e funcionamento do jogo. Disponível em <<http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>>

¹⁴ Cf. João Teixeira (2009, p.9-10): o autor discorre sobre três modos de construir um dispositivo capaz de jogar xadrez: a fraude do barão Kempelen, a via de “atalho” e a “força bruta” ou máquina que “parece pensar”, permitindo acompanhar certa evolução da inteligência artificial (IA) nos séculos XIX, XX e XXI. Nas décadas de 1950 e 1960, os pesquisadores Newell, Shaw e Simon tentaram imitar a mente humana com um programa baseado na “heurística”, esta pode se constituir por duas vias: uma chamada de “força bruta” e a outra de “atalho”, ambas almejavam chegar ao resultado desejado que era jogar xadrez.

atraem perguntas e comentários do jogador, desencadeando respostas, atitudes ou até mesmo a indiferença dos personagens, tais configurações audiovisuais da IA permitem ao jogador adentrar por frestas previamente definidas na trama polêmica vivida pelo casal.

Assim, as observações destinadas ao game *Façade*, conforme os critérios inspirados nos exames feitos por Gosciola (2008) são as seguintes:

- **Abertura:** O jogo inicia com uma tela escura acompanhada de uma sonora da voz do personagem Trip, como se saída de uma secretária eletrônica, convidando o jogador a comparecer ao apartamento do casal. À medida que fala, uma música de fundo vai surgindo em *fade in* trazendo consigo um sentimento de tensão, e se mantém tocando até o surgimento, também em *fade in*, da imagem do casal de pé no centro de sua sala de estar. Esta imagem é acompanhada do nome do jogo, bem como dos nomes dos criadores do mesmo. A imagem desaparece em *fade out*, mas a música se mantém. Em seguida surge uma tela de opções onde ao jogador é permitido escolher seu nome dentre uma lista predeterminada e conseqüentemente escolher seu gênero, uma vez que a lista dispõe de nomes masculinos e femininos. Além disso, há também a possibilidade de, clicando em links disponíveis na tela, visualizar instruções de como jogar, além de dicas e os créditos do jogo.
- **Sobreposição:** Em *Façade* detectamos a sobreposição especialmente no tocante ao contexto das falas dos personagens. Há constantes sobreposições parciais e totais. Parciais quando dentro de um mesmo assunto diferentes falas se sobrepõem, no entanto, se mantendo fiel a um mesmo tema. Totais quando há completa mudança de assunto ou tema ou ainda contexto de ação dos personagens. Neste caso, os objetos do cenário do jogo cumprem papéis de importância, uma vez que funcionam como gatilhos disparadores de ação, ocasionando sempre sobreposições totais.
- **Estruturação Espacial:** *Façade* apresenta uma estruturação espacial dinâmica. Ao jogador é possível se deslocar através de três espaços distintos: o hall entre o elevador e a entrada do apartamento, a sala de estar do apartamento e a cozinha. No entanto, só existem objetos na sala. Com quase todos é possível interagir de

alguma forma, seja manipulando-os, seja apenas contemplando-os e tecendo comentários sobre eles. É possível também deslocar os objetos de um suporte, uma prateleira ou uma mesa, a outro, bem como de um cômodo a outro. As bebidas, oferecidas pelos personagens, em particular, criam maior possibilidade de interação e manipulação, uma vez que é até mesmo possível bebê-las e observar seu conteúdo diminuir e desaparecer da taça.

- **Estruturação temporal:** Quanto à estrutura temporal do jogo, esta se apresenta de maneira contínua. Cada partida dura em torno de 15 minutos, onde estão previstos a ocorrência de um começo, um meio e um fim à semelhança de como se estruturam obras dramáticas. No entanto, a insistência num mesmo assunto, ou ainda a persistência na referência a um determinado objeto pode antecipar esse fim, dessa forma encurtando o tempo do jogo. Assim, a simples interação com os objetos não oferece garantia de continuidade narrativa ou permanência no jogo. Além disso, uma vez que o jogo tenha entrado em *beats* mais avançados da narrativa, os objetos passam a ter cada vez menos importância. Há uma relação inversamente proporcional entre o avanço da narrativa e a importância dos objetos.
- **Repetição:** A questão da repetição em *Façade* se encontra expressa em primeira instância na possibilidade ou mesmo na necessidade de se jogar o jogo diversas vezes para que se possa experimentar as várias possibilidades oferecidas pela narrativa. No tocante aos objetos, a cada partida nunca há mudança na localização ou disposição destes. Esta repetição contribui, como já dito, para a manutenção da identidade do apartamento e do casal, bem como auxilia o jogador na orientação e escolha das possibilidades de interação, que se dão, através das várias repetições de partida, por tentativa e erro. Dos objetos, os únicos que demonstram alguma mudança de partida para partida são as bebidas oferecidas pelos personagens que variam de cor dependendo do tipo.

Por fim, observa-se que a abordagem proposta por Gosciola ajudou a orientar as análises feitas acerca do jogo *Façade*, permitindo lançar luz sobre a relação que os objetos do jogo estabelecem com a narrativa do mesmo. No final, pôde-se perceber que os objetos constituem alavancas narrativas apenas no início do jogo ou nos primeiros



beats, decaindo em importância à medida que se avança na ação dramática. Talvez maior que sua contribuição como alavancas que podem ser, a questão da afirmação e manutenção da identidade do casal, bem como as pistas que fornecem sobre sua vida anterior, além da sua importância enquanto decoração e preenchimento de espaços vazios no ambiente do jogo, constituem o ponto de maior significação e apoio à narrativa.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **O sistema dos objetos**. 2ª ed., Trad. Zulmira Ribeiro Tavares. São Paulo: Perspectiva, 1989.

FRASCA, Gonzalo. **Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place**. 2003. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf> Acesso em 27 de jul de 2011.

GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para as novas mídias**. Do cinema às mídias interativas. 2ª ed., São Paulo: Edt. Senac São Paulo, 2008.

JENKINS, Henry. **Game design as narrative architecture**. 2003. Disponível em: <<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>> Acesso em 27 de jul de 2011.

JUUL, Jesper. **Introduction to game time/Time to play: An examination of game temporality**. 2004. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>> Acesso em: 25/01/2011.

MACHADO, Arlindo. **Regimes de imersão e modos de agenciamento**. 2002. Disponível em: <http://galaxy.intercom.org.br:8180/dspace/bitstream/1904/18810/1/2002_NP7MACHADO.pdf> Acesso em: 25/01/2011.

MATEAS, Michael e STERN, Andrew. **Façade: An experiment in building a fully-realized interactive drama**. 2003. Disponível em: <<http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>> Acesso em: 12/06/2011.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTAELLA, Lucia e FEITOZA, Mirna (Orgs.). **Mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

TEIXEIRA, João de Fernandes. **Inteligência artificial: uma odisseia da mente**. São Paulo: Paulus, 2009.