

**Onde videogames e cinema experimental se encontram:
o cinema não-narrativo e o jogo sem controle**

*Where videogames and experimental cinema meet:
non-narrative cinema and the game without control*

Matheus MENDES SCHLITTLER¹

Resumo

Segundo Jesper Juul, videogames são mídias que não estão ambientadas no ecossistema de narrativas, formado por cinema, literatura e teatro. Porém os mesmos possuem características similares à narrativa. O cinema experimental também foi categorizado por Dominique Noguez como cinema não-narrativo, enquanto Claudine Eizykman o definiu como cinema não-narrativo representativo industrial. Porém, como André Parente demonstra, há narratividade em alguns filmes considerados experimentais, criando, assim, novas subcategorias para compreender o que um filme experimental é. Este artigo busca as semelhanças de definição da negação narrativa estrutural entre o cinema experimental e o videogame, também investigando uma definição de um videogame experimental a partir das definições categorizadas por Parente para traçar um cinema experimental: o cinema-matéria, o cinema-subjetivo e o cinema do corpo, buscando jogos que colocam em balanço sua relação linguística com o jogador.

Palavras-chave: Videogames. Ludologia. Cinema Experimental. Narratologia. Linguísticas

Abstract

According to Jesper Juul, video games aren't a form of media that belongs into the narrative ecosystem, where one can find cinema, literature and theater; however it still has some similarities with narrative. Experimental cinema was also categorized by Dominique Noguez as non-narrative cinema, while Claudie Eizykman defined them as non-narrative industrial representative cinema. However, as André Parente shows, there is narrativity in some considered experimental movies, which new subcategories to understand what is an experimental film emerge. This article looks for similarities in the definition of the denial of a structural narrative between experimental cinema and video games, searching a definition for an experimental video game as well as of the categorizations made by Parente to define an experimental film: matter-cinema, subjective-cinema and body-cinema; then looks for games that balance the linguistics relations between gamer and game.

Keywords: Video Games. Ludology. Experimental Cinema. Narratology. Linguistics.

¹ Mestrando no Programa de Multimeios da Universidade Estadual de Campinas (Unicamp).
E-mail: matheus.schlittler@gmail.com

Introdução

Jesper Juul trouxe uma questão seminal para o campo de conhecimento chamado de *game studies*: “jogos contam histórias?” (JUUL, 2001). Tal pergunta ocasionou vários desdobramentos dentro da pesquisa de efeitos comunicacionais que videogames podem ter, ocasionando um debate entre os chamados *narratólogos* do videogame, que acreditavam na resposta positiva para a pergunta inicial e atribuíam teorias literárias para explicar seus efeitos comunicacionais; e os *ludólogos*, nos quais Juul se auto-proclama, que enfatizam o caráter lúdico para a experiência de um *game*, não o considerando como uma obra necessariamente narrativa.

Com o passar dos anos e os desenvolvimentos tecnológicos para a construção de videogames, incluindo melhores processadores, melhores gráficos, ferramentas de construção mais atualizadas e espaços de memória cada vez maiores, é possível criar histórias a ser contadas através de seus códigos e cenas não-jogáveis animadas de tal forma para criar uma ambientação maior (as chamadas *cutscenes* ou *cinematics*), chamadas de *narrativas embutidas*, que percorrem jornadas de heróis, vilões e tudo aquilo que se pode ser considerado uma narrativa. Porém, outros problemas surgem ao afirmar que jogos são narrativos, sendo o principal deles a construção do seu tempo assim que a jogatina começa.

Assim, surge uma segunda narrativa, chamada de *narrativa emergente*, ou aquela na qual é criada pelo jogador no momento em que ele toma o comando do personagem. É neste momento que a temporalidade dos acontecimentos se torna conflituosa, sendo que o *tempo do discurso*² do personagem não existe, enquanto o *tempo da história*³ fica delimitado apenas para algumas situações momentâneas, uma vez que no ato em que o jogador tem o controle do personagem, há uma suspensão temporal.

Seriam, então, os jogos mídias não-narrativas? Há uma semelhança entre a não-narrativa de algumas obras do chamado cinema experimental e jogos de videogame? Como é possível definir um jogo com a categoria *experimental*?

² Segundo Juul (2001), tempo do discurso é aquele que é o “tempo dos eventos contados (na ordem em que eles são contados)”.

³ A ordem cronológica dos eventos que ocorrem na narrativa.

Para o desenvolvimento deste artigo, é necessário realizar o recorte teórico de cinema experimental, para assim a comparação ser possível. A definição utilizada no texto vem de André Parente (2000), com linhas deleuzianas para definir o cinema como sua imagem-tempo. Assim, será utilizada a obra de Noah Wardrip-Fruin (2020) para entender a retórica processual utilizada em jogos de videogame e sua narrativa lúdica, tal qual as proposições de Mary Flanagan (2009) para uma construção de “jogos radicais” em suas estruturas comunicacionais e interativas.

Cinema experimental narrativo?

Existe uma variedade de definições sobre o que pode ser um filme experimental, com sua distinção sendo feita historicamente entre cinema narrativo e cinema não-narrativo. Uma das formas possíveis de enxergar, por exemplo, foi definida com os textos de Claudine Eizykman como *cinema narrativo representativo industrial* (NRI) para aqueles considerados não-experimentais e *cinema não-narrativo representativo industrial* (N-NRI) para o cinema chamado de experimental (PARENTE, 2009, p. 93). Porém, essa categorização não resolve alguns problemas, como o fato do cinema experimental também poder ser narrativo. Com isso, Parente propõe uma divisão de três formas de se desenvolver conceitos que possam ser próximos ao chamado cinema experimental, sendo eles o cinema-matéria, o cinema-subjetivo e o cinema do corpo.

Para compreender suas particularidades, é necessário entender a crítica de André Parente sobre essa classificação feita por outros autores como Mekas, Noguez e Eizykman. Segundo o autor:

O que se chama de cinema experimental reúne várias tendências que só puderam ser agrupadas negativamente, quando se lhes opôs um aspecto secundário do cinema, a significação linguística. O cinema experimental é, no mais das vezes, o resultado de um falso problema ou de uma comodidade classificatória. Embora nossas análises sejam muito sumárias, acreditamos poder confirmar essa tese mostrando que a distinção das principais tendências desse cinema não passa pela oposição narrativo/não narrativo, tal qual foi colocada por seus críticos. Além disso, veremos que o experimental é apenas uma maneira de ser do outro cinema. (PARENTE, 2009, p. 94)

Ou seja, toda oposição entre o cinema tradicional e o outro cinema pode ser questionada, uma vez que alguns filmes dentro desse guarda-chuva de definições de

cinema experimental podem ser considerados como narrativos, mesmo que não seja uma narrativa linear.

Filmes considerados experimentais brasileiros, como os do cinema marginal — chamados por Parente de *cinema udigrudi* (p. 90) — possuem narrativas, mesmo que sejam apresentadas de uma forma fragmentada e que criam certa estranheza. Tais narrativas são feitas com o intuito de dilaceração da própria linguagem cinematográfica tradicional criada pelo cinema industrial norte-americano (RAMOS, 1987). Há um choque entre a história contada — por exemplo em *Bang Bang*, de Andrea Tonacci (1971), que acompanha um ator de um filme tendo alucinações de perseguições por personagens incomuns — e a forma na qual a mesma é representada — no exemplo citado, através da fragmentação de seu roteiro e como ele interage com a linguagem cinematográfica, como na cena de perseguição que não tem uma perseguição mas que cria essa sensação através de sua trilha sonora que contrasta com aquilo que está representado.

Porém, ainda existem exemplos experimentais que podem ser considerados não-narrativos. O cinema-matéria, por exemplo, retoma o conceito de cine-olho vindo de Dziga Vertov em relação à sua montagem, sendo ela realizada de tal forma que ligue “qualquer ponto do universo a outro, em qualquer ordem temporal” (VERTOV apud PARENTE, 2009, p. 94), rompendo assim com uma construção de sentido e de uma narrativa linear. O cinema-matéria é a execução de tal conceito em sua plenitude, com seu exemplo no cinema estruturalista norte-americano de Michael Snow e Stan Brakhage, onde sua materialidade da imagem se revela mais emergente do que uma ideia de narrativa.

O cinema-matéria é, segundo Parente, “o único cinema que merece ser qualificado de não-narrativo” (p. 97), pois o mesmo constitui de imagens onde “qualquer corpo pode se ligar a qualquer outro, sem limite espaço-temporal” (p. 104), não possuindo intervalos de movimentos que sejam capturados em imagens privilegiadas. Outros exemplos do cinema-matéria, que deixa bem explícita a relação da materialidade da imagem é *The Flicker*, de Tony Conrad (1966), que em sua duração são utilizados apenas contrastes entre luz e sombra; e *Come Out*, de Narcisa Hirsch (1971), onde a imagem de uma vitrola vai se concretizando ao longo de um plano-sequência, similar a *Wavelength*, de Michael Snow (1967), que acompanha 45 minutos de um apartamento.

Enquanto o primeiro cinema estudado se preocupa com a materialidade da imagem, o cinema-subjetivo se torna uma busca de “ultrapassamento da percepção” (PARENTE, p. 98). Uma vez que o cinema-matéria é anterior à consciência, o cinema-subjetivo abraça o fluxo do inconsciente para criar suas obras, tendo suas origens nos cinemas da vanguarda europeia da década de 20 e indo até o cinema *underground* norte-americano das décadas de 40 e 50. Nessa gama de produção cinematográfica, os *ismos* artísticos de vanguarda são a maior inspiração para estrutura para suas obras, com temas como sonho, devaneio, pesadelo e viagens ao inconsciente do ser humano, presentes em suas obras.

O que difere o cinema-matéria do cinema-subjetivo é o ponto no qual o primeiro vem antes da consciência, enquanto o segundo busca a representação do inconsciente através de narrativas que envolvam algum acidente, delírio, sonho, pesadelo como forma de “ir do plano da imanência, acentrado a um plano de especificação de imagens, onde estas variam entre os centros de indeterminação” (PARENTE, p. 99). Com isso, narrativas não-lineares são criadas, em obras que simulam sonhos como *Tramas do Entardecer*, de Maya Deren (1943).

O último cinema experimental, analisado brevemente por Parente, chamado de cinema de corpo, é marcado pela mutilação de corpos através da câmera, desnaturalizando-os através de suas frações, representando suas relações com o tempo, seja ele metafórico ou representativo em sua efemeridade. Nesse cinema, a narrativa se encontra na própria construção do corpo e na sua relação com o tempo, utilizado tanto em filmes considerados por Noguez como experimentais (Akerman, Garrel, Warhol) quanto nos não-experimentais (Varda, Cassavetes).

Com tais definições feitas, é necessário compreender onde o ponto de encontro em tais categorias está no caráter pessoal das obras. Não há uma diferença entre cinema narrativo/não-narrativo como se acreditava, uma vez que os cinemas subjetivo e de corpo contam com a percepção de uma história, mesmo que ela seja simples: o sonho de uma pessoa, o tempo como personagem atuando sobre o corpo de alguém... em todos os casos, há uma linha de história. Em contrapartida, o cinema mais radical de abdicação do significado no qual foca apenas na sua materialidade consegue, sim, ser ausente de qualquer característica narrativa, sem um personagem ou uma ação que seja decifrável pela nossa consciência.

Portanto, é seguro afirmar que o cinema experimental é aquele que enfrenta a base linguística do cinema tradicional, aquele que ajuda a evoluir suas tecnologias e instrumentações. O cinema experimental também é fortemente marcado por algo que seja mais ligado ao “que a vontade artística esteja no comando” (PARENTE, p. 107), revelando em suas obras uma transformação de sua própria linguagem.

O argumento da não-narrativa nos videogames

Com as considerações feitas acerca do cinema experimental, a primeira característica emergente a ser comparada entre tal cinema e o videogame é a dualidade entre cinema narrativo/cinema não-narrativo. Por sua essência, os jogos não configuram como narrativas, mas seria uma ingenuidade construir esse paralelo em uma forma tão dicotômica, uma vez que diferente do cinema não-narrativo, uma vez que o videogame tem traços que se aproximam de uma narrativa. Assim, torna-se necessário criar uma nova corrente de estudos que não seja baseada apenas nas teorias da narratologia, como fora realizado e acreditado durante anos, graças ao seu sistema lúdico e temporal, criando assim a chamada ludonarrativa.

Mas por que jogos não são narrativos? Pela perspectiva de Juul (2001), videogames faltam com características essenciais que fundamentam a linguagem de filmes e literatura, sendo a mais importante para o desenvolvimento do artigo a concepção de temporalidade em jogos. Afinal, como o tempo passa em um jogo? Há um conflito entre o tempo do discurso e o tempo da história no momento que o comando de ligar um jogo é acionado, causando um conflito sobre o desenvolvimento de uma possível narrativa — sua suspensão temporal ocasiona um conflito de construção de narrativa. Segundo Juul:

É claro que os eventos representados não podem ser *passados* ou *anteriores*, já que nós como jogadores podemos os influenciar. (...) Nesse sentido, o jogo constrói o tempo da história *sincronizado* com o tempo da narrativa e o tempo de leitura/visualização: o tempo da história é *agora*. Agora não apenas no sentido que o visualizador testemunha eventos agora, mas no sentido que os eventos estão *acontecendo* agora, e o que vem depois não está ainda determinado⁴. (JUUL, p. 6, 2001. Tradução nossa.)

⁴ Do original: It is clear that the events represented cannot be *past* or *prior*, since we as players can influence them. (...) In this way, the game constructs the story time as *synchronous* with narrative time and reading/viewing time: the story time is *now*. Now, not just in the sense that the viewer witnesses events now, but in the sense that the events are *happening* now, and that what comes next is not yet determined.

Ou seja, tal construção temporal não é constante uma vez que o tempo narrativo quanto o tempo de história são criados no momento em que o sujeito-jogador comanda o sujeito-personagem, sendo assim a história construída no momento das ações.

Com isso, um novo problema surge com a construção de uma narrativa de jogo: variações de seus percursos são possíveis de serem realizadas em cada vez que um jogo é jogado. Um exemplo claro é o jogo *Chrono Trigger* (1995), que possui doze finais diferentes devido a escolhas feitas ao longo do percurso do jogador, construindo uma experiência nova a cada partida feita por cada espectador. Ou seja, com a ausência de um final definitivo, há a dificuldade de adaptação do videogame para outras mídias⁵. Outra característica fundamental para a construção de uma narrativa é sua habilidade de transposição (CHATMAN, 1978) por serem independentes de qualquer mídia para existir.

Entretanto, é muito claro que jogos têm a intenção de contar histórias, nas quais personagens são apresentados, inseridos em um universo, desafiados e em certo ponto, concluem suas missões. Com isso, seus elementos que negam uma narrativa — a construção temporal, a dificuldade de adaptação e a eventual ausência de uma conclusão definitiva — se tornam respondidos através do seu caráter lúdico, afinal, jogos são feitos para jogar, e o ato de jogar possui suas características próprias.

Antes de analisar como a ludonarrativa engloba ao menos duas das questões apresentadas, é necessário explicar a origem do termo. A definição foi criada pelo crítico de jogos Clint Hocking em 2007 para criticar a discrepância entre a mensagem que o jogo queria passar com as mecânicas que o jogo disponibiliza para o jogador interagir com o universo programado. Por definição, a ludonarrativa é dissonante (vide o título do artigo original feito pelo autor onde o termo é utilizado pela primeira vez, “Dissonância Ludonarrativa em Bioshock⁶”), sendo um termo utilizado para explicar suas incongruências acerca da experiência de narrativa temporal quanto em suas questões de transposição. Com isso, definições sobre a linguística de um jogo são necessárias de serem trazidas à tona.

⁵É importante destacar que houveram tentativas de adaptações de jogos de videogame para filmes realizados pela indústria hollywoodiana. Porém, todos os resultados foram ao menos medíocres por existirem muitas perdas na própria construção da história dos jogos.

⁶ Disponível em https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html. Acesso 21 jul 2021

A começar pelo seu caráter ocioso, um jogo tem sua própria regra de construção de tempo. Huizinga (1938) afirma que jogos são autônomos da sociedade, levando alguns teóricos a defini-los como improdutivos em uma ótica capitalista, podendo desprender-se de tempo para sua realização. Esse conceito já é provado não ser válido em alguns exemplos — jogos políticos, jogos educativos —, porém pode ser utilizado para ajudar a definir o caráter ludonarrativo de um jogo. Por suas regras de construção de um universo fictício não serem obrigatoriamente embasadas em ciência, há os jogos que obedecem ciclos de dia-noite e os que são limitados a um curto espaço temporizado para serem realizados, podendo encarnar novas concepções de tempo: um tempo que não seja narrativo, mas que seja construído ludicamente através de sua narração.

Os finais alternativos podem ser explicados como uma experiência individual de cada jogatina realizada. O caráter lúdico, novamente, substitui a pseudo-narrativa para uma ludonarrativa, dando uma oportunidade de escolha para o sujeito-jogador acerca do destino narrativo do sujeito-personagem. Com isso, a jogabilidade revela sua importância, criando um caráter diferente de análise entre jogo-jogador do que ocorre entre filme-espectador: a função daquele que assiste é definitiva para a construção da mídia, na sua forma mais tradicional e comercial, não existe um jogo sem um jogador; suas relações são indissociáveis.

Contudo, a semelhança entre o cinema experimental não-narrativo e o videogame, que por essência não é narrativo, não passa de uma aproximação por negações que se acabam em si mesmas. Porém, ainda há espaço para experimentar na mídia do videogame, em jogos que questionam a presença do jogador; em seus discursos; e até mesmo em suas representações e construções gráfico-sensoriais.

O jogo sem jogador e o jogo sem controle: 2:22 AM (2015)

Para compreender, assim, qual seria o denominador que pode desafiar os limites linguísticos de um jogo, é necessário entender a constituição do que um jogo é. Sua construção é feita, segundo Jesse Schell (2015), em quatro esferas: tecnologia, mecânica, história e estética.

É definido como tecnologia aquilo que faz um jogo funcionar, não sendo necessariamente relativa a inovações científicas, sendo possível considerar um lápis e um papel como a tecnologia de um jogo-da-velha, por exemplo. Em comparação com a

linguagem cinematográfica, o projetor de imagem pode ser considerado como a tecnologia mais comum para um filme. Enquanto isso, a mecânica é a forma de interação entre o jogador e o jogo, sendo aqui a principal diferença entre o cinema e o videogame. É nela que se encontram as possibilidades de intervenção lúdica dentro do sistema de um jogo, e com ela que a história se junta para criar a chamada ludonarrativa. Se entende por estética no jogo tudo aquilo que lhe é diegético, seja seus gráficos, sons ou interfaces. Aqui que há a maior semelhança entre a mídia cinematográfica — sobretudo de animação — e os jogos de computador, seja através de sua direção de arte, trilha sonora, execução e enquadramento de *cutscenes* e *cinematics*, tudo aquilo que constrói o que será interagido pelo jogador em um jogo.

Além da parte de sua construção, a definição social causada em jogos também é algo a ser considerado, principalmente em sua forma de interação com o mundo exterior. O que delimita onde um jogo começa ou termina, em um sentido espacial, é chamado de *círculo mágico*, termo criado por Huizinga em busca de definir ainda mais seu caráter ocioso, rompendo de vez o compromisso social de algum jogo. Suas regras, também separadas da sociedade, ajudam a criar outra característica fundamental para sua criação: a imersão.

A partir de tais definições, é necessário compreender onde suas linguagens podem ser transformadas, desafiando um limite tecnológico que possa progredir artisticamente a mídia. Uma maneira de encarar tal questão é encontrada naqueles que colocam em xeque o papel do jogador, seja quando não há um jogador — os chamados “zero player games”, termo cravado por Jesper Juul e Staffan Björk (2012) —, seja quando sua função não é necessária para o desenvolvimento do jogo. Essa característica subverte o papel de um jogo na sua estrutura linguística: ser jogável. Com isso, pode-se enxergar jogos experimentais aqueles que são interativos, mas não há um controle direto do jogador no que se diz a respeito de sua progressão, os deixando inerentes aos acontecimentos em seu espaço e tempo. Assim, sua forma e as ferramentas de interação trazem as características de um jogo que define novos limites para sua estrutura.

Há uma questão incongruente em analisar os *zero player games* como experimentais uma vez que ou são conceitos teóricos que nunca foram vistos em prática, sendo idealizações não executadas; ou jogos que há um mínimo de intervenção do jogador; ou ainda jogos realizados para que inteligências artificiais os joguem; não completando, assim, o sistema linguístico entre jogo-jogador. Há ferramentas que

subvertem jogos já existentes, como os chamados modificadores (ou MODs, nos quais já foram incorporados pela indústria em jogos como *Minecraft* (2010) e *Tony Hawk's Pro Skater 1+2* (2020)), e competições que incentivam uso de inteligência artificial para completar jogos da indústria da maneira mais rápida possível — os chamados TAS, ou *tool assisted speedruns* (jogatinas corridas com ferramentas de assistência, em tradução livre), nos quais são muito populares na série de jogos *Pokémon* (1998-atualmente).

Ao pensar nos quatro termos defendidos por Schell, a característica mais possível de desenvolver sua linguagem é justamente na mecânica e no controle que um jogador pode ter acerca de um jogo, uma vez que é de preocupação industrial uma evolução tecnológica para que existam novas gerações de consoles; no que ajuda em seus desenvolvimentos diegéticos e estéticos, que podem trazer influências de correntes artísticas experimentais e de vanguarda, porém não passam de meras referências superficiais; e encontra um terreno um tanto espinhoso na sua parte de história, uma vez que a definição de narrativa em jogos é um terreno instável. Assim, a interação do jogador com o jogo é o lugar onde há uma possibilidade mais fértil de se experimentar, especificamente na retórica de interação entre jogador-jogo, aquilo que estabelece a comunicação entre pessoa e proposta do videogame escolhido (WARDRIP-FRUIN, 2020).

Jogos que questionam a própria materialidade de suas imagens e existências em espaço virtual, como *2:22 AM*, produzido por Alice Lai (2015), que também rompe o vínculo entre o jogador e a progressão do jogo, uma vez que quem o comanda é um segundo personagem inexistente; flerta com o horror de um pesadelo e o cinema-subjetivo de Deren por conectar imagens surrealistas (uma floresta com árvores flutuantes, uma geladeira que tem uma árvore em seu interior, um artefato que tem similaridades estilísticas com artes neoconcretas de Lygia Clark que possivelmente representa uma flor; colocadas em choque com imagens feitas em VHS de trânsito noturno, um chuveiro ligando), utilizando do pretexto de simular uma pessoa trocando canais de televisão pela madrugada, conseguindo assim um *status* semelhante a obras de arte apresentadas em festivais e exposições como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), evento bienal que ocorre na cidade de São Paulo, por dizer mais sobre uma experiência transformadora do que o prazer de uma jogatina feita com o intuito de se separar de um mundo real adentrando-se em um círculo mágico.

O jogo chega a deixar seu caráter lúdico de lado quando os canais são trocados não ao comando do jogador, mas através de uma força misteriosa não revelada diegeticamente e externalizada através da radicalização de sua mecânica. O jogador perde seu controle, literal e figurativamente, para ficar à mercê de uma experiência radicalizada pela não-interação de seus atos, tomando uma perspectiva quase similar à de um espectador. Tal radicalização caracteriza a ser experimental a partir do momento que um aspecto fundamental de sua linguagem é subvertido quando não há uma ludonarrativa possível de análise, tornando seu caráter dissonante como sua principal característica.

Considerações finais

Em comparação com os termos definidos por Parente, há uma dificuldade em pensar uma materialidade na imagem virtual de um jogo, tema explorado na série de curtas-metragens *Parallel I-IV* (2012-2014), produzidos por Harun Farocki. Um código computacional gera uma imagem, não existindo a concretude física daquilo que se mostra, seja imagens desconexas ou imagens de um corpo, que não pode ser construído ao longo do tempo em uma mídia que não tem o tempo como sua característica narrativa. Um jogo pode, sim, buscar a sensação de um sonho. Vários títulos de games vêm de termos relacionados a sonhos e pesadelos, como as produções independentes de terror *Garage: Bad Dream Adventure* (1999), que é baseado em um sonho que o desenvolvedor teve; e *LSD: Dream Emulator* (1998), que utiliza de referências estéticas surrealistas e lisérgicas para a construção de sua ludonarrativa. Ambos os exemplos, diferente do cinema-subjetivo, não criam tais efeitos através do choque de imagens evocadas pelo subconsciente, mas por efeitos mecânicos e diegéticos presentes em suas experiências.

No que se diz sobre a teoria do cinema, o experimental está em sua forma, abraçando tudo aquilo que possa ser utilizado em um desenvolvimento de sua linguagem. Para videogames, é necessário pensar na relação entre jogador-jogo, em uma busca de subverter seus devidos papéis, principalmente quando há uma ruptura no sistema e o jogo ocasiona a perda de controle do jogador.

Em busca de sua radicalidade quanto sistema, os chamados jogos sérios ganham forma em uma presença cada vez mais forte: “intervenções artísticas em forma de jogos surgem com uma variedade de intenções, incluindo crítica social, necessidade de solidariedade e ação entre participantes, e o impulso de organizar jogos em grande escala

que perturbem cenários políticos ou o cotidiano” (FLANAGAN, 2009, p. 243). Os jogos experimentais buscam ainda o desconforto da consciência de rompimento ao tempo ocioso tipicamente relacionado a jogatinas.

O exemplo trazido no artigo vem com a mentalidade de questionar a fronteira entre jogos e artes, sendo *2:22 AM* mais uma experiência com caráter transformador do que algo que tenha como objetivo um escapismo social, trazendo em seus subtextos temas sérios, como a insônia, o vício e a inserção em uma sociedade de consumo através de sua construção não-linear e seu caráter de simulacro de uma atividade nada heroica. O jogo de Alice Lai também busca um limite de tempo predefinido radicalmente tanto em suas ações quanto em sua própria duração, trazendo uma nova experiência onde é impossível perder, pois também não há o que ganhar em sua jogatina. Seu maior desafio se torna a própria experiência de inércia que causa sensações de aprisionamento extradiegético, uma vez que seu maior horror está justamente naquilo que não se vê.

Outras experiências que questionam um tanto a função do jogador, encontradas de maneira mais abrandada, também são possíveis em títulos como *Deltarune*, de Toby Fox (2018), onde seus meios diegéticos afirmam constantemente a falta de opção de escolha para sua experiência, que é refletido em sua própria jogabilidade; ou em *Thumper*, de Brian Gibson (2016), que se categoriza como um jogo rítmico onde a única coisa que não existe no jogo é um senso de ritmo, criando, assim, uma dissonância de expectativa entre sua proposta e sua execução.

Referências

BJÖRK, Stefan; JUUL, Jesper. **Zero player games**, Or: What We Talk about When We Talk About Players. Disponível em <https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>. Acesso 19 jul 2021

CHATMAN, Seymour. **Story and discourse**: Narrative Structure in Fiction and Film. Ithaca: Cornell University Press, 1978

FLANAGAN, Mary. **Critical play**: Radical Play Design. Cambridge: The MIT Press, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2020.

JUUL, Jesper. **Games telling stories?** A brief note on games and narratives. Disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso 16 jul 2021

PARENTE, André. **Narrativa e modernidade**: os cinemas não-narrativos do pós-guerra. Campinas: Papyrus, 2000

RAMOS, Fernão. **Cinema marginal (1968-1973)**: a representação em seu limite. São Paulo: Editora Brasiliense, 1987.

SCHELL, Jesse. **The art of game design**: Boca Raton: CRC Press, 2015. a book of lenses.

WARDROP-FRUIIN, Noah. **How pac-man eats**. Cambridge: The MIT Press, 2020.

Filmografia

BANG Bang. Direção: Andrea Tonacci. Produção de Andrea Tonacci e Nelson Alfredo Aguilar. Brasil: Total Filmes, 1972, 1 DVD.

COME Out. Direção: Narcisa Hirsch. Produção de Narcisa Hirsch. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=GLR29oCyuRk>. Acesso 22 set 2021.

MESHES of the Afternoon. Direção: Maya Deren. Produção de Maya Deren e Alexander Hammid. Disponível em <https://vimeo.com/218042283>. Acesso 22 set 2021.

PARALLEL I-IV. Direção: Harun Farocki. Produção de Harun Farocki. Disponível em <https://www.vdb.org/collection/browser-artist-list/parallel-i-iv>. Acesso 22 set 2021.

THE Flicker. Direção: Tony Conrad. Produção de Tony Conrad. Disponível em <https://youtu.be/Rbrirj4x5A4>. Acesso 22 set 2021.

Jogos citados

2:22 AM. São Francisco: Umbrella Isle, 2015, 1 jogo eletrônico.

CHRONO Trigger. Tóquio: Square Enix, 1995, 1 jogo eletrônico.

DELTARUNE. Boston: Toby Fox, 2020, 1 jogo eletrônico.

GARAGE: Bad Dream Adventure. Tóquio: Kinotrope, 1999, 1 jogo eletrônico.

LSD: Dream Emulator. Tóquio: Asmik Ace, 1998, 1 jogo eletrônico.

MINECRAFT. Estocolmo: Mojang Studios, 2010, 1 jogo eletrônico.

POKÉMON Red. Tóquio: Game Freak, 1998, 1 jogo eletrônico.

TONY Hawk's Pro Skater 1+2. Albany: Vicarious Visions, 2020, 1 jogo eletrônico.