



## Narrativas rizomáticas e a cultura indie game<sup>1</sup>

Samuel Peregrino<sup>2</sup>

Marcelo Costa<sup>3</sup>

Instituto GraduarTE (MG)

Universidade Estadual de Goiás (UEG)

**Resumo:** Este iminente projeto de pesquisa tem como objetivo, investigar a relação entre o potencial rizomático, segundo a visão de Deleuze e Guattari, nas narrativas digitais interativas presentes nos indie games e o engajamento comunitário, cultural e social que essas narrativas possuem, onde imersão, interatividade, integração e impacto ganham uma nova dimensão como produtos da cultura *indie game*, termo usado em mídias para designar o tipo de produção especificamente diferente do *mainstream*, que não se utiliza de grandes publicadoras de jogos eletrônicos para sua distribuição.

**Palavras-chave:** *Storytelling*; jogos eletrônicos; narrativas rizomáticas; indie game.

**Resumo expandido:** Essa pesquisa surge da essencial compreensão da estrutura narrativa presente nos jogos eletrônicos, enquanto objeto midiático *per se* e também na sua relação com a prática cultural emergente dos *indie games*, sua produção midiática em interfaces com o cinema, e a narratologia. Com isso, pretende-se trazer uma reflexão sobre o processo imersivo entre jogador/jogo (ou interator/sistema) que dialogue com as questões propostas por este artigo, integrando o escopo dos estudos da narratologia, novas mídias e *games*. Esperamos entender como se processa a relação entre as narrativas "tradicionais" e as narrativas digitais interativas.

Os jogos eletrônicos independentes, nos últimos anos, cresceram de forma exponencial, graças ao avanço de novas tecnologias que possibilitaram a criação de plataformas de publicação e distribuição de *games*, *crowdfunding* e fóruns que se tornaram grandes comunidades virtuais, compartilhando informações, alimentando a cultura *indie game* e expondo novos jogos e tutoriais para o uso de novas ferramentas e *softwares*.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado à VII Semana do Cinema e Audiovisual da UEG. Goiânia, UEG- Campus Laranjeiras, 2018.

<sup>2</sup> Pós-Graduação 2o. semestre em Cinema e a Linguagem Audiovisual pelo Instituto GraduarTE-MG, Bacharel em Cinema e Audiovisual – UEG, email: [samuelperegrino@hotmail.com](mailto:samuelperegrino@hotmail.com)

<sup>3</sup> Orientador do trabalho. Docente do Curso de Cinema e Audiovisual da UEG, email: [marcelo.costa@ueg.br](mailto:marcelo.costa@ueg.br)



O conceito de independência passa pela concepção dos padrões, convicções e a idiosincrasia que compõe a cultura *indie* no cenário dos games. Pretende-se com essa pesquisa, aprofundar-se no estudo do termo independente enquanto característica sociocultural mais abrangente, à noção dos jogos eletrônicos, inserido no contexto de Pós-modernidade analisado por Stuart Hall.

Para a elucidação da cultura *indie game* e sua identidade cultural e sociológica no contexto Pós-moderno compreendida pela ótica dos estudos de jogos (*game studies*) e novas mídias, torna-se necessário o estudo de autores como: Niels Hoogendorn, Emmanoel Ferreira, Stuart Hall, entre outros.

Considerando a produção bibliográfica nos campos da estrutura narrativa, do roteiro cinematográfico e das discussões formais da linguagem, devemos destacar alguns dos autores cujas obras constituem a fundamentação deste projeto: David Bordwell, Christopher Vogler, Syd Field e Joseph Campbell, além do entrecruzamento das narrativas digitais interativas com o conceito de rizoma, que se apropria do pensamento filosófico não-linear trazido por Gilles Deleuze e Félix Guattari e que amplia o entendimento sobre a noção de desdobramentos, possibilidades de construção e rearranjo da história.

A partir das referências teóricas supracitadas e partindo do entendimento do contexto da cultura *indie game*, o objetivo geral dessa pesquisa é o de compreender e estipular relações entre as narrativas digitais e uso das técnicas de *Storytelling* como potencializador do desdobramento interativo, traçando as apropriações e convergências da estrutura narrativa do cinema nos *indie games*.

A metodologia utilizada neste trabalho será dividida em duas etapas: a primeira busca uma fundamentação teórica baseada na pesquisa bibliográfica, a qual terá como fontes, livros, artigos impressos e *online*, teses, dissertações e textos de outra natureza que abordem a temática central deste trabalho. A segunda, almeja uma análise comparativa, formal e sistemática da estrutura narrativa do roteiro do jogo eletrônico goiano *The Terraformer* (produzido pela produtora Duna Games) como parte do *corpus* da pesquisa a partir dos pressupostos teóricos. Será desenvolvida uma análise comparativa entre a estrutura rizomática aplicada na construção da narrativa do jogo *The Terraformer* e o roteiro cinematográfico, tendo por base a experiência empírica deste



VII SAU - SEMANA DE CINEMA  
E AUDIOVISUAL DA UEG

Luz, câmera, ação:  
Os bastidores do fazer cinematográfico

v.5 n.1(2018): Anais da VII SAU UEG

autor no desenvolvimento e *gameplay* do roteiro de um jogo enquadrado na categoria *indie games* (jogos independentes).

### Referências Bibliográficas

- BORDWELL, David. **Figuras traçadas na luz**. Campinas: Papirus, 2008.
- CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. 10. ed. São Paulo: Cultrix.1997.
- DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs – Capitalismo e Esquizofrenia** Vol. 4. São Paulo: Editora 34, 1997.
- FERREIRA, Emmanoel. **Diz-me com quem andas e direi o quão ‘indie’ és: relações entre gênero e mercado no cenário dos videogames independentes**. In: CONGRESSO INTERNACIONAL COMUNICAÇÃO E CONSUMO, 4. 2014. São Paulo: ESPM, 2014. p. 1-15.
- FIELD, Syd. **Manual do roteiro: os fundamentos do texto cinematográfico**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.
- HOOGENDORN, Niels. **Who’s Indie Now? Classifying indie in the games industry**. 2014. 56 f. Dissertação (Mestrado em New Media & Digital Culture) - Utrecht University, Utrecht. 2014.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Editora Lamparina, 2014.
- MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck**. São Paulo: Unesp, 2003.
- NEWMAN, Michael, Z. **Indie: an american film culture**. Nova York: Columbia University Press, 2011. 304 p.
- RYAN, Marie-Laure. **Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media**. Baltimore: Johns Hopkins University, 2001.
- VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro, Ampersand, 1997.