

Arquitetura Narrativa como metodologia de construção de Level Design para Games¹

Dr. Diogo Augusto Gonçalves²
Centro Universitário Belas Artes

RESUMO

A construção da experiência nos videogames passa por diversos elementos inerentes ao próprio ato de jogar. O planejamento e desenvolvimento do level design é um dos principais recursos para esta construção. O presente texto, que é desdobramento de uma pesquisa de doutorado, estabelece relações entre o level design e o conceito de (COATES, 2012), estabelecendo uma aproximação entre a exploração do espaço arquitetônico analógico ao desenvolvimento narrativo do jogo com o intuito de criar experiências imersivas e interativas. Para tanto, o presente trabalho também se vale de Santaella (2017) para explorar questões relativas ao videogame enquanto experiência estética e Jenkins, Green e Ford (2014) com o intuito de compreender como a cultura participativa engloba a experiência cooperativa de jogar videogame no espaço virtual.

PALAVRAS-CHAVE

Games; Arquitetura Narrativa; Level Design; Cultura Participativa e Entretenimento

INTRODUÇÃO

Entendemos a navegação através do espaço, tanto num contexto digital (no caso dos videogames), quanto no analógico (o nosso cotidiano), através das nossas sensações físicas, principalmente pela nossa visão, audição e tato. Para Zevi (2009), o entendimento da arquitetura está atrelado a relação que o nosso corpo constrói com o espaço. Sendo assim, alguns indutores visuais constroem a nossa experiência. É preciso que o sujeito interaja com o espaço, atue, navegue, para que tanto o contexto arquitetônico quanto do level design dos videogames faça sentido e construa alguma relação de experiência. Tal fenômeno se aproxima dos conceitos da fenomenologia. A fenomenologia é a base fundamental para o que Coates (2016) entende como arquitetura narrativa.

Segundo Coates (ibidem), para que a arquitetura seja compreendida em sua totalidade, é necessário que o sujeito navegue pelo espaço e o perceba através de seus sentidos. Diferentemente dos videogames, a arquitetura pode mobilizar os cinco sentidos, permitindo a exploração do potencial narrativo máximo que um espaço pode oferecer. De modo análogo, a navegação pelo ciberespaço dos videogames apresenta características similares. O jogador também precisa que seus sentidos sejam estimulados para que a experiência imersiva aconteça de forma total. Mesmo que o olfato e o paladar não sejam atingidos diretamente, a ação visual, sonora e até mesmo a experiência háptica (com o controle ou outro dispositivo interativo), podem suscitar relações para com os outros dois sentidos. É possível, então aproximar os conceitos de arquitetura narrativa com a experiência imersiva propiciada pelos videogames.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho EXPERIÊNCIAS LÚDICAS MEDIADAS & ENTRETENIMENTO MULTIPLATAFORMA, evento integrante da programação do 28º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste, realizado de 15 a 17 de maio de 2025

² Professor nos cursos de Design de Animação e Design de Games da Belas Artes, diogoatgs@gmail.com

Sendo assim, o presente trabalho tenciona desenvolver esta relação entre o que se entende de arquitetura narrativa e a experiência de navegação através do espaço digital nos videogames. Para tanto as próximas seções visam aprofundar os conceitos de arquitetura narrativa e como ela pode propor experiências narrativas controladas e coletivas, seguido de uma discussão em que os conceitos de arquitetura narrativa e level design são aproximados, fechando o trabalho com os resultados desta pesquisa, que é um desdobramento da tese de doutorado do autor.

ARQUITETURA NARRATIVA E EXPERIÊNCIA IMERSIVA

Em “Saber Ver Arquitetura” (2009), Zevi aborda a questão de que a leitura das narrativas presentes no espaço arquitetônico está atrelada a contextos históricos e culturais. De forma coletiva, o espaço é ressignificado, tanto no âmbito privado quanto dos espaços públicos, uma vez que esses ambientes são vividos e experienciados com trocas coletivas entre diferentes sujeitos. Da mesma forma o espaço dos videogames também é vivenciado de forma coletiva. Seja através de jogos multiplayer em que diversos jogadores ocupam simultaneamente o espaço digital para vencer desafios, cumprir quests ou mesmo para se enfrentarem em batalhas em arenas projetadas e organizadas para incentivar o conflito. Em todos estes casos os jogadores compartilham e ressignificam o espaço a partir de suas experiências pessoais.

No caso dos jogos single player, ou seja, jogos em que os jogadores não compartilham o espaço no mesmo período, o espaço também é compartilhado, seja a partir das comunidades de fóruns, lives (em diversas plataformas de streaming), em que o gameplay ocorre de forma compartilhada e assistida através da mediação de um jogador que transmite sua gameplay. De todas essas formas o espaço é compartilhado, junto com a própria experiência, em uma perspectiva de cultura participativa (JENKINS; GREEN; FORD; 2014), em que diferentes grupos sociais formam redes de afetos para construir significações a partir de seus interesses em comum. O espaço arquitetônico analógico possui o mesmo potencial de incentivar tais interações, como exemplifica o projeto do Sesc Pompeia, de Lina Bo Bardi, em seu design pensado para promover encontros e vivências coletivas.

Coates (2016) ramificou o conceito de arquitetura narrativa em três estruturas. A primeira delas são os espaços arquitetônicos de “narrativas binárias” o qual remete à construção a um biomimetismo em relação a algum espaço natural, algum espaço natural, como o Estádio Olímpico da China (Figura 1). Nestas construções é atrelado ao espaço a experiência metafórica dessa emulação. A armação interna e externa convida o sujeito a explorar o espaço em um contexto labiríntico, além de estabelecer uma navegação colaborativa, enaltecida pela simbologia do ninho.

Figura 1: Estádio Olímpico da China: Ninho Do Pássaro



Fonte: <http://www.mundoark.com.pe/2010/12/blog-post.html>

Há também a arquitetura sequencial (COATES, 2016), na qual o autor usa como exemplo o projeto arquitetônico da transformação da antiga fábrica de tambores no SESC Pompeia, cujo redesign é de autoria da arquiteta ítalo brasileira Lina Bo Bardi. Para Coates o projeto arquitetônico pode ser desenvolvido para conduzir o sujeito por meio de uma experiência previamente planejada. Lina projetou a unidade do SESC para incentivar a convivência. Em sua entrevista a uma webserie produzida pelo próprio SESC Pompeia³, Mariana Valicente, educadora responsável pelas patrimoniais, discorre sobre como os espaços deste SESC funcionam como provocações para que os corpos exercitem a tolerância e a convivência dentro de um espaço democrático. Sob a mesma perspectiva, o level design em videogames, principalmente em jogos *multiplayers* é elaborado para também provocar a interação entre os corpos (mesmo que digitais) em um espaço que estimula a tolerância e a cooperação. Em muitos estilos de jogos, a colaboração é parte essencial da experiência de gameplay. É possível auferir ainda que sob a perspectiva da cultura participativa também é incentivado através da comunicação em rede a formação de diversos grupos que convivem no espaço virtual, cabendo ao level designer investir em desenvolver ferramentas interativas que fomentem esta democratização da convivência democrática (JENKINS, GREEN, FORD; 2014).

Figura 2: Basketbar

³ https://www.youtube.com/watch?v=A1fDo-wlTpQ&ab_channel=SescPompeia



Fonte: <https://miesarch.com/work/2504>

Por fim, Coates (2016) aborda também os espaços Biotópicos, por meio de espaços híbridos que possibilitam mais de uma experiência arquitetônica. Na imagem 2, vemos o Basketbar, o qual propicia um local de convivência para a prática esportiva do basquete e incentiva o convívio social através de um bar que fica no mesmo local. No contexto dos games esse tipo de ressignificação é amplamente utilizado em diversos jogos. Em *Zelda Breath of The Wild* (2017), há as quatro bestas divinas que são *quests*⁴ as quais o jogador precisa adentrar em quatro seres mitológicos, cuja estrutura representam quatro animais (uma ave, camelo, elefante e lagarto), que representam as principais cidades do mundo deste jogo. Essas bestas (Figura 3) desempenham um papel central na narrativa, auxiliando o jogador na batalha contra o inimigo final. Entretanto, antes de ativá-las, é necessário resolver uma série de puzzles relacionados à transformação física destas criaturas híbridas, que funcionam quase como robôs gigantes, ao mesmo tempo em que são espaços navegáveis que integram desafios lógicos. Neste sentido o level design dos videogames possuem grande potencial de construção de espaços biotópicos, uma vez que a arquitetura digital permite a criação de qualquer espaço virtual que o designer sonhar em criar e desenvolver.

Figura 3: Bestas Divinas do jogo: *Zelda Breath of the Wild*

⁴ Integração entre narrativa e interação que se relacionam a partir de objetivos que o jogador precisa cumprir para que haja avanço no jogo (HOWARD, 2008).



Fonte: Print criado pelo autor

Santaella (2017), discute em seu paper se jogos são arte ou não, a partir do conceito de estética. No entanto, para este trabalho, o ponto central é compreender o videogame enquanto uma experiência estética. A autora entende define que estética é sentir, mas não com o coração e a emoção, mas sim com os sentidos. Os jogos então são aproximados de experiências estéticas que provocam complexas sensações ao jogador a partir de sua ação no contexto digital. Este conceito de experiência estética em muito se aproxima do conceito de Coates (2016), que, ao dialogar com a fenomenologia, propõe uma abordagem arquitetônica em que o sujeito é estimulado a construir significados a partir de sua experiência direta de interação com o espaço.

CONCLUSÃO

Diante das reflexões apresentadas, a relação entre arquitetura narrativa e experiência imersiva nos videogames evidencia a importância da percepção sensorial e da interação do sujeito com o espaço. Tanto no ambiente físico quanto no digital, a experiência espacial é construída coletivamente e através da atuação do sujeito com o espaço. Assim o estímulo sensorial tanto no espaço digital quanto no analógico constroem complexas relações de significações com o sujeito. Com base nestas constatações a maneira como os espaços são projetados nos games influencia diretamente a jornada do jogador, conduzindo sua experiência de forma intencional, assim como ocorre na arquitetura sequencial proposta por Coates (2015). Além disso, a cultura participativa amplia essa vivência, conectando jogadores em experiências coletivas que transcendem a interação individual. O level design, ao incorporar princípios da arquitetura narrativa, pode tornar-se uma ferramenta poderosa para estruturar ambientes que favorecem tanto a exploração quanto a colaboração, incentivando diferentes formas de engajamento e interpretação do espaço virtual. Compreender a arquitetura narrativa nos videogames permite expandir as possibilidades do projeto de level design. Assim este estudo reforça essas conexões entre teoria e prática, demonstrando como a aplicação dos conceitos arquitetônicos ao level design pode enriquecer a imersão e a narrativa digital. Dessa forma, abre-se caminho para novas investigações sobre o impacto da espacialidade na construção de narrativas interativas.

REFERÊNCIAS

- BLEECKERE, S.; GERARDS, S. *Narrative Architecture: A Designer's Story*. Routledge, 2017.
- COATES, N. *Narrative Architecture*. John Wiley & Sons Ltd, 2012.
- GONÇALVES, D. A.; NESTERIUK, S. Arquitetura Narrativa e a Experiência do Jogador. In: *CIDI 9th Information Design International Conference*, 2019, Belo Horizonte. 9th Information Design International Conference, 2019.
- GONÇALVES, D. A. *O Level Design nos Videogames: A Arquitetura como Experiência*. Tese de doutorado defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Design (PPGDesign) da Universidade Anhembi Morumbi, 2022.
- HOWARD, J. *Quests: Design, Theory, and History in Games and Narratives*. Massachusetts: A.K. Peters. Ltd, 2008.
- JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. *Cultura da conexão*. São Paulo: Aleph, 2014.
- NITSCHKE, M. *Video game spaces: image, play and structure in 3D worlds*. Massachusetts Institute of Technology, 2008.



SANTAELLA, L. Game art in the context of digital art. *DAT Journal*, v. 2, n. 1, p. 3–14, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.29147/2526-1789.DAT.2017v2i1p2-13>.

TOTTEN, C. W. *An Architecture Approach to Level Design*. 2. ed. CRC Press, 2021.

VALICENTE, M. *Arquitetura do SESC Pompeia: um convite à convivência*. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=A1fDo-wITpQ&ab_channel=SescPompeia. Acesso em: 20 mar. 2025.