

Representações do Cronotopo e da narrativa no jogo *What Remains of Edith Finch*

1

Soraya Madeira da Silva²
Thiago Henrique Gonçalves Alves³
Universidade Federal do Ceará - UFC

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar as categorias de tempo e espaço a partir de uma perspectiva narratológica e do conceito de cronotopo, aplicando essa análise aos jogos digitais. Como objeto de estudo, propomos uma análise do jogo *What Remains of Edith Finch* (2017), examinando-o à luz das teorias do cronotopo, elaboradas por Mikhail Bakhtin (2018), e das relações entre tempo e espaço na narrativa, conforme discutidas por Mieke Bal (2021). A análise parte das quatro categorias espaciais apresentadas por Ouriques, Xexéo e Mangeli (2019) e das possibilidades de construção do tempo a partir dessas escolhas.

PALAVRAS-CHAVE: jogos; narrativa; *What Remains of Edith Finch*; cronotopo.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo estudar as categorias de tempo e espaço sob a ótica dos estudos narratológicos e do cronotopo nos jogos digitais. Adotamos como proposta um estudo sobre o jogo *What Remains of Edith Finch*, desenvolvido pela Giant Sparrow e publicado pela Annapurna Interactive em 2017, sob a ótica dos conceitos de cronotopo de Mikhail Bakhtin e das relações entre tempo e espaço na narrativa de Mieke Bal.

Apresentamos breves conceitos sobre como Bal e Bakhtin tratam da relação entre tempo e espaço nas obras artísticas, buscamos também trabalhos que analisam essas categorias a partir do jogo digital. A escolha de *What Remains of Edith Finch* se deu por ser um jogo relativamente breve, mas que apresenta uma diversidade de elementos que permitem essa reflexão sobre como o tempo e o espaço são representados nos videogames.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 20 - Jogos, comunicação e seus diálogos, evento integrante da programação do 25º Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 26 a 28 de junho de 2025.

² Professora do Curso de Publicidade e Propaganda da UFC, email: sorayamadeira@ufc.br.

³ Doutorando em Comunicação pelo PPGCOM-UFC, e-mail: thiagohgalves@alu.ufc.br.

FUNDAMENTAÇÃO E METODOLOGIA

Relacionar estudos de narrativa e de videogames não é arbitrária. Conforme Mieke Bal aponta em seu livro *Narratologia: introdução à teoria da narrativa* (2021), existem três camadas para a compreensão de um texto narrativo: o texto, a história e a fábula. A autora pondera que a categoria "texto" pode ser entendida de maneira ampla ou restrita, sendo a maneira "ampla" composta por aqueles que compreendem o texto para além de seus elementos linguísticos e signos (como os videogames); enquanto outros, de maneira "restrita", pregam o rigor do texto apenas para os compostos linguísticos

A partir desse ponto de vista, entender o jogo digital dentro desse conceito amplo de texto permite utilizarmos os conceitos propostos por Bal em seu livro. Assim é possível presumir o jogo como um “texto narrativo”, uma vez que segundo ela: "Um texto narrativo é um texto em que um agente ou sujeito transmite a um destinatário ('conta' ao leitor) uma história através de determinado meio, como linguagem, imagem, som, construções, ou uma combinação deles." (Bal, 2021, p. 28).

Adicionando a esse conceito o fato de que o jogo eletrônico apresenta uma camada a mais dessa “contação de histórias”, uma vez que as escolhas perpassam do jogador ao jogo por meio do joystick. Essas relações são construídas e, conforme Bal desenvolve em seu livro, estruturada a partir de três camadas: a primeira, o “texto”, onde ocorre a materialidade, seja por meio de palavras, desenhos ou fotografias, no nosso caso através da jogabilidade; a segunda, a “história”, em que acontece a organização dos eventos da narrativa; e a terceira, a “fábula”, onde surgem os agentes que causam os acontecimentos. Das três apresentadas, o foco recai sobre a última. A “fábula”, segundo a autora, é a camada em que “uma série de eventos relacionados lógica e cronologicamente que são causados ou vividos por atores” (Bal, 2021, p. 28). A autora direciona o estudo da “fábula” à relação entre os elementos “eventos”, “atores”, “tempo” e “espaço”, todos interligados.

Assim, Bal (2021) indica que a relação tempo espaço pode se dar em alguns âmbitos como “duração”, “sequência lógica” e “local de eventos”, essas três instância estão diretamente relacionadas com os eventos e os atores da narrativa. Esse pensamento se assemelha ao que Mikhail Bakhtin chama de cronotopo.

No cronotopo artístico-literário ocorre a fusão dos indícios do espaço e do tempo num todo apreendido e concreto. Aqui o tempo se adensa e ganha corporeidade, torna-se artisticamente visível; o espaço se intensifica, incorpora-se ao movimento do tempo, do enredo e da história. Os sinais do tempo se revelam no espaço e o espaço é apreendido e medido pelo tempo. Esse cruzamento de séries e a fusão de sinais caracterizam o cronotopo artístico (Bakhtin, 2018, p. 11).

Assim, podemos assumir que os estudos do tempo e espaço crescem para além da obra artística em si: o tempo e espaço do mundo real, a relação diegética e não diegética, o tempo e espaço do leitor. Todos esses conceitos importam para o entendimento do cronotopo. Desse modo, voltamos nosso olhar para a maneira como esse cronotopo assume forma nos jogos digitais, por meio da construção da história e da relação com o jogador.

Para entender como funciona a relação do tempo e do espaço nos videogames, procuramos trabalhos que falassem sobre isso; buscamos nos anais do Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital (SBGames) trabalhos que tratassem do assunto, nosso recorte temporal foi de 2018 a 2024. Procuramos, nas palavras-chave, trabalhos que tivessem a temática do tempo e do espaço. Encontramos três artigos: dois no evento de 2019 e um no de 2018. Conforme a tabela 1.

Tabela 1 - trabalhos sobre tempo e espaço achados nos anais da SBGames (2024-2018)

ANO	TÍTULO DO ARTIGO	AUTORES
2019	Analyzing Space Dimensions in Video Games	Leandro Ouriques, Geraldo Xexéo, Eduardo Mangeli
2019	Análise Espaço-Temporal para Auxílio no Design de Jogos Digitais	Marcelo Souza Nery, Paulo Henrique Costa Moreira, Luiz Chaimowicz
2018	Design de games: a significação do espaço e suas potencialidades em mundos ficcionais	Letícia Tiemi Matsuoka Phillipe Magno Bisi Ioannis Pedro Carmona Eleftheriou Rodrigo Koetz Carezzato e Nívia Barboza Ferreira

Fonte: os autores (2025)

Dos artigos encontrados, damos destaque ao “Analyzing Space Dimensions in Video Games” de Leandro Ouriques, Geraldo Xexéo, Eduardo Mangeli. Aqui, os autores propõem:

1. gameworld - the space where the game happens as imagined and watched by the designer and by the player. Interactive fiction, such as *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Infocom, 1984), often show good examples of a large gameworld with an zero-dimensional visualization. 2. gameplay - the space where the player-tokens move. This space is usually the same as the gameworld space, but it can be actually smaller or bigger. In *Kaboom!* (Activision, 1981), the player sees a 2D space but can only move in one dimension, while in *Betrayal at Krondor* (Dynamix, Sierra, 1993), the player has portals to move between disconnected parts of the map (counting as one, at least partial, additional dimension). 3. player perspective - the visual perspective that the player has of the space. In *Wolfenstein 3D* the game space is 2D, but the player has a 3D perspective. 4. game view - the space as projected by the interface, as in 2D screens or 3D goggles. Both views can use augmented reality (AR). (Ouriques, Xexéo, Mangeli, 2019, p. 43)

Essa divisão de possibilidades de entendimento do espaço, de certo modo, está alinhada com o pensamento do cronotopo, se pensarmos em seu uso nos jogos digitais. Ao olharmos para o objeto de pesquisa deste artigo, o jogo *What Remains of Edith Finch* (2017), logo percebemos as escolhas de categorias que possibilitam o aprofundamento da análise, uma vez que, no decorrer da história, a maneira como o jogo se apresenta, a duração de cada parte e as interações com o jogador mudam de acordo com cada momento da narrativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos conceitos propostos e da análise do jogo, percebemos que a relação do cronotopo não se limita à instância da história. Conforme Bal (2021) e Bakhtin (2018) apontam, o estudo dessas categorias deve ocorrer simultaneamente; desse modo, toda análise, seja do tempo ou do espaço, acaba se tornando uma análise cronotópica.

Com isso em mente, e a partir do trabalho de Ouriques, Xexéo e Mangeli (2019), que propõem a análise do espaço a partir de quatro categorias, podemos aprofundar a maneira como o tempo nos jogos digitais pode ser percebido. Assim, reconhecemos as categorias no jogo e voltamos nosso olhar para a maneira como o tempo se constroi,

seja a partir das escolhas da própria história ou do jogador que controla as ações da personagem.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. **Teoria do romance II**: as formas do tempo e do cronotopo. São Paulo: Editora 34, 2018.

BAL, Mieke. **Narratologia**: introdução à teoria da narrativa. Florianópolis: Editora UFSC, 2021.

Giant Sparrow. **What Remains of Edith Finch**. Versão PC. [S.l.]: Annapurna Interactive, 2017. 1 jogo eletrônico

OURIQUES, L.; XEXÉO, G.; MANGELI, E. Analyzing Space Dimensions in Video Games. In: **Proceedings of SBGames 2019**, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/en/proceedings/>. Acesso em: 5 jul. 2024, 22:30.

NERY, M. S.; MOREIRA, P. H. C.; CHAIMOWICZ, L. Análise Espaço-Temporal para Auxílio no Design de Jogos Digitais. In: **Proceedings of SBGames 2019**, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/en/proceedings/>. Acesso em: 5 jul. 2024, 22:35.

MATSUOKA, L. T. et al. Design de games: a significação do espaço e suas potencialidades em mundos ficcionais. In: **Proceedings of SBGames 2018**, 2018. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/proceedings>. Acesso em: 5 jul. 2024, 22:37.