

**PORTUGUÊS**

**UNINOVE**

**Módulo – II**

# Personagem, tempo e espaço

**Objetivo:** Apresentar elementos da narrativa:  
personagem, tempo e espaço.



Este material faz parte da UNINOVE. Acesse atividades, conteúdos, encontros virtuais e fóruns diretamente na plataforma.

**Pense no meio ambiente:** imprima apenas se necessário.

## Twittando

The screenshot shows the Twittando website interface. At the top, there's a navigation bar with links: Home, Perfil, Pesquisar, Configurações, Ajuda, and Login. The main header displays the Twittando logo and the user profile @ead/uni9. Below this, a search bar shows the query "Pesquisa: #roqueiraperiguete". The results are listed in a column, each featuring a profile picture, the hashtag #roqueiraperiguete, the user's name, and the tweet text. The tweets are as follows:

- by @sô\_10: Nova personagem na área: a roqueira-periguete!
- by @tatoligado: Alguém está com ciúmes: a fofoqueira-vegetariana!
- by @sô\_10: E a roqueira-periguete fica sempre na porta da sala de aula, fazendo pose de "eu sou mais eu"
- by @tatoligado: E não esqueçam: escondida atrás da pilastra, todos os dias, vigiando, está a fofoqueira-vegetariana!
- by @sô\_10: A roqueira-periguete está à espreita, com seu coraçãozinho de lata, olhando a chegada do mauricinho-pagodeiro!
- by @tatoligado: Eu não me visto como "mauricinho" nem gosto de pagode!
- by @sô\_10: Nova personagem na área: a roqueira-periguete!

On the right side, there's a sidebar with the following information:

- Tweetadas**
- Seguindo** 189
- Seguidores** 34
- Seguindo**

Below the "Seguindo" section, there are small profile pictures of the users being followed.

## Já vi isso em algum lugar...

O *twitter* trocado entre nossos personagens mostra bem como se constrói, numa narrativa, o personagem, o espaço e o tempo. Mas vejamos passo a passo e depois, a partir de jogos de videogame, tentemos perceber como esses elementos surgem.

## Personagens

São os seres que realizam a ação. É a partir da descrição, física ou psicológica, feita pelo narrador, que o leitor toma conhecimento de quem são, o que sentem, como pensam. Podem ser, também, objetos ou animais. Outra forma de apresentar é não descrever diretamente, deixando que o leitor deduza a partir das ações, das falas e dos pensamentos como são esses personagens.

- Dependendo da importância na trama narrativa, as personagens podem ser classificadas como **principais** (a narrativa gira em torno delas) ou **secundárias** (pode adquirir certa importância na ação, mas a história não se desenvolve em torno delas). Entre as principais, temos o **protagonista**, que é quem realiza a ação principal, e o **antagonista**, que se opõe a ele.

## Tempo

A informação, na narrativa, organiza-se de acordo com uma ordem temporal. A narrativa pode mostrar os fatos fielmente na ordem em que ocorrem (no início se mostrará os fatos do passado e no final os mais recentes).

- Para expressar o tempo na narração usam-se os tempos verbais e os indicadores de tempo. Por exemplo: as narrativas tradicionais ocorrem no passado. Daí a profusão de verbos no pretérito (acordou, olhou, andou, etc.). Outros recursos são

indicadores de tempo, como advérbios ou conjunções temporais (enquanto, antes, depois, então) ou expressões que possuem noções temporais (depois de um tempo, na noite anterior, etc.).

## **Espaço**

A ação sempre se dá em algum lugar. Muitas vezes, há informações explícitas; em outras, o espaço pode ser deduzido, exigindo do leitor algum conhecimento de mundo. O espaço pode ser ficcional ou real.

**A regra é clara, mas o uso...**



O videogame utiliza-se de personagens, tempo e espaço. Veja o nosso exemplo: sem personagens bem delimitados, muitas vezes tipificados (o militar, o guerreiro, o lutador forte), imediatamente reconhecíveis, o jogo não seria tão interessante. Além disso, os espaços também são

bem construídos, mesmo se tratando de jogos de luta. No nosso caso, trata-se de uma batalha terrena e aérea. É bem verdade que, como a ação aqui é uma só (lutar até derrubar o oponente), a noção de tempo fica menos evidente, apesar de ainda existir, no entanto, a estrutura é clara: há um início, um desenvolvimento e um final. Outros tipos de jogos também são “boas aulas” de elementos de narrativa e podem ajudar nessa compreensão.

## **Assista**

A uma apresentação sobre um jogo de videogame no link:

<b>► Assista ao vídeo</b>
<b>Mass Effect 2.</b> Disponível em: <a href="#">Mass Effect 2 – vídeo análise UOL Jogos</a>

*Agora é a sua vez! Resolva os exercícios, verifique seu conhecimento e acesse o espaço online da UNINOVE para assistir à videoaula referente ao conteúdo assimilado.*

## **REFERÊNCIAS**

CHAUÍ, Marilena. *Convite à Filosofia*. São Paulo: Ática, 2000.

FIORIN, José Luiz. *Em busca do sentido: estudos discursivos*. São Paulo: Contexto, 2011.

FIORIN, José Luiz, SAVIOLLI, Francisco Platão. *Lições de Texto: Leitura e Interpretação*. São Paulo: Ática, 2008.

ILARI, Rodolfo. *Introdução à Semântica: brincando com a gramática*. São Paulo: Contexto, 2009.

\_\_\_\_\_. *Introdução ao estudo do léxico: brincando com as palavras*. São Paulo: Contexto, 2011.