

# Narratologia & Ludologia: um novo round

Renata Gomes

Centro Universitário Senac SP, Brasil

## Resumo

Este artigo tenta propor uma nova perspectiva de enfoque narrativo para o estudo dos games. Para tanto, recontextualizamos a rixa político-teórica entre ludologistas e narratologistas, respondendo os argumentos dos primeiros e recolocando a narratologia na disputa. A partir disso, propomos um novo conceito de narrativa, que possa abranger um universo dos games, sem matar suas especificidades.

**Palavras-chave:** videogame, ludologia, narratologia, narrativa,

### Authors' contact:

renatafgomes@gmail.com

## 1. Introdução

A rixa explícita entre ludologistas e narratologistas já tem quase uma década e embora não tenha hoje a relevância de outrora – muito mais política do que teó – deixa entrever um problema teórico ainda sem solução no campo dos game studies: a possibilidade de ainda se pensar o game proper sob o viés narrativo, sem incorrer nos “crimes” de que são acusados narratologistas, sem ignorar os méritos das propostas narratológicas, mas dando um passo adiante não apenas para o estudo dos games como da forma narrativa no mundo contemporâneo. Para tanto, tentaremos aqui recontextualizar a briga clássica entre ludologistas e narratologistas, combatendo os pontos fracos de cada argumentação, para, a partir daí, tentar propor um solo mais fértil para se pensar algumas relações entre game e narrativa.

## 2. Ludologia versus Narratologia

Se os videogames são um fenômeno recente, seu estudo mais formal existe há ainda menos tempo. Wolf e Perron remontam suas origens mais longínquas ao final da década de 70 e começo de 80, mas o fortalecimento do campo deu-se mesmo na década de 90, com o recrudescimento da indústria após sua primeira crise econômica.

O lançamento dos games *Doom* e *Myst*, em 1993, quando foi dado um salto de sofisticação na construção audiovisual, tratou de atrair a atenção de pesquisadores, muitos advindos de áreas como a literatura, o teatro e o cinema, os quais começaram a ver no game a promessa de uma nova forma expressiva. Nesse pouco tempo de existência dos

estudos dos games, mais especificamente desde o final da década de 90, começou a emergir, entre a fauna diversa que tem o videogame como objeto de estudo, uma rixa que já se tornou clássica: a disputa entre os auto-intitulados “ludologistas” e aqueles, por estes, denominados “narratologistas”.

O marco histórico dessa disputa conceitual está no lançamento da revista acadêmica *online* *Game Studies*<sup>1</sup>, em julho de 2001. Fundada por Espen Aarseth, a *Game Studies* estabeleceu-se desde o início como um periódico importante que, deliberadamente, começou a dirigir seus questionamentos diretamente ao videogame, em oposição a “eufemismos” então em voga, como “narrativas interativas”, “*remediated cinema*” ou “*procedural stories*” [Eskelinen 2001]. De modo premeditado ou não, seus vários de artigos passaram a abordar diretamente o assunto “narrativa” no universo dos games, no mais das vezes opondo-se (agressivamente, com frequência) à utilização de expectativas e conceitos de áreas como a literatura e o cinema/dramaturgia para pensar uma forma que esses autores, talvez pela primeira vez no meio acadêmico mais formal, passavam a considerar como sendo única e importante por si só.

Basicamente, os ludologistas defendem o estudo dos videogames como disciplina autônoma, a “ludologia”, livre de qualquer “colonização” por disciplinas já estabelecidas, cujos objetos são formas reconhecidas “elevadas” de arte e cultura, como a literatura, o teatro ou, quem diria, o cinema. Para os ludologistas, toda a questão narrativa revolvendo o universo dos videogames é, além de franco absurdo, uma impostura de acadêmicos advindos dessas áreas, em busca de legitimação para o game e, portanto, para suas próprias pesquisas – como se apenas a promessa de que os videogames irão gerar novas formas narrativas pudesse fazer deles um formato digno de nota, justificando seu estudo perante empedernidos departamentos de cinema e literatura. Dentre outros acadêmicos apontados como “narratologistas” estão: Janet Murray, professora do Georgia Institute of Technology e “culpada” por almejar o Hamlet no *Holodeck* [2000]; Marie-Laure Ryan, pesquisadora independente, que defendeu o potencial narrativo da realidade virtual [2001] e, mais recentemente, o game como forma narrativa “transmídia” [Ryan 2004]; Brenda Laurel, da California College of the Arts, e seu enfoque aristotélico para várias formas computacionais, incluindo os games [1993] e, também Henry Jenkins, ex-chefe do departamento de

<sup>1</sup> <http://www.gamestudies.org/>

Comparative Media Studies do MIT, recém-transferido para a University of Southern California e arauto da convergência entre as mídias [2006], que já defendeu ser o game uma espécie de “narrativa espacial” ou mesmo uma “narrativa emergente” [Jenkins 2004].

Do outro lado do ringue, os mais conhecidos e auto-intitulados ludologistas são os supracitados Jesper Juul, atualmente no Singapore-MIT GAMBIT Game Lab, Espen Aarseth, da IT University de Copenhagen e os pesquisadores independentes Gonzalo Frasca e Markku Eskelinen, todos parte do conselho editorial da revista *Game Studies*<sup>2</sup> e, afora Frasca, todos nórdicos (Frasca, uruguaio de nascimento, morava na Dinamarca até o começo de 2007).

O que une os ludologistas, antes mesmos de suas argumentações teóricas, é a agenda pautada na criação de uma disciplina ou campo de estudos autônomo que enxergue o videogame como forma em si mesmo. Para manter tal agenda, contudo, primeiro atacam os narratologistas e só depois argumentam em favor dos games, de modo que, no mais das vezes, suas idéias e teorias parecem vir a tona para preencher um vazio que eles mesmos criaram, tornando-se negação, antes de proposição.

Aqui, obviamente, não é o caso de nos atermos a uma agenda negativa, de encontrar, na oposição aos ludologistas, a causa única desta ou de qualquer outra pesquisa (como eles parecem por vezes fazer em suas próprias pesquisas). Ocorre que falar de qualquer possibilidade narrativa no campo de estudo dos games passou a implicar a compra de uma briga, de modo que até mesmo uma estudiosa de renome internacional como a profa. Janet Murray já se dispôs a iniciar uma fala, na Conferência Internacional da Digital Games Research Association (Digra) de 2005, praticamente “defendendo-se” da “acusação” que paira contra ela e alguns colegas acima mencionados da “colonização” de usar conceitos advindos dos estudos narratológicos para pensar o game ou qualquer forma interativa e digital. Em seu bem humorado *keynote speech*, Murray, que, por artimanha da organização do evento, foi chamada ao palco por Espen Aarseth, brincou com a “satanização” dos narratologistas e contemporizou a relação entre jogos, linguagem e narrativa na evolução humana .

A simples menção da palavra “narrativa” no meio dos “*game studies*” tem automaticamente criado dicotomias indesejáveis que cabe a nós aqui refutar, sem a intenção de defesa ou agenda única, mas apenas para recontextualizar apropriadamente o campo que pretendemos abordar. Concedendo-nos o direito de encará-los como grupo coeso (para fazê-los provar de seu próprio “veneno”), lancemos aqui um olhar às suas idéias.

## 2.1 Representação versus simulação

Gonzalo Frasca talvez seja um dos ludologistas que mais propaga a utilização do termo. Mesmo em seu olhar mais ponderado, onde reconhece possíveis usos e contribuições da narrativa e/ou do cinema ao game, Frasca [1999] defende a “diferença essencial” entre os modos discursivos das “mídias tradicionais”, como a literatura ou o cinema, e o videogame, a saber, o caráter de “representação” dos primeiros e de “simulação” deste último. “Ao contrario de mídias tradicionais, games não são construídos apenas a partir de representações, mas sobretudo a partir de um estrutura semiótica chamada de simulação”, a qual oferece “possibilidades retóricas distintas” da forma narrativa [Frasca 2005].

O que chama de “possibilidades retóricas” refere-se às “diferenças cruciais” entre “representação” e “simulação”. Para ilustrar a diferença, o autor utiliza o exemplo de um carrinho de brinquedo que, para além de “representar” a forma e as cores de um carro real, “simula” seu comportamento. Brincar com o carrinho gera diferentes interpretações, causadas pela experiência particular que cada jogador tem com o modelo. Tais interpretações não dependem apenas da idéia que o observador tem do referente (um carro “real”), mas da idéia que ele tem do modelo propriamente dito [Frasca 2001].

De fato, uma simulação pode ser descrita, acima de qualquer outra coisa, por sua qualidade de modelar o *comportamento* de um sistema através de um sistema mais simples. Contudo, nem Frasca define o que está chamando de “representação”, nem muito menos se dá o trabalho de ir mais longe na história ou epistemologia para indagar quais possíveis relações haveria entre uma “possibilidade retórica” e outras. Em favor dessas essenciais propriedades da simulação, aliás, Frasca chegou a propor em seu mestrado [2001] – por ironia, orientado pela “narratologista” Janet Murray – um modelo semiótico com um *quarto signo*, o “interpretamen”, alegando que o modelo triádico exaustivamente proposto por Charles S. Peirce simplesmente não pode dar conta das tais “possibilidades retóricas” da simulação. Emprestando a idéia geral de “modelo mental”, Frasca propôs que o “interpretamen” está para o representamen como o interpretante para o objeto.

Possivelmente alertado das incongruências de sua proposta, uma vez que se baseia numa concepção completamente equivocada dos conceitos de signo objeto e interpretante, Frasca felizmente tem deixado de mencioná-la, atendo-se à análise do game/simulação como formato discursivo, com argumentações por vezes muito felizes, mas ainda negligenciando alguns conceitos, sobretudo o que entende por “representação”.

<sup>2</sup> É preciso notar que há também pelo menos uma “narratologista” no conselho editorial da Revista, a pesquisadora independente Marie-Laure Ryan.

Ora, seguindo Bunge, que caracteriza a representação como “uma sub-relação da simulação” *apud* Santaella [2001], ou seja, ainda um tipo de simulação, parece-nos pouco produtivo tomar o caminho de Frasca e considerar que, *semioticamente*, tais processos sejam tão absolutamente distantes – e um “claramente” mais rico que o outro. Seguir por essa linha seria não apenas historicamente irresponsável – pois deixaria para trás todos os mais ricos procedimentos de representação (e questionamento desta) pela arte – como de uma enorme complacência em relação aos processos envolvidos na apreensão de qualquer objeto, no que diz respeito à eterna lacuna que o leitor (no sentido maior do termo) sempre será obrigado a tentar transpor como razão mesma de ser da comunicação. A premissa de Frasca, de que, para compreender uma simulação, é necessário ao leitor ter uma idéia a priori do sistema que este modela parece-nos embebida de um “neo-platonismo” tão ralo e ingênuo que beira a farsa.

## 2.2 Um jogo é um jogo

Outro caminho da argumentação dos ludologistas baseia-se na tentativa de inscrever os games na genealogia do jogo como forma pré-eletrônica. Quem vai mais longe nesse caminho é Juul, cujo livro *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* [2005] direciona boa parte de seu esforço para recompor a história do jogo e suas diversas definições por teóricos como Johan Huizinga, Roger Caillois e outros. Para seguir essa linha de investigação, Juul vai definir não apenas o que é ou pode ser jogo, mas também – felizmente! – algumas maneiras como o videogame modifica essas definições. Para apontar algumas maneiras como os videogames se diferenciam do modelo clássico, Juul cita apenas o fato de o computador controlar as regras, o que libera os humanos de controlá-las, permite que se tornem cada vez mais complexas, permite a existência de jogos em que as regras são descobertas durante o jogar e a possibilidade de jogos abertos, onde o final não é um claro ganhar ou perder, entre outras coisas.

Markku Eskelinen [2001] também ridiculariza a prerrogativa de estudar os games a partir de qualquer outra coisa, que não das teorias gerais sobre jogo: “fora da academia, as pessoas normalmente têm grande facilidade em distinguir jogos e histórias. Se eu jogo uma bola pra você, você não a solta e espera que passe a contar histórias”.

Ora, nada contra a inserção do videogame na linhagem dos jogos e, certamente, tudo em favor de entender suas novas características, mas parece-nos um contra-senso aceitar que seja possível inserir os games na linhagem evolutiva dos jogos, entendendo suas semelhanças e diferenças em relação a estes (como quer Juul) e, por outro lado, negar com veemência qualquer relação dos games com outras formas expressivas anteriores a eles, como a narrativa diegética ou dramática. O “viés de confirmação” dos

ludologistas faz com que misturem bons argumentos – “os games como objeto de estudo autônomo” – com críticas tão parciais quanto as que alegam querer combater – “os games são autônomos em relação à narrativa, mas não a todo e qualquer tipo de jogo anterior ao digital”.

Antes de qualquer outra coisa, é interessante conseguir olhar para trás e buscar, na milenar história dos jogos, idéias e vocabulário que possam apresentar caminhos para olharmos os videogames de maneira nova. Definitivamente, jogar e narrar são coisas diferentes e é preciso encarar tudo que esse agenciamento através do jogo traz para um formato como o videogame, seja isso uma grande novidade ou não. Ao mesmo tempo, o game não é a primeira prática *interativa* a surgir no mundo com pretensão *sígnica* diferente de jogos *per se* ou mesmo de esportes. A performance, os *happenings* e parte da arte contemporânea podem trazer questões tão importantes quanto a(s) teoria(s) do jogo para a análise desse formato. Como justamente insistem os ludologistas, mas esquecem-se na hora que lhes convém, se há videogames com clara ligação com o universo pré-digital de jogos, há também games cuja linhagem evolutiva remete claramente a formas textuais e narrativas, como os jogos de aventura em texto – estes mesmos, herdeiros da literatura *a la* Tolkien.

Como já argumentamos em Gomes [2006], os *jogos de personagem*, sobretudo em sua versão de “*quest games*”, são um prolongamento audiovisual de jogos de texto como *Adventure* ou *Zork* e não de formas como xadrez, *go* ou futebol. É possível enxergar, em sua forma textual, o embrião do que viria a ser a própria definição dos *quest games*, o que vai muito além da simples temática. Ambos os jogos – em linguagens totalmente diferentes – se definem a partir da habitação de um espaço, onde são colecionados itens, utilizáveis para a solução de desafios. Nesse espaço, o interator encontra outros personagens, percorre ambientes, interage com objetos, luta contra inimigos, até chegar ao final de sua jornada. Se isso não está relacionado a séculos de narrativa, alguém precisa avisar Joseph Campbell (onde quer que ele esteja!...)

## 2.3 Ludologia & Narratologia

De uma coisa, entretanto, os ludologistas têm razão: passou-se muito tempo até que estudiosos dessem ao game a real importância como objeto de estudo, para quem e além de suas possibilidades narrativas. Mas isso não é responsabilidade única dos estudiosos – e não nos parece que pessoas advindas de campos de pesquisa os mais diversos devam carregar para sempre a pecha de “colonizadores” por terem usado, num primeiro momento, o ferramental de que dispunham para analisar uma forma reconhecidamente nova. Assim, não nos parece surpresa ou pecado que tenham se chamado por muito tempo os games de “narrativas interativas”, no balaio de várias outras formas digitais,

como a literatura em hipertexto e o já quase sepultado “cinema interativo”, mas o certo é que esse tempo passou e é bom que tenha passado. Parte disso deve-se ao patrulhamento dos ludologistas, mas já há alguns anos a briga em questão vem sendo esvaziada, mantida mais como território de poder do que como questão conceitual.

Por outro lado, há meros quatro ou cinco anos, por exemplo, era muito maior que hoje o número de games que pareciam tentar se portar deliberadamente como uma “narrativa interativa”, obedecendo estritamente àquilo que Juul [2005] chamou de estrutura de progressão e, portanto, cabendo bem mais claramente numa análise pautada por questões e conceitos advindos do cinema. A quantidade de vídeos pré-renderizados que costumavam as fases do jogo – e ainda costumam – deixava clara a intenção narrativa desses games e, mesmo hoje, quando parece se popularizar o paradigma dos *sandbox games*, mais aberto e complexo, implementado pela franquia *Grand Theft Auto*, a progressão (mais ou menos) linear ainda impera. Ou seja: a relação que muitos fizeram entre game e narrativa pode ser tudo, menos absurda ou arbitrária.

Isso, contudo, não impede que reconheçamos que tal missão, excessivamente devedora de um molde poético cunhado pelo cinema – e por *um tipo* de cinema, em sua versão hegemônica – esteja felizmente sendo reformulada, a revelia, inclusive, do desejo de muitos, entre acadêmicos, jogadores e empresários da indústria do game. E que um primeiro passo em qualquer campo de estudos seja reconhecer o que *realmente é* e não o que *desejamos que fosse*, sobretudo se esses desejos vierem perigosamente mapeados por agendas de áreas já estabelecidas, cujas características intrínsecas divergem fortemente da área em questão.

Isto posto isso, demos aos ludologistas o benefício da dúvida e redirecionemos a questão da seguinte forma, como propõe, muito lucidamente, Marie-Laure Ryan [2004], quando afirma que não é possível negar a existência de narrativas interativas, mas as perguntas a serem feitas são outras: as propriedades mais claras do digital ajudam ou atrapalham a criação de sentido narrativo? Quando um texto interativo atinge coerência narrativa, ele o faz trabalhando a favor ou contra o meio digital?

E ainda refazendo a pergunta em nossos próprios termos: por que abordar os games a partir do viés narrativo?

### 3. Qu'est-ce que la narrative?

Parece-nos que o único caminho proveitoso de ainda abordar um universo de games a partir de um enfoque narrativo precisa, antes de qualquer outra coisa, trabalhar com uma nova definição de narrativa. Da

maneira como entendemos, a narrativa é uma forma muito antiga de *organização da experiência*. Se nos remetermos pelo menos até Homero, estaremos falando de uma tradição que remonta aos séculos VII/VIII a.C.. Uma vez que a teoria corrente aponta Homero (tendo ele existido ou sido tão mítico quanto suas narrativas) como o sistematizador de toda uma tradição oral que o precede, é possível enxergar raízes ainda mais longínquas à forma narrativa [Parry 1987]. Contudo, tendo se dado na oralidade primária, antes da invenção da escrita, é muito difícil saber exatamente sua forma, de modo que partimos da “obra de Homero” como registro, já modificado, que aponta para algumas características da tradição narrativa oral.

Assim, quando falamos da narrativa como forma de organizar a experiência, estamos pensando nela não como uma forma acabada, autoconsciente e deliberadamente artística, mas uma forma fluida, comunal, que emergiu nas sociedades orais a partir da necessidade vital de, pela linguagem verbal oral, dar sentido à experiência do vivido. Ong [1998] explica que, nas culturas primariamente orais, onde a escrita sequer é concebível, a narrativa serve para “unir o pensamento de modo mais compacto e permanente do que outros gêneros”. A tradição narrativa oral, portanto, nasce e se desenvolve em torno da necessidade de *sistematizar a experiência em forma de conhecimento*.

Enxergando-a como uma forma expressiva que *emerge* da necessidade de organizar a experiência, acreditamos que a narrativa transcende os meios que a incorporam, tendo existido mais funcionalmente na oralidade, evoluído e se modificado no texto manuscrito, no texto impresso, mas também, em sua forma mimética, no teatro, no cinema, na televisão, entre várias formas presentes e outras que, acreditamos, ainda hão de surgir. A cada um desses meios a narrativa se amolda de maneira diferente, em diálogo com o contexto histórico, fazendo-se valer das características intrínsecas a cada um para criar diferentes possibilidades que, contudo, de alguma maneira, continuam reorganizando o *fluxo* da experiência vivida.

Em consonância com Ong, Ryan [2004] propõe definir a forma narrativa não a partir de seu nível de discurso, mas sim das particularidades no nível da história (partindo da distinção formalista entre *fabula* e *siujet* e indo de encontro à tradição estruturalista, que propôs igualar a narrativa a uma estrutura gramatical). Narrativa, para Ryan, é uma *imagem mental*, uma *construção cognitiva* feita pelo leitor em resposta a um texto.

Para um texto ser considerado narrativo, portanto, ele não precisa ter uma forma em particular, mas, sim, deve ser capaz de evocar uma determinada imagem mental no intérprete. Para que o texto possa ser qualificado de narrativa, essa imagem mental tem de ter as seguintes qualidades:

1. Precisa criar um mundo e populá-lo com personagens e objetos;
2. Tal mundo precisa sofrer mudanças causadas por eventos extraordinários: acidentes ou ações deliberadas. Tais mudanças criam uma dimensão temporal e colocam o mundo narrativo no fluxo da história;
3. O texto precisa permitir a construção de uma rede interpretativa de objetivos, planos, relações causais e motivações psicológicas em torno dos eventos narrados. Essa rede implícita dá coerência e inteligibilidade aos eventos materiais e os transforma num enredo [Ryan 2004].

Os textos que cumprem tais condições criam o que a autora chama de um “*script* narrativo”. Contudo, não é necessária uma construção deliberadamente narrativa para que tal *script* se forme em nossa mente. É possível que tais imagens venham à mente em resposta a formas não deliberadamente narrativas, como por exemplo, a própria vida cotidiana.

A partir disso, a autora propõe a distinção entre “*ser uma narrativa*” e “*possuir narratividade*”, em que *ser* uma narrativa é propriedade de construções semióticas que arranjam sua linguagem de forma a intencionalmente provocar *scripts* narrativos na mente de seus leitores, enquanto *possuir* narratividade implica apenas ser capaz de evocar tal *script* em algum nível. Dessa forma, é possível pensar em narrativas *per se* de baixa narratividade – textos fragmentários, onde é difícil criar uma relação de causalidade, como tantos da literatura pós-moderna, por exemplo – e não-narrativas de alta narratividade, ou seja, eventos que não foram construídos com o intuito de “contar uma história”, mas que, a despeito disso, são capazes de evocar na mente de quem os vê, lê ou mesmo os vive (ou, como defendemos, os *joga*), ricos *scripts* narrativos em termos de ações, agentes, relações causais, motivações, objetivos e afins.

É, portanto, partindo do entendimento da narrativa como essa construção cognitiva – e não *apenas* como um texto de um determinado formato – que consideramos justo, possível e até natural lançar aos games um olhar que busque novas maneiras de evocar em nossas mentes esse *script* narrativo, seja para caracterizá-los como uma forma narrativa em si ou apenas possuindo graus diferentes de narratividade. Neles, no *ato de jogar* e não apenas ao assistir aos vídeos pré-renderizados, algum tipo de *script* narrativo é evocado em nossa mente. A partir desse *script*, eventos, personagens, objetos podem dar a cada ação no jogo um sentido que vai além da atividade em si. Ou, em outras palavras, ao evocar *scripts* narrativos de causalidade, motivações, reorganizamos a experiência do jogar de modo que sua carga *narrativa* seja tão importante quanto sua carga lúdica.

### 3.1 Quem conta um conto?

Um dos pontos mais frágeis na argumentação dos ludologistas – e que nos faz adotar o conceito de narrativa proposto por Ryan – é a insistência na utilização da expressão “*storytelling*” como definidora de toda e qualquer possibilidade narrativa. É natural a utilização da expressão, uma vez que ela parece estar internalizada até mesmo nos cineastas em Hollywood, que se auto-intitulam “contadores de histórias” (e não, por exemplo, “mostradores de histórias”). Tal expressão não encontra um equivalente tão coloquial em português, podendo ser traduzida como “o ato de contar uma história” ou “contação de histórias”. Não obstante, remete-nos de forma incômoda à definição de narrativa como estando estritamente associada à presença mesma de um narrador – definição pela qual as formas miméticas do cinema e do teatro teriam que ser consideradas *proto*-narrativas, a menos que associadas à narração em *off* ou ao coro. Se é possível, contudo, formar um *script* altamente narrativo a partir de imagens em movimento – e a linguagem canônica era uma forma bem acabada antes do advento do som no cinema – não faz sentido insistir apenas no “*storytelling*”, mesmo que como uma metáfora.

Obviamente, o que alegamos que um game faz em termos narrativos é bem diferente do que faz um filme e, mais ainda, um romance; não fosse tão diferente, não haveria novo objeto de estudo. Desse modo, a instância que, nos modos diegético ou mimético “tradicionais”, deliberadamente (re)organiza os eventos da história sob um determinado viés historicamente construído e compartilhado de modo a comunicá-los numa ordem determinada, gerando este(s) ou aquele(s) efeito(s), certamente não existe da mesma forma no game. Neste, como defendemos, a ação do personagem é instanciada pelo jogador e mesmo os objetos e agentes implementados pelo programa só entram em ação em resposta às atitudes do personagem/interator.

Afora os elementos narrativos pré-determinados, como os vídeos, que não nos interessam acima do jogar, não há, não deve e nem pode haver aquilo que, por exemplo, sempre caracterizou as narrativas canônicas, sobretudo se tomarmos como molde a *pièce bien fait*, que informa a criação do enredo impecável, onde tudo se amarra e, quando chega ao cinema, incentivada por seu poder ilusionista, dá à noção de trama “provável e necessária”, de Aristóteles, uma nova razão de ser – buscada por noventa e nove entre cem roteiristas ainda no mundo contemporâneo.

A partir disso, duas considerações: em primeiro lugar, essa forma fechada e acabada de enredo unificado não existia na narrativa oral, tendo sido um efeito direto da escrita, sobretudo da escrita *impressa*, sobre o material narrativo [Ong 1998] [Parry 1987]; em segundo, mesmo depois de sua existência, a forma narrativa não se cristalizou, continuando fluida e mutante a todo tempo e, no caso da narrativa

contemporânea, claramente influenciada por idéias de abertura e ambigüidade, elementos centrais à experiência narrativa no game, apontados, no mais das vezes, como defeitos dos games.

### 3.2 A narrativa já nasce fluida

Nas culturas primariamente orais, uma vez que a escrita sequer é *concebível*, é preciso utilizar-se de recursos mnemônicos para manter a informação estocada e organizada. É daí que se desenvolvem os cantos e poemas narrativos orais, cuja característica principal é a natureza *formular*. Os bardos, cantadores e poetas dispunham de técnicas altamente padronizadas de modo a trazer à memória – e em tempo real – os conteúdos das narrativas que cantavam.

Isso influi diretamente nas possibilidades formais das narrativas orais, dando-lhes uma forma que sequer é concebível a uma pessoa alfabetizada, uma vez que a escrita, quando internalizada, *modifica o próprio modo de pensar do ser humano* [Ong 1998] [Donald 2002]. Em sua pesquisa com cantadores analfabetos dos Bálcãs, Parry [1987] pôde concluir que o conceito mesmo de uma narrativa idêntica a outra existia de maneira totalmente diferente do que concebemos hoje. Quando pedidos para repetirem um canto narrativo, os poetas iugoslavos – a quem Parry defende serem os mais parecidos com os antepassados de Homero – cantavam algo *aproximado*, mas julgavam ter cantado algo *idêntico*. É apenas a partir da cultura escrita que surgem noções cognitivas e culturais de um texto matriz ou de uma obra fechada, a qual pode ser repetida, copiada, porque existe como referência *fora* do poeta.

Com isso, queremos reafirmar que essa amarração perfeita dos eventos em nexos causais, típica do cinema canônico, por exemplo, não é propriedade totalmente inerente à narrativa – se a enxergarmos como construção cognitiva nascida na oralidade e que migra para outros meios –, mas efeito direto da escrita na consciência humana, um traço evolutivo do pensamento em si e que está associado, entre outras coisas, à emergência de uma visão de mundo em que se buscam estabelecer causas incontornáveis e efeitos inexoráveis aos acontecimentos, um princípio para aquilo que se tornaria, no futuro, o paradigma mecanicista.

O nascimento da escrita e a capacidade analítica que ela possibilita estão, portanto, na raiz do pensamento científico, em oposição ao pensamento “pré-lógico” do mundo oral. A partir disso é que se dá a emergência real do pensamento abstrato, como terceiro salto cognitivo-evolutivo da espécie humana [Donald 2002]. A exteriorização do pensamento na escrita possibilita que se amadureçam, entre outras coisas, os elos de causa-e-efeito dos processos, o que passa pouco a pouco a constituir a forma mesma de pensar do homem. Dentro desse cenário, o motor da narrativa migra da arbitrariedade volitiva de entidades

antropomórficas para a lógica do processo em si, abrindo caminho para a mentalidade que segue se aperfeiçoando como pensamento científico, cujo ápice é mesmo a possibilidade filosófica de um demônio de Laplace.

O paradigma mecanicista, em si mesmo uma narrativa de causas e efeitos absoluta e inexoravelmente amarrados, parece-nos, ao mesmo tempo, causa e sintoma de uma cosmovisão que autoriza (e até obriga!) a conceber a narrativa como espelho de um mundo lógico, uma forma de dar sentido à experiência e dela extrair sentidos unívocos, futuramente (no teatro burguês e no cinema, até hoje) firmemente calcados no moralismo, “teatro do bem e do mal” [Xavier 2003], forma pedagógica não mais de reorganizar, mas de *submeter* a ação do homem a uma lógica que lhe precede.

A termodinâmica, contudo, veio, muito recentemente (se tomarmos como referência Aristóteles e Homero!), complicar a vida desse paradigma, introduzindo a idéia de *irreversibilidade* dos processos – tornando o “Demônio de Laplace” não apenas uma questão de “capacidade de processamento”, mas uma improbabilidade conceitual. A noção de *entropia* instaura na ciência – e, cremos, pouco a pouco, na visão de mundo do homem comum – a idéia de irreversibilidade.

Essa idéia, cremos, tem feito mudar o paradigma não apenas da ciência, mas, quem sabe, do estado da arte no cinema narrativo, para dizer o mínimo. A partir de manifestações do próprio cinema, da TV e da literatura, surge a hipótese de que a forma narrativa fechada, acabada, “autobastante” talvez não seja a forma narrativa por excelência, ou a única maneira de concebê-la.

Por um lado, e evocando todo o contexto histórico e estético em que essa forma nasce e cresce, parece-nos que ela sempre terá lugar no cardápio narrativo do homem. Por outro, pouco a pouco, idéias mais voltadas ao paradigma inaugurado pela termodinâmica parecem se disseminar e fazer com que nossa inteligência narrativa, entre outras coisas, se livre da lógica exclusiva da peça bem feita e continue evoluindo. Se podemos realmente pensar a narrativa como uma construção cognitiva que pretende refletir e sistematizar a experiência do homem no mundo, é natural que sua forma mude junto a diferentes cosmovisões, servindo, ao mesmo tempo, para também modificá-las, como é natural em qualquer ecologia.

### 3.3 A narrativa evolui

Em diálogo com essa noção narrativa menos afeita ao enredo linear, cuja causalidade incontornável *não é* o máximo valor, nos vêm à mente, no universo audiovisual, algumas manifestações. De um lado, a clara utilização de “dispositivos” como “estratégia narrativa capaz de produzir um acontecimento na

imagem e no mundo”, onde o indício mais óbvio é a emergência massiva dos *reality shows*. De outro, o retorno das narrativas emergentes desses “filmes-dispositivo” ao universo da ficção, como uma contaminação de vazios e nexos causais menos inequívocos, evidência perceptível já fora do círculo do cinema de arte, em séries de TV e filmes de maior apelo de público.

O elemento central ao formato de *reality show* – aqui tomando como objeto apenas o *Big Brother Brasil*, mas é possível estender a análise a quase todos os programas – é a noção de *dispositivo*, entendida como uma configuração capaz de fazer emergir uma variedade de acontecimentos imprevistos, não mapeados [Migliorin 2006]. São, claramente, procedimentos criativos semelhantes a um jogo, cujas regras, em diversos níveis, precisam ser compartilhadas pelos integrantes, mas também por espectadores.

A partir da existência do “dispositivo”, no *Big Brother Brasil* é possível enxergar claramente duas matrizes narrativas em diálogo. Arriscaríamos batizá-las: uma, de *matriz emergente*, feita “de baixo pra cima”, proporcionada pelo dispositivo; outra, de *matriz canônica*, feita “de cima para baixo”. A matriz canônica está em ação na *reedição* dos acontecimentos gravados 24 horas por dia do programa, para estabelecer nexos causais claros entre ações (ou, relembrando Eco [2003], a recordação mais em termos de *Três Mosqueteiros* do que de *Ulisses*). Dessa reedição – um processo narrativo, que bebe em tudo o que a linguagem cinematográfica criou – surgem mais explicitamente motivações, transformando pessoas reais – conquanto já aparentemente banais e desinteressantes – em personagens tipicamente unilaterais e clichês – este entendido como marca do personagem, herança do molde melodramático. Dessa forma, para evocar apenas a edição de 2007 do programa na TV Globo, o “Alemão” deixa de ser uma pessoa complexa e contraditória para se tornar, a partir das narrativas cunhadas pelos diretores do programa, o personagem marcado pela autenticidade de “não fazer joguinhos”, “dizer a verdade” e que, sem nenhuma surpresa, acabou vencedor da competição.

Na veiculação ao vivo do programa, contudo, o que vemos é mais uma narrativa *do vivido*, uma matriz “de baixo para cima” na qual acontecimentos emergem a partir do dispositivo mesmo do *reality show*: pessoas confinadas numa casa, submetidas a jogos, desafios e às agruras da convivência íntima, tudo isso filmado da forma menos “opaca” possível (tomando ingenuamente a presença das câmeras), 24 horas por dia. Nesse “panóptico” contemporâneo, como já se falou tantas vezes, o elemento de jogo está claramente presente e pode aparecer tanto na relação espectador-integrantes – na votação do “paredão” –, entre programa e integrantes – nas provas que são invocados a cumprir para ganhar posições como a de “anjo” ou “líder” – e entre os jogadores em si, uma vez que se trata de uma

competição da qual apenas um sairá vencedor – e com um milhão de reais no bolso. Sem falar no dispositivo em si, que não deixa de dialogar com as regras de um jogo – neste caso, um jogo de criação de sentido. Diversas peças da engrenagem são inventadas a cada nova edição do programa, na tentativa de que cada versão seja mais diferente e emocionante que a anterior – e, de fato, elas são sempre estranhamente iguais e diferentes ao mesmo tempo.

Para tanto, são essenciais as noções de tempo real e de acaso, proporcionadas pela transmissão ao vivo, ou, na pior das hipóteses, do registro destas (que, como afirma Arlindo Machado [2000], ainda “guarda parte das marcas de incompletude e de intervenção do acaso, impossíveis de encontrar em trabalhos realizados em outras situações produtivas”). É da possibilidade do ao vivo, ou de seus rastros reconhecíveis, que pode emergir a narrativa não-roteirizada que o dispositivo coloca em ação como imagem em si.

Ao mesmo tempo, no audiovisual de ficção, surge um campo cada vez mais vasto de narrativas abertas, de temporalidade esgarçada, onde “nada acontece”, mas que cativam cada vez mais espaço em veículos de grande audiência. Além de filmes brasileiros e estrangeiros, premiados nos mais importantes festivais – como, para citar exemplos fáceis, “Elefante”, de Gus Van Saint ou “O Filho”, em Cannes, e “O Céu de Suely”, do brasileiro Karim Aïnouz, prêmio do público no Festival do Rio – podemos citar a série de TV “Alice”, da HBO e até mesmo o blockbuster local “Tropa de Elite”, todos exemplos de uma nova dramaturgia na qual o que se vê na tela é apenas a ponta de um iceberg de longas “vivências” perpetradas por atores e não-atores, num profundo mergulho em seus personagens.

Em todos os exemplos citados, a matriz narrativa em curso é “de baixo para cima”, indo de franco encontro à cadeia bem costurada de causas e efeitos: as “histórias” são cheias de tempos mortos, intenções ambíguas, ações cuja motivação não é clara, efeitos imprevisíveis, tramas interrompidas abruptamente, entre tantas outras coisas. O *contingente* – e não o provável – é um elemento essencial na atração dessas narrativas emergentes; a sensação de que “tudo pode acontecer”, sobretudo na versão ao vivo (no caso do *reality show*), é o que define o formato, transportando-o, assim, para muito próximo de uma transmissão ao vivo de um jogo – afinal, assistir a uma final de Copa do Mundo ao vivo é uma coisa; vê-la gravada, depois do fim, mesmo se não sabemos o resultado, é outra coisa bem diferente.

Em todos os casos, é a possibilidade de “desautomatizar” processos criativos e linhas narrativas o que produz certos efeitos – imprevisíveis, por definição, a todos os envolvidos no processo. Não à toa, alguns desses filmes encontram-se “perigosamente” na fronteira entre ficção e documentário. Nesse sentido, vem à mente um filme

como *Dez*, de Abbas Kiarostami, onde o diretor confinou toda a narrativa do filme ao interior de um carro e a dramaturgia a não-atores, que improvisavam o texto a partir de ensaios gerais. Para possibilitar tal dispositivo, Kiarostami utilizou câmeras de vídeo, de modo que o filme é composto de vários planos-seqüência, nos quais a narrativa “oscila”, mas a tensão das relações persiste. Nesse filme, não se trata de costurar uma cadeia de causas-e-efeitos “provável e necessária”, e sim de submeter o espectador à tensão desse caminho imprevisível que deixa suas marcas no vídeo. Estão presentes novamente frases soltas, tempos mortos, ações cuja motivação não é unívoca, efeitos cuja causa não é clara... e, mesmo assim, a narrativa nos prende, por outros caminhos.

Outros filmes menos radicais parecem sofrer influência indireta desses dispositivos de desautomação da criação e da narrativa, começando por roteiros que não estão prontos e acabados antes da filmagem, mas que vão sendo moldados a partir de improvisações e de outros processos indeterminados. A utilização de não-atores – ou seja, de pessoas não previamente mapeadas por qualquer tradição dramática –, além de buscar uma relação de verossimilhança mais profunda, dá um passo em direção a essa desautomação. Outra estratégia é fazer os atores imergirem nos ambientes da história muito tempo antes da produção, para que, da convivência com esse espaço, possam surgir outros sentimentos e sensações que não faziam parte da experiência do ator – mas, no caso destes filmes, em busca da desautomação da criação do personagem e não necessariamente na criação de algo mais “autêntico”.

#### 4. Conclusão

O que queremos levantar aqui é a possibilidade de a forma narrativa, depois de cem anos de aperfeiçoamento em sua versão audiovisual, estar sofrendo mais uma de suas mutações, a partir da qual novas matrizes surgirão, quiçá tornando-se hegemônicas em relação a outras previamente populares e contribuindo para novas percepções e mudanças cognitivas do homem e para o homem.

Se a narrativa nasceu com uma forma fundamentalmente diferente do que conhecemos hoje e se, mesmo nos “meios tradicionais” (como chamam Frasca e Aarseth) ela dá claros sinais de pulsar vividamente, é possível pensar que outros meios, em plena emergência, possam abraçar a parte que lhes cabe desse latifúndio chamado narrativa. A chave da argumentação de alguns ludologistas, de que é impossível implementar no game aquilo que já se faz na literatura e no cinema, não implica, portanto, a conclusão de que o game não se preste a qualquer tipo de procedimento narrativo. Entendemos que, por um lado, os ludologistas trabalham com uma definição muito restrita do que vem a ser “narrativa”. Ao mesmo tempo, a raiz da forma narrativa – a ação causal no eixo do tempo – está ali e define a possibilidade

mesma de existência do jogo em sua instanciação pelo jogador.

Se tudo o que descrevemos nas últimas páginas procede, é preciso deixar de lado, de uma vez por todas, o paradigma reducionista perpetuado pelos ludologistas – que já dá provas de ter se esvaziado – e começar a adotar uma atitude *positiva*, de lançar ao game um olhar que, ao mesmo tempo, o reconhece como forma múltipla e nova, mas que também busca nele soluções para desejos que o antecedem, simplesmente porque isso parece ser possível.

O game, de forma inovadora em relação tanto ao cinema e à literatura, quanto aos jogos pré-digitais, tem, reconhecidamente, a capacidade de fazer seu interator imergir fisicamente no mundo do jogo, dando-lhe sensação de (tele)presença nunca antes sentida. Seu sistema de regras pode se tornar cada vez mais complexo, de modo que os mundos que vivemos tendem a se tornar cada vez mais sofisticados, não apenas do ponto de vista audiovisual, mas no que diz respeito ao comportamento de seus integrantes. Tal sofisticação já implementa conceitos abstratos, de modo que nossa vivência desses mundos é, em si mesma, a apreensão de conceitos, numa renovação do que de melhor foi feito por escritores como Kafka, Dostoiévski e Machado de Assis, nos quais, penetrar na narrativa dos romances implica internalizar uma rede sofisticada de crenças e valores. Agora, contudo, no game, o ato mesmo de jogar implica mais ainda a construção conjunta desse sentido. Por fim, de forma realmente inédita, os personagens autônomos dos games trazem ao interator uma nova experiência empática, na qual nos vemos pelos olhos dos outros e sentimo-nos responsáveis por seus destinos.

Isto apenas resume os pontos mais importantes do diálogo atual entre game e narrativa. É a ponta do que parece ser um fascinante e gigantesco iceberg a ser construído por nós. Nega-lo por purismos conceituais daqui ou de acolá parece, no mínimo, pouco desafiador.

#### Referências Bibliográficas

- Donald, M., 2002. *A Mind So Rare: The Evolution of Human Consciousness* Reprint., W. W. Norton & Company.
- Eco, U., 2003. *Obra Aberta: Forma e Indeterminação nas Poéticas Contemporâneas* 9th ed., Sao Paulo: Perspectiva.
- Eskelinen, M., 2001. *The Gaming Situation*. *Game Studies: the International Journal of Computer Game Research*, 1(1). Available at: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/> [Accessed July 17, 2007].
- Frasca, G., 1999. *Ludology meets narratology: Similitude and differences between*

- (video)games and narrative. Parnasso, 1(3). Available at: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Accessed August 12, 2007].
- Frasca, G., 2005. Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology. In M. J. P. Wolf & B. Perron, eds. *The Video Game Theory Reader*. New York, London: Routledge.
- Frasca, G., 2001. Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate. Master's. Georgia Institute of Technology. Available at: <http://www.ludology.org>.
- Gomes, R.C.L.F., 2006. O design da narrativa como simulação imersiva. In A. Lemos, C. Berger, & M. Barbosa, eds. *Livro da XIV Compós - 2005: Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, pp. 69-81.
- Jenkins, H., 2006. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York University Press.
- Jenkins, H., 2004. Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan, eds. *First Person: New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, MA; London, England.: MIT. Available at: <http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html> [Accessed November 13, 2007].
- Juul, J., 2005. *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press.
- Laurel, B., 1993. *Computers as Theatre*, Addison-Wesley Professional.
- Machado, A., 2000. *A Televisão Levada a Sério* 3rd ed., São Paulo: SENAC .
- Migliorin, C., 2006. O dispositivo como estratégia narrativa. In A. Lemos, C. Berger, & M. Barbosa, eds. *Livro da XIV Compós - 2005: Narrativas Midiáticas Contemporâneas*. Porto Alegre: Sulina, pp. 82-94.
- Murray, J.H., 2000. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, The MIT Press.
- Ong, W.J., 1998. *Oralidade E Cultura Escrita a Tecnologizacão Da Palavra*, Campinas,SP: Papirus.
- Parry, A., 1987. *The Making of Homeric Verse: The Collected Papers of Milman Parry*, Oxford University Press, USA.
- Ryan, M., 2004. *Narrative across Media: The Languages of Storytelling*, Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Ryan, M., 2001. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, The Johns Hopkins University Press.
- Santaella, L., 2001. *Matrizes da Linguagem e Pensamento: Sonora Visual Verbal*, Sao Paulo: Iluminuras/Fapesp.
- Xavier, I., 2003. *O olhar e a cena: melodrama, Hollywood, Cinema Novo*, Nelson Rodrigues, São Paulo: Cosac & Naify.