

Narração e multimeios - a sinestesia ganha novos sentidos

Ernane Guimarães Neto

Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital

1 - AVALANCHE nos trens de Midgar



Uma jovem caminha à noite num beco e carrega uma cesta de flores. Em alta velocidade o trem atravessa a megalópole. Midgar é uma cidade erguida nos céus, uma construção discoide sobre uma coluna central de sustentação.

Na estação final, no pé da cidade, guardas tentam deter um punhado de jovens que desembarca. Os revolucionários do grupo AVALANCHE não se deixam deter. Cloud é o novato entre eles. Barret, com uma prótese em forma de arma no lugar do braço direito, é o líder.

Os rebeldes desconfiam de Cloud por ter sido da tropa SOLDIER, que representa o inimigo. Mesmo assim, todos precisam trabalhar juntos na

"Venha, novato. Siga-me", diz Barret.

missão seguinte, um ataque ao Reator de Mako Norte. Eles precisam fugir da área em dez minutos. O reator explode no tempo previsto. "Isso vai manter o planeta em ordem, pelo menos um pouco", comenta o parceiro Biggs.

Exemplo de página de livro eletrônico baseado em jogo digital. O suporte permite resgatar o apelo multimídia do jogo, com vídeo e sons, e ressaltar elementos interativos do enredo.

Resumo

Analisam-se as relações entre formas de comunicação e os suportes em que são construídos os discursos e as narrativas, tendo como referências centrais Marshall McLuhan e Walter Benjamin. A discussão sobre o papel narrativo dos jogos toma *Final Fantasy VII* como objeto de estudo. Propõe-se, como aprofundamento da questão do potencial dos suportes emergentes, a tradução do roteiro do jogo em livro eletrônico.

Palavras-chave: filosofia da linguagem, jogos eletrônicos, narrativa, livros

Contato do autor:

alegorista@gmail.com
<http://alegoriadigital.wordpress.com>

Abstract

Analysis of the relations between ways of communication and the media in which their discourses and narratives are built is performed with the aid of Marshall McLuhan and Walter Benjamin as core references. The narrative role of electronic games, especially *Final Fantasy VII*, is discussed. In order to further investigate new media's potentiality, a translation of the game into an e-book is proposed.

Keywords: philosophy of language, electronic games, narrative, books

Authors' contact:

alegorista@gmail.com
<http://alegoriadigital.wordpress.com>

1 Introdução: filosofia e contação de histórias

A história da expressão humana registra a evolução do pensamento e das artes, mas também dos suportes em que filosofia, literatura, teatro etc. são criados.

Na Antiguidade clássica surge um dos mais emblemáticos debates sobre a influência do meio sobre a comunicação: a oposição de Sócrates à escrita. Enquanto seus antecessores registravam por escrito o produto de sua reflexão sobre o mundo, Sócrates notabilizou-se pela recusa à comunicação escrita, transmitindo seu pensamento por meio do diálogo vivo com os discípulos. A justificativa é que a imprecisão da comunicação verbal pode ser contornada pelo diálogo: o que suscita dúvida pode ser esclarecido pelos falantes imediatamente, enquanto a palavra congelada pela escrita não se dá a maiores explicações.

Platão notabilizou-se em seguida pela apresentação da filosofia em forma de diálogos escritos. A fixidez intrínseca ao texto escrito é compensada em alguma medida pela apresentação dialógica, que prevê objeções e problemas de comunicação que podem surgir da discussão. Desde então o debate pode ser ampliado para novos meios de expressão, como a imprensa, o rádio, o cinema, a televisão.

O pensador canadense Marshall McLuhan relacionou a evolução formal do pensamento à evolução técnica no artigo "Visão, som e fúria", publicado em 1954. McLuhan mostra sua própria evolução em relação à centralidade da palavra escrita.

Relembra argumentos a favor do texto impresso como fixação estruturada do pensamento: “Dir-se-ia que a grande virtude da escrita é o poder de deter o veloz processo do pensamento para a contemplação e a análise constantes [...]. Em larga medida constitui a espacialização do pensamento.” [1978]

No final do artigo, porém McLuhan atesta que essa prevalência do texto sobre outros meios de comunicação estava fundada em um pressuposto incorreto: o de que só o texto escrito permite uma estruturação crítica da comunicação. McLuhan permanece atual porque a evolução das linguagens e técnicas não para. Podemos exemplificar novas crises formais com o surgimento do computador, ao aprimorar os romances interativos ou disseminar o conceito de “multimídia”; com a Internet, que põe em xeque o papel organizador da indústria de “mídia”; com os “celulares inteligentes” e “tablets”, principais frentes da criação de livros eletrônicos.

No que concerne às formas de contar uma história, McLuhan reage à técnica moderna, à evolução que culminaria na crise no início do século XX. Dessa crítica também participa o filósofo Walter Benjamin. A distinção entre formas de comunicar o mundo (e relações com seus suportes físicos) operada por McLuhan pode ser comparada à questão do “narrador” em Benjamin. Um novo meio cria a possibilidade de novas formas, portanto de formas de comunicar específicas. O autor de “Visão, som e fúria” invoca as mesas-redondas radiofônicas como exemplo do potencial crítico do rádio. Seria inclusive uma forma de compensar uma perda moderna, a do declínio da linguagem dialógica, da tradição oral.

McLuhan e Benjamin lamentam que a modernidade tenha abandonado a interação comunicacional da tradição oral. Em “O narrador”, Benjamin [1985] apresenta exemplos da tradição escrita alemã que conservassem uma relação com a linguagem viva do contador de histórias. Processo semelhante é realizado por McLuhan ao invocar a tradição oral irlandesa como exemplo da disjunção de formas entre o romance (a arte fixa) e o jogo gerado pela interação humana.

No texto de 1936 [1985], Benjamin retoma princípios sobre a apresentação (*Vorstellung*) do mundo desenvolvidos em *Origem do drama barroco alemão* [1984]. O pensador político discute o romance, especialmente o romance psicológico, como exemplo de obras que perdem a pretensão de aconselhar e interagir com alguém, própria do contador de casos: “A tradição oral, patrimônio da poesia épica, tem uma natureza fundamentalmente distinta da que caracteriza o romance. [O romance] se distingue, especialmente, da narrativa. O narrador retira da experiência o que ele conta: sua própria experiência ou a relatada pelos outros. E incorpora as coisas narradas à experiência dos seus ouvintes. O romancista segrega-se.” [1985]

Benjamin e McLuhan portanto sugerem usar os meios disponíveis de acordo com suas possibilidades (as relações físicas, sociais e de apresentação do mundo ligadas a eles). Não negam as vantagens da linearidade do texto escrito, mas buscam formas de compensar a incompletude intrínseca a essa linearidade. Esta pesquisa busca ampliar esse pensamento aos computadores e produtos a eles relacionados, como os jogos e os livros eletrônicos.

2 Trabalhos relacionados

Os autores centrais deste artigo têm sido referência no que tange à relação entre meio e mensagem e a distinção entre formas de narração. Entre exemplos recentes estão Kastensmidt [2011], citando McLuhan, e Lesnovski [2011], que passa pelo “narrador” de Benjamin.

A abordagem benjaminiana à alegoria e ao diálogo filosófico na experiência histórica vacila entre o misticismo (no sentido de que alegorizar é cercar na experiência histórica uma ideia transcendente) e a filosofia da linguagem. Afinidades e diferenças entre o pensamento de Benjamin e autores como Theodor Adorno, Jacques Derrida e Hans-Georg Gadamer podem ser encontradas em “Walter Benjamin's Theory of Allegory”, de Bainard Cowan [1981]. Esta pesquisa optou por adotar a abordagem de Nelson Goodman [1998] à linguagem porque circula entre lógica representacional e estudos culturais, entre filosofia da linguagem e estética.

Benjamin adere a uma tradição segundo a qual a experiência histórica não pode ser contornada pelo poder de abstração do intelecto. A “errância” como elemento fundamental da existência histórica é um conceito desenvolvido por Martin Heidegger, cuja discussão é atualizada por Stein [2011]. O avivamento da tradição operado pelos expedientes narrativos, que Benjamin associa a epifanias místicas, pode ser profícuo como explicação do processo de ressignificação e apresentação de elementos mitológicos no jogo, como discutido por este pesquisador [Guimarães Neto 2011].

3 Jogo eletrônico: narrativa revivida

Benjamin e McLuhan temem que a riqueza que as experiências pessoais do ouvinte e do narrador conferem à narrativa oral esteja perdida no romance escrito, no fato frio do jornalismo, no dado capitalista.

Perder o preconceito que McLuhan superou, ao enunciar a emergência de novas tecnologias como possibilidades novas de comunicação crítica, implica uma responsabilidade ética. Trata-se de usar cada meio de comunicação em acordo com suas potencialidades (sua função na prática cotidiana e como reflete pressupostos político-ideológicos).

Os jogos eletrônicos, especialmente depois que desenvolveram capacidade gráfica e computacional para repetir a tradição imagética do cinema ou armazenar enredos complexos, afirmam-se como criadores de narrativas. Mas definir o narrador de um jogo é uma tarefa mais complexa do que no papel ou na televisão: roteiro, máquina e jogador são ativos na criação da história. A compreensão do papel de cada um desses elementos ajuda a definir práticas adequadas às potencialidades desses jogos.

Um destaque da geração do CD nos jogos eletrônicos é *Final Fantasy VII*, de 1997 (Squaresoft), para PlayStation. A possibilidade de utilizar animações em 3D com padrão cinematográfico e som de CD foi aproveitada pelos criadores, consagrando esse RPG como um marco da época e da história do gênero. Nele, a narrativa é cindida entre o texto proporcionado pelo roteiro (e mediado pelo programa que computa o jogo) e o texto criado (e experimentado, na interação com o programa) pelo jogador. O jogador avança os eventos do roteiro mediante a navegação no jogo, que consiste em ações como viajar pelo mapa, enfrentar monstros e ler diálogos em caixas de texto.

Essa cisão narrativa pode ser comparada à oposição benjaminiana entre romance e narração. Benjamin não renega os livros, mas denuncia um pressuposto do pensamento que deu origem principalmente ao romance psicológico, que traz na ficção o particular como fato, não como saber, portanto como se fosse possível representar a verdade em si por meio de exemplos particulares, limitados pela verossimilhança, pela errância historial, pela cultura da época. A narrativa oral, a narrativa viva, pretende transmitir conselhos, saberes, aos quais a modernidade tem aversão, na visão de Benjamin.

Em termos de narrativa benjaminiana, portanto, o jogo eletrônico retoma o sentido da experiência, pois a jornada do herói¹ é experimentada ludicamente. Escolhas do jogador serão testadas segundo as regras do jogo e a intenção do roteiro, que tem uma base linear, fixa.

Não se diz aqui, portanto, que no caso de *Final Fantasy VII* o roteiro deixe de ser rígido em sua sequência de fatos. Como acontece em jogos do gênero, a interatividade possibilita mudanças meramente marginais na estrutura do roteiro, como nos nomes de personagens. Mas a história avança dependendo dos sucessos (e, em caso de fracasso, das repetições) do jogador. A exploração que o jogador deve operar para perceber os caminhos funcionais do programa, determinados pelo roteiro, são próprias da vivência de cada usuário. O jogador percebe

1 Aqui encontramos Campbell, recorrente nos estudos de narrativa contemporâneos. Como lembram Costa e Petry [2011], “é sobre o herói que se vale a pena escrever, pois se trata de ‘alguém que deu a própria vida por algo maior que ele mesmo’”.

ludicamente as relações entre os elementos de uma narrativa épica.

“A arte de narrar está definindo porque a sabedoria --o lado épico da verdade-- está em extinção”, diz Benjamin [1985]. O jogo eletrônico, em seu apelo lúdico pelo épico, resgata essa arte de narrar. Sua inespecificidade (ou “universalidade”, em contraste com a factualidade pontual do romance) permite uma prenhez de interpretações.

Esse potencial “universalizante” da experiência, embutido nos contos de fadas, nas melhores narrativas, pode redimir o jogo eletrônico da acusação de mero repetidor de movimentos manuais. Para isso convém retomar McLuhan e lembrar o papel crítico da produção e da leitura, a responsabilidade do criador e do usuário. A prática do jogo, em sua dimensão social, enseja discussões como a da repetição de ações violentas mediadas pelo controle do jogador, a repetição de usos da linguagem, as possibilidades oferecidas ao jogador na fruição desse texto.

O objeto de pesquisa *Final Fantasy VII* presta-se a esse papel de narrativa interativa apresentando uma dramática jornada de descoberta. Como notável característica dessa obra, o roteiro prevê um uso metalinguístico da interação, por exemplo por meio de um “flashback interativo”, em que o jogador encena as memórias do protagonista sem saber o final de sua própria experiência progressiva. É diferente ler o relato em primeira pessoa que se revela aos poucos, no romance, ou viver o presente antes do passado de uma personagem, no jogo. O jogo portanto se desenvolve como forma narrativa própria, distinta do romance e da comunicação oral, com elementos estéticos comuns a um e a outro.

4 *Paidiá* e magia

Segundo a tradição do pensamento sobre o jogo, representada por autores como Johan Huizinga ou Roger Caillois, elementos lúdicos permeiam não só o brinquedo infantil e o jogo regrado dos adultos, mas diversas atividades humanas, como a política e a ciência. Mas um elemento é inerente a textos como o jogo eletrônico *Final Fantasy VII*: a *paidiá*, ou seja, o papel francamente de entretenimento, estético nas sensações de surpresa, no atendimento a sentidos como o tato e a audição.

Sua função lúdica, portanto, jamais deve sucumbir diante da passividade da experiência romanesca, do esquema artístico, do argumento crítico, sob pena de deixar de ser jogo. Daí seu uso funcional da mitologia, seu apelo à vivência que redime o texto fixo.

A citada cisão funcional entre momentos interativos do jogo eletrônico (sua experiência lúdica) e a leitura do roteiro não interativo (em texto, vídeo e música) desenvolve-se na experiência pessoal de cada jogador,

estabelecendo uma narrativa viva. A fixidez do roteiro desses jogos eletrônicos é sinal do elemento romanesco discutido por Benjamin.

Ao denunciar o romance psicológico, sua preocupação está na tendência moderna a tentar uma representação (*Darstellung*) factual da verdade, uma simbolização. O que Benjamin busca, em seu lugar, é a apresentação da verdade por meio das relações entre experiências, entre tradições, que formam a estrutura do texto. Sua apresentação da verdade por meio da alegoria, na arte, ou do argumento dialógico, na filosofia, depende da economia de sua estrutura, das relações escolhidas para tecer o texto. A alegoria é essencialmente não casual, não submissa à errância da experiência histórica, mas uma construção; ela é intrinsecamente indireta na abordagem dos conceitos apresentados (não “representados”).

Uma outra obra, um texto que privilegiasse a estrutura comunicacional ficcional da narrativa, poderia tentar a apresentação alegórica da verdade, ainda assim mantendo elementos de experiência avivadora da narrativa. Neste caso, a conversão de jogo em romance interativo compreende o resumo do enredo do jogo ao “esquema” mais conciso da ficção.

5 Conclusão: livro eletrônico como romance interativo

Como proposta, à McLuhan, de pensar as possibilidades de uso da tecnologia contemporânea, a presente pesquisa desenvolve uma tradução intersemiótica do jogo eletrônico para livro digital. Essa tradução privilegia, em contrapartida à experiência de jogo, o núcleo romanesco de *Final Fantasy VII*.

O texto em desenvolvimento trata-se, portanto, de uma versão literária do núcleo narrativo de *Final Fantasy VII*. A partir da transcrição completa das cenas e dos diálogos, criou-se uma versão resumida do texto em língua portuguesa. Privilegiou-se, de um lado, a “espinha dorsal” do roteiro, tipicamente fixa. Elementos de programação permitirão ao leitor escolher, por meio de substituição uniforme, o nome do protagonista, tal como acontece no jogo. Imagens podem explicitar as possíveis consequências das escolhas do jogador, por exemplo quando o protagonista tem a opção de comprar uma flor (e a vendedora reage diferentemente segundo a escolha). Essa abordagem metalinguística deve auxiliar a compreensão dos limites da interatividade e da importância do roteiro para o jogo.

Sem a pretensão, que Benjamin reserva à arte elevada e à filosofia, de magicamente apontar para a verdade por meio da estrutura de apresentação indireta construída, o livro eletrônico baseado em *Final Fantasy VII* que ora se desenvolve será um exemplar de análise metalinguística das possibilidades de

apresentação do novo suporte. Necessidades distintas (comunicar um enredo, brincar, apresentar o mundo) pedem formas diferentes. Criados e consumidos criticamente, o jogo digital e o livro eletrônico apresentam-se como alternativas enriquecedoras para a humanidade.

Agradecimentos

O autor apresenta sua reverência ao orientador, Luís Carlos Petry, que ilumina a pesquisa com seu pensamento crítico. Agradece ainda à PUC-SP, pelas condições de trabalho, e à CAPES, que ajuda a financiá-lo.

Referências

- BENJAMIN, W., 1984 - *Origem do drama barroco alemão*. São Paulo: Brasiliense.
- BENJAMIN, W., 1985 - “O narrador”. in *Magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense.
- CAILLOIS, R., 2006 - *Les jeux et les hommes*. Paris: Gallimard.
- CAMPBELL, J., 1990. *O Poder do Mito*. São Paulo: Palas Athena.
- COSTA, T.S. E PETRY, L.C., 2011. “Super-heróis: quadrinhos, transmidiatismo e games”. In *GamePad: level 4*. Novo Hamburgo: Feevale (disponível em www.feevale.br/gamepad2011).
- COWAN, B., 1981 - “Walter Benjamin's Theory of Allegory”. In *New German Critique*, 22 (Winter).
- FRASCA, G., 2003. “Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place”. In *Level-up: Digital Games Research Conference*. Utrecht University.
- GOODMAN, N., 1998. *Ways of worldmaking*. Indianapolis: Hackett.
- GUIMARÃES NETO, E., 2011. “A versão de mundo de Final Fantasy VII”. In *GamePad: level 4*. Novo Hamburgo: Feevale.
- HUIZINGA, J., 2001 - *Homo ludens*. São Paulo: Perspectiva.
- KASTENSMIDT, C.R., 2011. “Os impactos das tecnologias nas narrativas de videogames: as primeiras décadas”. In *GamePad: level 4*. Novo Hamburgo: Feevale.
- LESNOVSKI, A.F.M., 2011. “Por baixo dos telhados: o modelo da simulação como mecanismo para a narrativa interativa”. In *GamePad: level 4*. Novo Hamburgo: Feevale.
- MCLUHAN, M., 1978 - “Visão, som e fúria”. In *Teoria da Cultura de Massa*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- STEIN, E., 2011. *Pensar e errar*. Ijuí: Editora Unijuí.