

## O NARRADOR LITERÁRIO ADAPTADO AOS VIDEOGAMES

Natália Corbello Pereira (PIC/Uem), Líliam Cristina Marins (Orientadora), Márcio Roberto do Prado (Co-orientador), e-mail: liliamchris@hotmail.com

Universidade Estadual de Maringá / Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes / Maringá, PR.

### Linguística, Letras e Artes – Letras – Teoria Literária

**Palavras-chave:** narratologia, teoria da adaptação, *game studies*

#### Resumo:

O presente trabalho é o resultado de uma pesquisa qualitativa que pretendeu investigar as possíveis facetas da manifestação da figura do narrador nos videogames. Nosso principal objetivo foi identificar quais funções esse narrador compartilha com o mais tradicional narrador literário e quais novas funções pode vir a assumir nesse meio. Partimos de uma bibliografia interdisciplinar, incluindo autores da narratologia clássica (GENETTE, 1980), das teorias da adaptação (HUTCHEON, 2013), da narratologia transmídia (RYAN, 2016) e da área de *game studies* (AARSETH, 1997). Nosso *corpus* incluiu os jogos *Thomas Was Alone* (2012), *The Begginner's Guide* (2015), *What Remains of Edith Finch* (2017) e *Getting Over It with Bennett Foddy* (2017). Pudemos concluir que o narrador nos videogames assume as funções de: construir a perspectiva conceitual dos personagens da narrativa, elaborar os temas da obra em conjunto com os planos lúdico e audiovisual e, ocasionalmente, marcar verbalmente a intromissão de uma presença autoral.

#### Introdução

Deparar-se com um trabalho dessa natureza dentro de um curso de letras, e especificamente na área de literatura, talvez cause certo estranhamento. É razoável questionar se tal formação se presta à análise de videogames, e inúmeros pesquisadores já chamaram atenção para os perigos desse tipo de tentativa, dentre os quais um grande nome é o de Espen Aarseth. Uma de suas preocupações como pesquisador de jogos foi a colonização acadêmica do campo por outras áreas acadêmicas já bem estabelecidas, como a narratologia, que não estaria bem equipada para respeitar as idiosincrasias desse objeto. Ainda assim, é inegável que muitos jogos (inclusive de imenso sucesso comercial) contêm narrativas, e muitos outros apresentam narrativas como a base de sua proposta lúdica. Especificamente para esses jogos, o arcabouço teórico da área de letras e literatura pode ser uma rica fonte de parâmetros analíticos, se devidamente temperado, em primeiro lugar, com uma concepção clara de que videogames não são instâncias de arte cinematográfica nem de arte literária e, adicionalmente, com conceitos teóricos e discussões acadêmicas específicas à área de *game studies*. É esse o caminho que nossa pesquisa pretende seguir.

É, portanto, acreditando na relevância que alguns aspectos da teoria literária possam ter para o estudo dos videogames – e, no caminho contrário, acreditando também na atual relevância dos videogames para a reconceitualização da literatura e expansão da teoria literária – que justificamos a relevância desse trabalho dentro do contexto do curso de letras. Nossos objetivos gerais foram: explorar a natureza da obra literária enquanto conceito sob o recorte da narrativa, bem como dos limites entre tal conceitualização e aqueles que emergem de sua produção cultural; e discutir sobre e analisar as especificidades do meio digital como meio de produção artística e, mais especificamente, como meio de produção de narrativas. Para os objetivos específicos, delimitamos: pesquisar como a figura do narrador se manifesta nos videogames e como suas características são (ou não) ressignificadas pela sua inserção em um meio digital e interativo; e pesquisar quais possíveis novas formas e funções o narrador pode assumir nesse meio, e quais mantém em relação ao narrador literário. Para tanto, organizamos uma pesquisa qualitativa de cunho bibliográfico e partimos de uma bibliografia interdisciplinar, incluindo autores da narratologia clássica (GENETTE, 1980), das teorias da adaptação (HUTCHEON, 2013), da narratologia transmídia (RYAN, 2016) e da área de game studies (AARSETH, 1997). Nosso corpus incluiu quatro videogames: *Thomas Was Alone* (2012), *The Beginner's Guide* (2015), *What Remains of Edith Finch* (2017) e *Getting Over It with Bennett Foddy* (2017).

## Revisão de literatura

Empregamos a narratologia clássica para embasar nossa compreensão inicial do narrador literário. Da teoria de Genette (1980), pudemos aproveitar os conceitos de focalização e voz narrativa; das considerações de Schmid (2010), utilizamos o modelo comunicativo narrativo proposto pelo autor, composto por autor e leitor empíricos, autor e leitor abstratos e narrador e narratário ficcionais. Acompanhamos esse modelo de uma revisão feita por Aarseth (1997) com o objetivo de adequá-lo ao contexto interacional das obras narrativas digitais. Das considerações de Aarseth, vale a pena destacar o papel do *player-character* (denominado “boneco” pelo autor) na composição do conceito de jogador implícito (posição similar ao “leitor” abstrato” de Schmid).

Para que nossa análise narratológica pudesse se adequar ao estudo de um objeto não literário, também incluímos em nosso aporte teórico considerações de Hutcheon (2013) sobre a sua teoria da adaptação e considerações de Ryan (2016) sobre a vertente de estudo da narratologia transmídia. De Hutcheon, pudemos aproveitar principalmente sua sistematização sobre os três modos de engajamento que permeiam as diferentes mídias, o *contar*, o *mostrar* e o *interagir* – essa tripartição nos auxiliou a teorizar sobre como, nos videogames, os três modos se complementam para construir uma mesma narrativa. Da teoria de Ryan, valemo-nos especialmente da sua concepção de narrativa como um conceito cognitivo e transdisciplinar, que independe de uma forma materializada mas que, ao mesmo tempo, recebe focos diferentes a partir das possibilidades ofertadas pela mídia em que se encontra.

## Resultados e Discussão

A análise do jogo *What Remains of Edith Finch* (2017) nos permitiu traçar considerações sobre a importância do relacionamento entre narrador e narratário: no jogo, a representação verbal focaliza a perspectiva do narrador, enquanto a representação audiovisual focaliza a perspectiva do narratário, resultando na construção de um mundo ficcional ambíguo e marcadamente subjetivo. Em suma, a discrepância informacional entre o *contar* e o *mostrar* é construída a partir da discrepância entre as perspectivas dos dois personagens, que o jogador acessa simultaneamente. A identidade do narratário também tem o poder de recontextualizar a relação do jogador com o mundo ficcional, dependendo da interpretação do jogador: a partir do momento em que descobrimos que o narratário da história é o filho de Edith, podemos reinterpretar toda a representação audiovisual apresentada até então como fruto da imaginação do menino.

No jogo *Thomas Was Alone* (2013), percebe-se que o narrador complementa e expande os signos criados nos planos lúdico e audiovisual, principalmente através do desempenhar de três funções: 1) caracterização dos personagens, por servir de porta de acesso à sua perspectiva conceitual; 2) metacomentário, por aproximar a jornada de aprendizado dos personagens principais à figura do jogador implícito; 3) tradução/mediação, por reorganizar os eventos de uma história propriamente algorítmica e abstrata, de modo a adequá-los à lógica da cognição humana. Servindo-se dessa intersecção com a arte da literatura, o jogo em questão constrói sua narração e seu mundo ficcional focalizando, sob uma nova luz, alguns aspectos das convenções dos videogames banalizados pela familiaridade.

Em *Getting Over It with Bennett Foddy* (2017), o jogador se depara com um narrador que se identifica como o autor empírico do jogo e, a partir disso, cria-se a ficção de um diálogo que se estabelece entre desenvolvedor e jogador, num movimento paradoxal: por um lado, afasto o jogador de uma proposta ficcional e narrativa, convidando-o a partilhar da intimidade de uma experiência real; por outro lado, o imediatismo do diálogo e a eventual progressão do relacionamento entre autor e jogador não deixam de ser ilusões que, como exige qualquer modelo ficcional, exigem a suspensão da descrença do jogador. Além disso, o jogo também emprega seu narrador para elaborar mais a fundo os temas pincelados pelos outros modos de engajamento: em conjunto com o *mostrar*, o narrador comenta a construção espacial para elaborar o tema da descartabilidade que permeia os objetos produzidos na cultura digital; em conjunto com o *interagir*, o narrador se aproveita da dificuldade das mecânicas do jogo para elaborar a metáfora da escalada e traçar considerações filosóficas sobre a natureza do fracasso.

*Begginner's Guide* (2015), por sua vez, é um jogo que também apresenta um narrador que se identifica como o autor empírico; mas, em vez de ser pareado com um narratário que ocupa o lugar do jogador empírico (criando a ilusão do diálogo), encontramos um narratário que é identificado como o jogador implícito – ou seja, o narrador-autor se comunica com um possível jogador genérico, e pretende mantê-lo em uma dúvida constante sobre a estabilidade ficcional da obra.

## Conclusões

A partir das análises, é possível interpretar que narrativas contadas através da mídia dos videogames não necessariamente ambicionam transportar a noção de agência e escolha do jogador para o plano de seu enredo – o que de fato percebemos são os

efeitos lúdicos, interativos, sinérgicos e espaciais, tão naturais a essa mídia, sendo empregados para reforçar os significados da narrativa, aprofundando a compreensão que o jogador tem dela e propiciando um engajamento estético de uma natureza diferente.

Em comparação com a mídia da literatura, fica claro que o narrador nos videogames não carrega mais a total responsabilidade pela representação ficcional e narrativa da obra – em vez disso, divide essa responsabilidade com a representação audiovisual e coloca no centro de sua composição a experiência de um jogador atuante. Alguns dos papéis desempenhados pela narração verbal nesse esquema são: proporcionar uma perspectiva diferente sobre os fatos que compõem a narrativa, elaborar os temas da obra em conjunto com os planos lúdico e audiovisual e marcar verbalmente a intromissão de uma presença autoral, com o intuito de desestabilizar o seu caráter ficcional. Esse esquema, em suma, longe de diminuir a qualidade narrativa da obra ou a capacidade do meio para contar histórias, abre novas possibilidades de composição, significando, em última instância, uma mudança de paradigmas (estéticos e analíticos) mais que um déficit qualitativo.

## Agradecimentos

Agradeço aos meus orientadores, Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Líliam Cristina Marins e Prof. Dr. Márcio Roberto do Prado, pelos acompanhamentos, comentários e revisões – mas, sobretudo, pelo carinho.

## Referências

AARSETH, E. **Cybertext**: perspectives on ergodic literature. The Johns Hopkins University Press, 1997.

GENETTE, G. **Narrative discourse**: an essay in method. Tradução de Jane E. Lewin. Ithaca: Cornell University Press, 1980.

HUTCHEON, L.; O'FLYNN, S. **A theory of adaptation**. 2. ed. Routledge, 2013.

RYAN, M. Transmedia narratology and transmedia storytelling. **Artnodes**, n. 18, nov., 2016. p. 1 – 10. Disponível em:  
<<https://artnodes.uoc.edu/198/volume/0/issue/18/>>. Acesso em 22 abr. 2020.

SCHMID, W. **Narratology**: an introduction. Tradução de Alexander Starritt. New York: Walter de Gruyter, 2010.