

Maneiras de contar o lúdico – discutindo narrador em *Eternal Sonata*

[Clarissa Marquezepi Picolo]

[UNESP – Programa de Pós-graduação Letras, Teoria da Literatura]



Figura 1: Capa e blu-ray do jogo.

Resumo

Este artigo discute o funcionamento da narrativa de *Eternal Sonata*, um JRPG lançado em 2008 pela Namco Bandai Games, dando ênfase para a estruturação narrativa conduzida pelo narrador e por sua narração. O artigo ainda discute fatores lúdicos relevantes no jogo, como a variância e força do protagonismo, a possibilidade de percursos narrativos, a ação do jogador e em como esses elementos influenciam a figura do narrador.

Palavras-chave: narratologia, ludologia, narrativa, jrpg

Contato:

clarissa.picolo@gmail.com

1. Introdução

Jogo implica narrativa? Pode não ser uma regra geral, uma característica absoluta de todos os jogos, mas é bem razoável afirmar que qualquer jogo hoje tem uma espécie de narrativa presente. Ou melhor: qualquer jogo hoje possui um potencial narrativo, que é manifestado de diferentes formas, em diferentes níveis, ou que permanece latente em si, sem que se manifeste [WOLF 2007]. É inegável é que os jogos, devido a esse potencial latente ou manifestado, correspondem a uma mídia extremamente produtiva para o *storytelling* e possuem até mesmo características similares à narrativas em sua forma mais canônica [JUUL 2010]. Não só porque a mídia combina níveis de diferentes suportes – linguístico, visual e sonoro – como também ela permite que esses níveis sejam manipulados em tempo real por aquele que conduz o jogo: o jogador. Sendo assim, o videogame permite que os mais variados gêneros e as mais diversificadas histórias sejam mostradas e exploradas das mais diferentes maneiras. E em meio a tudo isso, as narrativas se proliferam, se modificam, evoluem e, dentro do

videogame, assumem formas inesperadas em relação aos suportes mais convencionais.

De todas as possibilidades narrativas da mídia, um gênero é muito notável por fazer um imenso uso da capacidade de expandir e desenvolver narrativas: os RPGs. Este gênero de jogo conduz o jogador (ou é conduzido por este) por diversos tipos de sagas, encarnado diferentes e inusitados protagonistas. O RPG, além disso, dá nas mãos do jogador a possibilidade de interferir com elementos da história de forma a modificá-la, muitas vezes alterando inclusive o seu final. A história de um RPG se torna então condicional das decisões do jogador, e submetida a isso a narrativa se torna, em vez de um trajeto que guia o jogador por conflitos e resoluções lineares, uma malha onde percursos narrativos se cruzam em diferentes pontos, ou por vezes se evitam, nunca se cruzando.

Mesmo quando a narrativa de um RPG parece essencialmente linear, o jogo e a ludicidade deste fazem com que mesmo os eventos do jogo que parecem desimportantes se tornem relevantes a partir do momento em que eles podem ou não acontecer; mesmo se for um baú a ser aberto ou não, uma batalha a ser evitada ou não. Dentro de um RPG, todas as ações tomadas pelo jogador possuem a sua importância na narrativa, porque esta não se configura somente em nível verbal ou sequencial nas imagens, mas sim como uma integralização de todos os elementos do jogo e que conduz o harmonioso desenvolvimento destes enquanto o jogo é jogado.

O objetivo deste artigo não é, porém, uma análise da narrativa de um RPG. Essa é uma pretensão um pouco arriscada, dado que a narrativa em um jogo eletrônico assume um caráter muito amorfo para que possa ser observado e analisado. No entanto, a narrativa de um jogo faz sentido, tem coesão entre os eventos, possui um desenvolvimento claro e é identificável como narrativa.

O objetivo deste artigo é, para tanto, analisar e discutir aquilo que mantém essa narrativa, tão variacional e vulnerável, firme e consistente. E o que mantém a integridade deste corpo é a própria essência de condução da narrativa, o narrador e a narração.

Em um jogo eletrônico, em especial nos RPGs, a narrativa evoluiu de tal maneira que deixou de ser algo externo ao lúdico, algo que ficava a caixinha da fita os primeiros jogos. Ela se tornou uma parte substancial do jogo, inclusive do mundo lúdico, em que ela toma diversas formas mesmo dentro do próprio evento do jogo. O que mantém essa narrativa junta e íntegra em meio aos outros elementos com os quais ela harmoniza é o *narrador* e a *narração*. Segundo Mieke Bal:

The narrator is the most central concept in the analysis of narrative texts. The identity of the narrator, the degree to which and the manner in which that identity is indicated in the text, and the choices that are implied lend the text its specific character. [2007, p. 19]

Tal afirmação põe em foco o narrador, sendo este o fator mais importante em um estudo da narrativa. Porém, não podemos nos esquecer de que a narrativa de um RPG se realiza em múltiplos níveis e formas, então a possibilidade de que tenhamos mais de um narrador e mais de uma narração é grande.

Em suma, discutiremos aqui esses dois fatores em vista de lançar luz às formas, aos movimentos e aos percursos que a narrativa toma durante o jogar de um game. Nada do que pretendido aqui é determinístico: são apenas inferências baseadas em vertentes de estudos de jogos e de narrativas que pretendem auxiliar na compreensão do funcionamento de um game em relação a um ambiente que propicia o *storytelling*. Como Frasca observou uma vez: “We want to better understand what is the relationship with narrative and videogames, their similarities and differences” [1999].

2. Narrativas em RPGs e JRPGs

Mas como levantar uma pesquisa analítica do narrador e da narração dos RPGs, se ainda assim a mídia, e em particular este gênero, continuam incrivelmente diversificados?

De fato, o estabelecimento de um padrão narrativo para o gênero parece uma tarefa impossível. Mas devemos lembrar que um gênero surge, basicamente, da manutenção de um determinado padrão, nesse caso, lúdico narrativo. Frasca [1999] em seu texto *Ludology Meets Narratology* discute um determinado padrão para jogos eletrônicos, em que há um início, um desenvolvimento, um resultado que pode ser tanto uma vitória quanto uma derrota.

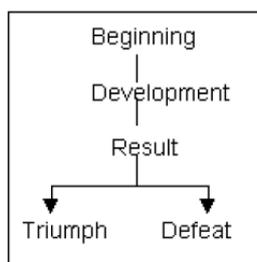


Figura 2: Esquema de *ludus* proposto por Frasca

Ainda neste artigo ele observa que as narrativas possuem também um padrão estrutural, reconhecidos por Frasca no trabalho de Bremond, que em 1972 expandiu uma padronização de estruturas narrativas proposta por Propp. Bremond, ao observar o esquema padronizado proposto por Propp, chega à conclusão de que as narrativas seguem sim uma sequência, mas que se permitem variações em prol de um desenvolvimento relacionado a personagens ou até ao herói da história:

[...] a sequência pode, até certo ponto, se desfazer e se organizar para manifestar a evolução psicológica ou moral de um personagem. O herói não é, pois, um simples instrumento a serviço da ação. É ao mesmo tempo fim e meio do discurso narrativo. [1972, p. 118]

Bremond ainda propõe o seu próprio esquema de sequência narrativa, esquema este que foi reconhecido por Frasca:

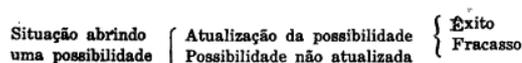


Figura 3: Sequência de generalização narrativa proposta por Bremond

A afirmação de que as narrativas, ou ao menos um gênero narrativo, comporta um padrão e admitir que esse padrão pode conter uma variação de percurso narrativo muito tem a contribuir para a discussão do gênero RPG eletrônico, afinal, um padrão também é observado nas narrativa desse tipo de jogo. Em RPGs geralmente a situação inicial apresenta certa estabilidade ou calma, geralmente seguida por um tutorial introdutório que apresenta os comandos do jogo e o esquema de batalha. Caso um tutorial não apareça, como na série *Final Fantasy*, pelo menos a primeira batalha será muitíssimo fácil, para que o jogador se habitue aos controles. Geralmente, o herói começa sozinho, e os outros integrantes do grupo aparecem aos poucos. Em uma grande quantidade de RPGs eletrônicos o primeiro grande vilão do jogo não é o vilão maior da saga. Enfim, existe uma série de recorrências de elementos narrativos.

RPGs eletrônicos também possuem similaridades com relação à jogabilidade. Como exemplo, podemos citar: o jogador encarna uma personagem que se movimenta por um campo, e interage com pessoas e objetos nesse cenário; que organiza itens, status e habilidades por meio de um menu, que possui atributos configuráveis, que evolui, que faz batalhas, que age em concordância com outros personagens participantes da aventura, e que tem um objetivo maior em meio a todos os outros objetivos do jogo. Portanto, uma análise nesse quesito tem seu sentido e sua justificativa, já que um modelo protocolar é identificável para o gênero.

É interessante lembrar, porém, que mesmo esse gênero de jogos eletrônicos é imenso, e em razão disto,

ele próprio já possui suas subdivisões. Então, mesmo os elementos mencionados acima que tendem a aparecer em todos os RPGs possuem a sua brecha de modificação e customização a depender do jogo. Por exemplo, é possível modificar atributos de personagens, mas a maneira pela qual esses atributos são modificáveis, ou quais atributos são modificáveis variam de jogo para jogo.

Foi escolhido para esta pesquisa um jogo pertencente ao subgênero chamado JRPG, que, grosso modo, são RPGs produzidos no Japão. No entanto, não é somente isso que eles têm em comum. É considerado um JRPG um jogo que, além de ser produzido no Japão – e, portanto, apresentar marcas de produto cultural japonês, o que é inescapável – possuir certas características estéticas, visuais e narrativas para os personagens, para os cenários, e inclusive para os conflitos dramáticos. É comum em um JRPG que o objetivo maior do jogo seja "salvar o mundo", que exista uma personagem feminina sensível e porém forte, e que a arte dos personagens e dos cenários não seja nada representativa do mundo real.

As características de um JRPG que nos interessam aqui e que motivaram a escolha são as seguintes:

- a extensão do jogo: ao menos 80 horas garantidas, o que possibilita muito desenvolvimento narrativo;
- um número fixo de personagens principais e secundárias;
- pelo menos um grande objetivo narrativo em meio a alguns outros objetivos menores, hierarquizáveis;
- grande destaque para a posição do herói ou heroína e a pré-determinação no jogo de que o jogador deverá encarnar aquele herói, ou algum outro que o jogo permitir.

Apesar de parecer um retrocesso em relação a toda interatividade que pode existir em um jogo, essa última característica é interessante porque centra a narrativa em torno de um protagonismo muito forte, de uma maneira que os conflitos dramáticos causados ou referentes àquele herói já pré-determinado tenham um sentido real. Frasca faz inclusive uma diferenciação entre personagens pré-determinadas e personagens comandadas inteiramente por humanos, tomando como exemplo jogos do gênero MUD¹:

People in MUDs do not behave like narrative characters; people's actions lack of narrative characters' coherence. Narrative characters are not like real people; usually, they are archetypes. [1999]

Se em um jogo o jogador tem a possibilidade de escolher quem e como vai ser o herói, o pivô dos conflitos dramáticos permanecerá frágil, para suportar que o jogador tenha essa escolha.

¹ Multi-user dungeon, um tipo de RPG multijogadores, geralmente executado em um servidor da internet.

Como em um JRPG o jogador não escolhe o herói, e, se escolhe, as opções também são determinadas pelo jogo, o protagonismo tem bases muito mais sólidas, e os possíveis conflitos dramáticos (que também são pré-determinados pela programação) tem uma significância muito maior dentro da história, o que vai influenciar, a depender do jogador, na tomada de um percurso narrativo ou outro.

Fica esclarecido aqui que motivos listados acima também não são verdade absoluta e geral para todos os JRPGs: ainda assim, existem variações.

3. Descrevendo *Eternal Sonata*

Para este artigo foi escolhido o JRPG lançado em 2008 para a plataforma PS3 chamado *Eternal Sonata (Trusty Bell: a Chopin's Dream*, no original japonês). Nesse jogo, várias histórias se desenvolvem simultaneamente.

Em uma delas, Chopin, de 39 anos, está desacordado em seu leito de morte, dormindo em suas últimas horas de vida. O médico que acompanha a situação faz uma observação a respeito do pacífico semblante que o compositor carrega naquelas suas últimas horas, dizendo que talvez a mente de Chopin já esteja em outro lugar, vivendo em outro mundo, e talvez até considerando que aquele mundo dos sonhos seja o mundo real.



Figura 4: Chopin em seu leito de morte

Em outra história, A heroína Polka e o herói Alegretto, ainda então separados, vivem em uma situação complicada. O governador do país deles aumentou o preço dos alimentos em razão de diminuir drasticamente o preço de um medicamento duvidoso vendido ali. Isso faz com que Alegretto tenha que roubar pão para dar para seus amigos pobres, e que Polka não consiga vender seu medicamento feito à base de flores para ninguém. Polka também tem um agravante: ela consegue usar magia, e naquele mundo todos com essa característica possuem uma doença terminal e são tidos como amaldiçoados. Em vista disso Polka sofre preconceito e é uma garota excluída em meio ao lugar onde vive.



Figura 5: Polka em meio a um campo de flores

O jogo inicia com estas três instâncias separadas, e o jogador participa das três separadamente. Depois de alguns minutos de jogo que funcionam como tutorial, as três histórias começam a se cruzar. O que acontece, na verdade, é que o mundo onde Polka e Alegretto vivem é um mundo sonhado por Chopin nas suas últimas horas de vida. Segundo o compositor, tudo ali é fruto de sua criação delirante em seu momento de quase morte.

Quando Chopin é informado de que naquele mundo as pessoas estão sofrendo porque o preço dos alimentos está muito caro em relação a um medicamento duvidoso vendido pelo governo, ele decide ajudar a resolver a situação, começando uma jornada ao lado de Polka, Alegretto e mais outros personagens envolvidos com o problema. O objetivo deles é ter uma reunião com o Conde Waltz, o governador daquele país, para que ele acerte a economia do lugar e não deixe a população mais pobre morrer de fome.



Figura 6: Os principais personagens de *Eternal Sonata*. Polka encontra-se ao centro, acompanhada à sua direita por Alegretto e Chopin, pivôs das narrativas.

Essa é uma jornada que tem seis capítulos e que acontece tanto no mundo onde vivem Polka e Alegretto, quando no nosso mundo representado no jogo, em que Chopin, fatalmente, vem a falecer.

Cada capítulo tem o nome relacionado a uma composição de Chopin, cuja história ou interpretação combina com os acontecimentos daquele capítulo. E antes que o este comece, o jogador é levado para outro mundo, para um mundo histórico e biográfico onde um texto narra a história da composição daquela música, o provável motivo pelo qual Chopin a compôs, juntamente com informações reais da vida do músico, ao som da composição que dá nome ao capítulo.

Figura 7: Imagem que dá início ao segundo capítulo



Por exemplo: o segundo capítulo chama "Revolution". Enquanto a composição "The Revolutionary Étude" toca ao fundo, imagens de Varsóvia passam na tela enquanto um texto anônimo conta do fracasso da Revolução de Varsóvia, em 1830. O texto ainda fala que tal fracasso foi o motivo dessa composição de Chopin, que estava longe de seu país durante o ocorrido e que pôde somente participar por meio de sua música. A parte do jogo que se segue retratará os personagens discutindo uma possível insurreição contra o atual governo do país e os conflitos gerados por isso.

Ou seja, além dos dois mundos que estão se desenvolvendo conforme o andamento do jogo, temos um terceiro que se desenvolve de acordo com os capítulos, mas que pertence a um mundo mais real do que o mundo onde Chopin falece, porque ele traz para dentro de *Eternal Sonata* fatos históricos reais da vida de Chopin.

Ao final, depois que tudo aconteceu e foi resolvido, depois da última cena, é mostrado ao jogador ainda um quarto mundo, onde uma calma voz narra a fábula, "A forma da vida", em que um caramujo sábio e de uma lagarta conversam sobre a vida. Como toda fábula, essa também tem uma moral, que por sua vez se relaciona com a história do jogo de modo a encerrá-lo de uma maneira filosófica.

Vemos, portanto, que *Eternal Sonata* é um jogo dividido, mas ao mesmo tempo entrelaçado: seus mundos se cruzam mais ou menos diretamente, e de certa maneira se concluem. Para fins de referência, categorizamos esses quatro mundos em módulos:

- 1) o módulo *Chopin-Paris*, composto pelo mundo que simula o nosso mundo real, onde o compositor está para falecer em seu leito de morte, acompanhado de um médico, de sua mãe e de uma amiga. Nesse módulo não há jogabilidade, ou seja, o jogador assiste apenas;
- 2) o módulo *Polka-Alegretto*, que é o módulo lúdico, onde o jogador tem poder de ação e de movimentação. Os dois protagonistas são Polka e Alegretto e centralizam o conflito dramático juntamente com Chopin (que se une a eles posteriormente). Alegretto é o personagem usado para a movimentação no mundo e em cidades, colocando-o na posição de líder do grupo. Este módulo está em íntima conexão com

o módulo Chopin-Paris, pois além de ser gerado pela mente do Chopin daquele primeiro módulo, compartilha a mesma estética tanto nos gráficos quanto na *engine*. A maior diferença está no nível de interação permitido ao jogador; por vezes, o módulo 1 pode ser considerado como *cut-scenes* deste segundo módulo;

- 3) o módulo *Chopin-História*, composto pelas partes do jogo onde há uma introdução e explicação para os capítulos, que conta fatos reais da vida de Chopin e de suas composições. São sempre relacionados com os eventos do jogo que virão a seguir. A representação de nosso mundo real é mais verossímil neste módulo, ou seja, ele é o que mais se aproxima da nossa realidade;
- 4) e, por último, o módulo *fábula*, em que vemos a pequena conversa entre a lagarta e o caramujo. A relação que este módulo estabelece com os anteriores é metafórica: ela passa uma moral, que é uma filosofia relaciona à própria natureza da vida, que pretende arrematar o jogo.

4. Discutindo a narrativa de *Eternal Sonata*

Uma das primeiras questões que surgem ao se pensar no narrador de um jogo é exatamente como encontrar esse narrador. Os jogos eletrônicos, assim como o teatro e o cinema e a televisão, fazem parte de um conjunto de mídias onde pode e é desenvolvido um *storytelling* que parece ser gerado de si mesmo e por si mesmo, sem gerenciamento. A impressão que se tem é que tais sistemas funcionam como autônomos, e que não há um *telling* propriamente dito, e sim um *showing*.

No entanto Friedman, em 1955, já pensava nesse tipo de questão com relação a certos livros ou contos em que autor ou narrador parecia ser existente. Ele relaciona isso ao motivo de a literatura estar sempre querendo parecer mais verdadeira, cada vez mais verossímil aos olhos do leitor, portanto estratégias textuais são empregadas para que aquilo que é narrado não pareça ser mediado por nada, nem mesmo por um contador [Friedman 2002, p.170]. As ideias desse crítico são interessantes aqui uma vez que ele se preocupa com a questão do sumiço do narrador, algo que é apontado em obras visuais. A não ser que o narrador claramente se expresse, que uma voz venha de algum lugar narrando os acontecimentos, as imagens e suas sequências fazem o papel de narrador, mostrando-nos o que está acontecendo.

Em *Eternal Sonata* temos quatro módulos, e em somente dois deles há uma explicitação do narrador: os módulos 3 e 4. No módulo 3 porque a narração é feita

por meio de um suporte lingüístico. Enquanto imagens passam na tela, duas linhas de legenda contam fatos reais que cercaram a criação de certa música, o que Chopin fazia naquele momento, o que ele provavelmente sentia e até sugere uma interpretação para composição. O jogador lê tudo isso, como lê um livro. Mas claro, a experiência em relação ao livro é aumentada, porque, além de ler, o jogador ouve a música e vê imagens da cidade de Varsóvia e de campos da Polônia.



Figura 8: Alguns exemplos da narração do módulo introdutório do capítulo 2, "Revolution".

O módulo 4 também apresenta uma narração explícita. Enquanto na tela o jogador vê a lagarta conversando e insistindo com o caramujo sábio, uma voz calma e suave narra a história, com a mesma estrutura narrativa de uma fábula ou conto de fadas infantil. Caso o jogador tenha selecionado, ao início do jogo, a opção "mostrar legendas", outro texto será mostrado na tela: duas linhas de legenda que também narram a fábula. Essa opção existe porque muitos jogadores preferem as vozes originais japonesas em vez das dublagens americanas.



Figura 9: O caramujo sábio e a lagarta

Nestes dois casos, as proposições de Friedman nos auxiliam da seguinte maneira:

- a) no módulo 3, teríamos uma história narrada por um narrador externo, não participante da ação, e portanto, observador. Porém, como ele se permite alguns comentários durante a narração em virtude das interpretações que as composições de Chopin podem sugerir, ele se torna, em parte, “intruso”;
- b) no módulo 4, teríamos uma história narrada também por um narrador externo, não participante da ação e não intruso. Seria então um narrador “neutro”, de acordo com Friedman.

Como ficam então os dois outros módulos restantes? Uma vez que são apenas imagens a mostrarem tudo, eventos, personagens e diálogos, há um aparente desaparecimento de quem narra, o que dá a ilusão de que estamos participando de uma narrativa montada nua e crua naquele momento, que se sustenta por si só. Como não há narração linguisticamente explícita e como há um apagamento praticamente total do narrador, de acordo com Friedman diríamos que esse narrador é “câmera”. Segundo o crítico, esse modelo de narração existe de maneira a imitar o registro de uma câmera e mostrar aquilo que se passa sem interferência alguma de quem narra [2002, p. 179]. Seria radicalmente a eliminação do narrador, e no caso de *Eternal Sonata*, a substituição dele por imagens.

No entanto, existe um fator que deve ser levado em conta. Essas proposições de Friedman que, a primeira vista parecem encaixar com o que propomos no jogo, além de não incluírem elementos lúdicos como o próprio jogador, são ideias de foco narrativo associado a uma narração. Friedman foi um crítico que voltou sua atenção ao “desaparecimento” do narrador, e a solução que ele encontrou para essa tendência foi o fato de que o narrador estava fazendo uso cada vez mais de ferramentas que o tornasse invisível. E o narrador é praticamente invisível em um jogo eletrônico, com exceção das vezes em que se torna textualmente explícito.

A questão, porém, é que *Eternal Sonata*, assim como outros jogos eletrônicos, trabalha a narrativa em vários níveis, e não somente no textual. Usar somente as proposições de Friedman faz com que a narrativa tenha somente um condutor – um narrador alheio e externo aos eventos – que usa de diferentes táticas e pontos de vista para cada módulo. Ainda assim, o narrador continua sendo apenas um. O jogador, nesse caso, não é incluído como condutor da história.

Friedman é interessante para repararmos exatamente nisso: os módulos são claramente narrados de maneiras diferentes, há algo em cada um deles que os conduz de maneira diferente e que interage com o jogador de maneira diferente; inclusive em dois deles

existe uma narração dada somente por imagens. Isso nos faz pensar no seguinte: será que existe somente um narrador que dá um passo diferente para cada módulo, ou será que existem diferentes estâncias possíveis de narrador, uma ou até duas para cada módulo, que trabalham juntas na dinamicidade dessa narrativa e que inclusive a integram aos elementos lúdicos?

Como já falamos antes, a narrativa de um jogo não é um corpo isolado que age sozinho. Ela é um integrado, um elemento que se molda, que se adapta aos elementos lúdicos, que os modifica e que é, dinamicamente modificada por eles. Tendo tamanha participação no ambiente intrajogo, a narrativa também está sujeita às escolhas do jogador, porque este é o principal agente no mundo lúdico.

The video game’s simple [sic] narratives, however, involve the audience in a uniquely direct manner, making the *viewer* into a participant or *player*, by allowing the player to control (to some degree) a character in the game’s diegetic world. [WOLF 2007, p. 93]

Talvez nós devêssemos voltar em Friedman, mas dessa vez pensando no início de sua proposta de um estudo científico sobre a maneira de narrar uma história. Ao observar a natureza do problema, Friedman sistematiza uma série de perguntas que devem ser respondidas em relação ao que se quer analisar:

Já que o problema do narrador é a transmissão apropriada de sua estória [sic] ao leitor, as questões devem ser algo como: 1) Quem fala ao leitor? (autor na primeira ou na terceira pessoa, personagem na primeira ou ostensivamente ninguém?); 2) De que posição (ângulo) em relação à estória ele a conta? (de cima, da periferia, do centro, frontalmente ou alternando?); 3) Que canais de informação o narrador usa para transmitir a estória ao leitor? (palavras, pensamentos, percepções e sentimentos do autor; ou palavras e ações do personagem; ou pensamentos, percepções e sentimentos do personagem: através de qual – ou de qual combinação – destas três possibilidades as informações sobre estados mentais, cenário, situação e personagem vêm?); e 4) A que distância ele coloca o leitor da estória? (próximo, distante ou alternando?). E, ademais, já que a nossa principal distinção é entre “contar” e “mostrar”, a sequência de nossas respostas deveria proceder gradualmente de um extremo a outro. [FRIEDMAN 2002, p.172]

Antes de tentarmos responder as perguntas, que certamente nos indicarão não apenas um narrador, mas possíveis manifestações deste, devemos expandir a nossa noção do que é um narrador.

Obviamente, ele é a instância que narra. Mas o interessante de se pensar é que ele narra sempre. E este é um conceito de Mieke Bal. A narratóloga diz que em quaisquer termos onde exista uma linguagem narrativa, existe um “eu” narrador:

As soon as there is language, there is a speaker who utters it; as soon as those linguistic utterances constitute a narrative text, there is a narrator, a narrating subject. [2007, p.22]

Portanto, para a autora existe uma presença que narra o texto caso haja narrativa. Haverá sempre um sujeito que narra por trás daquilo que é contado. Bal ainda diz que na situação de haver sempre um “eu” que narra, a diferença que vai existir entre narrativas em primeira pessoa para narrativas em segunda pessoa é a simples coincidência entre esse “eu” que narra e a pessoa que participa como autor naquele momento. [2007, p. 22]

Com essas ideias em mente, voltemos a pensar nas perguntas de Friedman.

5. Quem é afinal o narrador?

O jogo, propriamente dito, os personagens e o jogador.

No jogo, temos uma narrativa acontecendo em harmonia com os elementos lúdicos. Essa narrativa é introduzida por uma presença externa, uma *câmera* que organiza as imagens e os movimentos e os mostra para o jogador. Podemos dizer que as imagens fazem o papel de narrador, e elas dinamicamente se organizam de forma a fazer sentido. Portanto, a linguagem visual – inclusive no seu sentido dinâmico – representa um “eu” que narra. E isso pensando em todos os módulos de *Eternal Sonata*, porque todos eles se manifestam também por imagens.

Nos módulos 3 e 4, em que temos conteúdo lingüístico, falado ou escrito, executando uma narração, podemos pensar em dois narradores. O maior de todos, que é a essência de condução do jogo em si, e aquele que está contando a história. Nada nos garante que a mesma voz que está narrando a conversa entre a lagarta e o caramujo é a mesma presença que está mostrando as duas figuras sob um céu estrelado.

Diante dessas observações, que são somente possíveis em virtude do que Bal propõe, percebe-se que em nenhuma parte do jogo em que haja narrativa não há narrador, não há uma presença que conduz a narrativa e a organiza por meio de imagens externamente aos eventos que nela acontecem.

Se pensarmos mais especificamente nos módulos 1 e 2, que são os mais intimamente ligados, e se voltarmos nossa atenção para a força de protagonismo que temos em um JRPG, podemos ainda pensar em outra manifestação daquele que narra, que são os próprios personagens principais.

Dentro de uma batalha, o jogador pode controlar quais personagens quiser; e todos aqueles que fazem parte da missão são controláveis. E as batalhas fazem parte da constituição narrativa, principalmente as

batalhas com chefes – grandes vilões do jogo. Esses são eventos narrativo-lúdicos de extrema importância, porque significam uma grande evolução no jogo (mais itens, mais atributos) e uma reviravolta na narrativa, uma passagem de um estágio narrativo para o outro. Tendo isso em mente, as personagens comandáveis fazem parte da condução da narrativa do jogo.

Além disso, existem também as personagens super-principais, que são mais protagonistas que as outras. Em *Eternal Sonata* elas são Polka, Alegretto e Chopin. Polka é pivô do conflito dramático; Alegretto é o líder do grupo e cede a sua figura para ser o andante do mundo; Chopin é o criador daquele mundo. Temos então que os três funcionam como um “eu” que narra, em medidas diferentes conduzindo a história e fazendo esta desenvolver. Chopin principalmente, pois ele se diz o criador daquele mundo e daquela narrativa presente no módulo 2.

Outro fator interessante a se pensar é em relação aos próprios eventos que acontecem no jogo. Apesar de haver uma presença maior que narra o jogo, não é esta estrutura que está ali, visualmente presente e manipulável a ponto de imergir profundamente na narrativa. A primeira instância de narrador mencionada acima estrutura a narrativa e a sustenta, mas não é este narrador que centraliza os eventos intrajogo. Principalmente se pensarmos na questão do protagonista, e de sua representatividade dentro da narrativa.

Figura 9: Polka e Alegretto são, juntamente com Chopin,



protagonistas do módulo 2.

Polka, por exemplo, exerce uma influência muito forte sobre os eventos da história: ela é a causa e solução de tudo, fazendo com que os percursos narrativos se torçam em virtude desse caráter. Como Bremond disse, o herói faz parte da natureza do discurso narrativo [1972, p. 118]. Dessa maneira, a narrativa do jogo fica muito próxima do jogador, que comanda essas personagens e encarna nelas dentro da ação e da dinamicidade do jogo.

E sendo o jogador tão próximo assim e tão atuante assim, podemos dizer que ele é uma manifestação de narrador. Ele que em primeira instância decide se a narrativa de *Eternal Sonata* irá existir ou não, e é ele que, acima de tudo, conduz o andamento dessa narrativa. O narrador é o maior responsável pela condução da narração de um jogo, não somente porque ele pode escolher um percurso narrativo ou outro (algo muito comum), mas porque ele age dentro de fatores

mais intrínsecos da narrativa, como a organização das personagens, a relevância que elas têm no *ludus* do jogo, a sequência e repetição dos eventos. O jogador que joga *Eternal Sonata* é um “eu” narrador que age externamente e internamente no jogo. Ele narra de fora, mas modifica dentro.

Goals and obstacles, choices and their consequences, and the means and ends with which the player is provided; these become the tools that shape the narrative experience, and the real narrative becomes the player's own passage through the narrative maze of branching storylines and events. [WOLF, 2007, p. 109]

6. Considerações Finais

Uma das proposições deste presente artigo é expandir a discussão referente às narrativas em jogos eletrônicos. Ao escolher um determinado objeto e dissertar sobre ele, esperamos ter levantado pontos interessantes relativos à figura do narrador em um jogo eletrônico e às faces que essa instância pode assumir.

Visto que um JRPG é um subgênero em que a narrativa se molda com particularidades e permanece dinâmica o tempo todo, foi preciso uma longa observação e um processamento de ideias para que o lugar do narrador ficasse um pouco mais determinado.

Fez também parte da discussão a função dos protagonistas em um JRPG, assim como o papel do jogador em sua posição de jogador e em sua posição de interpretador. Fica clara a importância desse sujeito que narra em um jogo tanto de fora quanto de dentro, e que age dentro do mundo lúdico, modificando-o onde é possível.

Fica também explícita a dificuldade de análise que um objeto lúdico sugere, que se refletiu na nossa metodologia que uniu duas vertentes de estudo da narrativa sem esquecer que o jogo é um jogo, e que deve ser pensado como tal.

Espera-se que as manifestações de narrador aqui propostas possam também explicar estruturas de outros jogos como também ser ponto de partidas para novas manifestações, e que este artigo seja também, um elemento similar à variação dinâmica e lúdica dos videogames. Afinal, um game é quase uma entidade: é dinâmico e interativo, e por isso, inesperado e imprevisível. Ele é uma mídia quase impalpável, que flutua, e que só toma forma nas mãos do jogador, fator este também variado, dinâmico e diversificado.

Referências

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

BAL, M., 2007. *Narratology: introduction to the theory of narrative*. Toronto: University of Toronto Press.

BREMOND, C., 1972. A mensagem narrativa. In BARTHES, R. *Análise estrutural da narrativa*. Petrópolis: Editora Vozes, 1972. pp. 100-147.

FRASCA, G., 1999. Ludology Meets Narratology: similitude and differences between (video)games and narrative [online]. *Ludology.org*. Disponível em: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [Acesso em 29 dez 2010].

FRASCA, G., 2003. Ludologists Love Stories, too: notes form a debate that never took place [online]. *Ludology.org*. Disponível em: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf [Acesso em 19 nov 2010].

FRIEDMAN, N., 2002. O ponto de vista na ficção: o desenvolvimento de um conceito crítico. *Revista USP*. São Paulo.

HARRIGAN, P., WARDRIP-FRUIIN, N, 2004. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: The MIT Press.

JULL, J., 2010. Games telling stories? A brief note on games and narratives. *International Journal of Computer Game Research*. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. [Acesso em: 19 nov 2010]

PROPP, V., 1983. *Morfologia do conto*. Lisboa: Vega.

WOLF, M. J. P., 2007. *The Medium of the Videogame*. Austin: University of Texas Press.

As imagens de *Eternal Sonata* são de propriedade de Namco Bandai Games e cortesia de Gamershell.com e Creative Uncut.