

# A INTERTEXTUALIDADE ENTRE OS GAMES E O CINEMA: CRIANDO ESTÓRIAS PARA ENTRETENIMENTO INTERATIVO<sup>1</sup>

Dulce Márcia Cruz, Dra.<sup>2</sup>

## Resumo

O objetivo do artigo é discutir alguns aspectos da relação entre as narrativas cinematográfica e digital, a partir de algumas das semelhanças e diferenças entre os roteiros dos games e do cinema. A partir de uma revisão bibliográfica de narrativas ficcionais, construção de roteiros e do papel do herói mitológico nos roteiros lineares e não-lineares foi feita uma análise da narrativa e dos personagens do jogo Final Fantasy IX.

**Palavras-chave:** games, cinema, narrativa, cibercultura.

## INTRODUÇÃO

Alguns autores acreditam que os games podem ser vistos tanto como parte da tradição da narrativa literária como da dos jogos. Kücklich (2003), por exemplo, afirma que alguns games transcendem a categoria dos jogos pela virtude de sua habilidade de contar uma história. O que se percebe é que a narrativa nos games se torna cada vez mais complexa e semelhante às representações fílmicas principalmente pelo avanço da tecnologia. Dessa maneira, o papel central de qualquer narrativa num game é providenciar um esquema de ação significativo e pré-escrito, ou seja, contar uma história com um novo propósito, uma narrativa pragmática, comprometida para gerar um jogo envolvente, dentro dos limites da tecnologia (Klevjer, 2001).

Pelas suas características narrativas (o jogo acontece num tempo, espaço a partir de uma ação) e, que ao mesmo tempo, envolvem os elementos da linguagem cinematográfica (som, imagem, movimento, enredo, montagem, personagens, cenários, etc.), os games tem se aproximado cada vez mais do cinema. Kinder (2001) avalia que a convergência entre o cinema e os games parece cada vez mais inevitável. Grieg (2002) diz inclusive que, apesar de estarem competindo num mercado bilionário, a convivência das duas indústrias tem sido pacífica, pois filmes e games não parecem estar envolvidos em uma disputa, pelo contrário, eles freqüentemente co-existem simbioticamente, através de campanhas trans-mídias e entre mídias, financiando seus desafios e adaptando

---

<sup>1</sup> Texto apresentado no I Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação - construindo novas trilhas, na mesa redonda **Narrativas e intertextualidade dos jogos eletrônicos**. UNEB, Salvador – Bahia, outubro/2005. [www.comunidadesvirtuais.pro.br](http://www.comunidadesvirtuais.pro.br).

<sup>2</sup> Mestrado em Ciências da Linguagem – UNISUL  
LEVi – Laboratório de Educação Virtual – Instituto VIAS  
[dulce@unisul.br](mailto:dulce@unisul.br)

mutuamente uns dos outros estórias e personagens, tanto para as telas dos filmes quanto dos games.

Por outro lado, para Santaella, a dificuldade de definição reside em que os games formam parte de um

campo híbrido, poli e metamórfico, que se transforma a uma velocidade surpreendente, não se deixando agarrar em categorias e classificações fixas [...] da hibridização resulta a natureza intersemiótica dos games, a constelação e intersecção de linguagens ou processos sógnicos que neles se concentram (Santaella, 2004, p. 4 de 16).

De maneira semelhante ao que aconteceu com o cinema em seu amadurecimento, os roteiros baseados em tecnologias digitais estão em fase de experimentação. Escritores e diretores voltam-se para estórias interativas, com núcleo dramático em versões múltiplas, profissionais da computação se movem para a criação de mundos ficcionais e o público se movimenta para um estágio virtual e participativo.

## **NARRATIVA CINEMATOGRAFICA**

Walter Benjamin (2000) afirma que o cinema representa de modo exemplar o momento em que as técnicas de reprodução passaram a dominar a produção e a fruição da obra de arte, que tiveram como consequência a perda da aura e da função cultural da arte. Dentre as mudanças trazidas pelas possibilidades de reprodução técnica, Benjamin destaca que as condições técnicas da filmagem permitem que o cinema realize o que antes era inimaginável. E a técnica joga um papel fundamental na configuração dessa narrativa. Isso porque, as possibilidades técnicas fazem com que o cinema permita uma percepção totalmente diferente da realidade: por conta do grande plano, é o espaço que se amplia; por conta da câmera lenta, é o movimento que toma novas dimensões (Benjamin, 2000, p. 246). Essa natureza que fala à câmera é inteiramente diversa da que se dirige aos olhos, afirma Benjamin (2000, p. 247), pois, ao nos mostrar de um modo detalhado, o que nos foge à percepção,

a câmera penetra, com todos os seus meios auxiliares, com suas subidas e descidas, seus cortes e separações, suas extensões de campo e suas acelerações, suas ampliações e reduções. Pela primeira vez, ela nos abre a experiência de um inconsciente visual, assim como a psicanálise nos fornece a experiência do inconsciente instintivo (2000, p. 247).

Pelas palavras de Benjamin, percebe-se que a narrativa cinematográfica é feita de imagens e sons numa linguagem que revela um modo de ver completamente artificial, criada através do olhar das câmeras e de todo o aparato tecnológico, que está presente desde o momento da captação das imagens até sua exibição. Segundo Coutinho, as inúmeras possibilidades do olhar que câmera criou, as múltiplas formas de aproximação e

distanciamento que vão dos enormes planos gerais ao close-up<sup>7</sup>, os enquadramentos e movimentos que as novas tecnologias de captação de imagens permitem, deram origem à linguagem cinematográfica atual e, ao mesmo tempo alteraram irreversivelmente a própria percepção visual das pessoas e por isso a própria realidade em que vivem. Dessa forma,

a linguagem cinematográfica é o resultado de um processo de elaboração que envolveu muitas escolhas e precisou de certo tempo para tornar-se a linguagem global que é hoje. Por isso, talvez, o procedimento da montagem do filme é chamado de específico filmico, ou seja, aquilo que faz do cinema, cinema. Traduz a essência da linguagem cinematográfica e diferencia o cinema da realidade da qual se destaca e se separa. (Coutinho, 2005)

O roteiro clássico hollywoodiano tem sempre começo, meio e fim. Essa estrutura linear básica é a forma do roteiro composta de três partes ou três atos que constituem a forma do roteiro, e que sustentam todos os elementos do enredo no lugar: "uma história é um todo, e as partes que a compõem - a ação, personagens, cenas, seqüências, Atos I, II, III, incidentes, episódios, eventos, musica, locações, etc. - são o que a formam. Ela é um todo". (op. cit., p.2) A parte central da ação dramática onde todas as coisas acontecem, de acordo com Comparato, é chamada de plot, "onde todos as personagens estão interligadas por problemas, conflitos, intrigas, temas" (2000, p.176). Uma história contém um plot principal, que é reforçado pelos subplots ou uma linha secundária de ação. Quando existem duas ou mais histórias da mesma importância, são usados plots paralelos, e, por último, o multiplot, que não usa apenas um plot principal, mas histórias diversas que se desenrolam concomitantemente (utilizado normalmente nas novelas).

A evolução da técnica tem trazido não só uma percepção diferente a partir do final do século XX como está gerando novas maneiras de narrar as histórias, especialmente as narrativas digitais. No caso do videogame, a ação se desenvolve em narrativas multimídias que são características do ambiente cibernético do hipertexto.

## **NARRATIVAS DIGITAIS**

As perspectivas para criação de roteiros em ambientes virtuais e o futuro da narrativa no ciberespaço são temas levantados por Janet Murray em seu livro "Hamlet on the Holodeck" (1997). Para Murray, estamos vivendo o início de uma nova cultura, a cibercultura, proporcionada por computadores e videogames de avançada tecnologia capazes de proporcionar ambientes virtuais imersivos e sofisticados processos de interação.

As novas variedades de entretenimento digital, que vão dos videogames ao hipertexto, representam novos formatos para o roteiro ficcional. O meio comercialmente

mais bem sucedido corresponde aos jogos eletrônicos, que estão em constante evolução tecnológica e com cada vez mais ênfase na estória. É visível a evolução da narrativa desses jogos se compararmos os títulos mais antigos, como Pong e Pac-man do sistema Atari, com os recentes jogos de RPG (Role Playing Games) em que o jogador controla um herói do estilo tradicional descrito por Campbell (1996). Mais adiante estaremos analisando a narrativa de alguns desses jogos e a jornada do herói mitológico analisada por Campbell.

Apesar dessa evolução, Murray (1997) coloca que os jogos de ação ainda têm que desenvolver mais suas estórias, sendo que sua estrutura de labirintos e níveis nos submete apenas a violência dos tiros e ataques, sem vivenciarmos as situações de conflitos e os momentos de clímax da narrativa, que aumentariam o envolvimento do jogador durante a partida. Outros gêneros como os jogos de enigma, no entanto, tem uma concepção diferenciada dos jogos de ação, e utilizam recursos avançados de gráficos e som para criar cenas e ambientes com grande poder de imersibilidade. O engajamento mais lento na estória e as revelações de alto poder dramático que permitem a solução dos enigmas tornam a narrativa desses jogos mais ricas e complexas.

Neste sentido, a popularização da internet proporcionou o crescimento da ficção baseada em hipertexto. Conforme Murray (1997), essas estórias são segmentadas em pedaços genéricos de informação, unidades de leitura chamadas lexias, conectadas entre si através de palavras chaves que remetem o leitor a outro lugar. O hipertexto tem possibilitado a escritores novas experimentações com segmentação, justaposição e conectividade: as estórias possuem geralmente mais que um ponto de entrada, muitas bifurcações internas e um final não muito claro. As narrativas do hipertexto são extremamente intrincadas, formando uma rede com várias linhas de execução ligadas por elos denominados links, permitindo uma organização não-linear que toma a forma de multinarrativas. Quando o usuário passeia por estes links, ele navega num ambiente de simulação.

Na narrativa hipertextual, Murray (1997) explica que os roteiristas deixam de escrever antecipando todas as possibilidades de movimentação e todas as ações de quem está interagindo. Pelo contrário, eles elaboram os eventos do enredo de forma não específica, apresentando uma relação de todas as regras das ações, criando um caminho concreto, uma estrutura coerente. Os roteiristas criam não uma seqüência de eventos, mas multiformas de enredo para uma participação colaborativa de quem está interagindo. Assim, a verossimilhança permite ao jogador manter a lógica interna do enredo, ou seja, a acreditar na história que está sendo contada.

No roteiro não-linear – que não possui uma seqüência linear de começo, meio e fim – o mais importante é a existência de conflitos e como eles podem dar dinâmica e movimento e envolver os personagens e o ambiente. Geralmente as narrativas multimídia prevêem uma coleção de começos, meios e fins para a estória, porque assim, conforme o usuário, ela será contada de um jeito ou de outro. Para conseguir prender a atenção do usuário, os autores escrevem e expandem suas histórias incluindo múltiplas possibilidades para quem está agindo poder assumir um papel mais ativo.

Para Murray, os escritores tem utilizado muito pouco as vantagens e as oportunidades de se escrever para ambientes hipertextuais. A geração NET – faixa populacional definida por Tapscott (1999) como formada por todos os indivíduos que, em 1999, possuíam entre 2 e 22 anos - por outro lado, está mais habituada com uso do hipertexto, seja pelo acesso a internet ou outros ambientes multimídia como as enciclopédias em CD-ROM, por exemplo. É de se esperar que a próxima geração de escritores aceite integralmente o formato do hipertexto e aumente sua capacidade de expressão, transformando o emaranhado confuso da internet em um padrão mais coerente.

As narrativas tradicionais, no entanto, têm se aproximado cada vez mais do computador, e os cientistas da computação se movem para domínios que antes eram restritos aos artistas criativos. Pesquisadores da área de ciências da computação estão envolvidos com projetos de realidade virtual e inteligência artificial, criando novos ambientes de entretenimento e novas formas de desenvolvimento de personagens de ficção, expandindo as capacidades dos computadores para representação.

## **A NARRATIVA DOS GAMES E O PAPEL DO HERÓI**

A estrutura digital traz com ela muitas possibilidades para a narrativa. Cabe aos ciberdramaturgos explorar essas possibilidades sem sobrecarregar o participante, e procurar soluções para a disposição da ação dramática de maneira a sustentar o fluxo da estória, sem interromper o sonho ficcional que se cria na imaginação do público.

A primeira idéia do ficcionista para uma história, o “germe” da narrativa, pode não ser um acontecimento, mas um personagem interessante, um tema ou cenário. Seja qual for a origem, no entanto, não existirá uma história até se conceber um enredo que expresse e conceitue um sentido para a ação e para os personagens. Segundo Mesquita, o enredo pode assumir algumas variações de sentido, mas nunca perde o sentido essencial de arranjo de uma história:

“a apresentação/representação de situações, de personagens nele envolvidos e as sucessivas transformações que vão ocorrendo entre elas, criando-se novas situações, até se chegar à final – o desfecho do enredo. Podemos dizer que, essencialmente, o enredo contém uma história. É o corpo de uma narrativa” (1987, p. 07).

Dentre as formas de se organizar peças de ficção, a mais comum segundo Gardner é a narrativa “energética”, que é tanto a mais simples quanto a mais difícil de se fazer. Pela palavra Energia, Aristóteles define “a atualização do potencial que existe nos personagens e na situação”. O romance energético é o mais simples por ser dotado de uma energia própria (autopropulsão), e ao mesmo tempo o mais difícil por ser menos passivo de falsificação. Em sua estrutura, o romance energético comporta três partes: começo, meio e fim, que correspondem a exposição, desenvolvimento e desfecho.

Na exposição apresenta-se tudo aquilo que o leitor precisa saber sobre personagens e situação, sobre o potencial a ser atualizado durante a narrativa. Toda informação contida nessa parte deve ser relevante para a ação que vem depois, levando o leitor a saber o necessário para entender o que virá em seguida no desenvolvimento. Essas informações não devem ser simplesmente ditas, mas mostradas dramaticamente como as causas da história. A exposição não é necessariamente colocada em um bloco só no início da narrativa, podendo ser introduzida no contexto conforme a ação exigir, sem interferir na fluência da história. Na seqüência do enredo, o autor exerce pressão sobre o herói e articula uma série de crises que ele enfrentará. No desenvolvimento cumpre ainda ao ficcionista elaborar os personagens que apóiam e encorajam o herói e os que se opõem a ele, e também as forças que atuam a seu favor. Finalmente, o conflito se resolve de um modo ou de outro no clímax da história e a leva ao seu desfecho, podendo ser, por exemplo, terrível e trágico, ou um retorno ao repouso.

Como vimos, a narrativa está baseada em uma seqüência unificada que leva a uma compreensão a partir de elementos essenciais e que são esperados pelo leitor do texto. Podemos verificar esses elementos essenciais na definição de Howard e Marbley (2002, p. 51) para o que seria uma circunstância dramática básica, no caso a do cinema. Para eles, uma boa história gira em torno de um personagem por quem o público sente uma certa empatia, personagem essa que deseja algo muito difícil, porém possível, de alcançar (2002, p.51).

O “alguém” que chega a um fim satisfatório no caso dos games é o próprio jogador, que interage pelas mãos de um avatar, uma personagem gráfica que ele escolhe e com a qual se identifica para representá-lo no jogo (Gomes, 2005). Assim, de acordo com Juul (1999), em vez de contar uma boa história, a qualidade dos games estaria na liberdade que o jogador tem para explorar e compreender a estrutura de um mundo irreal e para aprender a manipulá-lo. Num jogo bem construído, a identificação do jogador acontece

quando ele assume o papel do herói da história. Em muitos jogos, o herói arquetípico descrito por Campbell (1996)

A principal característica que define o herói é a capacidade que ele tem de se sacrificar em nome do bem estar comum (Campbell, 1996). Nos filmes de ação este arquétipo é personificado, preferencialmente, pelo protagonista. É ele que vai conduzir a história aos olhos do espectador, o desenvolvimento da trama está pautado nas ações do herói perante o ambiente que lhe é apresentado e no resultado destas ações. Portanto, para um roteiro ser bem aceito pelo público é preciso que este tenha uma identificação com o herói. Quanto mais humana a feição do seu herói mais provável a identificação.

Os heróis mitológicos que Campbell descreve enfrentam problemas válidos para toda a humanidade, são homens e mulheres que vencem suas limitações pessoais e alcançam formas humanas. Campbell afirma que a ação do herói na história se constitui numa jornada interior, de triunfos psicológicos e não físicos, onde o mundo permanece o que era, mas, graças a uma mudança interior, é visto como se tivesse passado por uma transformação. “O final feliz do conto de fadas, do mito e da divina comédia do espírito deve ser lido, não como uma contradição, mas como transcendência da tragédia universal do homem”(1996, p.34).

Com o herói sendo o protagonista, o roteiro se torna um relato de sua aventura, da jornada onde ele deixa o mundo comum e cotidiano e parte para novas descobertas e desafios. O estímulo para esta jornada é a mudança de algo em seu mundo comum, e ele parte para buscar a restauração deste mundo, ou está insatisfeito nele e parte para provocar uma mudança. Em ambos os casos o motivo da jornada é a falta de alguma coisa. O herói se sente incompleto e vai em busca de sua plenitude. O resultado é a transformação do próprio herói. Mesmo que o ambiente não se altere o herói não o enxerga mais da mesma forma. O sacrifício foi feito o herói do começo da história morre para dar lugar a outro (Campbell, 1996).

O confronto com a morte é outra característica deste arquétipo. A morte pode ser física ou simbólica, mas está presente. Na maior parte dos casos o herói se depara com a morte eminente e triunfa sobre ela, se tornando um mártir (quando ocorre a morte física) ou renascendo a partir de sua própria destruição. Quando a morte física foi apenas uma ameaça ou quando a morte é simbólica, em ambos os casos o herói triunfa (Campbell, 1996).

Segundo Campbell, a primeira tarefa do herói é se retirar da cena mundana “e iniciar uma jornada pelas regiões causais da psique, onde residem efetivamente as dificuldades, para torná-las claras, erradicá-las em favor de si mesmo, isto é, combater os demônios infantis de sua cultura local” (1996, p.28). Essa jornada se constitui numa série

de etapas que são encontradas nas narrativas de todas as civilizações humanas e podem ser identificadas com os seguintes momentos porque passa o herói: O mundo comum; O chamado à aventura; A recusa do chamado; O encontro com o mentor; A travessia do primeiro limiar; Testes, aliados e inimigos; Aproximação da caverna oculta; A provação suprema; A recompensa; O caminho de volta; A ressurreição; O retorno com o elixir.

Ryan (2001) propõe que as representações narrativas são construídas pelo leitor na base de um texto. As representações narrativas devem ser tematicamente unificadas e coerentes. Seus elementos não podem ser livremente permutados, porque eles são mantidos juntos numa seqüência por relações de causa e efeito, e porque uma ordem temporal é significativa. Representações narrativas consistem assim, segundo Ryan (2001), num mundo situado no tempo, habitado por indivíduos (personagens) que participam em ações e acontecimentos (eventos, trama) e passam por mudança. A razão mais forte para a ação na vida é a solução de conflito. Esse é, portanto, o padrão narrativo mais fundamental. As propostas de representações narrativas devem estar baseadas em um conjunto comum de referências (igual aos personagens).

As representações narrativas são principalmente construídas pelos elementos já conhecidos (influenciados pelos gêneros) da literatura popular e dos filmes e podem variar de jogo para jogo num mesmo gênero, segundo Klevjer (2001). Isso não significa que os elementos narrativos do game (personagens, cenários, cenário histórico, trama) funcionem do mesmo modo que num filme. O apelo narrativo vem não apenas dos desdobramentos dos eventos, mas também dando sentido e sensação para as ações que têm que ser realizadas pelo computador e pelo jogador. Através da representação narrativa, procedimentos e ações se tornam eventos simulados. A textualidade básica na qual a ação acontece não é uma narrativa completa, no sentido de que uma corrente de eventos é contada, transmitida. Elementos narrativos cruciais são usados para situar a ação do game dentro de um mundo ficcional. Em alguns jogos, a construção de tal mundo ficcional é fortemente dependente de uma referência intertextual, a representação do game em si simplesmente providenciando os indicadores básicos dos modelos familiares dos mundos ficcionais dentro da cultura popular. Sem esse recorte narrativo, o jogo perderia muito do seu significado (Klevjer, 2001). Os jogos que mais utilizam os recursos da narrativa são os RPG.

## **A NARRATIVA DO JOGO FINAL FANTASY**

Tradicionalmente, os RPGs (Role-playing games ou jogos de representação) contêm uma narrativa mais desenvolvida que em outros gêneros, são mais longos

(levando em média 50 horas para serem terminados) e incluem-se nas listas de favoritos do público. O RPG é um gênero de jogo que requer que o jogador assuma o papel de uma pessoa ou um grupo, e tipicamente o leva a uma jornada onde pode interagir com outros personagens e obter novas habilidades e dons, geralmente através de batalhas. As narrativas encontradas nesses jogos utilizam personagens e cenários das narrativas míticas, e podem ser comparadas com nossos estudos sobre os contos maravilhosos. No entanto, a narrativa não é mais encontrada apenas nos RPGs e Adventures como no início da indústria dos videogames. Conforme Bates (2000), hoje encontramos estória em muitos gêneros, incluindo ação, estratégia e simuladores, e a estrutura em três atos das narrativas tradicionais é válida também para muitos videogames.

Dentre os games que passaram por todas as gerações da indústria, a série Final Fantasy teve uma história de sucesso desde seu início no console Famicom da Nintendo em 1987, chegando a 30 milhões de cópias vendidas em 2001. Final Fantasy, o primeiro título, já incorporava os elementos característicos de toda a série: o sistema de classe dos personagens (cavaleiro, mago negro e vermelho, ladrão, etc.) e a interface baseada em menus dos personagens e das batalhas que são utilizados até hoje. Havia também uma grande preocupação com um enredo que prendesse o jogador, já que o mercado dos videogames crescia muito e a qualidade e originalidade dos jogos era essencial para se manter na preferência dos jogadores. Os gráficos em duas dimensões eram limitados pela tecnologia 8-bit, mas serviam para ilustrar o mundo medieval que continha castelos, cavernas, fortalezas e reinos habitados por bruxos, guerreiros, monstros mitológicos e princesas em perigo.

Apesar da influência vinda de Zelda, considerado um marco na história dos games, Final Fantasy não tem a narrativa apenas como base para a exploração e para a ação. O acompanhamento e a descoberta da história são essenciais para o progresso na partida e para o aproveitamento máximo dos recursos disponíveis. A seqüência Final Fantasy II evoluiu na elaboração do plot da luta contra forças malignas: unidos pelo assassinato de seus pais, quatro jovens partem para combater o império Baramekia, governado por um demônio. Os gráficos utilizavam quase o limite do sistema 8-bit e mais detalhes foram acrescentados aos cenários e batalhas. A dificuldade para avançar no jogo aumentou em Final Fantasy III, que obrigava o jogador a adquirir experiência através de muitas batalhas. Seguindo a tendência dos dois primeiros jogos a história e os personagens não seguem uma cronologia geral, não sendo necessário conhecer os primeiros títulos para acompanhar a narrativa. O enredo apresentava a revelação de um cristal sagrado a um grupo de jovens, que recebem a missão de restaurar a paz no mundo. No ano de 1991 a série estreou no console 16-bit da Nintendo, o Super Famicom. Os títulos IV, V e VI

aproveitaram os novos recursos de memória e efeitos para aprimorar a qualidade dos gráficos, ampliar as habilidades dos personagens e incluir novas magias. A trilha sonora orquestrada também era um grande destaque, mas o enredo ainda era o maior atrativo: foram incorporados temas como traição, gravidez e suicídio (alguns desses cortados na versão americana), e momentos de revelação durante a narrativa que ajudavam a descobrir as origens do herói e do antagonista.

Na passagem para a nova geração dos videogames (32-bit) no final dos anos noventa, a série foi para o sistema Playstation, da Sony, tornando-se fundamental para as vendas do console e para a divulgação do gênero RPG. Final Fantasy VII revolucionou o conceito de criação de personagens e enredo nos videogames, utilizando seqüências de vídeos em computação gráfica como recurso para desenvolver um enredo que apresenta um herói idealista, romance, a morte de um e um antagonista extremamente perturbado com o intuito de destruir o planeta Gaia. Cada personagem do jogo tem uma personalidade e motivos próprios para entrar na jornada. As inovações apareceram também na trilha sonora e nos menus mais elaborados, com itens e magias novas e um complicado sistema de configuração para desafios específicos do jogo. A seqüência Final Fantasy VIII, lançada em 1999, modificou alguns conceitos da série. Saindo da tradição dos cenários medievais, o jogo coloca os personagens em um mundo futurista onde espaçonaves e viagens espaciais são rotineiras. O número de seqüências de vídeos em computação gráfica também aumentou, aparecendo em momentos importantes da história e reforçando a construção da personalidade dos personagens e a evolução da narrativa.

Para tentar entender como o Final Fantasy se assemelha à narrativa cinematográfica, vamos proceder uma análise bastante semelhante à proposta por Barros (citado por Santos, 2004) para analisar um filme. O autor sugere que se faça uma leitura da estrutura narrativa, entendida como a organização das imagens e, dos conteúdos que constituem o filme. Segundo Santos, Barros afirma ainda que, em um filme ficcional, a análise da estrutura poderá partir da identificação e exame das personagens principais, ou da definição das situações que constituem a ação. Isso porque “todo filme de ficção é a história de protagonistas que, lançados em situações específicas, ou as modificam ou são modificados por elas. A opção pela personagem ou pela situação, como ponto de partida para a análise, será ditada pela própria estrutura que se percebe no filme” (Santos, 2004, p.92).

Segundo o autor,

A leitura da estrutura narrativa do filme deve conduzir à identificação dos fatos principais que lhe servem de apoio e do modo como esses fatos são apresentados. O que se pretende não é um mero resumo do enredo ou trama, mas as linhas

mestras, na sua concretude de imagem fílmica, do arco narrativo através do qual a ficção ou o documento se oferecem ao espectador. Interessam não apenas os fatos narrados, mas como tal narrativa é articulada dentro da linguagem do cinema (Santos, 2004, p.92)

O jogo analisado para esse trabalho, Final Fantasy IX, marcou o retorno da série às suas origens de ambientes e reinos medievais. As animações receberam uma atenção maior, com texturas realistas e muitas expressões dos personagens, e a narrativa segue o padrão de fantasia característica do RPG. O enredo de Final Fantasy IX é linear, respeitando a estrutura começo, meio e fim do romance energético. A história é passada para o jogador através de seqüências de vídeo em computação gráfica, que utilizam recursos característicos do cinema como flashbacks e cenas oníricas (sonhos dos personagens), e através de caixas de texto onde aparecem os diálogos dos personagens. O plot principal do jogo é o combate contra forças malignas que ameaçam a existência do planeta Gaia. Existem também subplots importantes na narrativa, como o romance com a princesa Garnet e as histórias dos principais aliados do herói Zidane, que ajudarão a revelar os motivos e os planos do antagonista, um homem com poderes sobrenaturais chamado Kuja.

Segundo a classificação de conflitos de Comparato (2000), o protagonista vivido pelo jogador enfrenta durante a narrativa forças não-humanas (forças sobrenaturais controladas por Kuja) e o conflito com ele próprio, na superação de seus limites e medos como os heróis míticos descritos por Campbell (1996). Durante o jogo são apresentados vários monólogos dos personagens (principalmente do herói Zidane) que mostram os desafios psicológicos enfrentados por cada personagem. As locações que compõem o mundo de fantasia do jogo são extremamente ricas e detalhadas, incluindo cenários da época medieval com grandes castelos e florestas encantadas baseadas nas narrativas arturianas. Monstros e deuses de vários povos e épocas aparecem no jogo, como o dragão Bahamut (da mitologia judaica), a ave Phoenix que renasce das cinzas, o cão Cerberus de três cabeças que guarda os portões do inferno, e o deus Odin (todos da mitologia Grega). Algumas dessas criaturas míticas podem ser invocadas pelo herói como auxílio durante as batalhas, além de também serem importantes para a evolução da estória.

A narrativa começa com uma seqüência de abertura com muitas imagens de ação (um barco no meio de uma forte tempestade em alto-mar), em que se apresenta o Reino de Alexandria e os personagens. O primeiro problema que surge é um plano para seqüestrar a princesa de Alexandria, mas não sabemos ainda qual a razão da ação ou quem são os personagens. No desenvolvimento da narrativa ficamos conhecendo o grupo de Zidane e seus aliados, e as intenções do seqüestro: após a morte do seu marido, a

Rainha de Alexandria começa a agir de maneira inesperada e a atacar reinos pacíficos como Burmecia e Linblum, acompanhada por um homem desconhecido e misterioso. Ficamos conhecendo o objetivo maior da estória, que é evitar uma guerra entre os quatro grandes reinos e impedir as ações destrutivas do misterioso homem que voa em um dragão branco. Nos momentos finais do jogo descobre-se a origem do herói Zidane e do vilão Kuja. Ambos são criados por uma entidade de um planeta chamado Terra, com a função de destruir a existência de Gaia, evento necessário para a sobrevivência de Terra. Essa ligação entre o herói e o antagonista Kuja causa grande impasse em Zidane, que precisa aceitar sua origem e lutar contra seu irmão para salvar Gaia.

No confronto final com Kuja, o herói Zidane supera seus conflitos internos depois de descobrir que seu irmão é o causador da destruição de cidades inteiras e de muitas mortes. Kuja aparece então como o último obstáculo externo e o maior desafio de Zidane, que sai vitorioso da batalha e tenta ainda salvar a vida de seu irmão, mas não consegue e permanece desaparecido após uma grande explosão. A seqüência de encerramento do jogo mostra o retorno dos personagens ao Reino de Alexandria depois de restaurada a paz. A princesa Garnet assume o trono após a morte de sua mãe em uma batalha, e quando todos acreditam que Zidane morreu com seu irmão na explosão, ele reaparece durante uma encenação teatral disfarçado como ator. Zidane e Garnet se abraçam apaixonados na cena que fecha o jogo.

## **CONCLUSÃO**

Como conclusão, pode-se dizer que as inovações tecnológicas dos videogames estão possibilitando aos designers criarem jogos com enredos e personagens complexos, aproximando os jogos eletrônicos da linguagem cinematográfica. A jogabilidade e a interatividade dos videogames são elementos que os diferenciam de outras mídias, representando um desafio para designers que querem construir enredos bem estruturados em seus jogos. Não basta saber contar estórias, é preciso saber adaptá-las para esses ambientes interativos, de maneira a criar um envolvimento emocional no público que não apenas acompanha a narrativa, mas participa dela. A solução mais utilizada pelos designers para essa questão é criar áreas que possibilitam livre exploração ao jogador, e organizá-las em seqüência linear para manter a estrutura da narrativa.

Finalmente, podemos dizer que os videogames representam um novo formato para o roteiro ficcional. Apesar de ainda estarem em fase de amadurecimento e experimentação, as narrativas dos jogos eletrônicos começam a criar suas próprias regras

e técnicas, com designers que não apenas conhecem as estruturas das histórias tradicionais, mas buscam meios de adaptá-las para essa tecnologia.

## BIBLIOGRAFIA

- BATES, Bob. 2001. Story: Writing Skills for Game Developers. Acessado em 17/09/01, disponível em <http://www.gdconf.com>
- BENJAMIN, W. 2000. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In: L. C. LIMA (org.) Teoria da cultura de massa. São Paulo: Paz e Terra, 221-254.
- CAMPBELL, Joseph. 1996. O herói de mil faces. São Paulo: Cultrix/Pensamento.
- COMPARATO, Doc. 2000. Da criação ao roteiro o mais completo guia da arte e técnica de escrever para cinema e televisão. Rio de Janeiro: Rocco.
- COUTINHO, L.M. 2005. Diálogos cinema escola. Acesso em 05/10/05. Disponível <http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2002/dce/dce0.htm>
- GARDNER, John. 1997. A arte da ficção: orientações para futuros escritores. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- GRIEB, M. Run Lara Run. 2002. In: G. KING, T. KRZYWINSKA (orgs.) Screenplay: cinema/videogames/interfaces. Wallflowers Press: London, p.157-170.
- KINDER, M. 2002. Narrative equivocations between Movies and Games. In: D. HARRIES. The new media Book. British Film Institute: London. Acessado em 01/08/2005, disponível em [http://www.english.wayne.edu/fac\\_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/kinder.pdf](http://www.english.wayne.edu/fac_pages/marshall/pdf/grusinbrazil/kinder.pdf)
- KLEVJER, Rune. 2001. Computer Game Aesthetics and Media Studies. In: 15th Nordic Conference on Media and Communication Research. Reykjavik, Iceland, 11-13 August. Proceedings of 5th Nordic Conference on Media and Communication Research. Acessado em 01/08/2005, disponível em [http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper\\_2001.htm](http://www.uib.no/people/smkrk/docs/klevjerpaper_2001.htm)
- KÜCKLICH, J. 2003. Perspectives of Computer Game Philology. Game Studies the international journal of computer game research. volume 3, issue 1 may 2003 Acessado em 01/08/2005, disponível em <http://www.gamestudies.org/0301/kucklich/>
- MESQUITA, Samira Nahid de. 1987. O enredo. São Paulo: Ática.
- RYAN, M-L. 2001. Beyond Myth and Metaphor – The Case of Narrative in Digital Media. Game Studies the international journal of computer game research [volume 1, issue 1 July 2001](http://www.gamestudies.org/0101/ryan/) Acessado em 01/08/2005, disponível em <http://www.gamestudies.org/0101/ryan/>
- SANTAELLA, L. 2005. Games e comunidades virtuais. Acessado em 01/08/2005, disponível em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000334.html>
- SANTOS, I.R. 2004. Em algum lugar do passado: um estudo comparativo entre a obra literária e a sua reprodução cinematográfica. Falla dos Pinhaes, Espírito Santo de Pinhal, SP, v.1, n.1, pp 87-101, jan./dez..
- TAPSCOTT, D. 1999. Geração Digital: a crescente e irreversível ascensão da geração Net. São Paulo: Makron Books.