

## Resenha

### **Narrativas fílmicas e videojogos**

NOGUEIRA, Luís. Covilhã: Labcom, 2008, 374 p.

Daniel ABATH<sup>1</sup>

Preocupado com a relevância epistêmica da caracterização das mídias contemporâneas, Luís Nogueira, em seu livro “Narrativas fílmicas e videojogos” (2008), lança-se ao desafio de compreender morfológica e funcionalmente as narrativas e os jogos eletrônicos, construindo, para isso, uma complexa rede conceitual. Em termos metodológicos, o autor se propõe a tecer uma miríade teórica por meio do que ele denomina de “rebeldia disciplinar”, ou seja, pelo uso de contributos das mais diversas áreas do saber, no intuito de apontar os aspectos e princípios que regem o lúdico e o narrativo, entendendo-se as narrativas fílmicas como representações e os *videogames* como simulações actanciais.

A primeira parte do trabalho é dedicada a uma ampla análise da ação, tendo em vista a importância do seu entendimento para a explicação dos fenômenos narrativos e lúdicos. Partindo da divisão tipológica da ação em prosaica (cotidiana) e poiética (discursivizada), o autor entende que “(...) o discurso — nos seus diversos gêneros, meios e modos, entre os quais o jogo e a narrativa — converte ações em ideias” (p. 16). A partir disso, Nogueira intenta explicar as formas de conversão dessas ações; entender a temporalidade das narrativas e dos videojogos; avaliar a ambos, enquanto fenômenos textuais, sob eixos epistêmicos teleológicos, estilísticos, axiológicos e dinâmicos; compreender as circunstâncias da ação e as condições de seus agentes e percorrer aspectos de causalidade e conflito intrínsecos aos formatos discursivos abordados.

Ocupa-se o autor, na segunda parte, dos textos, ou seja, dos núcleos discursivos que se constituem como materializações das ideias, e suas condições de surgimento e utilização, sinalizando que na narrativa fílmica “(...) podemos aceder à verdade factual através da ficção, e podemos construir a ficção como verdade factual” (p. 86) e que “no jogo podem ser encontradas premissas ou vestígios de literalidade — parte da memória dos povos, das suas lutas e hábitos, do seu saber e do seu imaginário (...)” (p. 88), pressupondo uma linha tênue entre esses textos. Luís Nogueira procura, nessa parte, sistematizar os tipos de jogos e de narrativas, para analisar, adiante, as figuras internas ao texto, como autor e narrador,

---

<sup>1</sup> Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPB.

relacionando estas com outras formas textuais e com o próprio mundo prosaico. Outras questões como os gêneros, que determinam as semelhanças e expectativas de leitura, e os estilos, que identificam cada texto por meio de suas peculiaridades, também são analisadas no segundo nível do livro. Em suma, a segunda parte da obra trata de apreender as formas de relação entre jogo, narrativa e ação, quer seja através da proximidade, do distanciamento, da manipulação ou da representação, buscando assimilar os modelos textuais e suas formas de expressão narrativa e simulação lúdica do fenômeno ação.

Na terceira parte do trabalho, o autor nos apresenta a lógica relacional entre o sujeito e os elementos tecnológicos textuais que permeiam o lúdico e o narrativo, refletindo sobre a determinação dos textos pelas tecnologias e vislumbrando as possibilidades de auto-assunção do sujeito como um tipo de tecnologia textual, tendo em vista que “as convenções formais, os padrões funcionais, as estratégias textuais e as tecnologias mediáticas estipulam os modos como o texto serve determinados fins e pode ser nesse sentido operado” (p. 221). Através de uma análise dos artefatos técnicos, demonstram-se as formas de mediação presentes em cada plataforma textual, desde a configuração dos agentes em avatares e personagens, até as operações próprias a cada sistema textual, a julgar pelas categorias da transparência, interpelação, montagem, perspectiva, dentre outras.

Intitulada “Procedimentos”, a quarta e última parte do livro nos conduz à apreciação das funções de cada sistema textual, bem como dos modos de proceder pressupostos aos destinatários dos modelos lúdicos e narrativos. Tomando por base epistemológica as figuras do jogador e do espectador, Nogueira ensaia os processos cognitivos, afetivos e comportamentais concernentes a cada texto. “Assim sendo, podemos considerar estes procedimentos (...) como as operações que permitem a imersão do sujeito no texto e como as marcas de uma separação entre o universo do texto e o mundo da vida” (p. 277).

Na conclusão da obra, o autor se questiona acerca das respostas aos propósitos empreendidos durante o trabalho, tais como “o que distingue um jogo de uma narrativa?” (p. 355) ou “o que distingue um espectador de um jogador?” (p. 355). Diante de inúmeras teorias, conceitos, classificações, princípios, modalidades, funções e elucidaciones sobre os universos lúdicos e narrativos, Luís Nogueira assume que o caráter de transtextualidade dos elementos envolvidos nos sistemas textuais caracteriza a sua tentativa de específica delimitação entre os terrenos do lúdico e do narrativo como um exame aporético. Diante da constante evolução

tecnológica, o autor considera, inclusive, pouco pertinente a tarefa de definir exatamente o videogame e a narrativa fílmica na atualidade.

A microteorização cultivada por Nogueira ao longo da obra provoca um dilúvio conceitual de proporções indefinidas. O esforço, justificado pela prospecção de seus objetivos, através de uma visão abrangente em torno de contributos narratológicos e ludológicos, acaba por construir um labirinto sem saída, onde algumas das vias erigidas nos levam aos mesmos caminhos em outras dimensões. O próprio autor confessa o feito: “Uma vez que a sucessão de questões e o seu desdobramento parece inestancável, surge no horizonte o receio de um vórtice de desespero epistêmico” (p. 364).

A tendência em ensaiar a compreensão da lógica e do funcionamento do videogame equiparado ao fílmico, mesmo que respaldado pela aproximação do campo da imagem, não consegue dar conta da dimensão estrutural, e crescentemente convergente, dos *videogames*. Nogueira se preocupa incansavelmente em apontar a frágil separação existente entre as narrativas e os videogames, à guisa de apologia às limitações hermenêuticas inerentes a todo e qualquer estudo científico. Esquece-se, assim, de que há narrativas fílmicas nos videogames, com uso de técnicas já consolidadas pelo cinema hegemônico, transmutando os *games* em verdadeiros filmes de ação. “Narrativas fílmicas e videogames” constitui-se, dessa forma, como um texto denso, repleto de conceitos e boas intenções, contributivo em suas caracterizações genéricas, mas imerso numa pretensão holístico-teorética que redundava suas conclusões nas próprias inquietações primevas.